



**HISTORISCHES MUSEUM
DER PFALZ SPEYER**

Pressemappe

zur Umsetzung des digitalen Projekts „Vimuki“
am Historischen Museum der Pfalz in Speyer



vimuki

Inhalt

Per Mausklick ins Museum mit „Vimuki“	Seite 3
Zitate	Seite 5
Fragen und Antworten zum Tandemprojekt	Seite 6
Über „museum4punkt0“	Seite 7
Förderer, Partner und Stifter	Seite 9
Daten und Zahlen	Seite 10
Serviceinformationen für Medienvertreter	Seite 11

Per Mausclick ins Museum mit „Vimuki“

Historisches Museum der Pfalz und Historisches Museum Saar initiieren innovative Plattform für digitale Live-Führungen – Erste Angebote für Schulklassen in der Testphase

Seit 2022 beteiligt sich das Historische Museum der Pfalz als Tandempartner an der Entwicklung der innovativen Plattform „Vimuki“. Die Idee dazu entstand 2020 in Saarbrücken am Historischen Museum Saar. Die Plattform will zukünftig bundesweit digitale Angebote von Museen, insbesondere digitale Live-Führungen, bündeln und dem Museumspublikum zur Verfügung stellen. Ermöglicht wurde „Vimuki“ durch die Teilnahme der Museen an dem von der Stiftung Preußischer Kulturbesitz gesteuerten und koordinierten Verbundprojekt „museum4punkt0“, in dessen Rahmen deutschlandweit unterschiedlich ausgerichtete Museen bei der Entwicklung digitaler Anwendungen gefördert werden.

Das Besondere am Vimuki-Projekt: Die Live-Führungen werden durch eine Regie im Hintergrund begleitet, so dass erklärende Videos, 3D-Anwendungen oder Nah- und Detailaufnahmen von Objekten während der Führung ergänzt werden können. Zudem ermöglicht es dieses Angebot, Museumsbereiche zu zeigen, die sonst für den Publikumsverkehr nicht zugänglich sind, wie das Museumsdepot oder geschlossene Sammlungsausstellungen.

In Speyer hat die Testphase „Vimuki“ begonnen: Im Januar fand eine digitale Liveführung für eine 7. Klasse des Friedrich-Magnus-Schwerd-Gymnasiums statt. Die Führung dauerte etwa 60 Minuten und stellte die Sammlung Urgeschichte vor. Filmbeiträge, Fotos und 3D-Scans einzigartiger Originale wurden durch die Regie in die Führung integriert und boten den Jugendlichen eine abwechslungsreiche Einführung in die Sammlung. Interaktive Elemente wie ein Quiz banden die Schülerinnen und Schüler zudem aktiv ein. „Der erste Versuch wurde von den Schülerinnen und Schülern in der Nachbesprechung sehr positiv bewertet“, berichtete Schulleiterin Lenelotte Möller, „gut kamen die persönliche Ansprache durch die Museumsführerin und die Schätzaufgaben an, aber auch bestimmte einzelne Objekte. Für das Museum dürfte am interessantesten sein, dass die Klasse die virtuelle Führung keineswegs als Ersatz für den persönlichen Museumsbesuch betrachtete, sondern dass die jungen Leute erklärten, dass sie von der Führung per Bildschirm zu einem tatsächlichen Besuch des Museums motiviert wurden, sei es im Rahmen einer Schulveranstaltung oder privat mit Familie und Freunden.“ „Die Zusammenarbeit mit einer Schule ist für die Entwicklung eines digitalen Angebotes unabdingbar und das Feedback von Schülerinnen und Schülern sowie der Lehrkräfte äußerst wertvoll“, fasste Cathérine Biasini, die Leiterin des Vimuki-Projekts am Historischen Museum der Pfalz, die Erfahrungen der Testphase zusammen.

Die Sammlungen „Urgeschichte“ und „Römerzeit“ sind für den Publikumsverkehr im Historischen Museum der Pfalz zurzeit nicht zugänglich. „Mit Vimuki gelingt es uns, aus der Not eine Tugend zu machen. Durch einen Sanierungsstau können wir seit vielen Jahren unsere bedeutenden Objekte aus verschiedenen Epochen der pfälzischen Geschichte nicht ausstellen. Nun machen wir sie für Schülerinnen und Schüler auf digitalem Weg sichtbar“, erklärte Alexander Schubert, Leitender Direktor des Historischen Museums der Pfalz. Cathérine Biasini ergänzte: „Die Entwicklung von



digitalen Live Führungen bieten für Museen vielfältige Möglichkeiten, sei es die Ausstellungen für Besuchergruppen zu öffnen, für die der Besuch des Museum nicht so einfach umzusetzen ist, sei es um besondere Erlebnisse zu gestalten.“

Das „Museum ins Klassenzimmer bringen“ will auch Simon Matzerath, der Direktor des Historischen Museums Saar und Projektleiter in Saarbrücken. „Aufgrund des geringen Zeitaufwands, der für die digitalen Ausflüge ins Museum mit Vimuki eingeplant werden muss, können Schulen nicht nur ein Mal pro Jahr das nächstgelegene Haus besuchen – sondern immer dann eine solche Bereicherung des Schulalltags einplanen, wenn sich ein Anknüpfungspunkt im Unterricht an eine Sammlung oder eine Ausstellung eines Hauses bietet und egal, wo sich dieses Museum befindet.“

„museum4punkt0“ ist ein deutschlandweites Verbundprojekt für die digitale Kulturvermittlung. Die Stiftung Preußischer Kulturbesitz vernetzt in dem von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) geförderten Projekt seit 2017 unterschiedlich ausgerichtete Museen, die im Verbund eine große Bandbreite digitaler Anwendungen für die interaktive und partizipative Vermittlung des Kulturerbes entwickeln.

Weitere Informationen über Vimuki sind unter www.vimuki.org zu finden, über das Verbundprojekt museum4punkt0 unter www.museum4punkt0.de.

Zitate

„Dank der Förderung aus Bundesmitteln und durch die inspirierende Zusammenarbeit mit dem Historischen Museum Saar konnten wir einen großen Schritt in die digitale Welt machen. Künftig werden Schülergruppen selbst aus der Ferne die Geschichte der Pfalz hautnah und unterhaltsam erleben können.“

Alexander Schubert

Leitender Direktor und Geschäftsführer des Historischen Museums der Pfalz

„Mit den digitalen Live-Touren ist es möglich, die Objekte und Ausstellungen des Museum auf neue Art und Weise zugänglich zu machen und zu kontextualisieren. In der Testphase richten sich unsere digitalen Führungen an Schulen, aber perspektivisch sind weitere Einsatzmöglichkeiten, zum Beispiel im Rahmen des barrierefreien Zugangs zu unserem Haus, denkbar.“

Cathérine Biasini

Projektleitung des Vimuki-Projekts am Historischen Museum der Pfalz

„In der Zusammenarbeit des Historischen Museums Saar und des Historischen Museums der Pfalz wird das interaktive, digitale Vermittlungsprojekt Vimuki eine feste Schnittstelle zwischen Museum und Schule.“

Simon Matzerath

Direktor des Historischen Museum Saar und Initiator des Projekts „Vimuki“

„‘Vimuki‘ ermöglicht es, das Museumserlebnis und somit unser Kulturerbe auf eine Art partizipativ und interaktiv in den Klassenraum zu tragen, die Schülerinnen und Schülern gerecht wird. Die Nachnutzung und Erweiterung von Vimuki durch das Tandemprojekt ist ein großer Gewinn für die digitale Vermittlung in Deutschland und für das von der Stiftung Preußischer Kulturbesitz geleitete Verbundprojekt museum4punkt0.“

Johann Herzberg

Gesamtleitung und Verbundkoordination von museum4punkt0/CIO der Stiftung Preußischer Kulturbesitz

Fragen und Antworten zum Tandemprojekt „Vimuki“

Was ist Ziel des Tandemprojekts?

„Wir wollen das Museum in Kindergärten und vor allem in Schulen bringen. Und das mit Spaß, mit viel Freude am Explorieren und möglichst unkompliziert für alle Beteiligten. Schulen sollen die Möglichkeit haben, den durchgenommenen Lehrstoff im Rahmen von digitalen Exkursionen jederzeit vertiefen zu können. Und das aufgrund des minimalen Zeitaufwands, der für unsere digitalen Ausflüge ins Museum eingeplant werden muss, nicht nur ein Mal pro Jahr ins nächstgelegene Haus – sondern immer dann, wenn sich ein Anknüpfungspunkt im Unterricht an eine Sammlung oder eine Ausstellung eines Hauses bietet und egal, wo sich dieses Museum befindet.“

Simon Matzerath, Direktor des Historischen Museum Saar und Initiator des Projekts „Vimuki“

Wie läuft der Schulterschluss im Tandem? Sitzt ein Team vorn oder fahren beide nebeneinander?

„Saarbrücken ist das erfahrenere Team, da von ihm die Infrastruktur angelegt und alle zum Projekt gehörigen Vorgänge bereits akribisch durchdacht wurden. Das ist für das Tandem natürlich eine großartige Ausgangsbasis – wir können gemeinsam auf den Erfahrungsschatz aufbauen und das Projekt mit einem neuen Blick von außen weiterentwickeln.“

Cathérine Biasini, Projektleitung des Vimuki-Projekts am Historischen Museum der Pfalz

Was sind die Vorteile eines Tandemprojekts?

„Ein großer Gewinn sind die zusätzlichen Perspektiven der Kollegen und Kolleginnen aus Speyer. Wesentlich erscheint die frühzeitige Zusammenführung sehr unterschiedlicher Kompetenzen (wie zu Hard- und Software, Programmierung, Pädagogik, Marketing, Design und Projektmanagement), die schon bei allen Vorplanungen zum Tragen kommen und auf den Erfahrungen des letzten Jahres aufbauen können.“

Simon Matzerath

Wie begegnen die Projektteams dem dynamischen Wandel von technischen Neuerungen und Nutzungsinteressen?

„Der ist quasi der Ausgangspunkt für ‚Vimuki‘. Mit unserem Projekt bieten wir Schülerinnen und Schülern einen Zugang zu Bildungsinhalten, der ihren Sehgewohnheiten entspricht. Unsere Führungen sind um multimediale Inhalte, Spiele, 3D-Animationen und vieles mehr erweiterbar. Wir bieten Jugendlichen also vielfache Zugänge und holen sie direkt bei ihren Freizeitaktivitäten ab.“

Cathérine Biasini

Die Fragen stellte Maite Kallweit vom Projektteam „museum4punkt0“.

Über „museum4punkt0“

„museum4punkt0“ vernetzt Kultureinrichtungen deutschlandweit auf dem Weg in die Digitalität und zeigt einen Weg auf, wie Synergien im Interesse aller genutzt werden können. Teams aus Kultureinrichtungen unterschiedlichster Größe und Ausrichtung arbeiten miteinander, tauschen sich aus, bündeln Expertise und unterstützen den Wissenstransfer. Die Stiftung Preußischer Kulturbesitz (SPK) steuert und koordiniert das Verbundprojekt zur digitalen Vermittlung. Das zentrale Steuerungsteam verwaltet den Verbund, koordiniert den Wissensaustausch und teilt die Verbundexpertise mit der Kulturerbe-Landschaft. In öffentlichen Veranstaltungen, im museum4punkt0-Blog und in Social Media stellt es sämtliche Projektergebnisse des Verbunds bereit.

Im Verbund „museum4punkt0“ arbeiten Teams aus verschiedenen Institutionen in 23 Teilprojekten sowie in vier Tandemprojekten mit weiteren Partnern zur digitalen Kulturvermittlung. Die insgesamt 27 Teilprojekte sind unterschiedlich ausgerichtet und umfassen teilweise weitere Einzelprojekte. Die Vielfalt der Projekte, Institutionen und Disziplinen ergibt eine große Bandbreite der Praxiserfahrungen und Projektergebnisse. Dieses Portfolio stellt museum4punkt0 für alle zur weiteren Nutzung bereit.



Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien fördert museum4punkt0 aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages. Das Verbundprojekt war zunächst auf drei Jahre angelegt und wurde mehrfach verlängert, zuletzt bis Mitte 2023. 2021 und 2022 wurden zudem weitere Partnerinstitutionen in die Förderung aufgenommen. Die Verbundpartner arbeiten in neuen und neu ausgerichteten Teilprojekten. Darüber hinaus bilden vier Verbundpartner der ersten und zweiten Förderphase Tandems mit weiteren seit März 2022 geförderten Institutionen.

Text-Quelle und weitere Informationen unter www.museum4punkt0.de.

Förderer, Partner und Stifter

Förderer



Ein Teilprojekt des Verbunds
museum4punkt0.



Gefördert von der Beauftragten der
Bundesregierung für Kultur und Medien
aufgrund eines Beschlusses des deutschen
Bundestages.

www.museum4punkt0.de

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Partner



und das Keltendorf Steinbach am Donnersberg.

Die Stifter des Historischen Museums der Pfalz sind



Daten und Zahlen

Projekttitle	Tandemprojekt „Vimuki“
Tandemmuseen	Historisches Museum Saar und Historisches Museum der Pfalz Speyer
Start des Tandemprojekts	22. März 2022
Ende des Förderzeitraums	30. Juni 2023
Projektziel	Ausbau der Online-Plattform „Vimuki“ zur zentralen Anlaufstelle für digitale Angebote unterschiedlicher Kulturinstitutionen
URL	www.vimuki.org (aktuell im Aufbau)
Initiator des Projekts „Vimuki“ (Museums Saar)	Simon Matzerath (Direktor des Historischen Museums Saar)
Projektteam in Speyer	Alexander Schubert (Leitender Direktor und Geschäftsführer des Historischen Museums der Pfalz), Cathérine Biasini (Teilprojektleitung), Johanna Kätzel (Teilprojektkoordination und Regie der Führungen), Angela Pfenninger (Entwicklung museumpädagogischen Inhalte und Storyboard Führungen), Till Kronsfoth (Projektsachbearbeitung für koordinierende, organisatorische und redaktionelle Tätigkeiten), Susanne Schilz (Projektkommunikation), Alexandra Schreiber und Elke Wöllner (Verwaltung)
Hashtag zum Projekt	#vimuki
Instagram-Kanal des Projekts	@vimuki_org

Serviceinformationen für Medienvertreter

Pressearbeit

Sabine Karle-Coen (Leitung)

Telefon +49 (0) 6232 13 25 14

Franziska Keller

Telefon +49 (0) 6232 13 25 767

E-Mail

kommunikation@museum.speyer.de

Aktuelle Presseinformationen

finden Sie im Pressebereich unserer Homepage unter

www.museum.speyer.de/informationen/presse/aktuelle-presseinformationen/

Pressebilder

finden Sie entweder zum Download auf unserer Homepage unter

<http://museum.speyer.de/informationen/presse/aktuelle-presseinformationen>

oder unter

<https://museum.speyer.de/Downloads/Vimuki.zip>

Social Media

Für Ihre Berichterstattung in den Sozialen Medien bitten wir um das Beifügen des Hashtags #vimuki sowie eine Verlinkung mit dem Instagram-Kanal des Projekts @vimuki_org. Bei Rückfragen erreichen Sie unsere Kollegin Susanne Schilz, die die Social Media-Kanäle des Historischen Museums der Pfalz und auch den Projekt-Kanal betreut, unter socialmedia@museum.speyer.de oder telefonisch unter +49 (0) 6232-1325-765.