

Kultur bewegt

Innovative Formen medialer Kulturvermittlung



Quelle: Wikimedia Commons

Internetzugang

2018 63 Millionen

2017 62 Millionen

+ 1 Mio.
Menschen
im Internet

90% der deutschsprachigen Bevölkerung
ab 14 Jahren ist 2018 online

Tägliche Nutzungsdauer des Internets 2018 in Minuten im Vergleich zu 2017

Erwachsene
ab 14 Jahre

+47
Min.
196
Min.

14 - 29 Jahre

+79
Min.
353
Min.

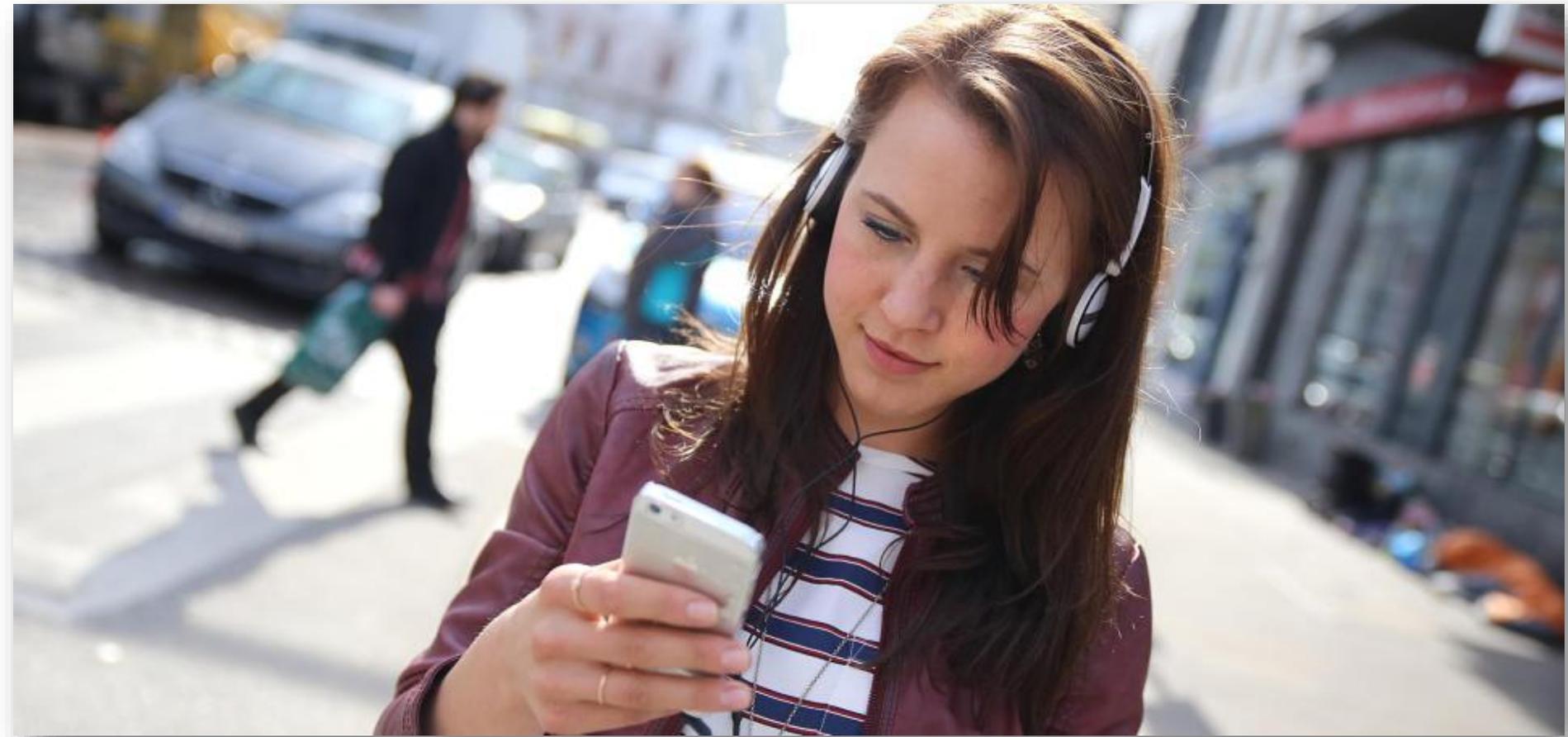
Kultur vor der Herausforderung der digitalen Welt

1. Digitalisierung geht nicht mehr weg!
2. Digitalisierung ist mehr als Social-Media-Marketing!



- Digitalisierung in Sammlung, Erforschung und Dokumentation
- Digitalisierung in Vermittlung, Information und Beratung
 - Zusätzliche Informationsangebote in den Einrichtungen
 - Informationen multimedial ins Netz

Kulturelles Wissen ins Netz



Quelle: Wikimedia Commons

Medienproduktion

Medienproduktion – Wir machen Westfalen mit Medien lebendig

- audiovisuelle Bildungsmedien zu Geschichte und Gegenwart Westfalens
- landeskundliche Foto-, Film- und Tondokumentationen
- Mehrere 100 Filme, Diaserien, Audio-CDs, Download-Medien für die schulische und außerschulische Bildungs- und Kulturarbeit

Westfalen-Medien



Projekt „Kultur bewegt“

Innovative Formen medialer Kulturvermittlung“

Zielsetzungen

1. Impulse und Beratung für Museen und Kultureinrichtungen hinsichtlich neuer Formen medialer Vermittlung
2. Weiterentwicklung des Leistungsangebots des LWL-Medienzentrums im Bereich Medienproduktion



„Ein Monument mit Geschichte“
Einführungsfilm Kaiser-Wilhelm-Denkmal



„Preußen & Westfalen“
Webserie

Formen, Formate, Medien

Formen	Formate	analoge/elektronische Medien	Formate 	digitale Medien
Text	Briefe, Notizen, Bücher, Zeitschriften	Papier und Stift, Printerzeugnisse	Tweetups, Web-Artikel, Microblogging	Kommunikationsdienst (Whatsapp, Telegram, Insta, Facebook Messenger); soziale Medien (Twitter, Homepage, Blog, Forum, Wikipedia)
Audio	Vorträge, Hörspiele, Musik, Nachrichten	Abspielmedien (Kassette, Tonband, Schallplatte, CD, Radio)	Podcasts	Audiodienste (Audible, Soundcloud)
Bild	Gemälde, Zeichnungen, Fotos, Bildbände, Illustrierte, Comics	Pinsel und Leinwand, Printerzeugnisse, Projektoren	Insta-Stories, digitale Pinnwände, Graphic Novels	Bilddienste (Instagram, Pinterest)
Film	Fernsehfilme, Serien, Dokumentationen	Fernseher, Kinos	Tutorials, Vlogs, Games, Re-enactment	Film-/Videodienste (YouTube, Netflix, Prime)

Vorteile des Einsatzes digitaler Medien in der Kulturvermittlung

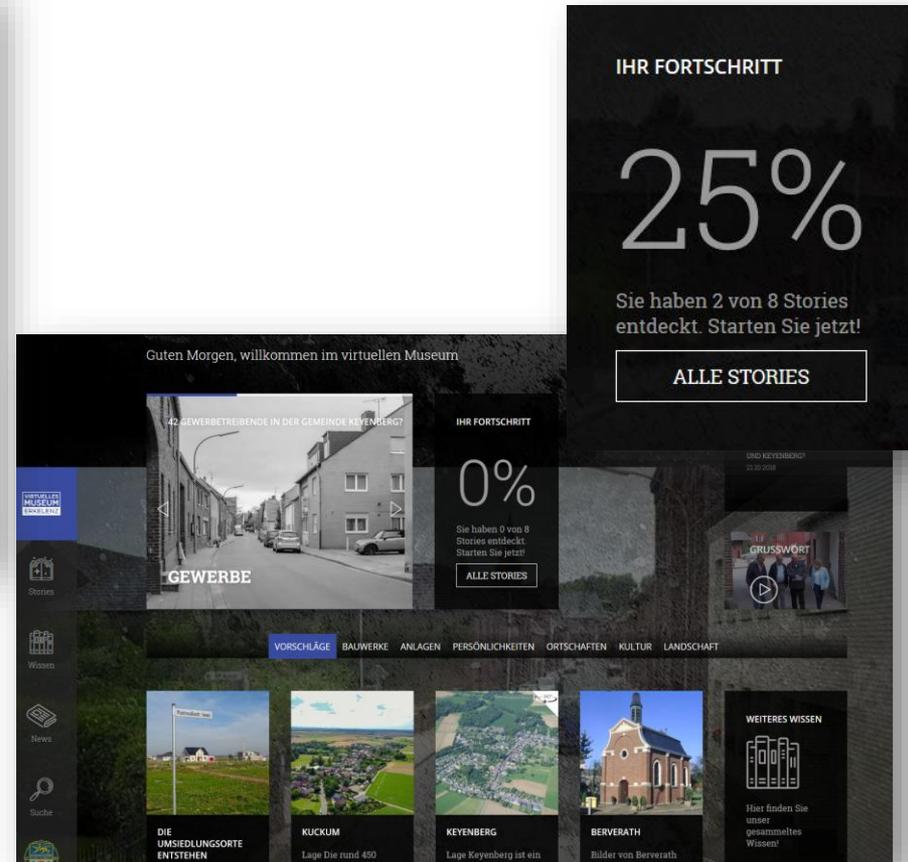
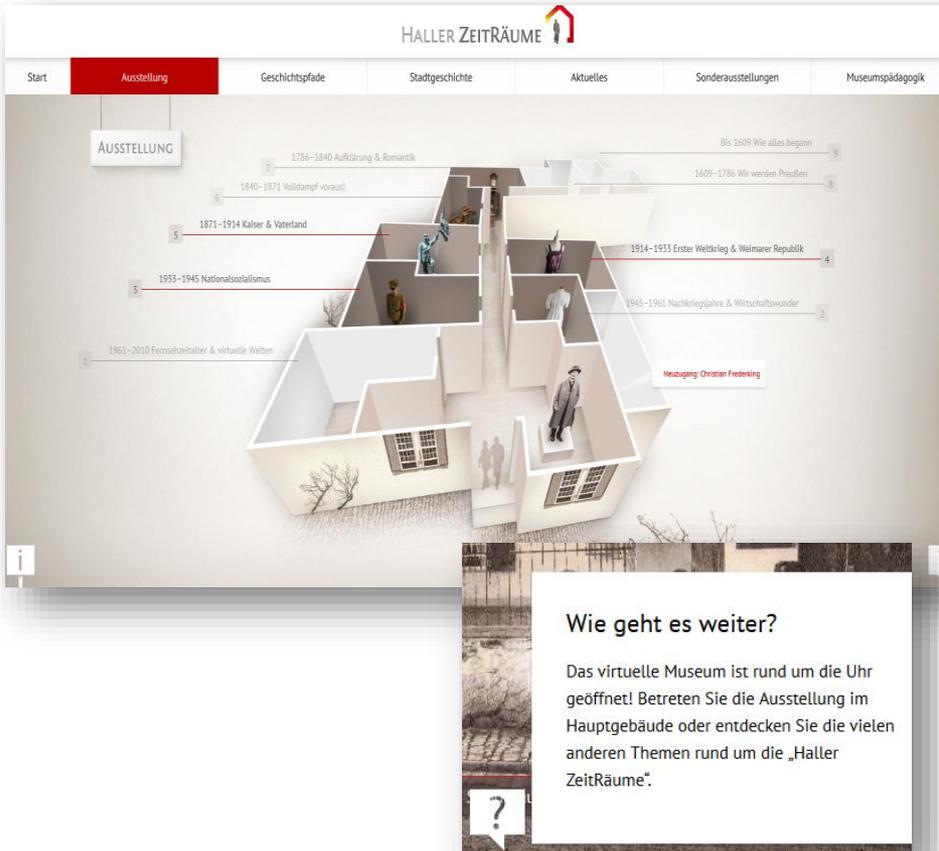
- Öffnung (räumlich und zeitlich)
- Zielgruppenorientierung
- Erhöhte Reichweite
- Partizipation
- Attraktivität
- ...



Quelle: Wikimedia Commons

Beispiel 1: Virtuelle Räume schaffen

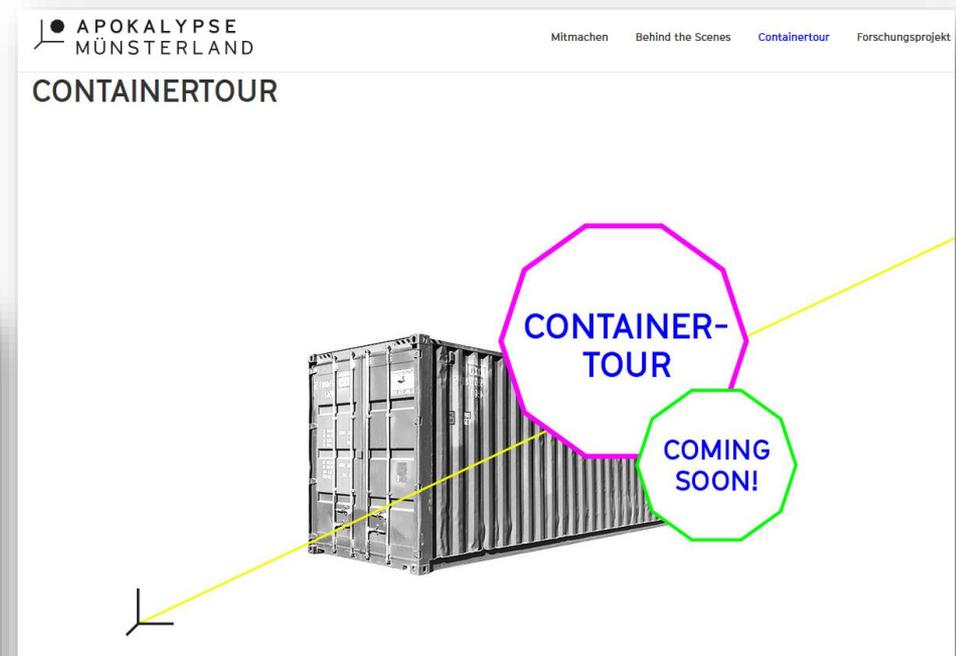
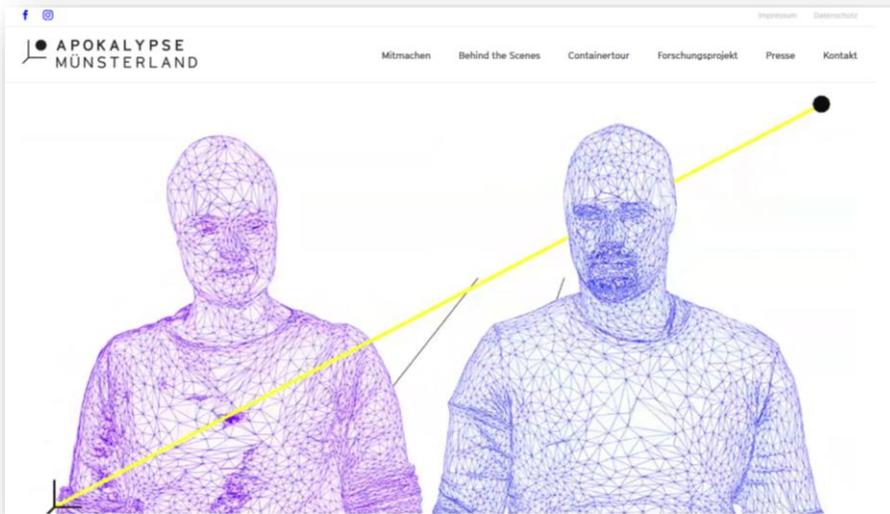
Haller ZeitRäume & virtuelles Heimatmuseum Erkelenz (Stadt Halle Westf./Heimatverein der Erkelenzer Lande e.V.)



Quelle: <http://www.haller-zeitraeume.de/>
<https://www.virtuelles-museum.com/>

Beispiel 2: Kooperationen anstreben

Apokalypse Münsterland
(Kulturbüro Münsterland e.V. + Kooperationspartner)



Quelle: <https://apokalypse-muensterland.de/>

Beispiel 3: Digitale Formate (richtig) nutzen

Ich, Eisner: Storytelling über Kommunikationsdienste
(Bayern 2 & Referat Digitale Entwicklungen & Social Media des BR)



- Anlass: 100 Jahre friedliche Revolution in Bayern
- Textnachrichten, Audios und Videos von Kurt Eisner
- Echtzeit-Kommunikation nach historischen Quellen
- Anreicherung mit fiktiven Elementen
- Zusätzliche weiterführende Links, Tipps und Hinweise; Homepage
- Mischung aus automatisiertem Newsletter-Versand, Chatbot und redaktionell betreutem WhatsApp-Kanal



„Imperative“ für das Museum der Zukunft

„Am wichtigsten wäre das mutige Zulassen von Träumen und weniger die lähmende Angst, abgelehnt zu werden, zu versagen oder zu scheitern.“

Quelle: Michale M. Stanic, in: Museum Aktuell, Doppelausgabe 251+252 (2018), S. 47

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Prof. Dr. Markus Köster
markus.koester@lwl.org

Laura-Marie Krampe
laura-marie.krampe@lwl.org