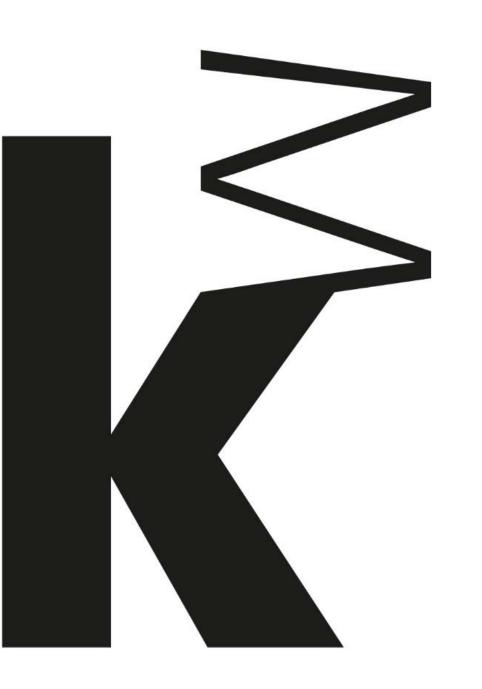




museums and the internet

MAI-Tagung 13./14. Mai 2019 NRW-Forum, Düsseldorf



digitale träume / digitale räume

Ergebnisbericht zur Entwicklung und Implementierung der Digitalen Strategie an der neu eröffneten Kunsthalle Mannheim

Referent: Heiko Daniels, M.A.





Foto © Daniels 2015 / Kunsthalle Mannheim



Foto © Daniels 2018 / Kunsthalle Mannheim



Foto © Meyer 2018 / Kunsthalle Mannheim



Foto © Meyer 2018 / Kunsthalle Mannheim

BW-Stiftung fördert Digitale Strategie KuMa mit 1,85 Mio. €

Research und "digitale Selbstfindung: intensive Gespräche und Beratungen mit nationalen und internationalen Partnern

Organisationsentwicklung: Aufbau "Team Digital"

Erste Konzeption und Aufbau der Sammlung Online

Kooperationen und Projekte mit Partnern aus Forschung (z.B. Ur Mannheim) und Wirtschaft

Investition in digitale Infrastruktur von Neu- und Altbau

Entwicklung des Feinkonzeptes Digitale Strategie

Europaweite Ausschreibung zur Umsetzung der Digitalen Strategie

Realisierungsphase der Digitalen Strategie

Eröffnung der neuen Kunsthalle Mannheim im Juni 2018

Anschlussprojekte und Weiterentwicklung der Digitalen Strategie

2014 - **2015** - **2016** - **2017** - **2018** - **2019**

Team Digital

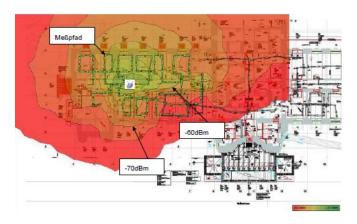
- Projektleitung
- Content Manager
 (Sammlung Online / RIA)
- Volontariat Wissenschaft
- IT-Admin
- Verwaltung / Vergabe
- Bildrechte
- Online Redaktion (2 x 50%)





Foto © Daniels 2018 / Kunsthalle Mannheim

- Teambildung
- Digitale Infrastruktur Alt- und Neubau
- Digital Signage
- Digitalisierung der Sammlung
- Content-Produktion / Workflow
 (Künstler*innen, Wissenschaft, Kunstvermittlung, Online Redaktion, ext. Dienstleister, Besucher*innen)
- Server/Datenbank RIA / MOS-CMS
- Sammlung Online
- Digitale Ausgabe-Geräte / Kanäle
- Memo AR Game
- Ticketing / Veranstaltungsmanagement
- Bildrechte / Rahmenvertrag VG Bild Kunst



Redundante Glasfaseranbindung von Alt- und Neubau

Freies WLAN (Kunsthalle Mannheim)

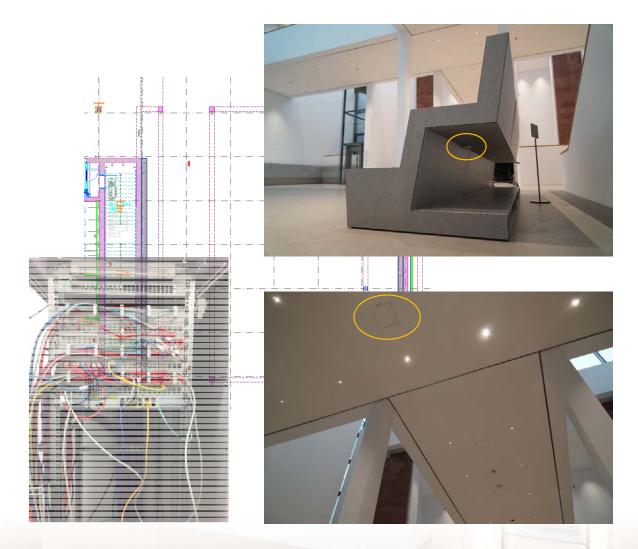
- · WLAN Ausleuchtung
- Bedarfsbestimmung RJ 45
- ca. 90 Router in Alt- und Neubau
- Stahlbeton / Buntsandstein
- Steuerung der SSIDs (Service Set Identifier)

Lokalisation

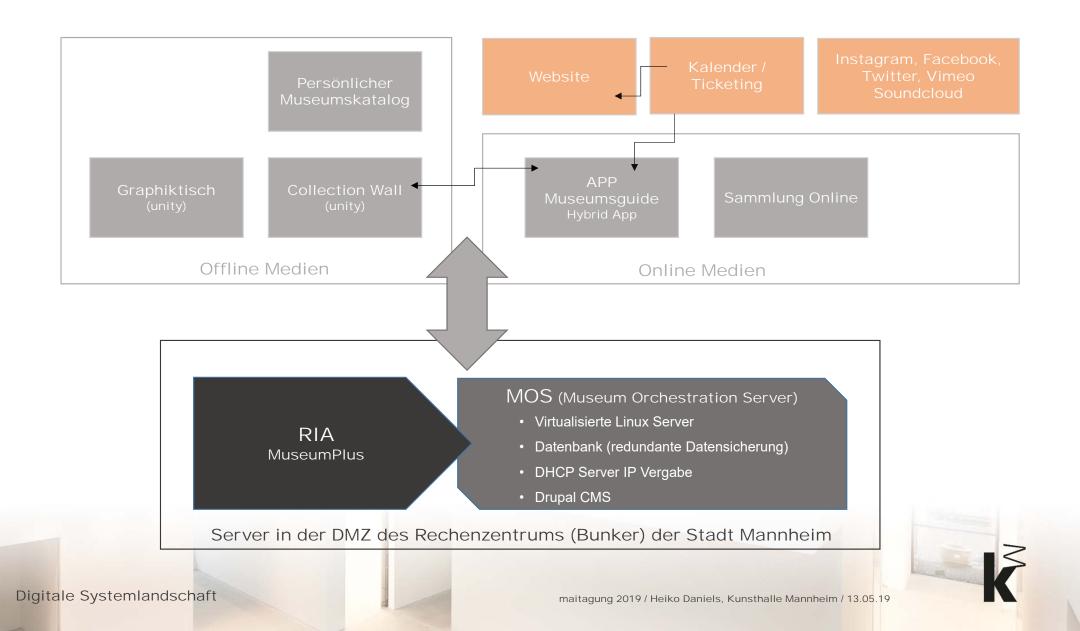
- ca. 150 iBeacons (stromversorgt / batteriebetrieben)
- · Monitoring Betriebszustand

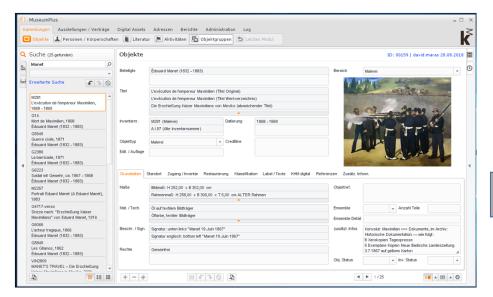
Medientechnik

- Planung Mediennetzwerk (Ebene 0)
- Verbindung, Zuspielsystem für Projektion und Veranstaltungstechnik in Ebene 0







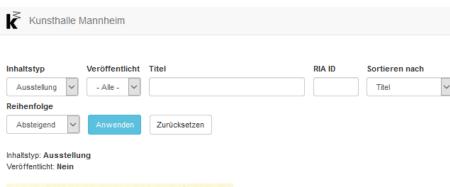




Tägl. automatischer Import der Daten aller freigeschalteten Objekte für Wall, App, Graphiktisch, PMK

Importregeln für:

- Abbildung
- Basisdaten
- Beschreibung
 - Copyright
 - Creditline
 - Standort



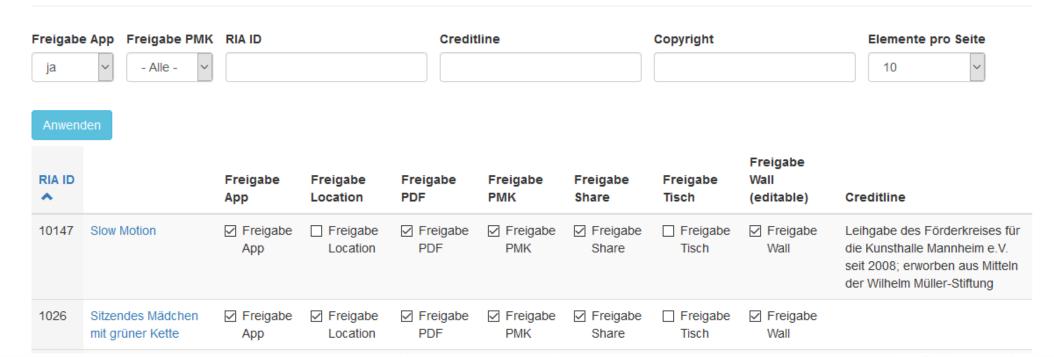


Callot. Graphische Monumente

В



Rechtematrix



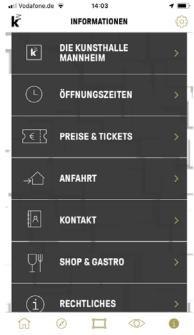
Digitale Darstellung der Sammlung (inkl. Basis-Informationen aus der Datenbank / MuseumPlus) auf 16 zusammenhängenden Bildschirmen mit Gestensteuerung (Radar-Touch-System).

- Ästhetisch hochwertig gestalteter Zugang zur Sammlung:
 Malerei, Skulptur, Graphik
- Zeitgesteuerte Einspielung kurzer
 Videosequenzen.
- Die CW kann für künstlerische Projekte direkt über eine HDMI Schnittstelle bespielt werden (Bild & Ton).



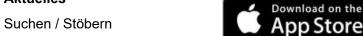
Foto © Daniels 2018 / Kunsthalle Mannheim





Featureliste

- Deutsch / Englisch
- **Aktuelles**
- Lokalisation
- Ausgestellte Werke
- Favoritenspeicher
- Mini PDF (1024px) Favoriten max. 50 St.
- Ausstellungen
- Audioguides
- Highlights
- Easter eggs
- Informationen zum Haus



Google Play

- Downloads seit Juni 2018: iOS 6400 / Android 4500 // Mehrfachnutzungen
- Ausgabe Leihgeräte ca. 6000 (Gebühr 3€)
- Besucher*innen zwischen 40-70 stellen die größte Nutzergruppe der App dar.
- Etwa 2/3 der App-Nutzer haben die App auch nach dem Museumsbesuch noch genutzt.







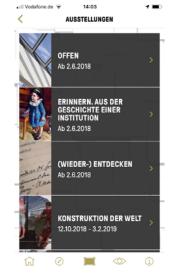
























Mögliche Auslöser der Easter eggs:

- iBeacon (steuerbare Wahrscheinlichkeit)
 - QR-Code (inApp)
 - Anruf





Foto © Bechtel 2018 / Kunsthalle Mannheim





Foto © Daniels 2018 / Kunsthalle Mannheim



Foto © Bechtel 2018 / Kunsthalle Mannheim

35.000 Blätter umfasst die Graphische Sammlung der Kunsthalle. Da Arbeiten auf Papier extrem lichtempfindlich sind, kann immer nur ein Bruchteil präsentiert werden. Der elektronische Graphiktisch (80 Zoll) ermöglicht eine erweiterte Einsicht in die kostbaren Bestände. Durch eine Lupe werden Details und Feinheiten in starker Vergrößerung wahrnehmbar. Darüber hinaus können sich Besucher über Ausstellungen der Graphischen Sammlung informieren. Konservatorische und technische Aspekte werden anhand von Beispielen erläutert.



Die Arbeitsstation **Persönlicher Museumskatalog** ermöglicht die

Zusammenstellung von selbst
ausgewählten Werken aus der

Datenbank der Kunsthalle in einem
digitalen Katalog (PDF-Version /
Druck). Dieser kann vom Besucher
mit eigenen Inhalten und LayoutTemplates erstellt und gestaltet
werden.

Verbindung zum Favoritenspeicher der App und MuseumPlus Datenbank.

Foto © Daniels 2019 / Kunsthalle Mannheim

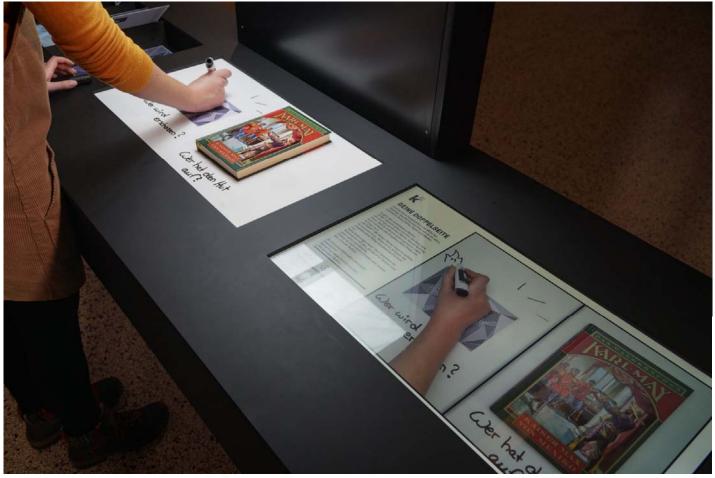


Foto © Daniels 2019 / Kunsthalle Mannheim



Foto © Daniels 2018 / Kunsthalle Mannheim

In dieser audiovisuellen Musikinstallation nimmt der Besucher nicht die Rolle des passiven Betrachters ein, sondern seine Bewegungen werden direkt künstlerischer Ausdruck. In festgelegten Intervallen werden Momentaufnahmen angefertigt, die die Bewegungen einfrieren. Wie in einem Club wird Musik zur Bewegungsmaschine, die hier jedoch paradoxerweise nur durch Bewegung aktiviert werden kann.

Während getanzt wird, entwickelt sich die Musik weiter. Klang, visuelle Projektion und individuelle Bewegung im Raum verschmelzen zu einer interaktiven Installation.

Konzept & Komposition:

Lennard Meyermann, Floris Demandt, Lukas Herzsch, Kim Myung Duk (Studiengang Musikdesign, Staatliche Hochschule für Musik, Trossingen)

Betreuung:

Prof. Florian Käppler und Vincent Wikström (Studiengang Musikdesign, Staatliche Hochschule für Musik, Trossingen), Heiko Daniels (Kunsthalle Mannheim)

Technische Entwicklung:

Klangerfinder GmbH & Co KG, Stuttgart.





Foto © anonym 2018 / Kunsthalle Mannheim

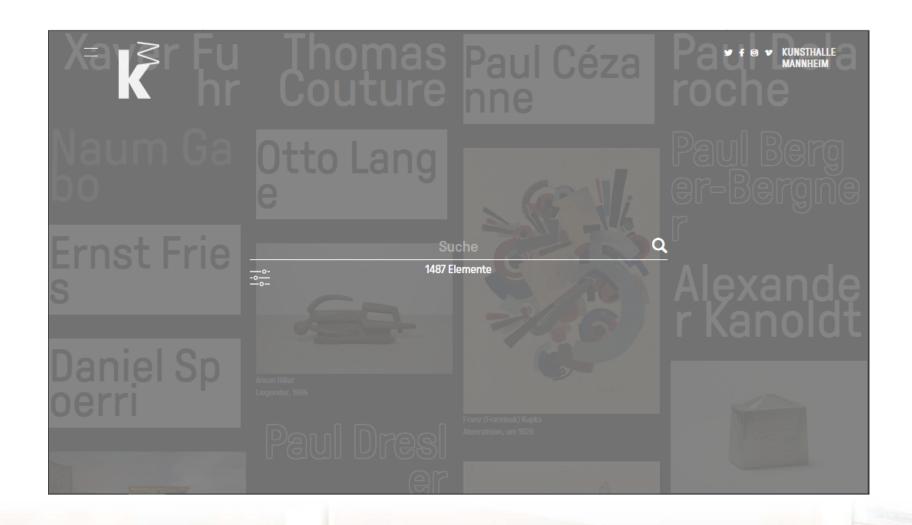


Foto © anonym 2018 / Kunsthalle Mannheim

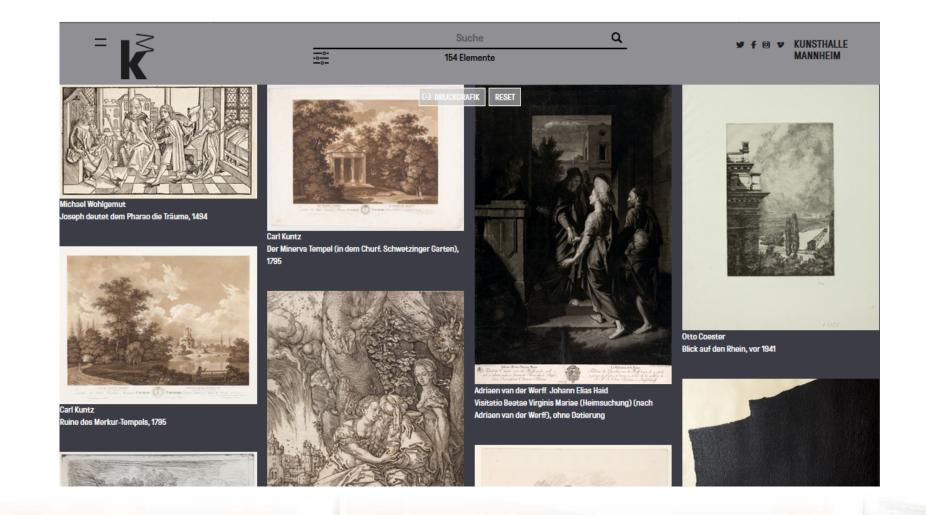
Kollaborative Collage der Kunsthalle Mannheim (KoCoKuMa)

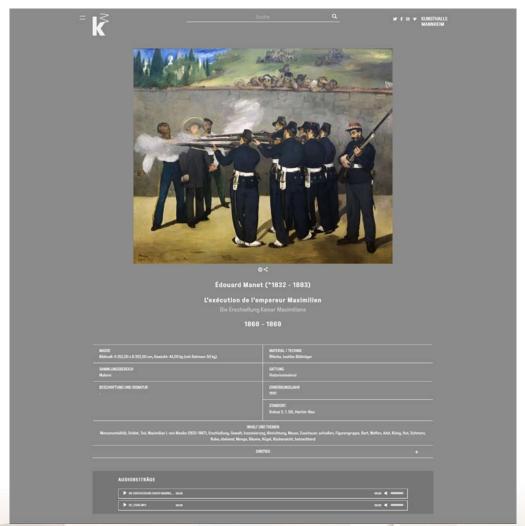
Anläßlich der Hannah Höch (1889-1978) Retrospektive 2016 und inspiriert von der Grande Dame der Collagentechnik waren alle eingeladen, sich online an der "Kollaborativen Collage" zu beteiligen. Einem lebendigen Organismus gleich entwickelte sich die Collage über den gesamten Ausstellungszeitraum. In einem ständigen Wandlungsprozess betraten immer neue Bildteile die Bühne, überlagerten ältere Schichten und schufen neue Assoziationsräume. Am letzten Öffnungstag wurde der gesamte Wachstumsprozess von vier Monaten in einem einstündigen Zeitraffer präsentiert (Demnächst wieder als Installation im creativeLab.).

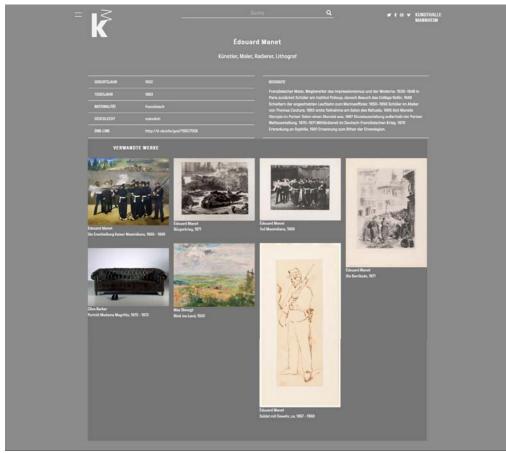












Kunsthalle Mannheim

Friedrichsplatz 4
68165 Mannheim
Tel. +49 621 293 6413
Fax. +49 621 293 6412
kunsthalle@mannheim.de

Referent:

Heiko Daniels, M.A. Leitung Digitale Strategie / Neue Medien +49 621 293 6438 heiko.daniels@mannheim.de

Entwicklung Feinkonzept Digitale Strategie mit:

Klangerfinder GmbH & Co KG | Stuttgart

Programmierung und technische Umsetzung:

Klangerfinder GmbH & Co KG | Stuttgart (Generalunternehmer) Meyer Misgin Media GmbH, Alex Misgin | Berlin Sammlung Online: enlightenment*, Sebastian Delius | Berlin

www.kuma.art http://sammlung-online.kuma.art

Kunsthalle Mannheim App on Google Play und App Store

Gefördert von der Baden-Württemberg Stiftung



Digital Partner der Kunsthalle Mannheim:







Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2019 am 13./14. Mai 2019 im NRW-Forum in Düsseldorf.

Die MAI-Tagung 2019 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Regionale Kulturarbeit (Museumsberatung), dem NRW-Forum Düsseldorf, dem LVR-Zentrum für Medien und Bildung und des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums.

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de



Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

