

# AVISO

Magazin für  
Kunst und  
Wissenschaft  
in Bayern



Christoph Deeg studierte Musik an der Hochschule für Musik und Theater Felix Mendelssohn Bartholdy in Leipzig und arbeitete in verschiedenen Aufgabengebieten für die Musik- und Medienindustrie, später bei Walt Disney im Bereich Computergames. Mit seinem im Studium und in verschiedenen Unternehmen erworbenen kreativen und digital-analogen Know-How berät er heute eine große Zahl an Kultur- und Bildungsinstitutionen im In- und Ausland und hat Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen zu strategischen Aspekten digital-analoger Transformationsprozesse sowie dem Thema Gamification. Das Video zum Web-Seminar auf YouTube: [youtube.com/watch?v=UJsIQBOebRg](https://youtube.com/watch?v=UJsIQBOebRg)

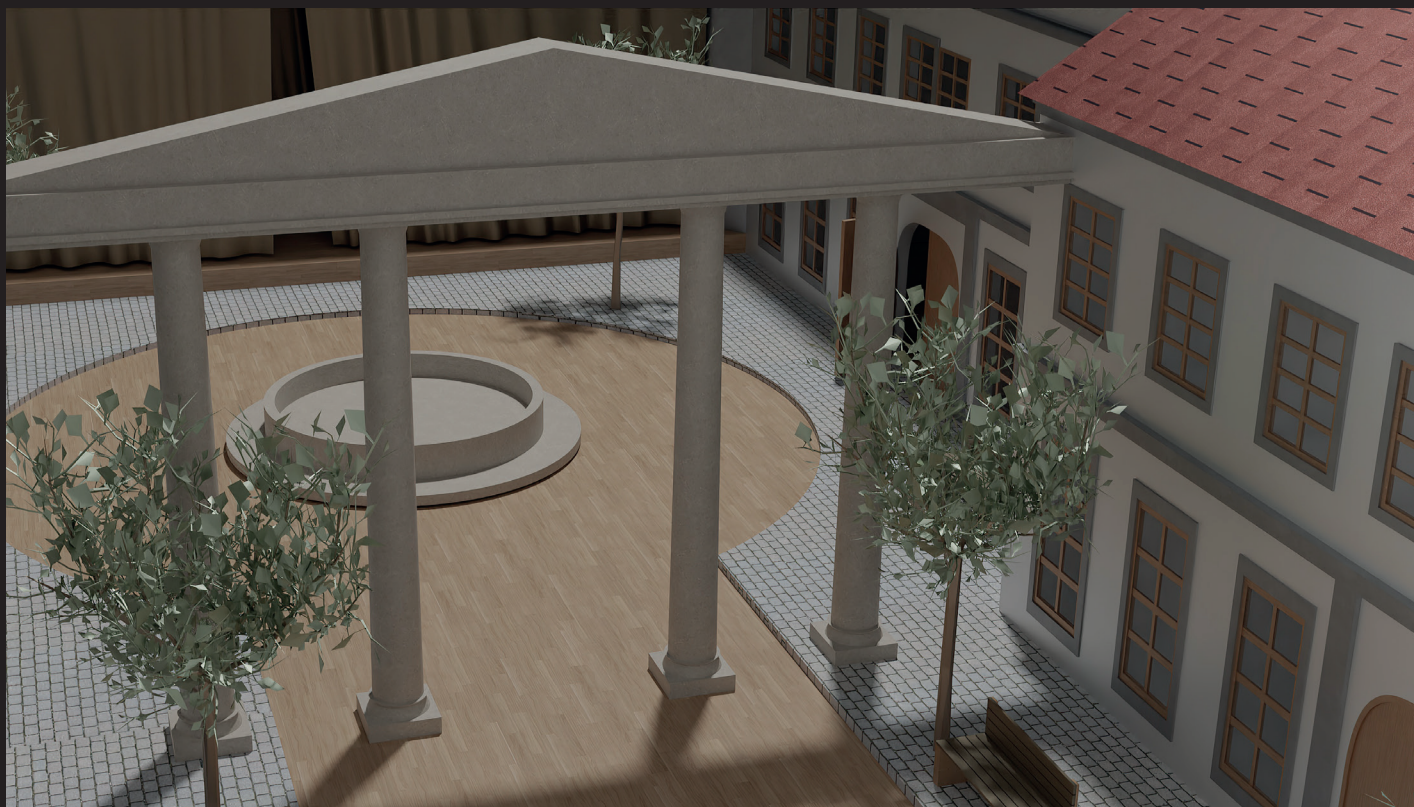
## Digitale Fee im Kulturbereich

Stellen Sie sich einmal vor, ich wäre eine gute Fee und ich würde Ihnen heute Abend in Ihrer Wohnung, in Ihrem Palast, Ihrem Haus, ganz egal wie Sie wohnen, erscheinen und würde Ihnen sagen: »Ich schenke Ihnen ein neues Zimmer.« Sie dürfen selber entscheiden, wie groß das Zimmer sein soll – 100 Quadratmeter mit Parkettboden – können Sie haben. Sechs Meter hoch, Stuckdecken – können Sie haben. Für diesen Raum müssen Sie auch keine Miete zahlen. Kosten fallen lediglich durch die Einrichtung oder mit den Betriebskosten an. Aber an sich, das »Ding« ist erst mal kostenlos. Was würden Sie machen? Sie würden sich überlegen, was kann ich mit diesem Raum anfangen, was ich mit den anderen Räumen in meinem Haus, Palast, Schloss, Wohnung nicht machen kann. Es könnte sein, dass Sie dann eine Ausstellung einrichten, eine Bibliothek oder aber einen begehbaren Kühlschrank, begehbaren Kleiderschrank, einen Billardraum oder etwas ganz anderes. Sie würden den Raum mit Sicherheit irgendwie einrichten. Wenn sie kein Konzeptkünstler sind, würden Sie *eine* Sache aber mit Sicherheit *nicht* machen. Sie würden sich nicht hinsetzen und sagen: Ich lasse den Raum komplett leer und ungenutzt und hänge lediglich drei Schilder auf: *Geh mal in die Küche. Geh mal ins Schlafzimmer. Geh mal ins Wohnzimmer!* – Das würde keinen Sinn ergeben. Genau das machen wir aber in der Regel, wenn es um das Thema Digitalisierung im Kultursektor geht: Wir haben da einen komplett neuen Raum und was machen wir? Wir machen Werbung! Wir machen Kulturmarketing mit dem Ziel, dass die Leute dann in die echte, analoge Institution kommen.

aus: Christoph Deeg, Web-Seminar *Digital-analoge Gesamtstrategie*

# Künstler im Heft — Daniel Grossmann

Das Jüdische Kammerorchester München (JCOM) setzt sich unter Leitung von Daniel Grossmann für die Vermittlung jüdischer Kultur ein. Ein aktuelles Projekt verbindet die Musik Viktor Ullmanns mit einem Einblick in das kulturelle Leben im KZ Theresienstadt: Drei virtuelle Räume, angelehnt an wichtige Lebensstationen des in Theresienstadt inhaftierten und in Auschwitz ermordeten Komponisten, bieten einen Medienmix aus Zeitzeugen-Videos, Audios, Fotos und Originaldokumenten sowie ein 360°-Video seines letzten Werkes *Die Weise von Liebe und Tod des Cornets Christoph Rilke*, das am historischen Ort der Komposition in Theresienstadt aufgeführt wurde. Das Projekt wurde mit dem Lehrstuhl für Deutschdidaktik (LMU), dem Lehrstuhl für Architekturinformatik (TUM) und dem XR HUB Bavaria im Projekt *XR Stage* entwickelt und ist kostenlos auf einer browserbasierten Plattform verfügbar. Es kann mit Handy, Tablet, Laptop oder VR-Brillen genutzt werden.



oben: Dieser Raum steht für das Leben Viktor Ullmanns in Prag, wo er damit begann, sich ganz der Musik zu widmen, wo Alexander von Zemlinsky sein Mentor wurde, er erste musikalische Erfolge feiern konnte und wohin er immer wieder zurückkehrte und bis zu seiner Deportation lebte; der Raum weist aber auch Ähnlichkeiten zu Theresienstadt auf  
unten: Ausschnitt aus dem 360°-Video *Die Weise von Liebe und Tod des Cornets Christoph Rilke*



Liebe Leserinnen und Leser,

ein Konzert per Videokonferenz, ein Theaterbesuch mit VR-Brille, die multimediale Begehung einer Ausgrabungsstätte – die digitale Transformation verändert den Kulturbereich radikal, erweitert die Präsentationsmöglichkeiten und erhöht gleichzeitig die Ansprüche der Kulturinteressierten. Neben einer professionellen Vermittlung im analogen Museums- oder Theaterraum wünscht sich das Publikum zunehmend, dass digitale Angebote das Kulturerlebnis ergänzen. Diese Erwartung stellt Kunst und Kultur vor spannende und gleichzeitig herausfordernde Aufgaben. Die digitale Transformation geht dabei Hand in Hand mit einem veränderten Publikumsverhalten. Kulturinteressierte erwarten einen barrierefreien, raum- und zeitunabhängigen Kunst- und Kulturgenuß. Entscheidend ist, dass Kultureinrichtungen ihr Publikum durch attraktive und passgenaue Angebote abholen. Als Erweiterung der traditionellen Kulturbauten besitzt der digitale Raum dabei nicht nur großes Potenzial zur Kulturvermittlung, gerade mit Blick auf neue Publikumskreise. Er ermöglicht zudem völlig neue Formen von Kunst und Interaktion. So werden Menschen berührt, fasziniert und einbezogen. Wo Kunst und Kultur in neuen Formaten stattfinden, verschwimmen die Grenzen zwischen verschiedenen Kulturbereichen zunehmend. Und wenn wir die digitale Transformation aktiv, strategisch und ganzheitlich angehen, legen wir damit auch das Fundament für die erfolgreiche Bewältigung weiterer Herausforderungen, etwa im Bereich der Nachhaltigkeit und Barrierefreiheit.

Unsere bayerischen Kulturinstitutionen setzen bereits verschiedene hochkarätige digitale Pilotprojekte um. Sie haben sich auf den Weg gemacht, ganzheitliche Digitalstrategien auf- und auszubauen. So positionieren sie sich im vernetzten Kulturbereich des 21. Jahrhunderts nachhaltig und erfolgreich. Digitalität gehört zu den Bausteinen des modernen Kulturstaats: Wir erschließen neue Räume, wir bieten Kultur auf allen Kanälen und wir legen den Fokus auf Publikum und Teilhabe. Kurz: Bayern weckt neue Kulturbegeisterung!



Markus Blume, MdL  
Bayerischer  
Staatsminister  
für Wissenschaft  
und Kunst

*Ihr Markus Blume*

2	Teaser <i>Digitale Fee</i> Christoph Deeg	16	Bildstrecke Aida Bakhtiari
4	Künstler im Heft Daniel Grossmann auch auf S. 14 und S. 43	24	Warum eigentlich eine Digitalstrategie? Kathrin B. Zimmer
5	Editorial Markus Blume, Staatsminister für Wissenschaft und Kunst	26	<i>Must-have Digitalstrategie im Zeitalter digitaler Transformation</i> Doreen Mölders
8	Hinter den Kulissen <i>Das Digitaltheater am Staatstheater Augsburg</i> Tina Lorenz	30	Why? How? What? – Auf dem Weg zur Digitalstrategie Kathrin B. Zimmer, Elsa Büsing
9	Worauf wir uns freuen <i>Jugend hackt München – Code &amp; culture</i> Danilo Dietsch, Andrea Schmölder-Veit, Nele Schröder-Griebel, Markus Faltermeier	34	Von verborgenem Archivmaterial bis zur Gehörlosenführung Kathrin B. Zimmer, Elsa Büsing
10	Ausstellung <i>Echoes im Haus der Kunst</i> Sarah Theurer	44	Science Slam <i>Metaverse</i> Silke Schmidt
11	Kolumne Kunst! Du! Über, in und um die Künste Nora Gomringer	46	Avisiert Kunst und Kultur aktuell
12	Das Erklärstück <i>social bavarikon – Geschichte(n) für alle</i> Lisa Buschmann	48	Geschriebenes <i>Die 4. Perspektive</i> Ulrike Anna Bleier
15	<u>Kultur digital – Strategie</u> <u>Das Thema dieser Ausgabe</u>	49	Philosophisches Aperçu <i>Kulturvermittlung – cui bono?</i> Niina Zuber, Dorothea Winter
		51	Comic <i>Hey ChatGPT</i> Dominik Wendland

**Impressum**

**Copyright:**

Bayerisches Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst, Salvatorstraße 2, 80333 München

ISSN 1432-6299

**Redaktion:**

Dr. Kathrin B. Zimmer,

Elsa Büsing,

Katharina Fischer

Dr. Elisabeth Donoughue (verantw.)

Astrid Schein, Adressen und Leserservice

Telefon: 089 . 2186 . 2420

Fax: 089. 2186. 2890

E-Mail: [Redaktion.Aviso@stmwk.bayern.de](mailto:Redaktion.Aviso@stmwk.bayern.de)

Aviso erscheint in loser Folge.

E-Paper: [stmwk.bayern.de/kunst-und-kultur/magazin-aviso.html](http://stmwk.bayern.de/kunst-und-kultur/magazin-aviso.html)

Die kostenlosen Ausgaben sind im Ministerium, an staatlichen Kultureinrichtungen oder beim Bestellservice der Bayerischen Staatsregierung erhältlich. [bestellen.bayern.de](http://bestellen.bayern.de)

**Titelbild:**

Aida Bakhtiari *Erkenne Dich selbst*

**Art-Direction und Gestaltung:**

Sabrina Zeltner [sabinazeltner.com](http://sabinazeltner.com)

**Gesamtherstellung:**

Bonifatius GmbH, Druck-Buch-Verlag Karl-Schurz-Str. 26, 33100 Paderborn [bonifatius.de](http://bonifatius.de)

Aida Bakhtiaris Arbeiten finden Sie ab Seite 16 in diesem Heft. Im Bild zu sehen ist: *Dashavatara*, Virtual Reality 2020

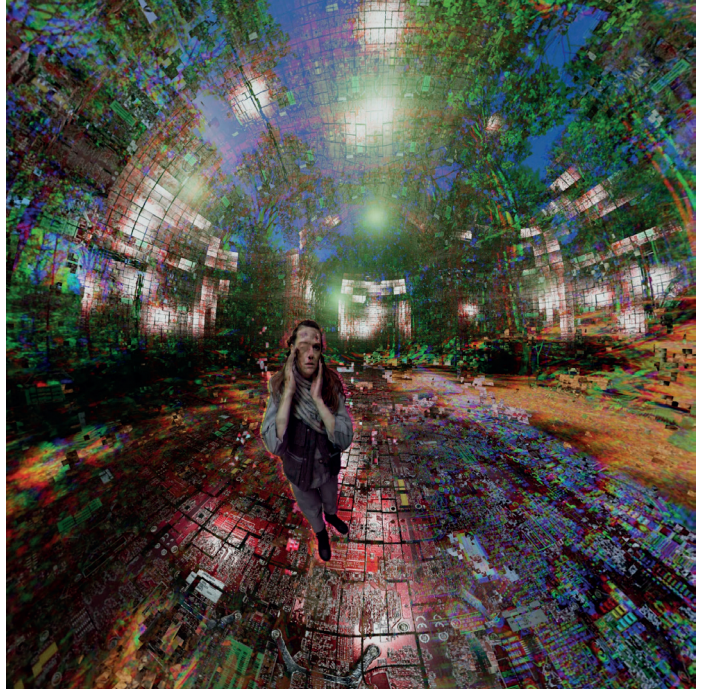


# Hinter den Kulissen — Das Digitaltheater am Staatstheater Augsburg

Text: Tina Lorenz



*Unser Leben in den Wäldern* von Marie Darrieussecq. Die Uraufführung in der Regie von André Bückler ist die neueste 360°-Produktion für das vr-theater@home des Staatstheater Augsburg



**W**eil am Theater kein Tag wie der andere ist, hört es sich auch hinter den Kulissen des Digitaltheaters oft so an: »Wann scannen wir die Opernsolistin für das VR-Videospiel ein?« – »Wie erklären wir den Schauspielerei:innen am besten, dass eine 2D-Aufnahme ihrer Figuren in einem gerenderten 3D-Raum ihre Spielweise verändert?« – »Mit welcher Game Engine arbeitet unser 3D-Animationskünstler für das neue Ballettprojekt nochmal?« Während wir gerade die Konzeptionsprobe für unsere AR-Produktion *Ein Flanellnachthemd* der Surrealistin Leonora Carrington vorbereiten, wollen auch Fragestellungen aus den Bereichen 3D-Klangraum, Game Design und KI-Finetuning geklärt werden.

Seit seiner Gründung 2020 hat das Digitaltheater am Staatstheater Augsburg eine neue Ära der Theaterkunst eingeleitet. Mit seinem innovativen Ansatz, der die Welten von Theater und Technologie verschmilzt, hat es sich als Pionier des Mixed Reality-Theaters etabliert. Aus der Anschaffung von 500 VR-Brillen für die hybride Opernproduktion *Orfeo ed Euridice* sind mittlerweile ein florierender Verleih von 360°-Videoproduktionen für das heimische Wohnzimmer, eine Gastspiel-Box für Schulklassen und Festivals und zwei weitere hybride Produktionen für Publikum vor Ort mit VR-Elementen gewachsen. Mit dem VR-Game *Erwartung* werden wir erstmals in den VR-Videospielbereich vordringen – und das mit einer expressionistischen Oper von Arnold Schönberg!

Dass das Digitaltheater sich als Technik und Methode durch das ganze Haus zieht, merken wir immer wieder: Die Kollegen

der Tonabteilung sind Experten im Herstellen von binauralisierten Darstellungen dreidimensionalen Klangs geworden, die Videoabteilung streamt routiniert auf twitch.tv, die Veranstaltungstechnik hat sich in Mixed Reality auf technischer Ebene genauso reingefuchst wie unsere Vorderhauskolleginnen und -kollegen in die Benutzungserklärung. Themen des digitalen Wandels ziehen sich mittlerweile durch die Spielpläne aller Sparten und im Digitaltheater begrüßen wir Gäste, die vielleicht zunächst gar nicht realisieren, dass wir ein Theater sind – also Leute, die wir in der Besucherforschung »Nichtbesucher:innen« nennen würden. Ohne unseren Wesenskern des live vor Publikum gespielten Theaters aufzugeben oder verwässert zu haben, ist die Bereicherung unseres Angebots durch das Digitaltheater unverkennbar – und das ist etwas, an dem wir noch lange wachsen und forschen können. ●

Im Chaos Computer Club erwachsen geworden studierte Tina Lorenz Theaterwissenschaft und Amerikanische Literaturgeschichte in Wien und München. Sie war Dozentin für Theatergeschichte an der Akademie für Darstellende Kunst Bayern, Dramaturgin am Landestheater Oberpfalz und Referentin für digitale Kommunikation am Staatstheater Nürnberg. Sie ist Gründungsmitglied der Hackspaces metalab Vienna und Binary Kitchen Regensburg und sitzt in der Fellowship-Jury der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität. Seit 2020 baut sie im Staatstheater Augsburg das Digitaltheater auf.



# Worauf wir uns freuen Jugend hackt München – Code and Culture

Text: Danilo Dietsch,  
Andrea Schmölder-Veit,  
Nele Schröder-Griebel,  
Markus Faltermeier



Jubel nach der Abschlusspräsentation 2022 – ein großartiges Jugend hackt-Wochenende geht zu Ende.

**Wir von Q3** haben 2020 zusammen mit Kathrin Zimmer ein Netzwerk gegründet, um *Jugend hackt* in München zu organisieren. Als Pilot gestartet, wurde *Jugend hackt* schnell zum Erfolg. Zu den bisherigen Veranstaltern und Förderern – Bezirksjugendring Oberbayern, Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit, Kunstministerium, Kulturreferat LH München und die Dachorganisation *Jugend hackt* – sind mit dem Amerikahaus und dem Museum für Abgüsse im letzten Jahr neue Partner dazugekommen. Wir haben unter dem Motto »Mit Code die Welt verbessern« ein jährliches Event für junge, technikbegeisterte Menschen in München etabliert. Drei Tage lang können Jugendliche, unterstützt von ehrenamtlichen Mentorinnen und Mentoren, an Prototypen, digitalen Werkzeugen und Konzepten für ihre Vision einer besseren Gesellschaft hacken. Hacken ist für uns nichts Negatives, sondern unter Berücksichtigung der Hacker:innenethik ein Auseinandernehmen, Neuzusammensetzen und Anpassen. Daher freue ich mich auf die Abschlusspräsentationen am meisten, denn bisher gab es nach jedem *Jugend hackt*-Wochenende immer spannende Prototypen zu bewundern.

**Wir im Museum für Abgüsse** haben im letzten Jahr erstmals an dem Event *Jugend hackt – Code and Culture* teilgenommen und es war für uns ein überwältigendes Erlebnis. Auftakt im Programm macht ein Workshop bei uns im Museum. Dabei können wir den Jugendlichen einiges aus unserer (Museums-) Welt erzählen: Beispielsweise, welches Bild man in der Antike von Frieden und Krieg hatte, wie man mit AR antike Statuen erklären kann und vieles mehr. Kunst und Kultur mit Technik zu verbinden, die Jugendlichen über Visionen und Wünsche, Pro-

bleme und Lösungen diskutieren zu lassen: Das macht *Jugend hackt München – Code and Culture* aus. In den letzten Jahren wurden bereits viele spannende Projekte angegangen: Wie kann jeder und jede das für sich passende Museum finden? Oder: Wie kann man jeden Tag ein wenig schlauer werden? Auch ein eigenes digitales Museum haben die Jugendlichen einmal programmiert. Was wurde ausgestellt? Natürlich besonders schöne Codes!

**Wir im Amerikahaus** sind 2022 ebenfalls erstmalig zum Veranstalterkreis von *Jugend hackt* gestoßen. Es hat uns unglaublich viel Spaß gemacht, jungen Menschen für drei Tage einen Raum zu geben, um mit anderen Gemeinschaft zu erfahren und Softwarelösungen für kleine und größere Herausforderungen zu entwickeln. Der Hackathon sensibilisiert junge Menschen für digitale Medien und Möglichkeiten. Er fördert die Zusammenarbeit von jungen Menschen aus unterschiedlichen Alters- und Herkunftsklassen, diversen Geschlechtsidentitäten und Kulturkreisen. Das gemeinsame Programmieren trägt dabei hervorragend zu unseren Kernthemen bei: zur demokratischen Bildung und Förderung von gesellschaftlichem Engagement. ●

Der Jugend-Kultur-Hackathon findet vom 14. – 16.07. im Amerikahaus in München statt.

Danilo Dietsch ist Medienpädagoge und Geschäftsführer von Q3.Quartier für Medien.Bildung.Abenteuer. Die Klassischen Archäologinnen Dr. Andrea Schmölder-Veit und Dr. Nele Schröder-Griebel sind Leitende Kustodinnen des Museums für Abgüsse Klassischer Bildwerke München. Dr. Markus Faltermeier ist Referent am Amerikahaus München.

# Ausstellung — *Echoes*

Text: Sarah Johanna Theurer

# Haus der Kunst 21.07. – 23.07.2023



oben: Angela Goh, *Body Loss*, Performed at the Art Gallery of NSW, 2021. Courtesy of the artist and Fine Arts, Sydney

rechts: Angela Goh, *Sky Blue Mythic*, Performed at the Sydney Opera House, 2021. Courtesy of the artist and Fine Arts, Sydney

Das gesamte Programm sowie Tickets finden Sie auf [hausderkunst.de/ausstellungen/echoes-2023](https://hausderkunst.de/ausstellungen/echoes-2023)



**D**as Performance Programm *Echoes* widmet sich künstlicher und nicht-menschlicher Intelligenz und geht der Frage nach, was *live* – lebendig – heute bedeutet. Mit einem Fokus auf die Stimme geht *Echoes* über den menschlichen Körper hinaus und untersucht andere Formen der Lebendigkeit.

Begleitet vom Echo ihrer eigenen Stimme lotet Angela Goh in *Body Loss* tanzend die Grenzen des menschlichen Körpers aus. Die polyphone Musik von Lyra Pramuk überbrückt durch Filter und Loops die Kluft zwischen körperlicher und künstlicher Stimme. Weitgehend wortlos werden ihre Lieder zu einem Experimentierfeld für neue Formen der stimmlichen Interaktion zwischen Mensch und Maschine. In *AI Transmutations* vervielfältigt Kianí del Valle ihren Körper mittels maschinellen Lernens und macht so deutlich, dass Kommunikation über menschliche Interaktion hinausgeht. Ähnlich auch Tiara Roxanne und Delia

Beatriz (DEBIT): Sie schöpfen aus unterschiedlichen indigenen Kulturen, um Konzepte von KI zu entwickeln, die diese nicht mehr nur als Werkzeug begreifen. Ob es stimmt, dass mit KI eine neue Ära der Kunst anbricht? Bei *Echoes* werden wir viele Stimmen dazu hören – ob wir sie auch verstehen? ●

Sarah Johanna Theurer ist Kuratorin am Haus der Kunst München. Ihr Schwerpunkt liegt auf zeitbasierten Kunstpraktiken und techno-sozialen Verflechtungen. Oft arbeitet sie kollaborativ. Sie initiierte die Live-Ausstellung *Echoes* sowie Symposien zu Kunst und Technologie. Theurer kuratierte Überblicksausstellungen zu Fujiko Nakaya und Katalin Ladik und realisiert komplexe Neuproduktionen wie die Ausstellung *Window of Tolerance* von WangShui, die im September im Haus der Kunst eröffnet wird.

# Kunst! Du!

Über, in und um die Künste –  
Nora Gomringer meint

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

waren Sie schon einmal versucht, einer optischen Täuschung zu erliegen? Vom einfachen Betrachten einer Pop-Art Grafik von Victor Vasarely, dem gedanklichen Nachsteigen der Treppen M. C. Eschers, dem Versuch des Auflörens der unendlichen Schleife von Max Bill? Oder sind Sie gar den schönen – seit dem Barock – zelebrierten Spielereien für Blick, Perspektive und Verstand gerne aufgesessen? Sollten Sie an solcherlei Feinsinnigkeiten Freude haben, so könnten Ihnen die neuen Gimmicks und Verführungen, die mit technischen Innovationen einhergehen, gefallen. Letztlich braucht man für jede Art der Digitalisierung ein Endgerät in Händen genannt Handy oder Tablet und auf diesem Gerät eine Galerie von Applications, Anwendungen oder kurz: Apps. Diese lassen Sie eintauchen in eine neue Runde von Möglichkeiten, können sie doch rasch und umfänglich programmiert werden, komplett auf eine Institution oder auch nur einzigartige Ausstellung oder in dieser nur eine spezielle Aktion darin angepasst werden. Fürs Mitmachen bei den neuen Möglichkeiten kriegen die Entwickler und die App-Stores (virtuelle »Läden«, in denen Sie die Apps Ihrer Wahl einkaufen können) Ihre Daten. Das tut zunächst nicht weh, auch tun diese Dinge allen von uns sehr unterschiedlich »weh«, weil es ein unterschiedliches Einsehen in Notwendigkeiten und ein unterschiedliches Mitteilen von Notwendigkeiten gibt. Das Centre Pompidou in Paris experimentierte letzthin mit den Möglichkeiten der AR, der augmented reality, Anwendungen, die man vermeintlich in die Realität einarbeitet, so dass man – wie im beschriebenen Falle – gewaltige Fische und Meeressäuger aus Gebäuden der Innenstadt glotzen sah. In Chinas Einkaufsmeilen werden ganze Werbeflächen so programmiert, dass Züge aus ihnen schießen, Frauenbeine aus ihnen ragen, das Bild in die Realität drängt. Hätte man sein Handy nicht wie eine Lupe vor sich, man sähe nichts von diesen speziell generierten Bildern, aber da man sie durch dieses besondere »looking glass« wahrnimmt, sind sie Konkurrenten zur Echtheit aller auf dem Medium verfügbaren Dateneinheiten: Fotos, Texten, Videos usw. Gerade kann man in Bamberg's Altem Rathaus die dort lange in Ruhe und Würde ein bisschen vor sich hinstaubende Fayencensammlung Ludwig, zusammengetragen unter neuer Kuratierung, erleben. Es geht um »Fake Food«, ein Thema, das in gleich zwei populären Themenkom-

plexen aufschlägt. Fakeness, also Unechtheit fasziniert Menschen und stößt sie gleichzeitig ab. In der Ausstellung kann man an einem vornehmen Banquet teilnehmen, indem man sich eine VR-Brille aufsetzt, die quasi das Handy ersetzt und durch ihre Platzierung mitten im Gesicht alle Sinne des Kopfes erstmal in Beschlag nimmt. Ich liebe so etwas, könnte in Computerspielen, aber mehr noch Kinofilmen im Dolby Surround Sound verschwinden, mag die Untersuchung meiner Wahrnehmung durch solche Angebote. Wie reagiert mein Körper? Was bleibt mir nach der Ausstellung noch im Sinn? In Bern war ich gerade in einer Ausstellung zu »Frauen am Berg« im Alpinmuseum der Schweiz. Was soll ich sagen? Alles, was diese Frauen real erlebt haben, wird mir immer verschlossen sein, aber durch das Aufsetzen einer Brille kann ich auf einmal sehen, was sie sahen, wenn sie den Gipfel erklommen hatten. Und ich bin dankbar und noch mehr beeindruckt von ihren Pionierleistungen.

Wem davon nämlich die Demut ausgescheucht wird, hat nichts verstanden. Und ja, das kommt auch vor. Gehen Sie sich mal wieder verblüffen lassen in einer schönen Schau!

Ihre Nora Gomringer



Nora-Eugenie Gomringer, Schweizerin und Deutsche, lebt in Bamberg. Sie schreibt, vertont, erklärt, souffliert und liebt Gedichte. Alle Mündlichkeit kommt bei ihr aus dem Schriftlichen und dem Erlauschten. Sie fördert im Auftrag des Freistaates Bayern Künstlerinnen und Künstler internationaler Herkunft. Dies tut sie im Internationalen Künstlerhaus Villa Concordia. Und mit Hingabe. [nora-gomringer.de](http://nora-gomringer.de)

# Das Erklärstück social bavarikon – Geschichte(n) für alle

Gritt Brosowski: bavarikon ist seit einiger Zeit nicht ausschließlich mit einer Homepage virtuell präsent, sondern hat sein Angebot erweitert, wie auf dem Bild unschwer zu erkennen ist. Wer hat den Auftrag erteilt und mit welcher Zielsetzung?



Gritt Brosowski hat Mittlere und Neuere Geschichte, Politikwissenschaften und Osteuropäische Geschichte studiert. Sie arbeitet als Dezernentin und kommissarische Leiterin an der Landesbibliothek Mecklenburg-Vorpommern Günther Uecker. Zudem ist sie Leiterin der AG Regionalbibliographie und AG Regionalbibliotheken sowie Vorstandsmitglied der AG Regionalbibliotheken.



Lisa Buschmann hat an der LMU Englische Literatur, Neuere Deutsche Literatur und Ethnologie studiert. Nach ihrem Abschluss hat sie viele Jahre im Medienwesen gearbeitet und bringt Erfahrung aus den Bereichen Radio, TV und online mit. Seit Mai 2022 ist sie an der Bayerischen Staatsbibliothek mit dem Projekt *social bavarikon* betraut und entwickelt gemeinsam mit ihren Kolleginnen und Kollegen Strategien zur digitalen Kulturvermittlung.

Gritt Brosowski: bavarikon ist seit einiger Zeit nicht ausschließlich mit einer Homepage virtuell präsent, sondern hat sein Angebot erweitert, wie auf dem Bild unschwer zu erkennen ist. Wer hat den Auftrag erteilt und mit welcher Zielsetzung? Lisa Buschmann: Den Auftrag für das Projekt, welches wir *social bavarikon* getauft haben, kam vom Bayerischen Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst. Bei bavarikon handelt es sich ja um das Internetportal des Freistaats Bayern, welches redaktionell und technisch in der Bayerischen Staatsbibliothek angesiedelt ist. Kunst-, Kultur- und Wissensschätze aus Einrichtungen in Bayern stehen online, ohne Anmeldung, jedem zur Verfügung. *Social bavarikon* sieht vor, mittels neuer Kanäle den Bekanntheitsgrad des Portals zu steigern. Seit September 2022 gibt es deshalb einen Podcast und einen TikTok-Kanal. Zusätzlich befindet sich derzeit ein neuer online-Auftritt in Arbeit, der sich in Optik und Funktionalität an eine Zielgruppe richtet, die mit dem Angebot bislang noch nicht vertraut ist.

Welche Zielgruppe soll erreicht werden und wie? L.B.: Wir freuen uns natürlich über jeden, der das Angebot wahrnimmt. In erster Linie sind die Inhalte aber auf ein jüngeres und nicht-museumsaffines Publikum abgestimmt. Beide Formate wollen in erster Linie unterhalten und über den Faktor der Unterhaltung das Interesse der Zielgruppe für Kunst, Kultur und die Geschichte Bayerns wecken. Es gibt für diese Form der Wissensvermittlung inzwischen den schönen Begriff »Edutainment« – also eine Verquickung von *education* und *entertainment*. Wir versuchen Vorbehalte gegenüber kulturellen und wissenschaftlichen Angeboten abzubauen. Wir müssen der Zielgruppe zeigen, dass wir sie ernst nehmen und dass sie uns vertrauen können. Das ist natürlich ein Prozess, aber es ist wert, diesen abzuwarten.

Was sind wichtige Kriterien in der Umsetzung? L.B.: Hauptkriterium ist, sich auf ein Konzept und einen Kommunikationsstil festzulegen. Die Erwartungshaltung der Gesellschaft hat



links: der Maler Paul Höcker, daneben das Skandal-Gemälde Ave Maria

sich durch das virtuelle Angebot stark verändert. Ich gehöre zu der Generation, die noch gelernt hat, sich aktiv auf Inhalts-suche zu begeben. Das ist heute nicht mehr notwendig, da im Sekundentakt neue Inhalte verfügbar sind. Algorithmen geben den Takt an. Ich bezeichne das gerne als »Angebotskultur« und entsprechend versuchen wir, dieser Erwartungshaltung gerecht zu werden – Qualitätsanspruch inklusive:

Für den Podcast als akustisches Medium ist der Sound eklatant wichtig. Wir haben ein professionelles Sounddesign und Sprecher, die die Inhalte so vermitteln, dass der Hörer neben dem Inhalt auch eine klangliche Wertigkeit vermittelt bekommt. Allein das kann schon den Unterschied zu anderen Angeboten machen. Wir verzichten auch auf einen belehrenden Fachjargon und wählen stattdessen eine alltagsnahe Sprache. Beispielsweise wird Lola Montez bei uns nicht »von der Gesellschaft geächtet«, sondern sieht sich mit einem »Shitstorm« konfrontiert.

Schon ist eine sprachliche Brücke zwischen der Vergangenheit ins Hier und Jetzt geschlagen. Sich über Storytelling und Stil Gedanken zu machen halte ich für einen wichtigen Baustein. Denn dadurch entsteht bei Userinnen und Usern eine Art Markenbewusstsein. Die Idee ist, dass die Zielgruppe irgendwann mit uns eine Inhaltsvermittlung assoziiert, die für sie relevant ist.

Auch bei TikTok achten wir sehr darauf, den Nutzerinnen und Nutzern zu vermitteln, dass auch historische, wissenschaftliche und kulturelle Inhalte eine Relevanz für sie haben können. Dabei haben wir die Themen im Blick, die aktuell die Zielgruppe beschäftigen und schaffen Bezüge.

In einem Video-Clip geht es beispielsweise um folgende Geschichte: Es gibt ein Gemälde mit dem Titel *Ave Maria*, welches sich im Besitz der Neuen Pinakothek befindet. Das Bild hat eine

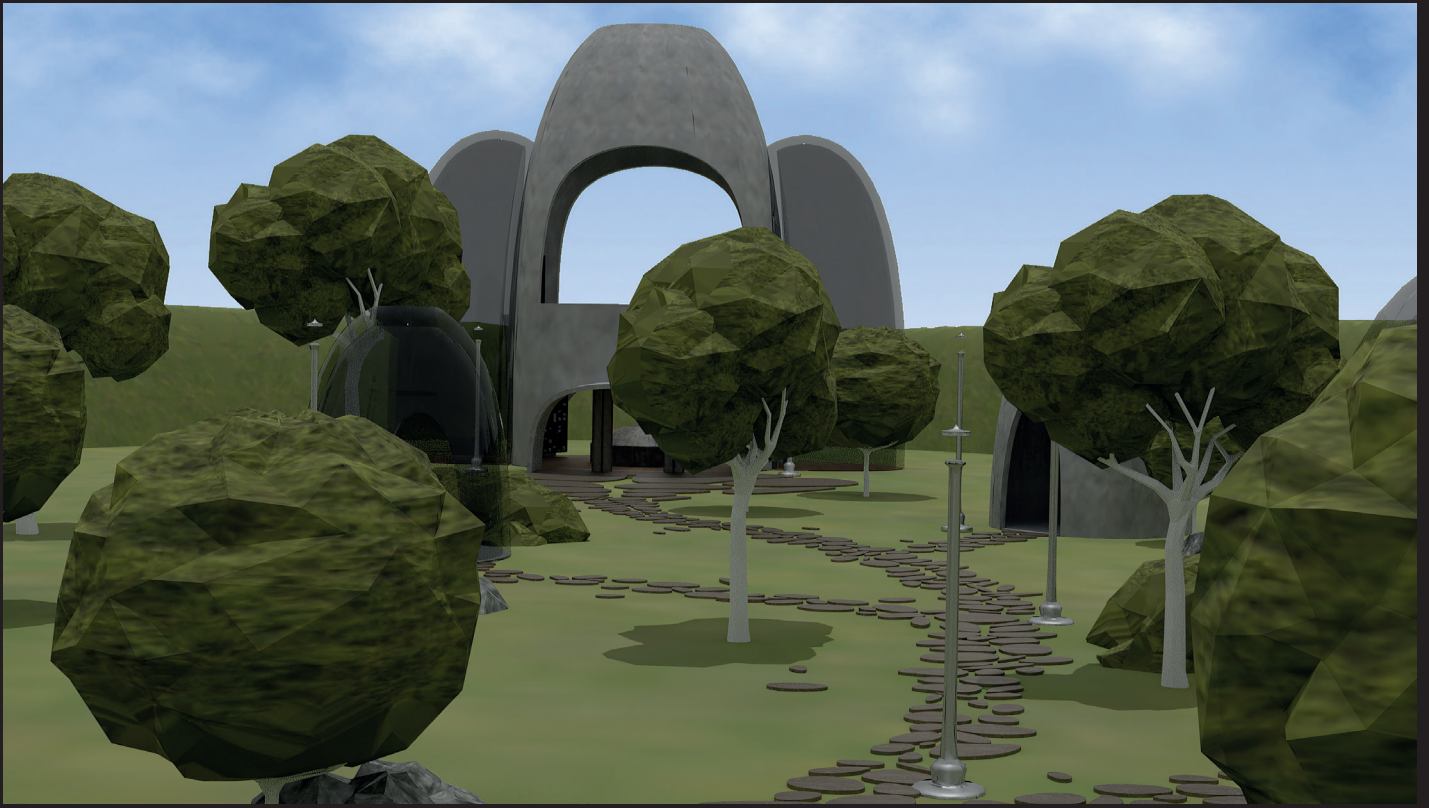
Geschichte, denn es löste im 19. Jahrhundert einen Skandal aus. Dem Maler Paul Hoecker wurde nachgesagt, er hätte mit dem Modell der Maria ein Verhältnis gehabt und das Modell hat sich als junger Mann herausgestellt. Hoecker verliert auf Grund seiner Homosexualität seine Professur an der Akademie der Bildenden Künste.

Über den Aspekt »Homosexualität« wurden gleich mehrere Inhalte vermittelt: Der Name des Künstlers, die Geschichte eines Gemäldes und der Ort, an welchem sich das Bild befindet. Wenn der User nur einen Aspekt behalten hat, würde ich das als Erfolg werten.

Wie groß ist der Aufwand in der Praxis? L.B.: Dank einer Vorlaufzeit vor dem Live-Gang im September 2022 konnten wir ein redaktionelles System aufbauen, wodurch der Aufwand überschaubar bleibt. Unser Projekt funktioniert vor allem deshalb, weil ich aus dem Referat bavarica in der Bayerischen Staatsbibliothek sehr viel Input zu potenziellen Themen für den Podcast und TikTok bekomme. Das erlaubt eine gezielte Recherche. Außerdem habe ich in bavarikon Zugang zu unzähligen Fotos und Bildern und muss nur in Ausnahmefällen selbst Bildmaterial einholen. Diese Faktoren tragen dazu bei, dass wir immer in der Lage sind, unsere Kanäle mit neuen Inhalten zu bedienen und auch ohne großen Kostenapparat arbeiten können.

### 3-Tipps für Einsteiger in Sachen virtuelle Kulturvermittlung?

- 1 Stellen Sie sich immer zuerst die Frage: *Was* will ich und *wen* will ich erreichen?
- 2 Holen Sie sich Medienkompetenz ins Haus und haben Sie Vertrauen
- 3 Machen Sie sich zur Marke und schaffen Sie Relevanz ●



oben: Dieser Raum steht für das Leben Viktor Ullmanns in Stuttgart, wo er zwei Jahre eine anthroposophische Buchhandlung betrieb, ist aber weitgehend an den anthroposophischen Park des Goetheanums angelehnt.  
 unten: Ausschnitt aus dem 360°-Video *Die Weise von Liebe und Tod des Cornets Christoph Rilke*

# Kultur digital – Strategie

Ein kurzer Blick zurück: Am 24. Juli 2019 luden das Bayerische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst, das Zentrum Digitalisierung.Bayern (ZD.B) und die Bayerische Akademie der Wissenschaften erstmals zu einem Runden Tisch *Digitale Kulturvermittlung* ein. Im Fokus des ersten Treffens stand neben dem Austausch über die einzelnen Kunstsparten hinweg eine Bestandsanalyse in den einzelnen Häusern. Die eingeladenen Vertreterinnen und Vertreter aus staatlichen und nichtstaatlichen Museen, Archiven, Bibliotheken und Theatern präsentierten den aktuellen Stand ihrer Häuser im Bereich der Digitalisierung. Sie entwarfen große Visionen und formulierten Etappenziele auf dem Weg ihrer Institution in die digitale Transformation und benannten die größten Hemmschwellen und Hindernisse auf dem Weg.

Viele Ideen und adressierte Themen wurden im Nachgang des Treffens in Angriff genommen: Im Frühjahr 2020 wurde am Bayerischen Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst die Koordinierungsstelle für Digitalisierung in Kunst & Kultur eingerichtet, um Kulturinstitutionen und Kulturschaffende auf ihrem Weg in die digitale Transformation dauerhaft zu unterstützen. Die Web-Seminarreihe *Digitale Kulturvermittlung* startete im Sommer 2020 und wurde stetig um neue Veranstaltungsformate, wie beispielsweise digitale Netzwerkveranstaltungen, erweitert. Im Frühjahr 2021 wurde erstmals das Programm *kultur.digital.vermittlung* für die staatlichen Kulturinstitutionen ausgeschrieben.

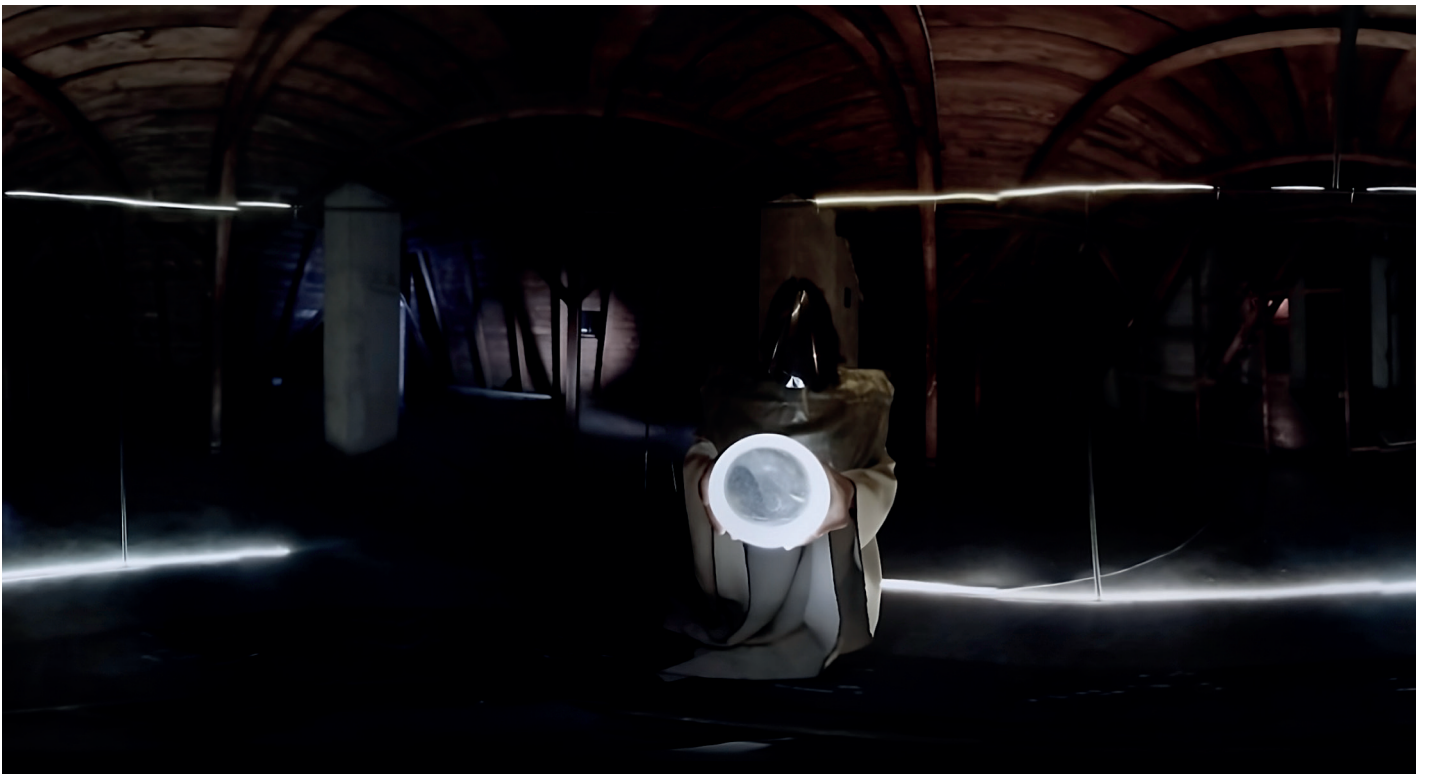
Ein Blick in die Gegenwart: Neun Kulturinstitutionen haben die erste Runde des Programms *kultur.digital.vermittlung* durchlaufen. Mit den von den Institutionen hier vorgelegten Ergebnissen aus zwei Jahren Arbeit, im beständigen Austausch mit den Häusern, werden die 2019 gesammelten Ideen und Fragestellungen spartenübergreifend weitergeführt, Fortschritte benannt und neue Best-Practices geteilt und getestet. Auch wenn es auf dem Weg in die digitale Transformation vergleichsweise kleine Schritte sind und noch eine längere Wegstrecke vor uns liegt, so bedeuten die erarbeiteten Strategien wertvolle Etappen und unabdingbare Grundlagen für den Prozess der digitalen Transformation.

*Kathrin B. Zimmer*

# Aida Bakhtiari

Aida Bakhtiari ist eine Künstlerin an der Schnittstelle von Kunst, Medienbildung und technischer Innovation. In ihrer Arbeit beschäftigt sie sich mit den Auswirkungen neuer Technologien auf unsere (Selbst-)Wahrnehmung, Kultur und Gesellschaft. Bakhtiari ist Meisterschülerin an der Akademie der Bildenden Künste München (Prof. Axel Kasseböhmer). Sie hat Kunst und Multimedia mit dem Schwerpunkt Medieninformatik an der Ludwig-Maximilians-Universität München und System Thinking an der Massachusetts Institute of Technology und dem University College London studiert. Sie ist Gastdozentin an der LMU und hat an diversen Symposien und Ausstellungen teilgenommen, wie Make Munich, 1E9 und Ars Electronica-Festival in Linz. Sie initiiert Kooperationsprojekte und Bildungsformate wie das Gnothi Kollektiv, Mobinchän oder ÖDigital der Färberei München und wirkt an partizipativen digitalen Formaten an Museen mit, beispielsweise in der Städtischen Galerie im Lenbachhaus, in der Hamburger Kunsthalle und im Museum Brandhorst. Aida Bakhtiari lebt und arbeitet in München und Hamburg.





oben: »Erkenne Dich selbst« Projekt Gnothi Seauton, Mixed Reality, *gnothi.info* 2021  
unten: »Erkenne Dich selbst« Projekt Gnothi Seauton, Mixed Reality, *gnothi.info* 2021 @ Sorin Dragoi



»Erkenne Dich selbst« Projekt Gnothi Seauton, Mixed Reality, *gnothi.info* 2021

### **Projekt Gnothi seauton**

Gnothi seauton (altgriechisch Γνώθι σεαυτόν, »Erkenne dich selbst!«) ist eine XR-Installation, die sich anhand des Mythos »Das Orakel von Delphi« mit der menschlichen Selbstwahrnehmung und der Datenverarbeitung im digitalen Zeitalter auseinandersetzt.

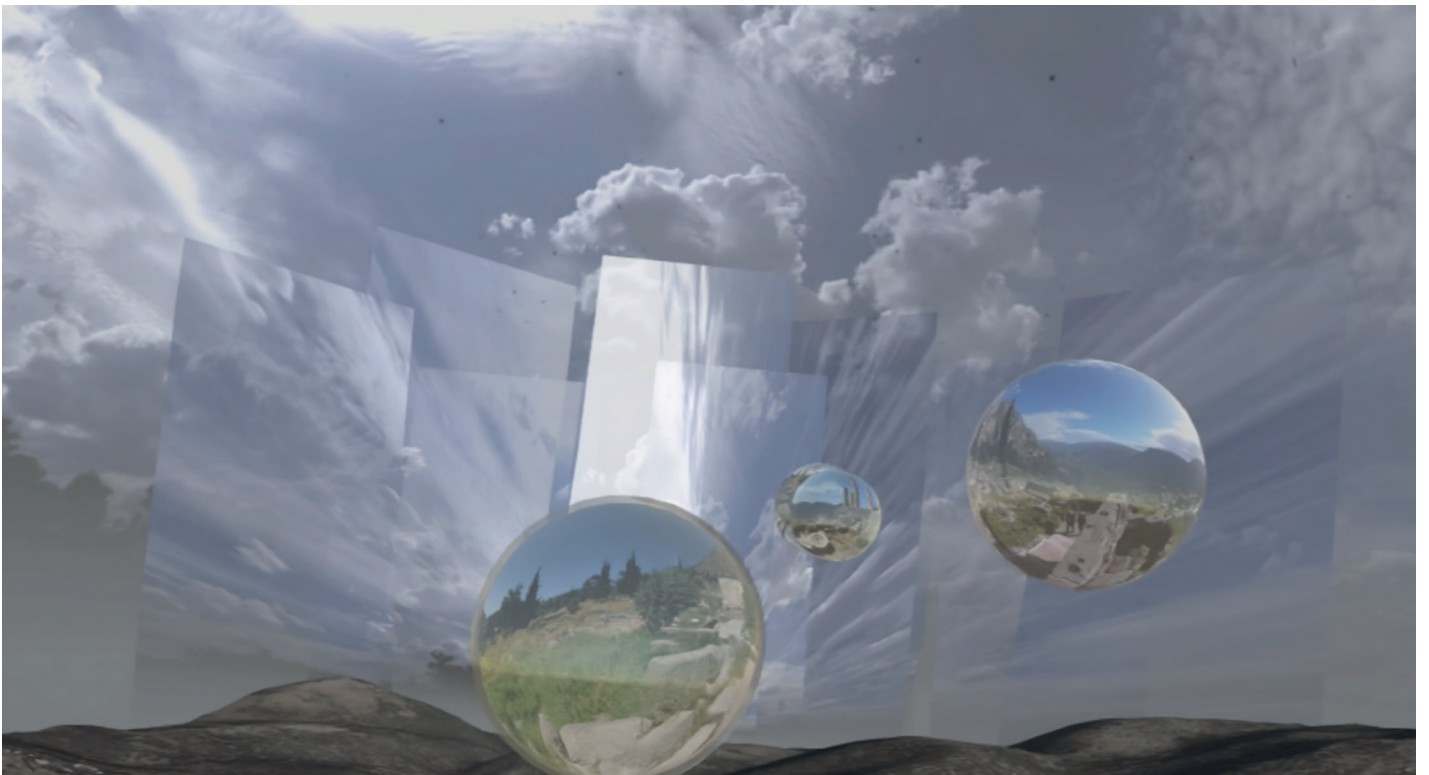
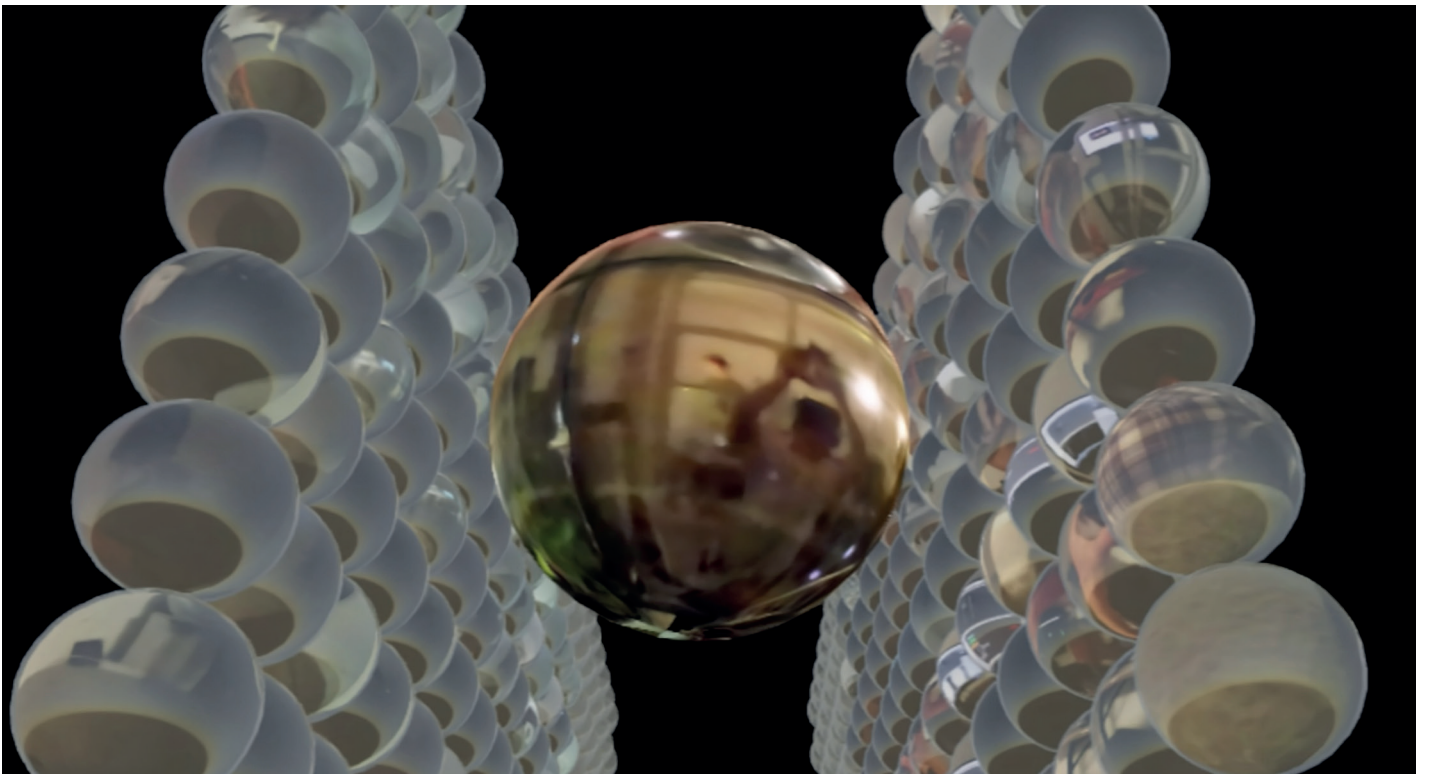
Das Kollektiv Gnothi besteht aus Aida Bakhtiari, Alexander Degner, Daniel Door, Katrin Savvulidi und Mira Sacher. In ihrer Zusammenarbeit entwickeln sie eine Mixed Reality-Installation mit dem Titel Gnothi Seauton (»Erkenne dich selbst«), benannt nach einer der Inschriften am Tempel des Orakels von Delphi. Die Arbeit erforscht die Interaktion zwischen menschlicher Selbstwahrnehmung und digitaler Datenverarbeitung. Zugleich stellt sie die Fragen nach den Grenzen zwischen unserer Wahrnehmung von digitalem und realem Raum. Das Kollektiv strebt einen engeren Dialog zwischen verschiedenen Disziplinen an und arbeitet mit Expertinnen und Experten aus den Bereichen Medieninformatik, Medientheorie, 3D-Druck, Geschichte, Philosophie und Bühnenbild zusammen. Das Projekt Gnothi Seauton wird von Nicole Leykauf produziert und vom FFF Bayern, sowie vom XR Hub Bavaria gefördert.



oben: »Erkenne Dich selbst« Projekt Gnothi Seauton, Mixed Reality, *gnothi.info* 2021  
unten: »Erkenne Dich selbst« Projekt Gnothi Seauton, Mixed Reality, *gnothi.info* 2021 @ Dominik Oczkoski



»Erkenne Dich selbst« Projekt Gnothi Seauton, Mixed Reality, *gnothi.info* 2021 @ Sorin Dragoi



oben: »Erkenne Dich selbst« Projekt Gnothi Seauton, Mixed Reality, *gnothi.info* 2021  
unten: »Erkenne Dich selbst« Projekt Gnothi Seauton, Mixed Reality, *gnothi.info* 2021



### **Projekt MakeUsVisible x denkFEmale**

Etwa 95 % der Statuen und Denkmäler in München stellen Männer dar. Die nicht-männliche Hälfte der Stadt wird im Stadtbild fast völlig ausgeklammert. Im Rahmen von #MakeUsVisible x denkFEmale werden 31 Augmented-Reality-Denkmäler geschlechtsspezifischer Persönlichkeiten den Statuen von Männern in der ganzen Stadt gegenübergestellt oder an Orten präsentiert, die für die abgebildete Person wichtig waren. Die AR-Skulptur von Aida Bakhtiari Vier Generationen stellt Marianne Adelaide Hedwig Dohm, Gertrude Hedwig Anna Pringsheim, Katia Mann und Erika Mann dar.



Projekt »MakeUsVisible x denkFEmale«, Augmented Reality 2022

# Warum eigentlich eine Digitalstrategie?

Vom Sinn, Zweck und  
großen Nutzen  
einer Digitalstrategie für  
eine Kulturinstitution



**S**ollten nicht die eigentlichen Kernaufgaben der Kulturinstitutionen im Zentrum ihrer Arbeit stehen – so zum Beispiel das Erforschen und Bewahren im Falle der Museen? Sind nicht eher die Freude am digitalen Experimentieren und damit die Förderung innovativer Projekte der Schlüssel für die digitale Transformation im Kulturbereich? Legt ein Strategieprozess nicht gerade kleine Häuser mit knappen personellen Ressourcen für Monate oder sogar Jahre lahm? Und was ist mit so einem Strategiepapier, das gedruckt oder als PDF auf der Homepage steht, für den täglichen Arbeitsalltag in einem Theater gewonnen? – So könnten kritische Stimmen fragen.

Tatsächlich wurde die Frage der Relevanz von Digitalstrategien auch jüngst in der länderoffenen AG Digitale Transformation in Berlin diskutiert. Ein klares »JA« für die Notwendigkeit von Strategieprozessen stand nach kurzer Zeit im Raum. Versteht man die Entwicklung einer Digitalstrategie als eine Positionierung der jeweiligen Kulturinstitution im analogen wie im digitalen Raum, so liegt die Notwendigkeit auf der Hand. Allein eine Kulturinstitution, die sich und anderen klar darlegen kann, warum sie die Angebote macht, die sie macht, die weiß, wen sie erreichen möchte, die Digitalisierung nicht allein als Ausführung analoger Prozesse mit digitalen Tools versteht, sondern Digitalität als innovativ nach außen an das Publikum gerichtet sowie nach innen als Basis für die tägliche Arbeit der Mitarbeitenden versteht, und in der dieses Verständnis von der gesamten Institution geteilt und getragen wird, ist für das 21. Jahrhundert erfolgreich aufgestellt.

Strategieprozess klingt nach einer sehr großen Aufgabe, die angesichts stets knapper personeller Ressourcen zu Recht in ihrer Relevanz hinterfragt werden kann. Doch impliziert man, dass der Umfang des Prozesses in Relation zur Größe eines Hauses stehen und auch schlank gestaltet sein kann, berücksichtigt man, dass im Rahmen eines Strategieprozesses auch Priorisierungen vorgenommen werden können, die im Nachgang zu Arbeitserleichterungen führen, und ist man offen dafür, dass Strategieprozesse auch zu einem gewissen Grad im Verbund und Austausch geführt werden können, so liegt der elementare Nutzen einer Digitalstrategie für Kulturinstitutionen auf der Hand. Die zu erarbeitende Vision und Mission stellen sicher, dass neue innovative Projekte im Haus nachhaltig weitergeführt werden können und keine Eintagsfliegen bleiben müssen. Die Strategiearbeit bringt kritische bzw. lang aufgeschobene Fragen auf den Tisch, sie bildet die Grundlage für die Entwicklung konkreter Zielvorgaben und Kriterien zur Messung von Projekterfolgen ebenso wie für den gezielten Aus- und Aufbau digitaler Kompetenzen innerhalb einer Institution oder eines institutionsübergreifenden Netzwerks.

Wo möglich sollte ein Strategieprozess mit der Entwicklung oder dem Ausbau konkreter Anwendungen – digitaler Projekte und Experimente – parallel vonstatten gehen. Projekte und Experimente, die Spaß machen und Mitarbeitende

und Publikum gleichermaßen begeistern, können helfen, die Kernelemente des Strategieprozesses noch im Prozessverlauf auszutesten. Fortschritte und Ergebnisse der Experimente im digitalen Raum können auf die Digitalstrategie einzahlen und den Fortgang einer Strategieentwicklung effektiv unterstützen, während die Strategie die nachhaltige Fortsetzung der Anwendungen sicherstellt.

Klar muss uns allen dabei immer sein: Eine Digitalstrategie wird nicht *einmal* entwickelt, publiziert und ist damit abgeschlossen. Vielmehr ist die formulierte Strategie ein Versprechen in die Zukunft, und der Prozess der Entwicklung geht nahtlos in die schrittweise Implementierung im Haus über. Die Implementierung und die tägliche Arbeit in einer Institution werden die Strategie immer wieder auf den Prüfstand stellen. Sie bildet dabei ein lebendes Dokument, das stets im Blick behalten und weiterentwickelt werden will. ●



Dr. Kathrin B. Zimmer ist seit 2020 Koordinatorin für Digitalisierung in Kunst & Kultur am Bayerischen Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst. 2017 bis 2020 hat sie am Zentrum Digitalisierung, Bayern (ZD.B) die Themenplattform Bildung, Wissenschaft, Kultur aufgebaut. Davor war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Klassische Archäologie der Universität Tübingen sowie Kustodin im MUT Museum Universität Tübingen.



»Alle« ist keine Zielgruppe! Aber Kulturinstitutionen können in einer Digitalstrategie festlegen, dass sie gerne »alle« mit ihren Angeboten, Maßnahmen und Produkten erreichen möchten. Bei der Umsetzung müssen Ziele und Zielgruppen dann immer so spezifisch wie möglich definiert werden.



Illustration - atelierhaas.de

# Must-have Digitalstrategie im Zeitalter digitaler Trans- formation

**S**tellen Sie sich vor, Sie renovieren ein Haus. Sie haben dabei keine Idee, wer das Haus bewohnen soll. Sie besitzen zwar allerhand teure Werkzeuge und Technik, wissen jedoch nicht, wie man diese sinnvoll einsetzt. Sie haben weder ein Bau- und Gestaltungskonzept noch haben Sie einen Überblick über die Ressourcen in Personal, Geld und Zeit. Kurzerhand übernehmen Sie den Bauplan von einer anderen Sanierung, ohne Anpassung an die vorliegenden Rahmenbedingungen und ohne Abstimmung mit allen weiteren Beteiligten. Vielmehr ordnen Sie die Renovierung nach den vorliegenden Bauplänen an...

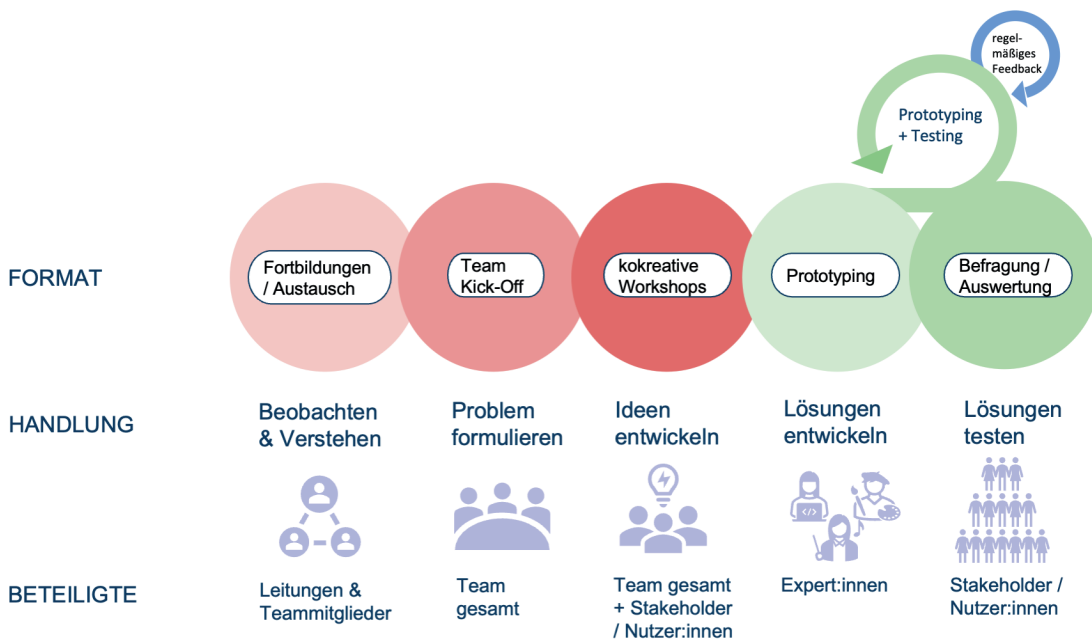
Sie haben Recht: Das Beispiel ist absurd! Niemand würde unter diesen Voraussetzungen ein Bauprojekt starten. Warum aber gehen wir in Kulturinstitutionen häufig das Thema Digitalisierung ähnlich blauäugig, ohne Strategie und Planung an? In meinem Beitrag möchte ich nicht auf die Gründe fehlender Digitalstrategien in kulturellen Organisationen eingehen, die vielfältig und zudem spezifisch für jede einzelne Organisation sind. Vielmehr möchte ich insbesondere kleine und mittelgroße Einrichtungen ermutigen, sich auf den Weg zu machen und Möglichkeiten aufzeigen, eine Kultur der Digitalität und eine Digitalstrategie zu etablieren. Wichtig hierfür ist vor allem die Anerkennung, dass sich die Gesellschaft in einer Zeit der digitalen Transformation befindet, die Auswirkungen auf alle Lebensbereiche und damit auch auf die Kulturarbeit hat. Aus diesem Grund richtet sich eine Digitalstrategie nicht nur auf einen bestimmten Bereich, sondern nimmt die Organisation als Ganzes in den Blick. Sie ist eine der zentralen Querschnittsaufgaben für einen zukunftsorientierten Wandel, der weniger Medienanpassung als vielmehr eine Kulturrevolution ist. Im Folgenden werden die wichtigsten Aspekte einer Digitalstrategie benannt.

### Haltung und Prozess

Eine Digitalstrategie sollte man aufsetzen wollen, nicht machen müssen. Sie sollte aktiv erarbeitet, nicht übernommen werden. Sie sollte Ausdruck einer agilen Haltung sein, die sich proaktiv und reflektierend den Herausforderungen und Chancen der digitalen Transformation stellt, die flexibles Arbeiten zulässt und neue Aufgaben annimmt. Eine solche Haltung rüttelt an einem traditionellen Selbstverständnis und an starren Organisationsstrukturen. Um hierfür ein Verständnis im Team zu schaffen, sollten die ersten Schritte zur Etablierung einer Digitalstrategie der Sensibilisierung für das Thema »Kultur der Digitalität« dienen, indem Weiterbildungen für möglichst viele Mitarbeitende angeboten werden. Um über das Wissen hinaus aber auch Akzeptanz für die Strategie zu schaffen, ist die Entwicklung der Strategie gemeinsam mit möglichst vielen Teammitgliedern aufzusetzen. Dieser co-kreative und kollaborative Prozess ist der zweite wichtige Aspekt einer Digitalstrategie. Er ist die Praxis von Digitalität, die auf Partizipation, Netzwerkarbeit, Gleichzeitigkeit und Referenzialität beruht. Hierbei lassen sich bereits die ersten Maßnahmen erproben, die es zu etablieren gilt. Entscheidend ist, dass bei einem solchen Prozess – ganz im Unterschied zu einem Projekt – das Ergebnis im Vorfeld nicht feststeht. Zudem zählt die Schwarmintelligenz, nicht die einzelne Meinung. Jede Idee von jeder Person ist wertvoll, mag sie zunächst noch so abwegig erscheinen. Weitreichend und »groß« zu denken, ist ausdrücklich erwünscht.

### Mit Design Thinking zur Lösung

Nur Ideen zu sammeln ist noch keine Lösung. Für die Steuerung eines partizipativen und vor allem flexiblen Prozesses bis hin zu einem machbaren und akzeptablen Produkt ist die Anwendung von Design Thinking ein probates Mittel.



Idealtypischer Design Thinking-Prozess mit Prozessbeteiligten.

Es handelt sich hierbei um einen lösungsorientierten Ansatz für komplexe Herausforderungen, der gleichzeitig eine agile Arbeitskultur ermöglicht. Fünf Schritte sind charakteristisch für Design Thinking (s. Grafik S. 28 unten): 1. Empathie, 2. Definition des Problems, 3. Ideenentwicklung, 4. Lösungsansätze darstellen und 5. Lösungsansätze testen. Die Schritte 3 bis 5 können sich mehrfach wiederholen (iterative Schleifen), bis man zu einem vorerst bestmöglichen Ergebnis kommt. Die Länge eines Design Thinking-Prozesses ist dabei nicht definiert. Auch müssen die Phasen nicht zwingend aufeinander folgen. Für eine Digitalstrategie bedeutet dieser Ansatz, dass diese nie wirklich abgeschlossen ist. Vielmehr muss sie regelmäßig auf ihren Nutzen hin überprüft und gegebenenfalls aufgrund von Erfahrungen, Feedbacks oder wegen sich ändernder Rahmenbedingungen angepasst werden. In diesem Prozess zwangsläufig enthalten ist das Scheitern: Ideen stellen sich nach der Prüfung als nicht machbar heraus, Prototypen werden im Test abgelehnt, Ziele wurden nicht erreicht etc. pp. Eine gute Fehlerkultur ist also unabdingbar, zumal gerade Fehler das Lernen in einer Institution unterstützen. Doch woher wissen wir, was Fehler bzw. Misserfolg und was Erfolg ist? Indem wir Ziele und vor allem auch Zielgruppen definieren bzw. im Fall einer Digitalstrategie Maßnahmen und Stakeholder!

#### Warum für wen welches Angebot?

»Alle« ist keine Zielgruppe! Und dennoch können Kulturinstitutionen in einer Digitalstrategie festlegen, dass sie gerne »alle« oder zumindest so viele Menschen wie möglich mit ihren Angeboten erreichen möchten (s. Titelgrafik S. 26/27). Bei der Umsetzung der Maßnahmen und Produkte gilt jedoch immer, dass Ziele und Zielgruppen so spezifisch wie möglich zu definieren sind. Gleiches gilt im Grunde auch für die Digitalstrategie an sich. Zwar ist sie mehrheitlich nach innen gerichtet, allerdings gibt es unterschiedliche Stakeholder, die mindestens zu bedenken sind, im besten Fall aber in den Strategieprozess involviert werden sollten. Nehmen wir als Beispiel die Digitalisierung einer Sammlung. In der Regel sind wir schnell dabei, die digitale Erfassung des Sammlungsbestands als prioritäre Aufgabe in eine Strategie aufzunehmen. Nur selten denken wir aber bereits beim Bekenntnis zur Digitalisierung an den Nutzen und die Gruppen der Nutzerinnen und Nutzer. Bei einer Digitalstrategie sollten aber genau diese im Zentrum stehen. In diesem Sinn sollten die ersten Fragen, die Sie sich für Ihre Strategie stellen, jene nach dem *Warum* und nach dem *für wen* sein. Erst wenn Sie z. B. nach der Methode des Golden Circle von Simon Sinek den Purpose (why) und damit die Zielgruppen definiert haben, sollten das Vorgehen und die konkreten Maßnahmen zur Erreichung der Ziele beschrieben werden. Der Purpose ist die sinnhafte Kernaussage, auf die alle Maßnahmen und Aufgaben einzahlen müssen. Für Museen kann ein Purpose in folgende Richtung gehen: Wir benötigen eine Digitalstrategie, um in einer digitalen Welt Relevanz für die Vermittlung, die Sammlung, das Ausstellen und den Erhalt von materiellem und immateriellem Kulturgut zu erzeugen. Hierfür setzen wir uns mit den Interessen verschiedener Gruppen von Nutzerinnen und Nutzern auseinander und entwickeln digitale

wie analoge Angebote, die auf die Nutzung durch diese Gruppen und den Nutzen für diese Gruppe zentriert sind. Wir tragen dadurch zu einer vielfältigen und medienkompetenten Gesellschaft bei, die komplexe Herausforderungen der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft im Blick hat und diese zu verhandeln versteht.

Es sollte deutlich geworden sein, dass eine Digitalstrategie mehr ist als eine Ansammlung von Maßnahmen zur Einführung neuer Medien, Tools, Kommunikations- und Werbemittel. Vielmehr sollte sie zur DNA einer Kulturinstitution werden, die partizipativ, kollaborativ, flexibel und kreativ arbeitet und die die Kultur der Digitalität mitgestaltet und nicht an sich vorbeiziehen lässt. ●

#### Zum Weiterlesen

Wie genau Design Thinking funktioniert, darüber informiert die Infoplatform Design Thinkit: [design-thinkit.de](https://design-thinkit.de)

Johann Herzberg (Hrsg.), *museum4punkt0 | Workbook: Impulse & Tools für die digitale Kulturvermittlung* (Berlin 2023) [museum4punkt0.de/wp-content/uploads/2023/04/museum4punkt0\\_workbook\\_2023.pdf](https://museum4punkt0.de/wp-content/uploads/2023/04/museum4punkt0_workbook_2023.pdf)

Landschaftsverband Westfalen-Lippe und Kulturpolitische Gesellschaft e. V. (Hrsg.), *Kultur in Bewegung. Digitalität. Zukunftsthemen einer innovationsorientierten Kulturpraxis und Kulturpolitik* (2022).



Dr. Doreen Mölders ist Leiterin des LWL-Museums für Archäologie und Kultur, Westfälisches Landesmuseum. Bis 2018 war sie Kuratorin am Staatlichen Museum für Archäologie Chemnitz. Von 2005 bis 2010 arbeitete sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Ur- und Frühgeschichte der Universität Leipzig. Sie war Stipendiatin des Akademieprogramms *Museion21* der Alfred Töpfer Stiftung zur Förderung von Nachwuchsführungskräften im Museum. Sie ist Vorsitzende des Museumsverbands NRW und Sprecherin des Verbundprojekts *Museum als CoLabor: Öffne die Blackbox Archäologie!*, das von der Kulturstiftung des Bundes im Programm *Fond Digital* gefördert wird.

# Why? How? What? – Auf dem Weg zur Digitalstrategie

Text:  
Kathrin B. Zimmer,  
Elsa Büsing

**D**as Programm *kultur.digital.vermittlung* des Bayerischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst unterstützt staatliche Kulturinstitutionen bei der Entwicklung einer ganzheitlichen digitalen bzw. digital-analogen Strategie sowie der Umsetzung innovativer digitaler Projekte im Rahmen dieser Strategie. Die Entwicklung bzw. Weiterentwicklung der Digitalstrategie stand von Anfang an gleichwertig neben der Planung und Durchführung eines digitalen Projektes.

Neun Kulturinstitutionen entwarfen in der zweijährigen Programmlaufzeit aus anfangs noch recht vage formulierten Eckpunkten eigene Digitalstrategien. Dieser Prozess wurde von der Koordinierungsstelle für Digitalisierung in Kunst und Kultur durch ein Rahmenprogramm intensiv begleitet: Die regelmäßigen Werkstattgespräche und der mehrteilige Workshop zur Entwicklung einer Digitalstrategie ermöglichten den Austausch und Wissenstransfer zwischen den be-

teiligten Kulturinstitutionen und boten zugleich strategische und inhaltliche Unterstützung.

Wie die Projekt- und Strategieprozesse an den Häusern so war auch die Entwicklung des Rahmenprogramms durch die Koordinierungsstelle ein iterativer Prozess, der kontinuierlich an die Bedarfe der Häuser in ihrer fortschreitenden Arbeit angepasst wurde.

## Die Werkstattgespräche

Die Werkstattgespräche waren von Beginn an fester Bestandteil des Rahmenprogramms. Sie fanden einmal pro Quartal rein digital als Videokonferenz statt. Bei jedem Treffen berichteten je drei der insgesamt neun Institutionen aus ihren laufenden Strategie- und Projektprozessen. So hatte jede Institution während der Programmlaufzeit zweimal die Möglichkeit, ihre Erfolge vorzustellen, sich aber auch zu konkreten Herausforderungen auszutauschen.

*»Digitalstrategien können nicht losgelöst von Auftrag, Vision und Mission der Häuser gedacht werden. Die digitale Dimension, die durch neue Technologien immer mehr Gewicht bekommt, wirkt tief in die DNA von Kulturinstitutionen hinein. Konkret: Die Häuser müssen strategisch das ganze Bild im Blick behalten. Bis zum Punkt, an dem es mitunter politisch wird und sich die Frage stellt: Was sollen Kulturinstitutionen im digitalen Zeitalter denn überhaupt sein?« – Matthias Leitner und Egbert van Wyngaarden haben die Kulturinstitutionen auf dem Weg zur Digitalstrategie zwei Tage lang begleitet.*



Matthias Leitner ist Digital Storyteller und entwickelt Content und Impact Strategien für Kultur- und Wissensinstitutionen. Für seine journalistische und künstlerische Arbeit wurde er vielfach ausgezeichnet – zuletzt mit dem Medienpreis Parlament des Deutschen Bundestages 2020 sowie dem International Lovie Award 2022.

Prof. Egbert van Wyngaarden unterrichtet Film und arbeitet als Trainer und Berater für systemische Organisationsentwicklung. Seine Schwerpunkte sind Digitale Transformation, Nachhaltigkeit und Zukunftsfähigkeit.

Von Anfang an herrschte eine sehr offene und vertrauensvolle Gesprächskultur. Die Institutionen waren bereit, ihre individuellen Erfahrungen, Herausforderungen und Hürden, aber auch entwickelte Lösungsansätze und Ergebnisse in der Runde zu teilen. Dadurch profitierten alle Beteiligten von den Erkenntnissen und individuellen Lösungsstrategien der anderen Institutionen.

Die Werkstattgespräche ließen aber auch erkennen, dass es anfangs eine Herausforderung war, über Unfer-

tiges zu sprechen, den Prozess als Prozess zu benennen und sichtbar zu machen, über Work-in-progress zu reden, anstatt ein Endergebnis in den Fokus zu rücken.

Die Werkstattgespräche konnten den großen Wert eines Austauschs work-in-progress aufzeigen, was den interinstitutionellen Dialog sehr bereichert und wertvoll gemacht hat.

*»Durch die intensiven Gespräche in den verschiedenen Veranstaltungen erhielten wir die Chance mit Fachleuten in Kontakt zu treten, die uns neue Inputs und Impulse, Perspektiven und Denkanstöße mitgaben, die wir in unseren Prozess integrieren konnten.« – Alessandra Vicentini und Susanne Bischler, Museumspädagogisches Zentrum*



*»Das Rahmenprogramm eröffnete Vernetzungsmöglichkeiten mit anderen Institutionen. Im offenen Austausch wurden Arbeitsergebnisse präsentiert und wertvolle Impulse gegeben.« – Laura Scherr, Generaldirektion der Staatlichen Archive Bayerns*



»Die Begleitung durch das StMWK hat durch die jeweiligen Präsentationen des Projekt-Ist-Zustandes geholfen, die eigene Arbeit zu reflektieren und zu verschriftlichen. Die gute Kritik von außen war motivierend.« *Frauke Maria Petry, Die Neue Sammlung – The Design Museum*



»Die Fortbildung mit hochkarätigen Expertinnen und Experten schaffte das grundlegende Know-How, um den Strategieprozess voranzutreiben und die richtigen Schwerpunkte zu setzen.« – *Dorothea Band und Angelika Schuster-Fox, Bayerisches Nationalmuseum*



#### Der Workshop »Entwicklung einer Digitalstrategie«

In einem rein digital als Videokonferenz durchgeführten zweitägigen Workshop erarbeiteten die Kulturinstitutionen – geführt durch eine externe Workshopleitung – eine erste strategische Grundlage, um anschließend den Strategieprozess individuell an ihren Häusern weitertreiben zu können.

Die erfolgreiche Umsetzung und Durchführung eines solch inhaltlich anspruchsvollen Workshops mit vielen Teilnehmenden war und ist nur mit einer externen Workshopleitung möglich, die professionell durch den Prozess führt. Ein gemeinsamer Workshop mit allen Institutionen hat sich u. a. deshalb angeboten, da es zahlreiche Themen gibt, die sich gut und sinnvoll mit den verschiedenen Häusern (groß, klein, verschiedene Sparten) in einem Raum verhandeln und bearbeiten lassen. Gerade das gemeinsame Arbeiten an denselben zentralen Fragestellungen spornte alle an.

Zwei Faktoren waren für den produktiven Erfolg des Workshops entscheidend: Die knapp bemessenen Zeitfenster für die Bearbeitung der aufeinander aufbauenden Aufgaben und Fragestellungen sowie das Vorstellen und Ausprobieren verschiedener Arbeitsmethoden. Die Geschwindigkeit als kreativen Faktor zu nutzen, war zunächst ungewohnt, führte am Ende jedoch zu produktiven Ergebnissen. Viele, klare, rasch und in kurzen Zeitfenstern zu bearbeitende Aufgaben, die beim Allgemeinen begannen, endeten nach zwei sehr intensiven Tagen mit der Formulierung der drei ersten To Dos für den nächsten Arbeitstag. Insbesondere zwei Methoden wurden sehr gut angenommen: Die Segelboot-Methode sowie die Priorisierungs-Quadranten (viel Arbeit – wenig Ertrag bis wenig Arbeit – viel Ertrag).

Ein anschließender Aufbauworkshop wurde mit ca. einem halben Jahr Abstand zum ersten Workshop terminiert, damit die Häuser die Chance hatten, in der Zwischenzeit selbstständig an der Strategie weiterzuarbeiten und den Prozess intern voranzubringen.

»Was der Prozess für uns deutlich gezeigt hat: Digitalisierung meint nicht nur die Digitalisierung von Kunstwerken und multimedialen Angeboten für unsere Besucherinnen und Besucher, sondern weit mehr – so etwa die Digitalisierung von Arbeitsprozessen, Ausbau der Infrastruktur und die digitale Kompetenz aller Mitarbeitenden.« *Priscilla Pfannmüller, Bayerische Staatsgemäldesammlungen*





»Der Strategieprozess hat bei uns damit begonnen, dass wir uns intensiv mit unseren Zielen und Werten für das Abgussmuseum beschäftigt haben. So konnten wir dann auf einer guten Grundlage über unsere Strategie diskutieren. Erst untereinander auf Leitungsebene und dann aufs ganze Team ausgeweitet – das hat uns unheimlich viel gebracht.« Nele Schröder-Griebel und Andrea Schmölder-Veit, Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke



»Unser Haus profitiert vor allem vom neu erworbenen Wissen und Bewusstsein für digitale Prozesse und Möglichkeiten.« Ingrid Trobitz, Bayerisches Staatsschauspiel / Residenztheater



»Als besonders zielführend haben sich die vielen Gespräche mit den Kolleginnen und Kollegen erwiesen, einige Anregungen daraus konnten wir direkt umsetzen. So wurde u.a. der Kunstbibliotheken-Verbund MAIA ins Leben gerufen.« Ulrich Pfisterer, Zentralinstitut für Kunstgeschichte



»Es wurde im Team diskutiert, welche Angebote in Zukunft für das Haus sinnvoll sind und wie sie ihr Publikum erreichen. Aufgaben wurden verteilt, Know-how aufgebaut und manches auch einfach praktisch ausprobiert. Am Ende stand ein Konzept, das das Team nun gemeinsam umsetzen will.« Arnulf Schlüter, Staatliches Museum Ägyptischer Kunst



### Was bleibt?

Der regelmäßige und vertrauensvolle Austausch in den Werkstattgesprächen sowie die intensive gemeinsame Arbeit in den Workshops hat erkennbar zur Motivation für die Projektarbeit und den Strategieprozess beigetragen. Die Institutionen haben sich durch die Impulse gegenseitig inspiriert und wurden angeregt, intern Prozesse in Gang zu setzen, sich mit Kolleginnen und Kollegen auszutauschen und neue Projekte und Konzepte auf den Weg zu bringen.

Viel hat sich in zwei Jahren bewegt, vieles muss und wird sich noch in Zukunft bewegen. ●

Dr. Kathrin B. Zimmer und Elsa Büsing bauen am Bayerischen Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst seit 2020 die Koordinierungsstelle für Digitalisierung in Kunst und Kultur auf. Die Koordinierungsstelle unterstützt Kulturinstitutionen und Kulturschaffende auf ihrem Weg in die digitale Transformation mit Online-Veranstaltungen zu Querschnittsthemen der Digitalisierung und digitalen Netzwerkveranstaltungen. Darüber hinaus betreut die Koordinierungsstelle das Programm kultur.digital.vermittlung.

# Von verborgenem Archivmaterial bis zur Gehörlosenführung

## Neun innovative Projekte der digitalen Kulturvermittlung in Bayern

Text: Kathrin B. Zimmer, Elsa Büsing

**I**m Rahmen des Programms *kultur.digital.vermittlung* unternahmen 2021 bis 2023 neun staatliche Kulturinstitutionen in Bayern verstärkt Experimente im digitalen Raum. Mit Blick auf ihre Zielpublika und vor dem Hintergrund ihrer jeweils spezifischen Exponate, Materialien und Gegebenheiten setzten sie sich zum Ziel, künftig verstärkt digitale Wege der Kulturvermittlung einzuschlagen und bis 2023 ein neues Projekt umzusetzen. Die Institutionen stellten sich mit ihren Projektskizzen einem wettbewerblichen Verfahren und wurden von einer externen Fachjury zur Unterstützung durch das Bayerische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst empfohlen. Die Entwicklung und Umsetzung der konkreten Projekte stand während der gesamten Laufzeit von zwei Jahren in unmittelbarem Zusammenhang mit der Entwicklung einer Digitalstrategie der Häuser. Die Projektarbeit zahlte auf den Strategieprozess ein (zum Strategieprozess s. S. 30 f.) und die entwickelte Strategie sichert die nachhaltige Weiterführung und den Ausbau der Projekte nach Ende der Programmlaufzeit.

Die Bandbreite der Projekte, die in dem spartenübergreifend angelegten Programm unterstützt werden, reichen vom *digitalen Besuchsassistenten*, der einen personalisierten Museumsbesuch vor Ort in der Alten Pinakothek unterstützt, bis zum digitalen Rundgang durch Räume des Bayerischen Hauptstaatsarchivs, die real nicht ohne weiteres zugänglich

sind. Sie fokussieren sehbehinderte und gehörlose/taube Besucherinnen und Besucher durch spezielle digitale Angebote in der Neuen Sammlung – The Design Museum, im Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke und mit Angeboten des Museumspädagogischen Zentrums. Mit dem neuen Escape Game hat das Bayerische Nationalmuseum ein Angebot für den jugendlichen, kulturinteressierten Nachwuchs entwickelt. Die Klanginstallation im Staatlichen Museum Ägyptischer Kunst erlaubt eine virtuelle Reise in den Sudan und lässt die Besuchenden unmittelbar in die Grabungsarbeiten vor Ort in Naga eintauchen, und das Residenztheater zeigt im Digitalen, dass Theater mehr sein kann als allein der Besuch vor Ort.

Die neun Institutionen standen während der Programmlaufzeit in engem Austausch. Sie gaben reihum Einblick in ihre Projektfortschritte oder stellten Hindernisse zur Diskussion und unterstützten einander konstruktiv mit erzielten Erfahrungswerten.

Alle Projekte werden auf den kommenden Seiten in Form von Steckbriefen vorgestellt. Sie sind im Rahmen der Themenwoche *kultur.digital.experience* (10.07.-16.07.2023) in speziellen Veranstaltungen mit den jeweiligen Projektteams zu testen und stehen in der Folge für die Nutzung durch die Besucherinnen und Besucher dauerhaft zur Verfügung.



Die Besuchenden bewegen sich frei in den verschiedenen Panoramen im Raum und steuern damit automatisch die Geschichte der Grabung, die ihnen erzählt wird.



**Steckbrief 1: Naga – Die verschüttete Königsstadt. Mit Augen und Ohren: Eine archäologische Reise in den Sudan**

Die Präsentation des Staatlichen Museums ägyptischer Kunst holt die Überreste einer einst prachtvollen Tempelstadt des antiken Reichs von Meroë (350 v. Chr. bis 350 n.

Chr.) ans Licht und nimmt das Publikum mit zu Grabungsarbeiten in die sudanesishe Wüste. Dort forscht ein Münchner Team seit 2013 an einer außergewöhnlichen Entdeckung: Als Subresidenz der Königinnen und Könige von Meroë war Naga eine strategisch bedeutsame Stadt und allein ihr Zentrum gut einen Quadratkilometer groß. Mit neuen Erkenntnissen über eine 1800 Jahre im Sand verborgene Kultur, innovativen Technologien und einem nachhaltigen Restaurierungskonzept setzt das Naga-Projekt Maßstäbe in der modernen Archäologie. Die Sonderausstellung vermittelt den Grabungsalltag des Forschungsteams: Wie lebt und versorgt sich das Team in der sudanesischen Steppe, in welcher Beziehung steht es zur heutigen Bevölkerung, und welche Methoden setzt es ein, um den Geheimnissen der Vergangenheit auf die Spur zu kommen? Über digitales Storytelling und dreidimensionale Soundscapes gewährt die Sonderausstellung tiefe Einblicke in die Forschungsarbeit vor Ort und kombiniert analoge Ausstellungselemente mit Klanglandschaften, die die Besuchenden über Bewegung selbst auslösen. Akustische Welten werden durch präzise Ortung im Ausstellungsbereich interaktiv begehbar und verbinden Mensch und Raum über den Ton. Eine sinnliche Reise in die Vergangenheit für das Museumserlebnis von morgen.

*Arnulf Schlüter*



oben: Auftaktveranstaltung *Neue Sinnlichkeit* am 18. März 2022 im Marstall  
 unten: In der neuen Mediathek auf der Homepage des Residenztheaters finden künstlerische Formate im digitalen Raum ihre neue Plattform und werden nachhaltig weiterentwickelt.

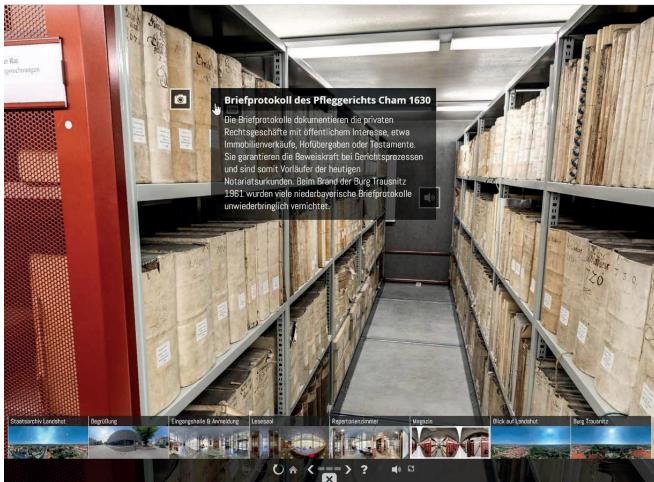
Steckbrief 2: Resi ganz nah, Resi digital und Neue Sinnlichkeit im Resi

Die Erweiterung der Website des Residenztheaters um die Mediathek führt künftig dauerhaft digitale und analoge Angebote zukunftsweisend und nutzerorientiert zusammen. Die in Zeiten der Pandemie entstandenen künstlerischen Formate im digitalen Raum finden dort ihre neue Plattform und werden nachhaltig weiterentwickelt.

Die intensive Auseinandersetzung mit dem Thema Digitalisierung hat einen künstlerischen und ästhetischen Prozess angestoßen. Zeitgenössische Dramatik erweitert sich um eine technologische Dimension, bei der das Ineinandergreifen von Kunst und Technologien im Vordergrund steht. Hierbei ist der Vermittlungsansatz von zentraler Bedeutung, da neue künstlerische Formate und der Einsatz von Technologien mit den Zuschauererwartungen abgeglichen werden müssen. *Resi ganz nah* entwickelt sich zu *Resi digital* als langfristige künstlerische und kulturvermittelnde Strategie. Das digitale Angebot ermöglicht dem Publikum, dem Residenztheater nicht nur weiterhin nah zu sein, sondern ganz neue und andere »nah dabei«-Momente erleben zu können.

Die sehr gut besuchte Auftaktveranstaltung *Neue Sinnlichkeit* im Marstall, die wir in Kooperation mit u. a. dem XR HUB Bavaria und dem Lehrstuhl für Philosophy of Mind der LMU ausgerichtet haben, hat einen Prozess angestoßen, in dem die ästhetische Verschmelzung von technologischen Innovationen mit den vielseitigen sinnlichen Erfahrungsebenen von Theater im Vordergrund steht. Ausgehend von künstlerischen und wissenschaftlichen Perspektiven wurde die Prozesshaftigkeit und das Potential der Verbindung von Theater und Technologie sinnlich erfahrbar gemacht.

*Ingrid Trobitz*



links: In einem virtuellen Rundgang präsentieren die Archive einen reichen Fundus an unersetzlichem Kulturgut und auch Räume, die normalerweise für den Publikumsverkehr nicht zugänglich sind. rechts: Die Lichtshow *Nachtlichter. Vom Dunkel ans Licht* verwandelte im Oktober 2021 die Fassade des Staatsarchivs München in einen Ausstellungsraum.



### Steckbrief 3: *Innenansichten* – Archive digital erkunden

Archive werden vor allem von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, Heimat- und Familienforschenden besucht oder wegen rechtlicher Fragen aufgesucht. Die Mehrheit der Bevölkerung tritt dagegen selten oder nie mit einem Archiv in Kontakt. Diesem Personenkreis gilt es, Zweck und Aufgaben eines Archivs zu vermitteln und seine Funktion als Brücke in die Vergangenheit anschaulich zu machen.

Mit dem Projekt *Innenansichten* zeigen die Staatlichen Archive Bayerns ihren reichen Fundus an unersetzlichem Kulturgut. Neue digitale Angebote wie eine Lichtshow, die App *Hidden Landshut*, virtuelle Rundgänge, Blogparaden, hybride Veranstaltungen und Social-Media-Aktivitäten ergänzen die gewohnten analogen Services, allen voran die Präsentation von Originalen in Ausstellungen und Archivführungen.

Die Lichtshow *Nachtlichter. Vom Dunkel ans Licht* schöpft aus dem Fundus an digitalisierten Archivalien aller neun staatlichen Archive. Im Oktober 2021 verwandelte sie die Fassade des Staatsarchivs München in einen Ausstellungsraum. Etwa 4500 Personen sahen die spektakuläre Präsentation.

Die App *Hidden Landshut* bietet einen historischen Rundgang durch die Hauptstadt von Niederbayern im Jahr der Landshuter Hochzeit von 1475. Nutzerinnen und Nutzer erleben einen Tag im Leben der jungen Magd Anna. An sieben Schauplätzen der Landshuter Innenstadt erzählt sie von der Vermählung Herzog Georgs des Reichen mit Hedwig von Polen. Eingebaut in den Rundgang sind zahlreiche Dokumente aus den Staatlichen Archiven Bayerns.

Laura Scherr

### Steckbrief 4: Zurück ins Museum – Escape Game im Bayerischen Nationalmuseum

Das Bayerische Nationalmuseum entwickelte unter Mitwirkung von Schülerinnen und Schülern der 11. Klasse des Gymnasiums Trudering im Rahmen eines P-Seminars ein Escape Game. Das Projekt stärkt die Bedeutung des Museums als außerschulischer Lern-, aber auch Erlebnisort. Außerdem nutzt gerade diese Art von besuchsbegleitender Information

die Neugierde der Zielgruppe »Jugend«, um daraus ein nachhaltiges Interesse für kunst- und kulturhistorische Prozesse zu initiieren.

König Maximilian II. (1811–1864, reg. 1848–1864) ist durch eine Zeitmaschine in eine ihm fremde Zeit geraten. Die Aufgabe der Spielenden ist es nun, den Museumsgründer aus dieser zu befreien. Dies gelingt ihnen, indem sie Rätsel rund um Objekte lösen, die im Museum ausgestellt sind.

Ausgehend von einer analogen Rallye haben die Schülerinnen und Schüler der Oberstufe mit der Unterstützung von wissenschaftlichen Fachkräften im Unterricht das digitale Escape Game entwickelt. Die medienpädagogische Begleitung übernahm eine Mediendesignerin der PA/SPIELkultur e. V. Somit war sowohl der ungestörte kreative Prozess der Schülerinnen und Schüler als auch der qualitative Anspruch des Museums gewährleistet.

Gespielt wird das Escape Game auf den museumseigenen Medienguides mittels einer App. Somit animiert es Jugendliche zu einem spielerisch-unterhaltsamen, aber auch lehrreichen Museumsbesuch. Da ein Escape Game von ständigen Erweiterungen und Neuerungen lebt, ist geplant, im Rahmen von Ferienworkshops immer neue Aufgaben zu entwickeln.

*Dorothea Band, Angelika Schuster-Fox*

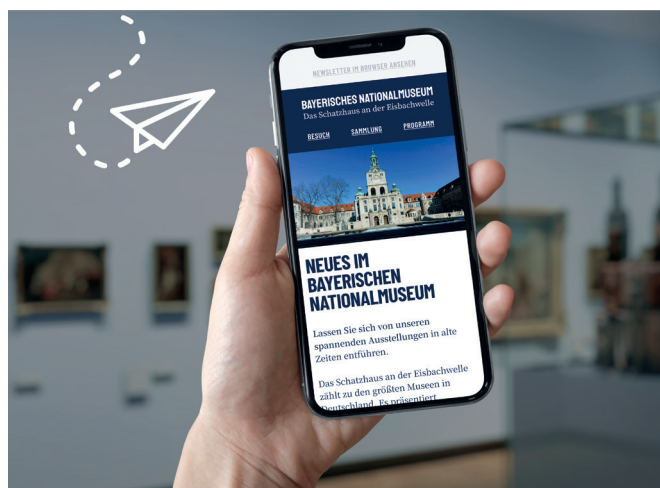


oben: Sessel Vermelha, Fernando & Humberto Campana, Edra S.p.A., 1993 (Entwurf) / 1998 (Ausführung und Produktion), aktuell ausgestellt im X-D-E-P-O-T, Besitz: Die Neue Sammlung – The Design Museum  
unten: Tastobjekt zum Sessel Vermelha, Edra S.p.A., 2023, Besitz: Die Neue Sammlung – The Design Museum

**Rätsel:**  
Navigiere auf einer Karte Münchens von 1615 und ermittle drei Ziffern. Der auf dem Display nachgefahrte Weg ergibt die Ziffer, die Du in Deine Liste einträgst.

1. Ziffer

- Starte an der nordöstlichen Ecke der Frauenkirche und gehe im Uhrzeigersinn bis zur nordwestlichen Ecke. Folge dem Straßenverlauf Richtung Osten bis zur nächsten Kreuzung.
- Hilfestellung (bei Bedarf abzurufen): Standort Frauenkirche
- Lösung: 6

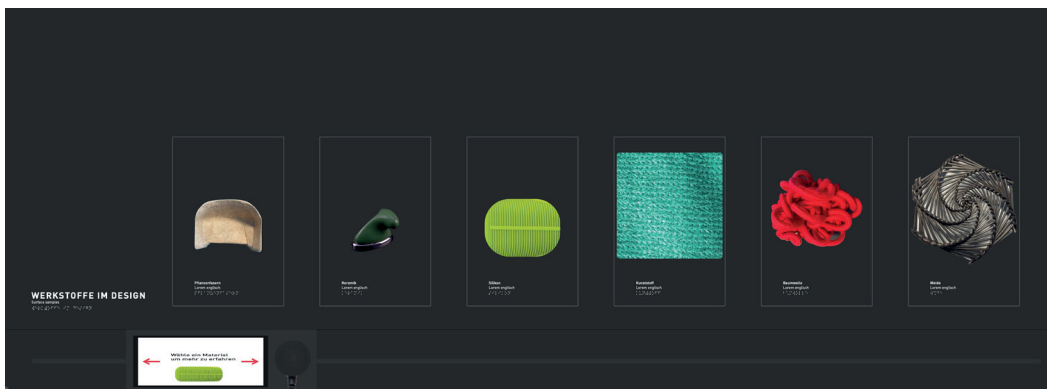



oben: Schülerinnen und Schüler entwerfen Stationen, Aufgaben und Fragen für ein digitales Escape Game im BNM.  
unten: Ab Jahresende soll das Escape Game auf museumseigenen Medienguides mittels einer App verfügbar sein.

### Steckbrief 5: Design inklusiv erleben – Ein Pilotprojekt lotet Möglichkeiten digitaler barrierefreier Kulturvermittlung aus

Seit Februar 2022 kann sich die Neue Sammlung im Programm *kultur.digital.vermittlung* und mit Unterstützung von PIN. Freunde der Pinakothek der Moderne strategisch den Themen der Inklusion und digitalen Kulturvermittlung widmen. Das Pilotprojekt *Design inklusiv erleben* ist ein erster Schritt, gute Gestaltung allen Menschen zugänglich zu machen.

Ab Ende 2023 können im X-D-E-P-O-T der Neuen Sammlung 17 Originalobjekte haptisch erfahren und jeweils Informationen abgerufen werden. Die Inhalte werden als Texte und Audioversionen in Schriftdeutsch und leicht verständlicher Sprache sowie als Audiodeskriptionen und Gebärdensprachvideos angeboten. Ein Bodenleitsystem führt zu dem partizipativen Bereich, in dem Inhalte an den ausgestellten Objekten digital bereitgestellt werden. Das Vermittlungsangebot richtet sich insbesondere an Menschen mit Hör- und Seheinschränkungen, Sprachverständnisschwierigkeiten oder kognitiven Einschränkungen; sie stehen aber allen zur freien Verfügung. Die Inhalte sollen auf Deutsch und Englisch angeboten werden.



oben: Im X-D-E-P-O-T von Die Neue Sammlung wird Ende 2023 eine inklusive Werkbank mit drei verschiedenen Vermittlungsschwerpunkten installiert: Museumssammlung, *Werkstoffe im Design* und modulares Design. Auf den Flächen werden Objekte zum ertasten angeboten. Über verschiebbare ipads können Userinnen und User Informationen zu den Sammlungsobjekten abrufen. Entwürfe Stand Mai 2023.

unten: An der Taststation *Werkstoffe im Design* können verschiedene Materialien von sechs Sammlungsobjekten ertastet werden. Das ipad erkennt die Objekte, vor welche es geschoben wird und durch Abnehmen des Einhandkopfhörers wird automatisch eine Audiodeskription ausgelöst. Über den Touchscreen kann zwischen leichter Sprache, Gebärdensprache sowie den jeweiligen englischen Versionen gewechselt werden.

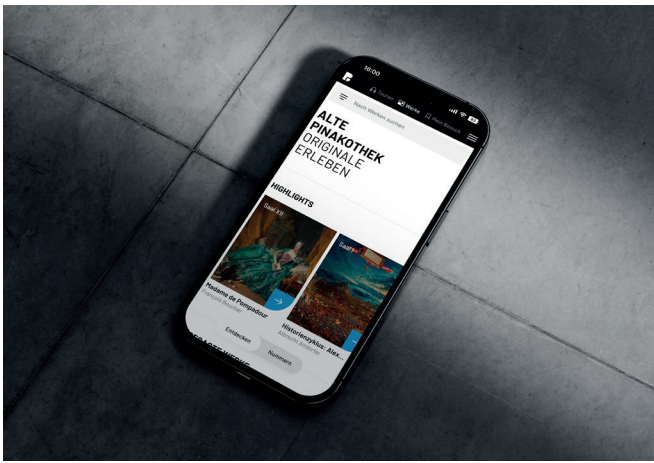
### Steckbrief 6: Digitaler Besuchsassistent – Auf Entdeckungstour durch die Alte Pinakothek

Die Bayerischen Staatsgemäldesammlungen bauen die Online-Sammlung, beginnend mit der Alten Pinakothek, sukzessive zu einem Vermittlungs- und Erkundungsinstrument aus. Mit dem *Digitalen Besuchsassistenten*, so der Arbeitstitel, erhält die Online-Sammlung eine neue mobile Schnittstelle und begleitet mit Audiobeiträgen durch die Galerieräume. Durch thematisch kuratierte und von Nutzerinnen und Nutzern erstellte Rundgänge sowie schlagwortbasierte Empfehlungen können die ausgestellten Werke erkundet werden – vor, während und nach dem Besuch. Auf Basis der Befragung von Besucherinnen und Besuchern der

Die Inhalte bilden den Grundstein für eine digitale Sammlung. Im Zuge dessen rückt die Überarbeitung des Online-Auftritts der Neuen Sammlung in den Fokus. Die Website wurde bereits 2022 nach Mindeststandard der digitalen Barrierefreiheit ergänzt, wird jedoch 2023 neu gelauncht.

Mit dem Vorhaben bietet das Museum einen digitalen, inklusiven Zugang zu einer der weltweit bedeutendsten Sammlungen zur Designgeschichte.

*Frauke Maria Petry*



Mit dem *Digitalen Besuchsassistenten* (AT) erhält die Online-Sammlung eine neue mobile Schnittstelle und begleitet mit Audiobeiträgen durch die Galerieräume. Durch thematisch kuratierte und von Nutzerinnen und Nutzern erstellte Rundgänge sowie schlagwortbasierte Empfehlungen können die ausgestellten Werke erkundet werden – vor, während und nach dem Besuch.

Online-Sammlung sowie einer Fokusgruppe von internationalen Studierenden wurden Wünsche und Bedürfnisse evaluiert. In einer lebhaften Diskussion tauschten die Studierenden ihre Erfahrungen über den Museumsbesuch aus und äußerten ihre Wünsche, etwa nach digitalen thematischen Führungen, hochauflösenden Bildern und Empfehlungen für Werke, die ihren Interessen entsprechen. Auf Grundlage dieser Diskussionen wurde durch das Referat Bildung & Vermittlung gemeinsam mit den Sammlungsleiterinnen und -leitern sowie in enger Abstimmung mit der Digitalen Kommunikation der Besuchsassistent erarbeitet. Dieser ist modular konzipiert, sodass in Zukunft leicht weitere Inhalte, etwa passgenaue Audiotouren zu Sonderausstellungen, aber auch weitere Museen der Bayerischen Staatsgemaldesammlungen integriert und an spezifische Bedürfnisse angepasst werden können.

*Priscilla Pfammüller, Verena Sanladerer*

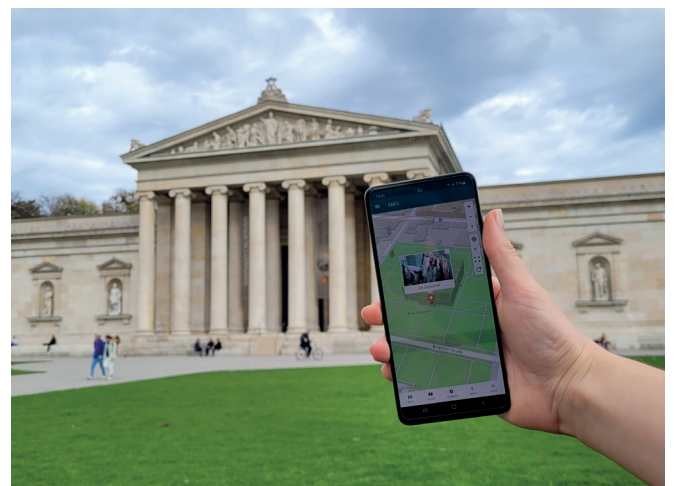
### Steckbrief 7: Mit *MunichArtToGo* die Stadt München neu entdecken – Die neue App des Zentralinstituts für Kunstgeschichte

*MunichArtToGo* lädt zu einer kunsthistorischen Entdeckungsreise durch München ein. Einzigartige Quellen und Bildbestände des Zentralinstituts für Kunstgeschichte erzählen Kunst- und Kulturgeschichte(n) im urbanen Raum.

Die *Stories* präsentieren kunsthistorische Attraktionen, aber auch weniger bekannte Schätze der Stadt. Die interaktive Karte zeigt den nächstgelegenen Ort mit interessanter Geschichte an – Präsenz wie Absenz von Kulturerbe, Zusammenhänge von Vergangenheit und Gegenwart werden mit *MunichArtToGo* wahrnehmbar: Der Glaspalast, der Wintergarten Ludwigs II., das Fotoatelier Elvira, Kaffeehäuser als Treffpunkte der Bohème, Konzertsäle, Kunsthandelsgebäude der Prinzregentenzeit, aber auch die Postversuchssiedlung, der Central Art Collecting Point der amerikanischen Militärregierung oder die künstlerische Gestaltung eines U-Bahn-Entlüftungsschachts.

Erzählt werden die Kulturgeschichten von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern des Zentralinstituts für Kunstgeschichte, Studierenden der LMU und Nutzerinnen

Einzigartige Quellen und Bildbestände des Zentralinstituts für Kunstgeschichte erzählen künftig Kunst- und Kulturgeschichte(n) im urbanen Raum.





und Nutzern der App. Die *Stories* animieren zum Stöbern in den Bibliotheks- und Phototheksbeständen des Zentralinstituts für Kunstgeschichte. Interessierte unterstützen wir sehr gerne bei der Themenfindung und Recherche.

*MunichArtToGo* ([municharttogo.zikg.eu](http://municharttogo.zikg.eu)) ist kostenfrei im App Store und im Google Play Store verfügbar.

*Johannes Griebel, Ulrich Pfisterer, Melida Steinke*

#### Steckbrief 8: All inclusive – Entwicklung neuer Formen der barrierefreien Vermittlung

Für unser Projekt *All inclusive* mit dem Museumspädagogischen Zentrum haben wir im Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke innovative, barrierefreie Zugänge zum Museum mit seinen Räumen, Inhalten und Exponaten ent-

wickelt. Der Fokus lag auf drei Personengruppen: gehörlose Menschen, blinde und sehbeeinträchtigte Menschen und Personen mit kognitiven Schwächen. Schwerpunkte liegen auf Videos in Deutscher Gebärdensprache (DGS), auf auditiven und taktilen Angeboten sowie auf Texten in leicht verständlicher Sprache.

In DGS entstanden Filmsequenzen für einen Museumsrundgang und für ausgewählte Highlights der Sammlung. Als neues Format wurde die Übersetzung eines Comics in DGS entwickelt, der in das Thema der Gipsabgüsse von griechischen und römischen Antiken einführt. Reproduktionen unserer Exponate ermöglichen als Tastobjekte neue haptische Erfahrungen, insbesondere für blinde und sehbeeinträchtigte Besuchende. Diesen Gruppen stehen künftig auch Audiospuren zum Rundgang und den Highlights sowie Broschüren in Brailleschrift mit Schwellkopien zur Verfügung.

Zahlreiche neue Texte in leicht verständlicher Sprache, z. B. zur Technik des Abgießens, verhelfen außerdem allen zu einem besseren Verständnis. Wir haben Flyer mit Texten



Reproduktionen unserer Exponate ermöglichen als Tastobjekte neue haptische Erfahrungen, insbesondere für blinde und sehbeeinträchtigte Besuchende.

in unterschiedlichen Sprachniveaus für jeden Saal des Museums-Rundgangs entwickelt.

Nahezu alle neuen Angebote sind im analogen Museumsraum wie auch im digitalen Raum nutzbar: Nicht zuletzt dank neuer Medienstationen ergänzen sich die Vermittlungsformate gegenseitig.

*Andrea Schmölder-Veit, Nele Schröder-Griebel*



Der Comic *Lisa & Linus* in Deutscher Gebärdensprache bietet eine Einführung zu Gipsabgüssen von griechischen und römischen Antiken.

### Steckbrief 9: *All inclusive* – Entwicklung neuer Formen der barrierefreien Vermittlung

*All inclusive* ist ein gemeinsames Projekt des Museumspädagogischen Zentrums und des Museums für Abgüsse Klassischer Bildwerke. Das MPZ entwickelt dabei zum einen neue Formen der analogen und digitalen Vermittlung und zum anderen berät es zu Themen der Inklusion.

Das #MPZkraftobjekt auf Social Media ist ein Beispiel für eine neue digitale Vermittlungsaktion. Jeden Montag wird ein Objekt aus einem Museum in Verbindung mit einer Affirmation, einem positiven Zusage, gepostet. Die Posts sind zudem analog als Postkarten verfügbar und werden auch zur Vermittlung genutzt.

Darüber hinaus entwickelt das MPZ barrierearme digitale Spiele und stellt die Grundlagen der Spiele samt Bauanleitung für verschiedene Museen zur Verfügung, damit diese wiederum eigene Spiele entwickeln können. Gerade im Bereich der Inklusion ist es unerlässlich, sich im Bereich der Vermittlung fortzubilden. Mit zwei Handreichungen stellt das MPZ erste Informationen bereit: Die erste Publikation beschäftigt sich generell mit den Bedürfnissen von Besucherinnen und Besuchern im Museum. Die zweite widmet sich dem therapeutischen Handeln im Museum. Sie entsteht in Zusammenarbeit mit dem Kunsttherapie Netzwerk e.V.

Mit der therapeutischen Wirkung von Kunst und Kultur

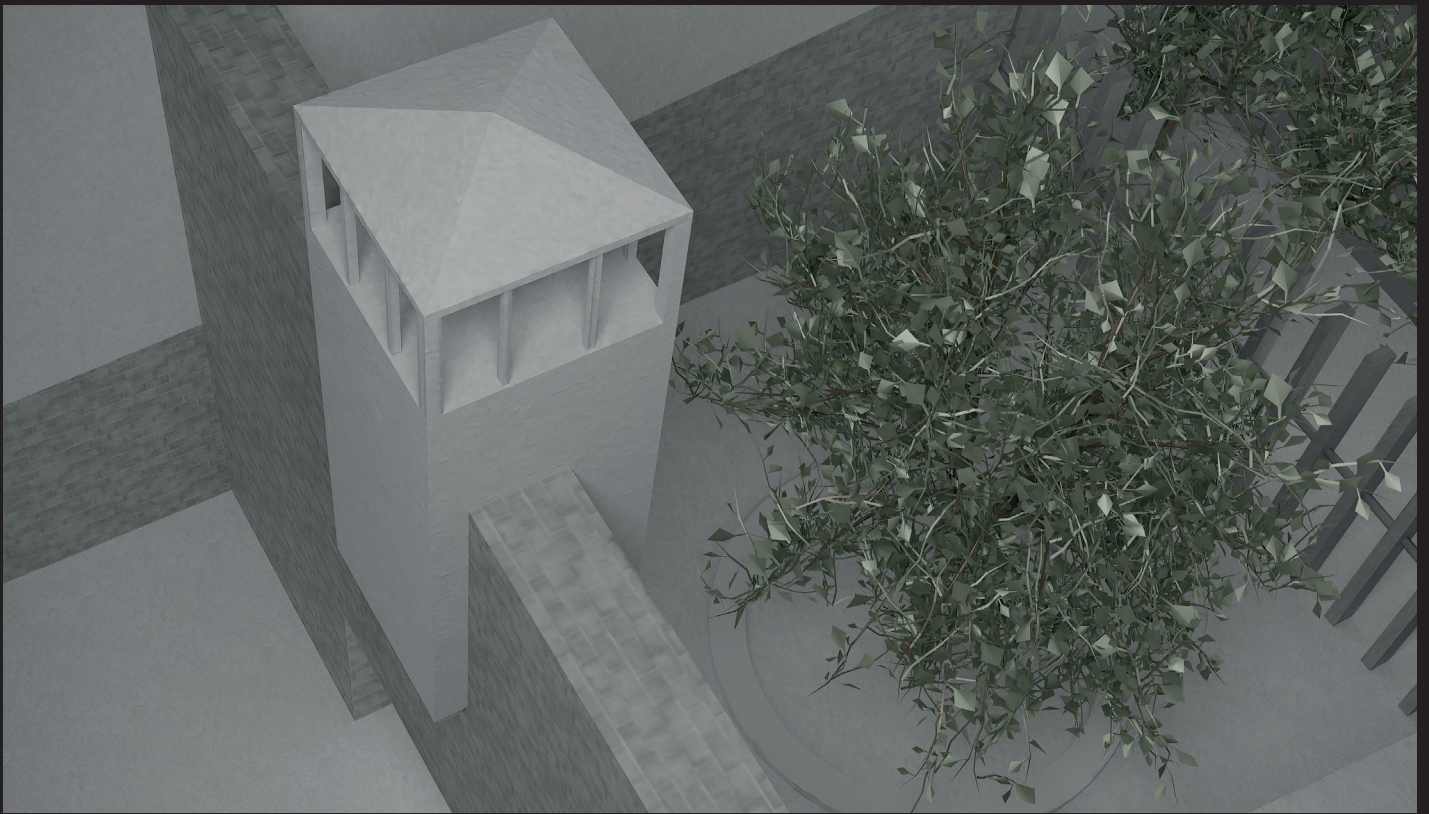
im Museum beschäftigt sich auch die Online-Reihe der Bayerischen Museumsakademie *Museum auf Rezept*. Durch die gezielte Zusammenarbeit musealer Vermittlung und künstlerischer Therapie ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten für die Inklusion aller Besuchenden.

*Susanne Bischler, Alessandra Vicentini*

oben: Was passiert, wenn die Museumsarbeit auf die medizinische Welt trifft? Dieser Frage geht die Veranstaltungsreihe *Museum auf Rezept* nach.

unten: Ein #MPZkraftobjekt aus dem Abgussmuseum auf Instagram. Abbildungsnachweis: Sklave, CC BY, Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke





oben: Dieser Raum steht für ein abstraktes Konzentrationslager, und damit sowohl für das KZ Theresienstadt, wohin Viktor Ullmann 1942 deportiert wurde und wo er trotz der schlimmen Lebensverhältnisse einen beträchtlichen Teil seiner Werke schuf, als auch für Auschwitz, wo er ermordet wurde.  
unten: Ausschnitt aus dem 360°-Video *Die Weise von Liebe und Tod des Cornets Christoph Rilke*

Raumgestaltung aller drei Räume von Maximilian Friedmann und David Wolf.



Daniel Grossmann stammt aus einer jüdisch-ungarischen Familie und wurde 1978 in München geboren, wo er bis heute lebt. Seine Dirigenten- ausbildung begann er bei Hans-Rudolf Zöbeley, er studierte dann an der Metropolitan Opera in New York City bei Scott Bergeson und an der Franz-Liszt-Musikakademie in Budapest bei Ervin Lukács. Als Anerkennung für seine unermüdliche Arbeit der Kulturvermittlung wurde er 2012 vom Bayerischen Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst mit der Auszeichnung *Pro meritis scientiae et litterarum* geehrt.

Das Projekt XR Stage des Bayerischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst setzt der XR HUB Bavaria um. Ziel ist es, freien Künstlerinnen und Künstlern virtuelle Räume zur Verfügung zu stellen und sie beim Entwickeln solcher Räume sowie bei der Erschließung neuer Ausdrucksformen mit XR-Technologien zu unterstützen und das Netzwerk inter-/national zu erweitern.



# Science Slam

## — Metaverse — Ein Plädoyer dafür, die Evolution des Internets mitzugestalten

Text: Silke Schmidt

Als Neal Stephenson 1992 den Begriff *Metaverse* – in seinem Cyberpunk-Thriller *Snow Crash* – erfand, hätte er sich nicht träumen lassen, dass – gut dreißig Jahre später – einige seiner Ideen Wirklichkeit und der Begriff *Metaverse* zu einem Buzzword werden würden. Die Entwicklung des Web 3.0 als Konzept für ein dezentralisiertes Internet und Fortschritte in der Virtual-Reality-Technologie haben den Begriff *Metaverse* für die Öffentlichkeit interessant gemacht. Viele Unternehmen und Agenturen haben eigene Definitionen formuliert (keine wird bisher von allen akzeptiert) und den Begriff zu Marketingzwecken überreizt. Es gibt Stimmen, die einen neuen Begriff fordern, um die aktuell stattfindenden Entwicklungen ohne negative Konnotation zu beschreiben: Denn es geht um die Evolution des Internets, um die Schaffung eines dreidimensionalen, persistenten Internets. Dessen virtuelle Räume werden ständig verfügbar sein für Begegnungen, Kommunikation und wirtschaftliche Angebote in Echtzeit. Einige haben die Vision von dem *einen* Metaverse, in dem alle virtuellen Räume miteinander zu einem Netzwerk verbunden werden. Davon sind wir noch recht weit entfernt. Viele sehen die nächsten fünf Jahre als Experimentierphase für eigene Plattformen und in etwa zehn Jahren die Konsolidierung von Lösungen.

**XR ist wichtig für das Metaverse.** XR steht für *Extended Reality*, den Oberbegriff für *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR) und *Mixed Reality* (MR).

# VR ermöglicht die größte Immersion der Nutzenden. Sie tragen eine VR-Brille, die sie komplett der physischen Realität enthebt und in eine virtuelle Umgebung versetzt, wo sie sich präsent fühlen, also so, als wären sie dort wirklich anwesend.

# Bei AR werden digitale Inhalte (Bilder, Texte, 3D-Modelle, Audio oder Video) in die reale Umgebung eingeblendet. Auch Interaktion mit den Inhalten ist möglich.

Die aktuellen VR-Headsets verfügen über einen sog. *Pass-through*-Modus, der das Hin- und Herschalten zwischen VR und AR erlaubt. Zur Verschmelzung von virtuellen und analogen Welten tragen außerdem Objekte bei, die ein digitales Pendant in der virtuellen Welt haben: In der Industrie und in Planungsprozessen spricht man vom *digitalen Zwilling* – der wirklichkeitsgetreuen Simulation eines realen physischen

Objekts oder Systems. Maschinen und ihr Betrieb können also virtuell erprobt, Gebäude und ganze Stadtteile können virtuell geplant und von allen Stakeholdern begangen und diskutiert werden, bevor die beste Lösung real umgesetzt wird.

Auch im Privaten verschmelzen die Welten: Nutzerinnen und Nutzer virtueller Welten können als Avatare (digitale Abbilder) in beiden Welten die gleiche Kleidung tragen oder ihre Garderobe real und virtuell getrennt erweitern. Künftig wird man auch noch mehr durch Gesten, Blicke, Sprache oder gar durch neuronalen Input mit der Hardware interagieren.

**Das Metaverse ist mehr als XR.** Je nach Definition hat das *Metaverse* verschiedene Bestandteile. Neben der benötigten IT-Infrastruktur (u. a. Rechenleistung, Cloud-Kapazität) und einem funktionierenden Netzwerk (5G, 6G) sind auch Blockchain-Technologien (NFTs) interessant. Sie ermöglichen dezentrale Transaktionen virtueller Güter und Dienstleistungen. Im Idealfall können solche virtuellen Güter wie reale Güter besessen und in verschiedene virtuelle Welten mitgenommen werden. Für diese sog. Interoperabilität braucht es neue Standards. An solchen wird beim DIN-Institut und auf internationaler Ebene bereits gearbeitet. Wer hier dabei ist, setzt die Maßstäbe für die Zukunft.

**Aktuell bilden sich drei Bereiche mit spannenden Use Cases heraus:**

1. Mit dem *Industrial Metaverse* sparen Unternehmen Zeit und Geld, indem sie Prozesse zunächst virtuell erproben und verbessern können.
2. Der Arbeitsplatz der Zukunft bietet nicht nur virtuelles Training und Teambuilding. Unternehmen bauen an maßgeschneiderten *Intraverses*, also ihrem 3D-Intranet. Meetings werden in virtuellen Räumen stattfinden, die 3D-Plattformen dafür werden ins Arbeitsumfeld integriert wie heute Videokonferenz-Plattformen.
3. Riesiges Potential bietet der Konsumentenbereich. Zwar ist der Erwerb virtueller Grundstücke oder Luxusgüter wie Armbanduhren nicht für alle interessant, virtuelle Modeartikel für den eigenen Avatar oder das reale Ich und das Erleben und Konfigurieren von Produkten wie Autos oder Möbel vor dem Kauf schon eher. Communities finden international Gleichgesinnte auch für ungewöhnliche Hobbies. Lernen wird durch virtuelle Erlebnisse zum Ver-



Museum of the Metaverse. XR HUB Bavaria, 1E9 Denkfabrik und Studio Deussen

gnügen. Virtuelle Sportwettkämpfe werden zu olympischen Disziplinen. Kunst- und Kulturangebote (Konzerte, Ausstellungen, Museen etc.) werden ohne lange Reisen international für viele zugänglich, hybride Formate entstehen. Menschen mit physischen Beeinträchtigungen können virtuelle Angebote leichter wahrnehmen.

Für Kunstschaffende und Kreative entstehen neue Arbeitsfelder: Das »Außen« und die Inhalte virtueller Welten sind grenzenlos und wollen gestaltet werden: Für das *World Building*, also das Erstellen virtueller Räume, braucht man aktuell noch Kenntnisse in 3D-Modelling. KI-Werkzeuge helfen künftig, 360°-Panoramen und 3D-Räume zu gestalten. Es fragt sich, wer in Zukunft den Ton angeben wird: Architekt:innen, Game-Designer:innen oder Prompt-Engineers?

Die Möglichkeiten für die Gestaltung und Organisation inhaltlicher Angebote sind grenzenlos: virtuelle Konzerte wollen organisiert und musiziert werden, virtuelle Ausstellungen kuratiert und produziert, die Kunstwerke dafür und Museen gestaltet, Inhalte aufbereitet und angeordnet werden. Für Kunstwerke und Musik aller Art entsteht ein neuer Markt im *Metaversum*.

**Der XR HUB Bavaria hilft beim Einstieg in das Metaverse.** Er hat einen Überblick über Plattformen und bietet für erste gemeinsame Erlebnisse die *XR Spaces* an, sein Netzwerk virtueller Räume, mit allen Geräten zugänglich auf Basis einer Open Source Software. Das *Museum of the Metaverse* macht z. B. die Geschichte des Begriffes erlebbar, mit einem Mix aus 3D-Objekten, Videos und Audio. Der XR HUB Bavaria befasst sich zudem mit gesellschaftlichen und rechtlichen Themen rund um das *Metaverse*, u. a. in seinem *New Realities Podcast*.

**Das Metaverse ist kein rechtsfreier Raum.** Datenschutz und Benutzersicherheit sind Gegenstand des geltenden Rechts. Inwieweit Analogien zu ziehen oder Regelungen anzupassen sind, wird aktuell geprüft. Ideal wäre auch ein internationales Vertragsrecht, da *Metaverse*-Sachverhalte oft international sind.

**Das Metaverse verändert die Gesellschaft.** Die Generation Z findet es z. T. heute schon nicht mehr wichtig, ob ein Erlebnis in der virtuellen oder physischen Welt stattgefunden hat. Sie wird ihre Freizeit in beiden Welten verbringen und Erwartungen an künftige Arbeitgeber:innen stellen, Angebote in der für sie besser passenden Welt zu machen.

**Technologie ist von Menschen und für Menschen gemacht.** Wir haben es in der Hand und können gestalten, wie die physische und die virtuelle Welt miteinander verschmelzen und was wir wo tun und erleben wollen oder eben nicht. Jede:r sollte sich Gedanken machen, wen er wozu und wie im *Metaverse* treffen möchte. Innovative Köpfe können die Entwicklung mitgestalten. Mutige vor! ●

Silke Schmidt leitet den XR HUB Bavaria an seinem Standort in München seit seiner Gründung vor drei Jahren. Sie verfolgt das Thema XR seit zehn Jahren, als sie in der Bayerischen Außenwirtschaft Unternehmerreisen in die USA und nach Kanada organisierte und dort das Potential der XR-Technologie kennenlernte. Nach diesen Reisen arbeitete sie im Referat Film, Games und XR der Medienabteilung in verschiedenen Bayerischen Ministerien.

# Avisiert



## Digital kultur.digital.experience – Themenwoche

Digitale Kulturvermittlung ist partizipativ, interaktiv, bringt Userinnen und User in Austausch und – macht Spaß. Eine Woche voller digitaler Experimente zum gemeinsamen Erfahren, Testen und Weiterdenken. Neun bayerische Kulturinstitutionen stellen ihre digitalen Strategien vor und innovative Projekte stehen zum gemeinsamen Test mit den Projektteams der Häuser zur Verfügung.

10.07.– 16.07.2023  
verschiedene Veranstaltungsorte, München und digital

## Ausstellung Naga – die verschüttete Königsstadt

Mit Augen und Ohren: Eine archäologische Reise in den Sudan. Die immersive Sonderschau holt die Überreste der einst prachtvollen Tempelstadt Naga ans Licht und nimmt ihre Besuchenden mit zu den Grabungsarbeiten in der sudanesischen Wüste. Über digitales Storytelling und dreidimensionale Soundscapes gewährt die Sonderausstellung tiefe Einblicke in die Forschungsarbeit vor Ort. Eine sinnliche Reise in die Vergangenheit für das Museumserlebnis von morgen.

12.05.–22.10.2023  
Staatliches Museum Ägyptischer Kunst, München



## Theater Ein Flanellnachtsdrama

Leonora Carrington beschreibt in ihrem surrealistischen Einakter *Ein Flanellnachtsdrama* rätselhaft Miniaturen, die sich zeitgleich in unterschiedlichen Räumen eines Hauses abspielen. Einer strengen inneren Logik folgend, erschafft sie magisch-düstere Bilder, in denen die Grenze zwischen Realität und (Alp-)Traum verzerrt wird, wodurch sich nahezu unerschöpfliche Möglichkeiten einer subjektiven Erfahrungswelt entfalten.

Premiere: 25./27.07.2023  
Staatstheater Augsburg (Digitaltheater) und  
Stadttheater Ingolstadt



## Digital München 72

Die Olympischen Spiele 1972 in München sollten heitere Spiele werden, doch am elften Tag nehmen palästinensische Terroristen Mitglieder der israelischen Mannschaft als Geiseln, deren Befreiung scheitert. Die begehrtete Dokumentation *München 72* des Bayerischen Rundfunk zeigt die Ereignisse in VR. Gefeiert in Los Angeles, London, Brüssel und Barcelona, mit diversen Preisen ausgezeichnet zeigt *München 72* wie digitaler Journalismus und digitale Gedenkkultur im sog. Metaversum aussehen können. Mehr zum Projekt: [br.de/extra/muenchen-72](http://br.de/extra/muenchen-72)



## Ausstellung/Literatur Von Füchsen und Fabeln. Lehrreiches und Lustiges aus aller Welt

Vom findigen Fuchs, dem eitlen Raben und der allseits unterschätzten Maus: Schon bei Aesop galt der Fuchs als schlau und listig und sticht seitdem im Fabelkosmos hervor – denn seine vermeintliche Schläue bringt ihn nicht selten in die Bredouille – und damit in

komische Situationen, über die kleine wie große Leserinnen und Leser herzlich lachen können! Daher steht der Fuchs auch ganz im Zentrum der neuen Ausstellung in der Internationalen Jugendbibliothek: Das Kuratorinnen-Team hat aus der ganzen Welt bekannte und weniger bekannte Geschichten zusammen- und Meister Reinecke auch Löwen, Tiger und Nilpferde aus Südafrika, Indien, Kolumbien, China und Südkorea zur Seite gestellt. Heiter. Überraschend. Sehenswert. Und mit modernen Fabel-Interpretationen alles andere als moralisierend.

15.05. – 04/2024  
Internationale Jugendbibliothek, Schloss Blumenburg



## Digital BayernHistoryApp. Die App zu Bayerns Geschichte, Kultur, Land und Leute

Die *BayernHistoryApp* präsentiert Geschichte und Geschichten, die Bayern prägen. Multimedial und interaktiv aufbereitet erzählen Menschen vor Ort zu Land und Leuten, Ereignissen, Gebäuden, Landschaft und Kultur. Einheimische und Reisende geben spannende Einblicke und präsentieren interessante Anekdoten, die Bayern einzigartig machen. Von den Klängen des Ammersees über Kirchenorgeln bis zu den facettenreichen Dialekten Bayerns ist für jeden etwas dabei. Mehr zum Projekt: [bayernhistory.de](http://bayernhistory.de)



Ausstellung →

Patricia Thoma – Schöner betörender Schein

Die Künstlerin, Illustratorin und Autorin Patricia Thoma lädt zu einem Augenschmaus aus prächtigen Festtagskleidern, kostbaren Roben und opulenten Kronleuchtern. Doch ihre Kunst entpuppt sich bei genauerem Betrachten als Täuschung: Die vermeintlich kunstvollen Arbeiten bestehen vorwiegend aus Recycling-Materialien. Die schimmernden Gläser der farbigen Kronleuchter sind tatsächlich aufwendig verdrahtete Elemente aus PET-Flaschen. Die vorgeblichen Brautkleider bestehen aus feinst vernähten und bestickten Plastik- und Abfalltüten. Neben der verblüffenden Sinnlichkeit von Patricia Thomas »upcycling«, regt die Ausstellung an, über das menschliche Bedürfnis nach Schönheit, aber auch über unser eigenes Handeln zwischen Wertschätzung und Verschwendung nachzusinnen. Die Ausstellung wendet sich nicht nur an Erwachsene, sondern auch an Kinder und ihre Familien.

27.05. – 08.10.2023

Edwin Scharff Museum, Neu-Ulm



Abbildungen: Patricia Thoma: Papierrobe VI © Barbara Antai, Water & Sound – Festival der Kulturen: Etran de l'Air © Abdoulmoumouni Hamid



← Musik

Water & Sound – Festival der Kulturen

Als Festival für globale Musik in der Wasserstadt Augsburg (UNESCO Weltkulturerbe) bietet das Festival Water & Sound entlang von inhaltlichen Schwerpunkten um Wasser- und Musikkulturregionen ein mehrtägiges Programm an unterschiedlichsten Spielorten wie der Freilichtbühne, dem Rathausplatz, dem Annahof, bei den Wassertürmen oder am Kuhsee. Dieses Jahr steht der Mittelmeerraum als jahrtausendealter musikalischer Schmelztiegel im Fokus: von der Tarantella Süditaliens bis zu urbanen Klängen Tel Avivs, von den okzitanischen Gesängen Südfrankreichs bis zu kontemporären Fusionen von Elektronik und Arabic Pop des Maghreb. Dabei wird die Violdimensionalität des globalen Themas Wasser nicht nur künstlerisch wie bei der Performance »Wasservogel« abgebildet. Ein Rahmenprogramm in Zusammenarbeit mit dem Welterbe-Büro stellt elementare Bezüge zwischen Mensch, Musik, Ökologie und der Bedeutung der Ressource Wasser her.

27.07.– 06.08.2023

verschiedene Veranstaltungsorte, Augsburg

# Die 4. Perspektive – die interaktive romanapp

Ulrike Anna Bleier



**Digitale Literatur, die ganz ohne Künstliche Intelligenz auskommt: Basierend auf ihrem Roman *Spukhafte Fernwirkung* hat die Autorin Ulrike Anna Bleier eine digitale App *Die 4. Perspektive – interaktive romanapp* ([spukhafte-fernwirkung.de](http://spukhafte-fernwirkung.de)) entwickelt, die das Weiterschreiben des Textes ermöglicht und den Roman niemals enden lässt.**

»In meinem Roman *Spukhafte Fernwirkung* wollte ich keine Heldengeschichte(n) erzählen. Ich wollte Gleichzeitigkeit, Zufall und Unendlichkeit darstellen. Denn die Welt hat nicht eine Hauptfigur, sondern unendlich viele.« (Ulrike Anna Bleier)

Unzählige Figuren tauchen im Roman *Spukhafte Fernwirkung* auf, der im lichtung verlag erschien. In kurzen Episoden wird aus ihrem Alltag erzählt. Die Anordnung der Texte folgt keiner starren Chronologie, die Ereignisse erscheinen zufällig. Der Leserin, dem Leser ist es selbst überlassen, die vielen Fäden der literarischen Partikeln zu verknüpfen. Dieses interaktive Lesen und die Möglichkeit, die Geschichten beliebig weiterzuschreiben, waren der Anstoß für die App, die die Autorin zusammen mit einer Berliner Agentur als Progressive Web Application (PWA) entwickelt hat.

## **Auch für Menschen ohne literarische Kenntnisse**

Die App enthält keine Werbung, ist kostenfrei und niedrighschwellig angelegt. Sie richtet sich explizit auch an Menschen ohne literarische Vorkenntnisse. Das Mitschreiben via *Die 4. Perspektive* ermöglicht jeder und jedem die Erfahrung literarischen Schreibens – und sie verbindet alle Perspektiven »spukhaft« miteinander, und zwar nach dem Zufallsprinzip.

»Durch die App kann die Welt in einer unendlichen Anzahl an möglichen Perspektiven erzählt werden. Viele unterschiedliche Figuren bedeutet: viele Perspektiven, viele Abgründe, viele Biografien, viele Verbindungen und viele Nicht-Verbindungen.« (Ulrike Anna Bleier)

Algorithmen spielen dabei keine Rolle. Man muss das Buch *Spukhafte Fernwirkung* nicht zwingend gelesen haben, um an dem Projekt teilnehmen zu können.

## **Eingesendete Texte werden von der Autorin selbst diskret lektoriert**

Via App nutzen die Teilnehmenden den Roman *Spukhafte Fernwirkung* als Ausgangspunkt für das Schreiben eigener Geschichten. Indem sie Erzählfäden und Figuren dem Roman hinzufügen, spinnen sie den Text weiter. Als Schreibimpulse werden Szenen aus dem Roman angeboten: Die App zeigt pro Durchgang bis zu fünf Kurzkapitel des Buches, die nach dem Zufallsprinzip in der App erscheinen. Optional können auch Auswahlmöglichkeiten bei der Wahl des Ortes, der Charaktere und der Handlung genutzt werden. Am Ende entsteht eine fertige Szene.

## **»Schreibanleitung:**

- Deinen Text oder auch deine noch nicht ausformulierte Idee lädst du in der App hoch. Gib dabei deine Mailadresse an und drücke auf Absenden.
- Lass dich überraschen, was die 4. Perspektive aus deinem Text macht! In ein paar Tagen bekommst du eine E-Mail von der Autorin und dein Text erscheint.« (Ulrike Anna Bleier)

Die Texteingaben werden vor der Veröffentlichung in der App von der Autorin »minimal invasiv« lektoriert, Rechtschreibfehler werden diskret korrigiert, Texte mit fragwürdigen Inhalten gelöscht. Die Texte werden dem Pool an bestehenden Kapiteln aus dem Roman hinzugefügt, so dass sich die Texte vermischen und am Ende nicht mehr erkenntlich sein wird, welcher Text von der Autorin und welcher von den Leser:innen geschrieben wurde. Eine Textmaschine wird somit in Gang gesetzt, die auf menschlicher Aktivität und Kreativität basiert und ohne Mittel der KI funktioniert.

Autor:in: anonym

Wenn mich jemand fragt, wer oder was mein größter Feind im Leben ist, werde ich nicht mich selbst nennen, sondern den Apfelbaum. Nicht irgendeinen Apfelbaum,

sondern der Apfelbaum, der mich Nacht für Nacht um meinen Schlaf bringt. Andere Menschen träumen, dass sie verletzt werden und ihnen Leid zugefügt wird – ich träume, von einem Apfelbaum zu fallen. Es klingt lächerlich, das auszusprechen, denn niemand kann wirklich nachempfinden, was ich in dem Moment fühle. Beim Fallen wache ich auf und bin doch im Schlaf. Ich kann meine Gedanken nicht kontrollieren und sie in keine Richtung lenken, die mir gefällt. Ich bin gefangen im Fallen.

Originaltext

1985

Epagomene

Von den sieben Büchern, die Siri nach dem Ende ihrer Schullaufbahn der Bibliothek des Marie-Curie-Gymnasiums schenkt, handeln sechs von Weltrekorden und eins von Sonnensystemen, Lichtgeschwindigkeiten und warum die Zeit nur in eine einzige Richtung vergehen kann. Das Buch wird nur zweimal ausgeliehen, einmal von einer Schülerin namens Gülsen und einmal von Wanja aus der 9c. Beide lesen das Buch in einer astronomischen Geschwindigkeit durch und werden erst spät, etwa im Alter von Mitte 30, lernen, dass die überwiegende Mehrheit ihrer Mitmenschen keine Ahnung von astrophysikalischen Zusammenhängen hat. Weder Gülsen noch Wanja werden jemals den Wunsch verspüren, die Ahnungslosen aufzuklären. Sie brauchen doch nur das Buch zu lesen, denken beide, unabhängig voneinander. ●

Ulrike Anna Bleier, geboren in Regensburg, lebt in Köln und in der Oberpfalz. Ihr Debütroman *Schwimmerbecken* stand 2017 auf der Hotlist der besten Bücher aus unabhängigen Verlagen. 2018 erschien *Bushaltestelle*, ein deutsch-tschechisches Familiendrama, ebenfalls im lichtung verlag. Für ihre Prosatexte wurde sie mehrfach ausgezeichnet, zuletzt für das Romanprojekt *Spukhafte Fernwirkung*, u. a. mit dem Aufenthaltsstipendium-Stipendium *Literatur in Québec* des Bayerischen Kunstministeriums und des Conseils des Arts et des Lettres du Québec. Dazu hat sie einen Blog im Literaturportal Bayern verfasst. *Licht im Tunnel* ([literaturportal-bayern.de](http://literaturportal-bayern.de)) Das Projekt *Die 4. Perspektive – interaktive romanapp* ([spukhafte-fernwirkung.de](http://spukhafte-fernwirkung.de)) wurde durch die VG-Wort (Neustart Kultur) gefördert.



# Philosophisches Aperçu — Kulturvermittlung — cui bono?

Kultur und ihre Vermittlung  
als ethische Herausforderung in  
der digitalen Transformation

Niina Zuber und Dorothea Winter

Künstliche Intelligenz malt, komponiert, dichtet. Sie scheint den schaffenden Kulturmenschen obsolet zu machen. Diese Meinung ist populär, nichtsdestoweniger problematisch: Denn ohne Kultur verliert der Mensch das, was ihn zum Menschen macht – die *conditio humana*. Und diese steht besonders im Zuge der digitalen Transformation auf dem Prüfstand.

Um das verstehen zu können, muss geklärt werden, was Kultur ist, um sie von einem engen Kunstbegriff zu unterscheiden. In der hellenistischen und römischen Antike ist »Kultur« Pflege und das im doppelten Sinne: Pflege des Feldes (Anbau) und Pflege der Götter (Kult). Wie aber gehen diese zusammen? Beide sind konstituierende Elemente einer sesshaften Gesellschaft. Erst der Ackerbau schafft in archaischen Gruppen die Voraussetzungen dafür, über gesicherte Nahrungsreserven zu verfügen, erst die gemeinsamen Götter bilden die Grundlage ihres sozialen Gefüges. In der Folge entwickeln daraus die sesshaft gewordenen Gemeinschaften jenen Freiraum, der sie von der Notwendigkeit permanenter Nahrungssuche enthebt und zu dem befähigt, was über das unmittelbar Lebensnotwendige hinaus erschaffen wird – die Kultur. Durch Kultur transzendiert der Mensch die Natur: Er kann (teilweise) die naturgebundenen Fesseln abstreifen. Die Hierarchie des Kulturellen über die Natur verleiht dem Menschen eine Mächtigkeit, doch diese Befreiung des Menschen geht mit der Unterwerfung der Natur einher. Deswegen steht das anthropozäne Weltbild unter gewaltigem Druck: Befreiung sollte nicht mit der Unterwerfung anderen Lebens einhergehen.

Der kurze historische Exkurs zeigt: Es ist die Kultur, die unsere hochmoderne, digitale Gesellschaft entstehen lässt. Nicht zufällig bringen wir deshalb Kultur mit allem in Verbindung, was unsere Gesellschaft auszeichnet – Esskultur, Sprachkultur, politische oder digitale Kultur.

Dabei lässt sich unsere Gesellschaft als Kultur im Kern als gegenseitige Erwartungshaltungen begreifen. Nur wer die Kultur einer Gesellschaft versteht, versteht das, was diese Gesellschaft im Innersten zusammenhält. Nämlich ihre gegenseitigen Anforderungs-

haltungen und die dazu korrespondierenden Verhaltensweisen: Höflichkeitsnormen, Freundschaftsregeln oder die fundamentale Kommunikationspraxis konstituieren wesentlich Kultur. Zugleich zeigt der Befreiungsschlag eine ethische Anforderung auf, die zweierlei Komponenten umfasst:

Erstens, ein gebotenes Rasonieren über die Vermittlung von Kultur, ohne Unterdrückung, und das besonders in Zeiten des digitalen Wandels. Nur wer um die Bedeutung der Kultur für eine Gesellschaft weiß, weiß auch, wie wichtig es ist, diese Kultur weiterzugeben.

Zweitens, die Art und Weise, *wie* diese kulturelle Weitergabe erfolgt, ist ein prägender Faktor dafür, wie die Gesellschaft sich perpetuiert. Wir sprechen von Tradition als Weitergabe dessen, was wir von uns und anderen Menschen einfordern, wie wir und sie sich verhalten sollen. Tradieren geschieht auf vielfältige Weise – durch Folklore, Kunst oder Sport. Traditionen sollen jene Werte bewahren, die wir als Gemeinschaft als wünschenswert erkunden, soll hinterfragen oder bekräftigen, indem wir eben diese Haltungen alltäglich einnehmen und weitergeben. Was aber, wenn diese Art der Kulturvermittlung automatisiert, also an Maschinen delegiert wird?

Die Digitalisierung hat die Art und Weise, wie Kunst geschaffen und konsumiert und Kultur vermittelt wird, grundlegend verändert. Digitale Tools eröffnen Kulturschaffenden neue Möglichkeiten, ihre Kreativität auszudrücken, ihre Werke zu produzieren und gleichzeitig diese den Rezipierenden zu vermitteln. So zum Beispiel ChatGPT, ein Algorithmus, der Gedichte oder Vorträge schreibt und Märchen erzählt. ChatGPT zeigt, wie schnell die Grenzen zwischen Kunst, Kunstschaffendem und Maschine verschwimmen können. ChatGPT kann nicht nur Kunstwerke wie Gedichte oder Songtexte erschaffen, es kann sie auch noch auf Nachfrage »erklären«. Doch was passiert mit unseren Kulturen, wenn Maschinen Kunstwerke (re-)produzieren und die Kulturvermittlung übernehmen?

Die Antwort ist dialektisch: Einerseits könnten, aufs reine Endprodukt bezogen, maschinell generierte Werke als dem Menschen gleichwertig angesehen werden, und das billiger, schneller, einfacher in der Produktion. Dafür spricht, dass digitale Werkzeuge schon lange genutzt werden und dass Technologie damit nur eine weitere Möglichkeit ist, Kunst zu schaffen und Kultur zu vermitteln.

Andererseits könnten, auf das Schöpfungsmomentum und den -prozess bezogen, maschinell generierte Werke keineswegs als dem Menschen gleichwertig angesehen werden. ChatGPT schafft nichts genuin Neues, »denkt« sich selbst nichts aus, beabsichtigt nichts.

Deswegen bleibt es von hoher Relevanz, dass wir uns weiterhin mit den Auswirkungen von Maschinen auf Kunst und Kultur auseinandersetzen und darüber diskutieren, wie wir sicherstellen können, dass die *conditio humana* erhalten bleibt. ●



Dr. Niina Zuber ist wissenschaftliche Referentin in der Abteilung Forschung am Bayerisches Forschungsinstitut für Digitale Transformation (bidt). Sie beschäftigt sich mit den Themen der anwendungsorientierten Rationalitätstheorie, des ethischen Softwaredesigns und der normativen Konzeption von Plattformen zur digitalen Bürgerbeteiligung. Bevor sie zum bidt wechselte, war sie lange Jahre an der LMU München und am Zentrum Digitalisierung. Bayern (ZD.B) tätig.

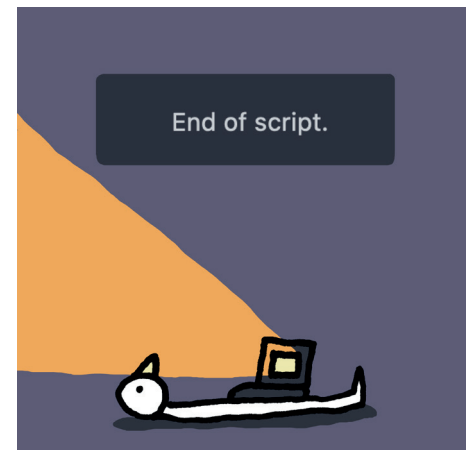
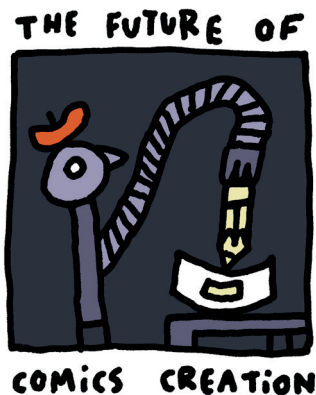
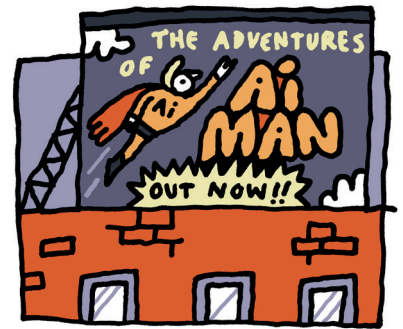


Dorothea Winter promoviert an der Humboldt Universität zu Berlin zu Intentionalität und Künstliche Intelligenz und ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Humanistischen Hochschule Berlin.

# Hey ChatGPT

Dominik Wendland

In der Arbeit mit künstlicher Intelligenz sieht Dominik Wendland ein großes Potential zur Weiterentwicklung von Kunst und Gesellschaft. Die mehr als prekären Arbeitsbedingungen, unter welchen solche Algorithmen programmiert werden, zeigen seiner Meinung nach jedoch gleichzeitig, wie weit wir tatsächlich noch von einer bedeutenden Transformation entfernt sind.



Dominik Wendland wurde 1991 im Nordschwarzwald als Sohn eines deutschen Fernmeldetechnikers und einer polnischen Nomadin geboren. Sein Studium absolvierte er an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig, wo er sein Diplom in Illustration machte. Nach dem Studium zog er nach München, wo er seitdem als Illustrator arbeitet und Comics an der Technischen Universität unterrichtet. Er ist Mitbegründer der Kunst- und Comic-Werkstatt *ArtZi* und des Netzwerks *Comic in Bayern*. Seine Debüt-Graphic-Novel *Tüti* wurde im Erlanger Comic-Salon 2018 als Bester deutscher Comic nominiert und darüber hinaus mit dem Bayerischen Kunstförderpreis ausgezeichnet. Sein zweites Buch *EGOn* wurde auf der German Comic Con 2019 zur besten Science-Fiction gekürt. Für Wendland ist das Format der poetischen Kurzgeschichte von besonderer Bedeutung. Die Neuinterpretation des Traditionsformats Comic-Heft (engl. Zine) betrachtet er als präferierten Experimentierraum, der die Entwicklung neuer Ausdrucksformen und Erzählmittel, nicht zuletzt auch durch die Kürze des Formats, begünstigt.

# **Aviso 2/2023**

## **Kultur digital – Strategie**

**Dorothea Band  
Ulrike Anna Bleier  
Aida Bakhtiari  
Susanne Bischler  
Elsa Büsing  
Lisa Buschmann  
Christoph Deeg  
Danilo Dietsch  
Markus Faltermeier  
Katharina Fischer  
Nora Gomringer  
Johannes Griebel  
Daniel Grossmann  
Matthias Leitner  
Tina Lorenz  
Doreen Mölders  
Frauke Maria Petry  
Priscilla Pfannmüller  
Ulrich Pfisterer  
Verena Sanladerer  
Laura Scherr  
Arnulf Schlüter  
Silke Schmidt  
Andrea Schmölder-Veit  
Nele Schröder-Griebel  
Angelika Schuster-Fox  
Melida Steinke  
Sarah Theurer  
Ingrid Trobitz  
Egbert van Wyngaarden  
Alessandra Vicentini  
Dominik Wendland  
Dorothea Winter  
Kathrin B. Zimmer  
Niina Zuber**

