



MAI-lights – 05./12./19./26. Mai 2021
Online-Konferenz via ZOOM

TAGESPROGRAMM

(Stand: 17. Mai 2021)

Mittwoch, 19. Mai 2021

Einchecken
ab 13:30 Uhr

Begrüßung/Einführung
ab 13:45 Uhr

**MAI-light III:
Künstliche Intelligenz (KI) im Museum
14:00 – 17:45 Uhr, inkl. Nachschlag (30 min)**

**Künstliche Intelligenz
Phantasmagorie oder Zukunftstechnologie?**

Prof. Dr. Tobias Hochscherf / Mara Sophie Meyer, Fachhochschule Kiel

Netzwerk KI & Museen

Sonja Thiel Badisches Landesmuseum Karlsruhe

Dr. Tabea Golgath, Stiftung Niedersachsen/LINK – KI und Kultur

**KI im Museum – die Neukonzeption des Deutschen Museums
Bonn und TIMA, der interaktive Museumsguide**

Ralph Burmester, Deutsches Museum Bonn

Dr. Andrea Niehaus, Deutsches Museum Bonn

Ron Tamerin, TamerinTECH UG, München

**Unterstützung der Metadatenerfassung bei der Digitalisierung
von Fotobeständen für Kultureinrichtungen mittels KI**

Dennis Przytarski, Fachhochschule Kiel/Projekt Kulturspäre.sh

Valentin Strauß, Dataport AöR, Altenholz

Dr. Johannes Rosenplänter, Stadtarchiv Kiel

Pause (ca. 15 min.)

**Mit Künstlicher Intelligenz zur Curator's Machine.
Das Forschungsprojekt „Training the Archive“ stellt sich vor**

Dominik Bönisch, Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen

**Erzählte Geschichte trifft Künstliche Intelligenz
Multimodale Emotionserkennung in Zeitzeugenvideos**

*Nike Matthiesen, Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik
Deutschland, Bonn*

*Michael Gref, Fraunhofer Institut für Intelligente Analyse- und
Informationssysteme, Sankt Augustin*

**Bilderlesemaschinen. Einsatzszenarien maschineller
Lernverfahren im musealen Raum**

*Stefanie Schneider M.Sc. / Prof. Dr. Hubertus Kohle, Ludwig-
Maximilians-Universität München, Institut für Kunstgeschichte*

NACHSCHLAG:

**Die Transkriptionswerkstatt des Museums für Naturkunde
Berlin – Digital und analog**

*Dr. Diana Stört / Dr. Wiebke Rössig / Sandra Miehlbradt, Museum für
Naturkunde - Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitäts-
forschung, Berlin*

Voraussetzungen / Einwahl bei der ZOOM-Videokonferenz

Voraussetzungen:

Die Online-Konferenz findet über die Videokonferenz-Plattform *Zoom* über europäische Server statt. Für die Teilnahme werden Computer, Laptop oder Tablet mit Internetzugang und Lautsprecher benötigt sowie Mikrofon und Kamera (können ausgeschaltet werden).

Die Anwendung funktioniert auf dem Desktop oder über den Internet-Browser. Wir empfehlen, die Browser Google Chrome oder Mozilla Firefox zu benutzen. Safari funktioniert nur unzureichend. Bei Einwahl über das Smartphone empfehlen wir, die „Zoom“-App vorab herunterzuladen.

Einwahl bei der Videokonferenz:

Bitte folgen Sie dem Einladungs-Link, den wir Ihnen zuvor per E-Mail zugesendet haben. Sie finden ihn in der E-Mail unter **Zoom-Meeting beitreten**.

Alternativ zum Link können Sie sich auch mit der Meeting-ID und einem Passwort auf den Internetseiten der Videokonferenz-Plattform einwählen. Sie werden automatisch in den Meeting-Raum weitergeleitet. Dazu muss Zoom nicht auf dem Computer installiert werden.

Alternativ könnten Sie sich auch die kostenlose Software vorab herunterladen. Dies könnte eine komfortablere Nutzung ermöglichen.

Die Software können Sie unter folgendem Link herunterladen:

https://zoom.us/download#client_4meeting

Anschließend wird sich ein Fenster des Anbieters Zoom öffnen.

Um dem Meeting beitreten zu können, müssen Sie die angegebene Datei herunterladen und anschließend öffnen.

Einen Account für Zoom müssen Sie auch dafür nicht anlegen.

Vor dem Eintritt in den Meeting-Raum:

Sobald der Meeting-Raum durch den Host geöffnet wurde, werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben. **Bitte nutzen Sie hier den Namen, den Sie auch bei der Anmeldung angegeben haben, nur so können wir Sie in dem Online-Meeting eindeutig identifizieren.** Geben Sie möglichst Ihren Namen und Ihre Institution an. Ihre Einstellungen können Sie während des Meetings in der Teilnehmer*innen-Liste bearbeiten: *Funktion umbenennen*.

Setzen Sie im gleichen Fenster einen Haken bei *Mein Video ausschalten*, wenn Sie ohne Video beitreten wollen. Wenn Sie dem Meeting beitreten, werden Sie nach Ihrem Audio gefragt. Sie können entweder über das Computer-Audio teilnehmen (dafür benötigen Sie Lautsprecher oder Kopfhörer und ggf. ein Mikrofon) oder sich über das Telefon einwählen. Sollten Sie diesen Weg wählen, so klicken Sie dafür *Per Telefon teilnehmen*. Wählen Sie dann mit Ihrem Telefon die dort angegebene Nummer und geben Sie die Meeting-ID und Teilnehmer*innen-ID ein.

Nach dem Eintritt in den Meeting-Raum:

Nun können Sie den Meeting-Raum betreten. In der Leiste am unteren Bildschirmrand können Sie Ihre Audio- und Videoquellen anpassen und stumm stellen.

Alle anderen Teilnehmenden sehen Sie unter *Teilnehmer*.

Wir empfehlen, dass Sie Kamera und Mikrofon die gesamte Veranstaltung über ausgeschaltet lassen. Dies verhindert störende Geräusche während der Veranstaltung und soll zudem die Übertragungsqualität stabilisieren. Ggf. können Sie Bild und Ton bei direkten Fragen wieder aktivieren.

Grundsätzlich können Sie aber Ihre Fragen an die Vortragenden oder andere Teilnehmende jederzeit im Chat formulieren. Wir haben die Vortragenden gebeten, uns ihre Beiträge als vorproduzierte Video-Aufnahmen zur Verfügung zu stellen. Damit wären die Vortragenden bereits während ihres Beitrag im Chat direkt ansprechbar.

Um den Chatverlauf anzuzeigen, klicken Sie in der unteren Leiste auf *Chat*. Unsere Moderator*innen werden sich bemühen, alle Fragen – die nicht während des Vortrags berücksichtigt werden konnten – aufzugreifen und gebündelt sowie nach verfügbarer Zeit nach dem jeweiligen Beitrag an die Vortragenden zu richten.

Jetzt kann Ihre Konferenz beginnen.

Viel Spaß bei der Teilnahme und beim produktiven Austausch untereinander!

Ihr Team der MAI-Tagung/MAI-lights

ABSTRACTS und VITEN

(Stand: 17. Mai 2021)

Mittwoch, 19. Mai 2021

MAI-light I:

Künstliche Intelligenz (KI) im Museum

14:00 – 17:00 Uhr

Künstliche Intelligenz

Phantasmagorie oder Zukunftstechnologie?

Prof. Dr. Tobias Hochscherf / Mara Sophie Meyer, Fachhochschule Kiel

Unser Vortrag bezieht sich auf erste Erkenntnisse eines Verbundprojekts verschiedener Kulturinstitutionen zum Einsatz von Künstlicher Intelligenz. Im Sinne angewandter Forschung untersucht ein Team der Fachhochschule Kiel seit 2020, wo und wie KI von Kultureinrichtungen eingesetzt wird, welche Hoffnungen, Wünsche aber auch Ängste und Vorbehalte damit verbunden sind. In welchen Bereichen lässt sich KI zukünftig einsetzen? Mit dabei sind neben anderen Kulturinstitutionen auch das Europäische Hansemuseum Lübeck und das Kieler Stadtmuseum Warleberger Hof.

Es ist mittlerweile absehbar, dass KI nicht nur unseren Alltag in den kommenden Jahren verändert, sondern auch in der kulturellen Infrastruktur eine immer größer werdende Rolle spielen wird. Vielleicht kommt gerade auch Orten der kulturellen Bildung als Begegnungsstätten, Foren des Austausches und der gesellschaftlichen Teilhabe sogar eine wichtige Rolle zu, um die mit KI verbundenen Veränderungsprozesse kritisch zu begleiten. Wie groß der Einfluss von KI auf die kulturelle Infrastruktur aber sein wird, dazu gibt es kaum neue Erkenntnisse. So stützt sich insbesondere die Kulturpolitik auf wenige kursorische Überblicke, Anekdoten und prominente Fallbeispiele – hinter denen nicht selten große kommerzielle Anbieter wie Facebook, Google oder Microsoft stehen.

So wertvoll diese Ergebnisse auch sind, sie sind bedingt auf andere Kontexte übertragbar. Was ist mit Einrichtungen, denen keine marktführenden Technologieunternehmen zur Seite stehen? Oder anders ausgedrückt: Inwieweit können die Erkenntnisse großer Projekte auf die konkrete Situation vor Ort übertragen werden, wenn die meisten Kulturinstitutionen über eine unzulängliche organisatorische, personelle, finanzielle und technische Infrastruktur verfügen?

Hier setzt unser vom Land Schleswig-Holstein gefördertes Projekt „KI in Einrichtungen der kulturellen Infrastruktur“ an. Es beschäftigt sich mit den Chancen und Risiken der neuen Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Es will Anwendungsmöglichkeiten für KI in kulturellen Einrichtungen erforschen, Best Practices identifizieren, Anwendungserfahrungen dokumentieren und Kulturinstitutionen bei der Formulierung von

strategischen Zielen und deren Umsetzung helfen. Dabei bezieht sich das Projekt auf folgende Handlungsfelder von KI:



Abbildung 1: Handlungsfelder von KI in Kulturinstitutionen

Das Vorgehen besteht in der ersten Phase aus empirischen Untersuchungen und Bedarfsabfragen in den verschiedenen Kultursparten sowie der wissenschaftlichen Auswertung samt anschließender Entwicklung von Handlungsempfehlungen.

Hierzu wird auch auf Best Practice Beispiele jenseits von Schleswig-Holstein eingegangen. In einem zweiten Schritt werden mit den Projektpartnern experimentelle Prototypen erstellt und erprobt. Ziele sind neben wissenschaftlicher Begleitforschung vor allem konkrete Handlungsempfehlungen für den Einsatz von KI zur Stärkung der kulturellen Infrastruktur und die Schulung von Personal im Rahmen von Workshops und agilen Entwicklungsteams. Vielversprechende Ergebnisse konnten so beispielsweise in der Vorhersage von Publikumsströmen im Europäischen Hansemuseum Lübeck gewonnen werden. Anhand von mehr als 30 Variablen können mittels eines neuronalen Netzes Prognosen über das Besucher*innen-Verhalten an bestimmten Tagen getroffen werden.

Prof. Dr. Tobias Hochscherf

studierte Kultur-, Literatur- und Medienwissenschaften in Hamburg, Kiel und Liverpool. Er ist Vizepräsident der Fachhochschule Kiel und Professor für audiovisuelle Medien an der Fachhochschule Kiel und der Europa-Universität Flensburg. Er leitet das interdisziplinäre Projekt „Künstliche Intelligenz in Einrichtungen der Kulturellen Infrastruktur“.

Mara Sophie Meyer

studierte Kommunikations- und Medienmanagement in Düsseldorf sowie Angewandte Kommunikationswissenschaften an der Fachhochschule Kiel. Im Rahmen ihrer Masterarbeit beschäftigt sie sich mit den Potenzialen und Herausforderungen von KI im Kulturmarketing. Sie ist Koordinatorin des interdisziplinären Projekts „KI in Einrichtungen der Kulturellen Infrastruktur“ und darüber hinaus in der Öffentlichkeitsarbeit der Schleswig-Holsteinischen Landesbibliothek tätig.

Netzwerk KI & Museen

Sonja Thiel, Badisches Landesmuseum Karlsruhe

Dr. Tabea Golgath, Stiftung Niedersachsen / LINK – KI und Kultur

Das dreistufige Programm „LINK – KI und Kultur“ der Stiftung Niedersachsen hat zum Ziel, Kulturschaffende zu einer Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz und ihrer Anwendbarkeit im jeweiligen Arbeitsbereich anzuregen und die Möglichkeiten von KI in der Kultur in der Zusammenarbeit von Künstler*innen und Informatiker*innen/ Wissenschaftler*innen auszuloten.

In den einzelnen Programm-Elementen werden grundlegende Fragen gestellt und innovative Projekte ermöglicht. Lassen sich Kreativität und Technik vereinbaren? Ist in der Kunst nicht der künstlerische Schaffensprozess des Einzelnen mehr wert als Big Data? Ist eine Anwendung von KI in der Kultur sinnvoll, während sie in der Industrie und Wirtschaft als Schlüsseltechnologie für die Zukunft betrachtet wird?

Nach der erfolgreichen Durchführung der LINK-Tagung 2019 und der KI-Schule für Kulturschaffende (Nov. 2019 bis Mai 2020) folgte ab Juni 2020 gemeinsam mit der Volkswagen Stiftung eine europaweite Ausschreibung der LINK-Masters. Eine interdisziplinäre Jury bestehend aus jeweils drei KI-Expert*innen und Kulturschaffenden wählte aus über 200 Team- und Einzelbewerbungen 25 Einzelpersonen und 22 Teams aus sieben Ländern aus. Aufbauend auf den LINK-Masters-Workshop im November 2020 wurden in neuformierten Gruppen bis Ende Januar 2021 (10 Planning Grants mit je 10.000 €) an den Feinkonzepten und der Umsetzung der jeweiligen Projektideen gearbeitet. Das thematische Spektrum der ausgewählten Planning Grant Projekte ist ausgesprochen vielfältig und deckt Fragestellungen von künstlerischen Schaffensprozessen, Kulturrezeption, Mensch-Maschine-Interaktion und maschineller Steuerung im Kulturbetrieb ab. Nach sechs Monaten werden aus den zehn Projekten drei Full Grants vergeben.

Seit Beginn des Programms LINK sind bundesweit weitere Projekte wie das Forschungsprojekt „KI in Kultureinrichtungen“ an der FH Kiel oder die Entwicklung eines Handbuchs zu „KI in den Künsten“ an der Universität Saarland entstanden, die sich sinnvoll ergänzen und so einen Beitrag für die breite Bearbeitung des Themas KI und Kultur leisten. Es entstehen neue Kontakte oder die Gründung von Netzwerken wie im Bereich KI und Museen.

Das Netzwerk „KI & Museen“, das sich seit März 2021 für den deutschsprachigen Raum formiert, setzt genau hier an und bietet Akteur*innen, Forscher*innen, Entwickler*innen und Institutionen einen Rahmen, in dem Austausch, Wissenstransfer und Inspiration oder gemeinsame Projektentwicklung im Bereich Künstliche Intelligenz für Museen möglich sind. Das offene, selbstorganisierte Netzwerk versammelt Ressourcen, Stimmen und Expertisen zum Themenfeld KI & Museen.

Museen als Archive der Sachkultur und zunehmend als Speicher digitaler Daten sind für den Einsatz künstlicher Intelligenz im Grunde natürliche Orte. Tatsächlich können Museen durch die Unterstützung künstlich-intelligenter Systeme in ihrer Arbeit der laufenden Datenproduktion, der automatisierten

Anreicherung von Datensätzen und der gezielten Vermittlung ihrer Inhalte an die Nutzer*innen nur profitieren. Mehr noch: Wenn Museen die neuen Technologien nicht zur Maximierung von Profit, sondern verantwortungsvoll für die Verbesserung ihrer inhaltlichen Angebote aufgreifen, können sie ein ethisches Exempel im Zentrum der Gesellschaft setzen. Wo gibt es bereits gute Beispiele? Welche Technologien lassen sich bereits einsetzen, welche Anwendungsfelder sind vielversprechend und zukunftsfähig? Wie gelingen nötige digitale Transformations- und Organisationsentwicklungsprozesse in Institutionen? Wie lassen sich komplexe ethische und juristische Fragen zielführend adressieren und lösen? Welche sinnvollen Synergien lassen sich im Sinne einer „Open“ Strategie bilden? Wie lassen sich kulturelle Ressourcen gemeinsam nutzbar und zugänglich machen? Im Netzwerk versammeln sich verschiedene Akteure und Projekte und arbeiten an gemeinsamen Fragestellungen.

Der Beitrag stellt das Netzwerk, seine Genese, erste Ergebnisse und einen Ausblick auf weitere Aktivitäten vor.

Dr. Tabea Golgath

Referentin für Museen und Kunst Programmkoordinatorin LINK - KI und Kultur Stiftung Niedersachsen

Sonja Thiel

Projektleitung Creative User Empowerment Netzwerk KI & Museen Badisches Landesmuseum Karlsruhe

KI im Museum – die Neukonzeption des Deutschen Museums Bonn und TIMA, der interaktive Museumsguide

Ralph Burmester, Deutsches Museum Bonn

Dr. Andrea Niehaus, Deutsches Museum Bonn

Ron Tamerin, TamerinTECH UG, München

Das Deutsche Museum Bonn erfindet sich neu und macht sich auf den Weg – vom Museum für zeitgenössische Forschung und Technik zum Forum für Künstliche Intelligenz. Im Rahmen der „Mission KI – erleben . verstehen . mitgestalten“ ist die erste Etappe dieser spannenden Reise mit dem Erlebnisraum KI (Künstliche Intelligenz) bereits geöffnet. An aktuellen Anwendungsbeispielen zur Robotik, Bilderkennung, Cyberkriminalität, der Entwicklung des autonomen Fahrens, der Ambivalenz von Sprachassistenten oder „künstlicher Kreativität“ wird die Künstliche Intelligenz erlebbar.

Der Erlebnisraum KI ist jedoch nur der Beginn des Weges. In den kommenden Monaten und Jahren werden weitere Bereiche des Museums neugestaltet. Die nächste Etappe steht schon in den Startlöchern: das von der Dr. Hans Riegel-Stiftung initiierte und finanzierte TouchTomorrow-Lab wird im Frühjahr 2021 eröffnet. Im Rahmen der „Mission KI“ soll das Deutsche Museum Bonn zum zentralen Erlebnisort für Künstliche Intelligenz in NRW werden. Bis 2022 werden erhebliche Teile der bisherigen statischen Dauerausstellung Platz für neue, sich immer wieder verändernde Erlebnisräume machen. Das Ziel ist es, ein spannendes und unterhaltsames Informationsforum zur KI zu werden. Künstliche Intelligenz begegnet uns schon heute überall und wird es in wenigen Jahren noch viel mehr. Daher möchten das Deutsche Museum Bonn seine Besucher*innen aktiv in die Vermittlung und in die Diskussion über Chancen und Herausforderungen der KI einbeziehen.

TamerinTECH UG ist ein Technologie-Start-up aus München, das sich zum Ziel gesetzt hat, mittels Künstlicher Intelligenz die Wissensvermittlung im Museum zu revolutionieren. Dafür entwickelten sie den sprachgesteuerten und interaktiven Museumsguide TIMA – The Intelligent Museum Assistent. Mit dem Deutschen Museum Bonn besteht bereits eine Kooperation, die eine Realisierung von TIMA für fünf verschiedene Themenbereiche ihrer KI-Ausstellung umfasst. Im Rahmen des Vortrages soll das konkrete Produkt vorgestellt und die sich damit eröffnenden Möglichkeiten der Digitalisierung für die Museen aufgezeigt werden. Auch gerade im Zusammenhang mit virtuellen Touren kann dieser Sprachassistent eine Bereicherung darstellen.

Der Guide läuft auf allen handelsüblichen Smartphones/ Tablets (Android/iOS) und ist über Kopfhörer mit integriertem Mikrofon sprachgesteuert zu bedienen. Die Nutzung über den PC ist ebenso möglich. Die Anwendung kann - ähnlich wie bei einem menschlichen Gespräch - individuelle Fragen zu den Exponaten verstehen und maßgeschneiderte Antworten geben. TIMA ist somit auf die individuellen Bedürfnisse der Museumsbesucher*innen angepasst, insofern diese nur diejenigen Inhalte erfahren, für die sie sich auch tatsächlich interessieren.

Die inhaltliche Hoheit bleibt dabei jederzeit bei den Museen. Die Informationen, aus denen sich TIMAs Wissen speist, basieren auf Texten, die das Museum zur Verfügung stellt. Diese werden in das eigens entwickelte Content-Management-System eingegeben. Unter Berücksichtigung des Datenschutzes speichert TIMA Fragen und Aktivitäten der Besucher*innen in Textform. Mithilfe dieser Informationen können nach und nach neue Inhalte ergänzt und die Antworten immer weiter angepasst werden. Außerdem lernt die künstliche Intelligenz mit jeder Nutzung selbstständig hinzu, indem sie die Fragen der Nutzer*innen besser und besser versteht. Ein weiterer Vorteil für die Museen ist, dass sie auf diese Weise erfahren, für welche Fragen und Themen sich die Besucher*innen interessieren. TIMA kann vor Ort verwendet, aber auch problemlos in Online-Führungen implementiert und somit Corona konform benutzt werden. Außerdem werden verstärkt jüngere Generationen, insbesondere die Digital Natives, ins Museum gelockt. TIMA leistet somit einen wichtigen Beitrag, das Museumserlebnis in die Zukunft zu führen.

Ralph Burmester

1992 – 1999 Studium der Neueren Geschichte, Politik, sowie Publizistik und Kommunikationswissenschaft an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster.

1999 – 2001 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Forschungsinstitut des Deutschen Museums.

2002 – 2003 Wissenschaftlicher Volontär am Deutschen Museum Bonn.

Seit 2004 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Deutschen Museum Bonn.

Dr. Andrea Niehaus

Studium der Kunstgeschichte mit den Nebenfächern Volkskunde und Klassische Archäologie an der Christian-Albrechts-Universität in Kiel und Ludwig-Maximilians-Universität in München mit diversen Forschungsaufenthalten am Kunsthistorischen Institut Florenz (Max-Planck-Institut).

Promotion in Kunstgeschichte der Neuzeit an der Ludwig-Maximilians-Universität München.

Wissenschaftliches Volontariat im Deutschen Museum, Einsatzort Zweigstelle Bonn.

Seit 2001 Leitung des Deutschen Museums Bonn (vorher: kommissarische und stellvertretende Leitung des Deutschen Museums Bonn).

Ron Tamerin

Gründer und Erfinder von TamerinTECH UG/TIMA. Der 1979 geborene, aus Israel stammende und seit 2016 in München lebende Software-Entwickler und -Berater Ron Tamerin verfügt über mehr als 20 Jahre Berufserfahrung im IT-Bereich, wobei seine Schwerpunkte in der Künstliche Intelligenz und Spracherkennung liegen.

Seit 2018 ist Ron Tamerin für BMW als Teamleiter und Senior Software Entwickler tätig (u. a. für große, internationale Ausstellungen CES 2019 und CES 2020 in Las Vegas). Für die Henkel AG entwickelte er 2019 einen KI Chatbot für die Accounting Abteilung.

Unterstützung der Metadatenerfassung bei der Digitalisierung von Fotobeständen für Kultureinrichtungen mittels KI

Dennis Przytarski, Fachhochschule Kiel / Projekt Kulturspäre.sh

Valentin Strauß, Dataport AöR, Altenholz

Dr. Johannes Rosenplänter, Stadtarchiv Kiel

Viele Kultureinrichtungen stehen vor der Herausforderung, dass große Mengen an analogen Beständen digitalisiert werden. Dies gewährleistet einerseits eine beständige Archivierung, da Digitalisate nicht von den üblichen Verfallsfaktoren wie zum Beispiel Lichteinwirkung beschädigt werden, von denen analoge Bestände betroffen sind. Andererseits unterstützen digitalisierte Bestände die historisch-wissenschaftliche Arbeit, da sie einfach zu vervielfältigen und bereitzustellen sind.

Um eine große Menge von digitalisierten Beständen gut nutzen zu können, ist es erforderlich, dass Metadaten bereitgestellt werden, die die Digitalisate beschreiben. Diese Metadaten werden von Menschen übertragen und erstellt, was einen signifikanten Teil des Aufwandes im Digitalisierungsprozess beansprucht. In dieser Arbeit wird untersucht, inwieweit der Prozess der Metadatenerfassung durch Methoden der Künstlichen Intelligenz unterstützt werden kann, um so den Gesamtaufwand der Digitalisierung von historischen Beständen zu verringern. Daraus lassen sich zwei Forschungsfragen ableiten, die wir in dieser Arbeit beantworten wollen:

- Welche Ansätze der Künstlichen Intelligenz gibt es, die den Prozess der Metadatenerfassung unterstützen können?
- Sind die Ergebnisse, die von den Methoden der Künstlichen Intelligenz erzeugt werden, tatsächlich praxisrelevant?

Um eine größtmögliche Praxisnähe zu erreichen, entsteht diese Arbeit in Kooperation mit dem Stadtarchiv Kiel, welches sowohl beim Erarbeiten der Anforderungen und Evaluieren der Ergebnisse als auch durch das Bereitstellen von Daten unterstützt. Im Fokus dieser Arbeit steht dabei die Digitalisierung von Fotografien, welche den wesentlichen Anteil der Bestände ausmachen.

In einem ersten Schritt werden die unterschiedlichen Felder, die beim Erstellen von Metadaten ausgefüllt werden, durch eine Literaturrecherche zugeordnet und ermittelt, ob sich diese Informationen mittels Künstlicher Intelligenz ausfüllen lassen. In einem nächsten Schritt wird unter Rücksprache mit dem Stadtarchiv Kiel eine Aufwand-Nutzen-Analyse durchgeführt, um zu entscheiden, welche Ansätze praktische Relevanz haben könnten. Die Ergebnisse dieser Analyse können die erste Forschungsfrage beantworten. Basierend auf der Aufwand-Nutzen-Analyse ist ein Prototyp geplant, der den vielversprechendsten Ansatz, der im Rahmen dieser Arbeit umzusetzen ist, abbildet. Die Ergebnisse des Prototyps werden auf ihre Nutzbarkeit evaluiert und können so genutzt werden, um die zweite Forschungsfrage zu beantworten. Abschließend werden Handlungsempfehlungen für ein weiteres Vorgehen formuliert.

Dennis Przytarski

Student an der Fachhochschule Kiel Co-Founder holoNative und Mitarbeiter im Projekt Kultursphäre.sh

Valentin Strauß

Mitarbeiter bei Dataport AÖR

Dr. Johannes Rosenplänter

Leiter des Stadtarchivs Kiel

PAUSE (ca. 15. min)

Social Media und digitaler Sozialraum

Die Veranstaltungsreihe wird auch dieses Jahr von Frau Neumann von museums(t)raum auf Twitter begleitet.

Der Hashtag lautet: **#maitagung**



Bei unserer Umfrage während des ersten MAI-lights gaben über die Hälfte der Teilnehmenden an, dass Sie „wonder.me“ kennen und auch nutzen würden (vorbehaltlich der Klärung, ob eine Nutzung z. B. dienstlich möglich und gestattet ist).

Darum haben wir uns entschieden, auf dieser Basis einen fakultativen und informellen Ausklang der MAI-lights anzubieten. So hätten Sie auch im Anschluss an diese Veranstaltung ergänzend die Möglichkeit, sich im digitalen Sozialraum von „wonder.me“ - welcher durch unsere Kooperationspartnerin Frau Neumann zur Verfügung gestellt wird - mit den anderen Teilnehmenden und Vortragenden zu treffen und auszutauschen.

Dort können Sie Ihren Avatar auf andere zubewegen, um sich mit ihnen unterhalten zu können. Am einfachsten geht dies mit den Pfeiltasten auf der Tastatur. Sobald Sie einen oder mehrere andere Avatare erreichen, werden Ihr Mikro und Ihre Kamera aktiviert (sofern Sie es erlaubt haben).

Sie können sich dann in Ihrem „Circle“ unterhalten, oder rechts am Rand den Chat nutzen. Falls Sie Hilfe brauchen, navigieren Sie gern in den Hilfe-Bereich oder machen Sie per Chat auf sich aufmerksam.

Viel Vergnügen und gute Gespräche!

Der Link lautet:

<https://www.wonder.me/r?id=0de56a66-ea36-494c-b810-db40f5cf0684>



Mit Künstlicher Intelligenz zur Curator's Machine.
Das Forschungsprojekt „Training the Archive“ stellt sich vor
Dominik Bönisch, Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen

Die Digitalisierung in Kunstmuseen verspricht einen erweiterten Zugriff auf Sammlungsobjekte sowohl für die Wissenschaft als auch für eine interessierte Öffentlichkeit und das bestenfalls online ortsunabhängig und jederzeit. Dabei reicht es nicht aus, die hiesige Archivlogik eins zu eins in den digitalen Raum zu übertragen und die Suche in Datenbanken auf eng gedachte Stichworte zu limitieren. Vielmehr sollen über spezielle Interfaces und Visualisierungen eine Exploration von digitalen Beständen sowie ein *Flanieren* durch die Online-Sammlung möglich gemacht werden, ohne dabei zwingend einem vorgegebenen Suchbegriff folgen zu müssen.

Künstliche Intelligenz kann die systematische und strukturierte Aufbereitung von Sammlungsdaten im Museum unterstützen. Durch maschinelles Lernen können Zusammenhänge und Verbindungen zwischen Kunstwerken offenbart werden, die Kurator*innen nicht (mehr) mit bloßem Auge wahrnehmen können. Ein maschinengestütztes, exploratives Aufdecken von Verknüpfungen innerhalb der eigenen musealen Sammlung ist Untersuchungsgegenstand des Forschungsprojekts „Training the Archive“ am Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen im Verbund mit dem HMKV Hardware MedienKunstVerein, Dortmund und dem Visual Computing Institute der RWTH Aachen University.

Der Short-Cut möchte das Forschungsprojekt, dessen Zielstellungen und Prototypen sowie erste Lessons Learned vorstellen. Mit Hilfe neuronaler Netzwerkarchitekturen können digitalisierte Kunstwerke geclustert – also in unterschiedliche Gruppen aufgeteilt – und die museale Sammlung sortiert werden. „Training the Archive“ beleuchtet, ob die Cluster auch um verdeckte Beziehungsmuster zwischen Kunstwerken oder die persönliche Intuition sowie den subjektiven Geschmack von Kurator*innen erweitert werden können, indem neuronalen Netzen ein *kuratorischer Blick* antrainiert wird. Dadurch soll ein effektiver Prozess der Mensch-Maschine-Interaktion etabliert werden, um auch das historische, stilistische und objektbasierte Kontextwissen von Expert*innen einbeziehen zu können. Denn es braucht den Human-in-the-Loop. „Training the Archive“ entwickelt dazu ein kollaboratives Konzept, welches in die sogenannte Curator's Machine mündet, die ebenfalls vorgestellt werden soll.

Dominik Bönisch

studierte Kulturwissenschaften und Ästhetische Kommunikation im Masterstudiengang Kulturvermittlung an der Universität Hildesheim und der Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest. Derzeit hinterfragt er im Rahmen seiner Tätigkeit als wissenschaftlicher Projektleiter des Forschungsprojektes „Training the Archive“ am Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen die Zusammenhänge von Künstlicher Intelligenz (KI) und musealen Sammlungen.

Als kuratorische Assistenz setzte sich Bönisch auch mit der Virtual Reality (VR) u. a. in der Ausstellung „Lust der Täuschung. Von antiker Kunst bis zur Virtual Reality“ auseinander. Sein Forschungsinteresse liegt daher im Besonderen in den Auswirkungen von KI und VR auf die Kunst sowie auf den musealen Sammlungs- und Ausstellungsbetrieb. Bönisch, der auch an der Hochschule Düsseldorf (HSD) Lehrveranstaltungen zum Thema hält, lebt und arbeitet in Aachen sowie Düsseldorf.

Erzählte Geschichte trifft Künstliche Intelligenz Multimodale Emotionserkennung in Zeitzeugenvideos

*Nike Matthiesen, Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik
Deutschland, Bonn*

*Michael Gref, Fraunhofer Institut für Intelligente Analyse- und
Informationssysteme, Sankt Augustin*

Seit Oktober 2020 arbeitet die Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland gemeinsam mit dem Fraunhofer Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme (IAIS) an einem neuen Forschungsprojekt. Darin kommt Künstliche Intelligenz (KI) auf innovative und bisher einzigartige Weise im Museums- und Kulturbereich zum Einsatz. Ziel des Projektes ist es, in den nächsten zwei Jahren einen KI-basierten Software-Prototypen zu entwickeln, der Emotionen in videografierten Zeitzeug*innen-Interviews erkennt und anzeigt.

Mit der Kamera gefilmte Zeitzeug*innen-Interviews sind fester Bestandteil musealer Ausstellungs- und Vermittlungspraxis. Bei der Auswertung und Auswahl von Zeitzeug*innen-Interviews wird meist die Verschriftlichung der Inhalte berücksichtigt, also was erzählt wird. Eine zentrale Überlegung des Projektes ist, zukünftig stärker die Emotionen in den Blick zu nehmen, die die Erzählungen begleiten, also wie etwas erzählt wird, um neue Erkenntnisse zu gewinnen, welchen Einfluss Emotionen auf erinnerte Geschichte haben können. Die Software soll dabei helfen, große Mengen an Daten zu verarbeiten, um somit Ergebnisse zu liefern, die allgemeinere Aussagen zulassen.

Bei der Entwicklung des Prototypens wird die menschliche Emotionserkennung zum Vorbild genommen. Hierfür orientiert man sich daran, dass Menschen Emotionen auf verschiedenen Ebenen wahrnehmen: auf der Ebene des Gesagten (Was wird wie gesagt?) und auf der Ebene der nonverbalen Kommunikation (Mimik, Gestik, Biosignale). Folglich soll die KI auf mehreren Ebenen (Modalitäten) trainiert werden, um bestmögliche Ergebnisse zu liefern. Die Software wird mithilfe von maschinellen Lernverfahren (ML) auf künstlichen neuronalen Netzen trainiert.

Dieses sogenannte Deep Learning eignet sich gut für die multimodale Sprach-, Text- und Bildverarbeitung. Im Bereich der Spracherkennung kann beispielsweise bereits auf die vom IAIS entwickelte Audio Mining Software zur automatischen Spracherkennung zurückgegriffen werden. Auch im Text Mining konnten schon erste Überlegungen präzisiert werden. Neben der Frage wie die Emotionserkennung aus technischer Sicht aufgebaut wird, stellt sich auch die Frage, welche Emotionen die Software überhaupt erkennen soll. Hierfür werden emotionswissenschaftliche Modelle herangezogen und mit den Besonderheiten der audiovisuellen Zeitzeugeninterviews kombiniert.

Nike Matthiesen

Historikerin und Kulturanthropologin (M.A.), seit Oktober 2020 als Wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland tätig.

Michael Gref

Research Engineer Speech Technologies (M.Eng.), seit März 2017 als Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Projektleiter am Fraunhofer IAIS - Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme tätig.

Bilderlesemaschinen. Einsatzszenarien maschineller Lernverfahren im musealen Raum

Stefanie Schneider M.A. / Prof. Dr. Hubertus Kohle, Ludwigs-Maximilians-Universität München, Institut für Kunstgeschichte

Die Situation ist bekannt: Besucher*innen eines Museums schauen kurz oder zuerst nicht auf das Kunstwerk selber, sondern auf das es begleitende Schildchen. Offenbar ist das Bedürfnis, Kontextwissen zu erlangen, unbesiegtbar – allzu fremdartig und erklärungsbedürftig kommt das Werk daher, allzu wenig spricht es für sich selbst. Aber befriedigt das Schildchen? Immerhin steht meistens der Titel des Werkes darauf, der*die Autor*in, vielleicht noch eine Datierung. Der Wissensdurst ist dadurch nur teilweise gestillt.

Fortschrittlichere Ansätze versuchen daher zurzeit, das Werk direkter mit einem elektronischen Gerät – z. B. einem Handy – zu adressieren und so auf relevante Kontexte zu verweisen; andere Werke etwa oder erläuternde Information, die irgendwo im Internet abgelegt sein kann. Der Rechner wird zur Bilderlesemaschine, nachdem er sich lange Zeit auf das Lesen von schriftlichen Texten beschränkt hat. So auch in einem Projekt, das seit 2019 gemeinsam entwickelt wird von der Fachgruppe „Intelligente Systeme und Maschinelles Lernen“ des Heinz Nixdorf Instituts der Universität Paderborn, der Technischen Informationsbibliothek (TIB) Hannover und dem Lehrstuhl für Mittlere und Neuere Kunstgeschichte der Ludwig-Maximilians-Universität München.

Es firmiert unter dem Namen „iART“ und spezialisiert sich darauf, Werke zu identifizieren, die einem Ausgangswerk – in diesem Fall also einem im Museum z. B. an der Wand hängenden – in irgendeiner näher zu definierenden Weise ähnlich sind; sei es bspw. in Textur, Form oder Inhalt. Solche in einer Gruppe von Bildern zu findenden Strukturen werden sichtbar gemacht, indem das im Projekt entwickelte e-Research-Tool große, heterogene und digital vorliegende Datenbanken von kunsthistorischen Objekten durch Machine Learning (insbesondere Deep Learning) auf Basis eines domänenspezifischen Konzeptlexikons automatisch klassifiziert.

Verschiedenste Einsatzszenarien bieten sich an: Mithilfe des browserbasierten Werkzeugs könnten Werke unmittelbar in Beziehung gesetzt und rekontextualisiert werden, die räumlich entfernt ausgestellt sind oder verborgen im Depot lagern. Besucher*innen erhielten so die Möglichkeit, Bezüge herzustellen, die durch streng historisch-chronologisch angeordnete Sammlungen häufig nicht zu erschließen sind. Bereits in frühneuzeitlichen Kunstkammern gängige Einteilungskriterien, etwa nach Farbe, Material oder Funktion, können in „iART“ ebenso angelegt werden wie eher ikonografisch begründete Ordnungsprinzipien, die Exponate z. B. in Hinblick auf biblische Motive oder christliche Themen sondieren.

Stefanie Schneider

studierte Statistik, Informatik und Soziologie an der Ludwig-Maximilians Universität München und promovierte ebd. bei Prof. Dr. Hubertus Kohle im Promotionsprogramm Digitale Kunstgeschichte.

Seit 2019 arbeitet sie als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunstgeschichte der Ludwig-Maximilians-Universität im DFG-Projekt „iART – Ein interaktives Analyse- und Retrieval-Tool zur Unterstützung von bildorientierten Forschungsprozessen“.

Zwischen 2006 und 2015 war sie filmjournalistisch für diverse Magazine tätig und berichtete u. a. von den Filmfestspielen in Berlin und Cannes. Sie wirkte zunächst als Studentische und dann Wissenschaftliche Hilfskraft an mehreren langjährigen Projekten im Feld der Digital Humanities mit, darunter „ARTigo – Social Image Tagging“, „DHVLab – Digital Humanities Virtual Laboratory“ und „MAX – Museum Analytics“.

Hubertus Kohle

studierte Kunstgeschichte, Philosophie, Romanistik, Geschichte und Urbanistik an den Universitäten Bonn, Florenz und Paris. 1986 promovierte er über Denis Diderots Kunstbegriff, 1996 folgte die Habilitationsschrift zum Thema „Adolf Menzels Friedrichbilder“ bei der Geschichtswissenschaftlichen Fakultät der Ruhr-Universität Bochum.

Seit 2000 ist er Professor am Institut für Kunstgeschichte der Ludwig-Maximilians-Universität München. Er hat schon 1995 begonnen, die Bedeutung des Digitalen für eine zeitgemäße Unterlegung kunstgeschichtlicher Forschung und Lehre zu erschließen und war an elektronischen Open-Access-Initiativen („sehepunkte“) ebenso beteiligt wie an digital gestützten Projekten zur Annotation von Kunstwerken („ARTigo – Social Image Tagging“). Seit 2019 fungiert er als einer der Sprecher des von der DFG eingerichteten Schwerpunktprogramms „Das digitale Bild“.

NACHSCHLAG

Die Transkriptionswerkstatt des Museums für Naturkunde Berlin – Digital und analog

Dr. Diana Stört / Dr. Wiebke Rössig / Sandra Miehlbradt, Museum für Naturkunde - Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung, Berlin

Die fortschreitende Digitalisierung ist ein Thema, dem sich das Museum für Naturkunde Berlin seit mehreren Jahren verpflichtet fühlt. Sowohl die 30 Millionen Objekte zählende Forschungssammlung als auch die 90.000 Akten der Historischen Arbeitsstelle des Museums sollen in den nächsten zehn Jahren digital erschlossen werden. Doch die Erfassung der Objekte und Dokumente in einer Datenbank reicht oftmals nicht aus, um sie nachhaltig für die breite Öffentlichkeit nutzbar zu machen. Die Historische Arbeitsstelle, mit ihrem herausragenden Archiv zur Geschichte der Naturwissenschaften, hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Korrespondenzen, Verwaltungsunterlagen, Objektlisten, Kataloge, Expeditionsberichte, wissenschaftliche Nachlässe, Lehrmaterialien etc. möglichst umfassend barrierefrei zugänglich zu machen. Dazu gehört u. a., dass idealerweise auch die kompletten Inhalte der Dokumente lesbar sein sollten.

Eine Hürde im Zugang zu den Akten ist ihre Handschriftlichkeit. Die altdeutschen Schriften (Kurrent und Sütterlin) prägen die Akten des Museums und seiner Vorgänger-Institutionen in der Zeit vom 18. bis zum frühen 20. Jahrhundert. Lesen können diese Handschriften nur noch wenige, denn die Historischen Hilfswissenschaften werden kaum noch als eigenständiges Fach an den Universitäten gelehrt. Aus dieser Notwendigkeit heraus entstand die Idee der Transkriptionswerkstatt, in deren Mittelpunkt die Vermittlung von Lesekenntnissen steht. Die freiwilligen Teilnehmer*innen übertragen handschriftliche historische Dokumente in moderne Datenformate, um sie für die Öffentlichkeit leichter nutzbar zu machen. Dieses partizipative Format ist eine Kooperation zwischen Historischer Arbeitsstelle und dem Experimentierfeld des Museums. Das Experimentierfeld testet verschiedene Formate der Forschungskommunikation sowie neue partizipative Ansätze, um die direkte Interaktion zwischen Wissenschaft und Bevölkerung voranzutreiben.

Mit dem ersten Lockdown im März 2020 wurde die analoge Transkriptionswerkstatt in eine Online-Veranstaltung überführt. Auf diesem Wege wurden neue interessierte Bürger*innen gewonnen, die sich nun europaweit zuschalteten. Mit dem Wechsel von analog zu digital stellten sich allerdings einige Hürden auf, die überwunden werden mussten. Wie vermittelt man beispielsweise die „Aura“ der historischen Akten über das Digitale? Wie führt man einen Lesekurs über Zoom? Wie stellt man eine Bindung her zwischen Museum und den Freiwilligen? Innerhalb kürzester Zeit konnten wir hier durch „Learning by doing“ neue Zugangsmöglichkeiten erschaffen. In unserem Vortrag möchten wir über die Idee der Werkstatt, die technischen und pädagogischen Herausforderungen bei der Umsetzung sowie die Vor- und Nachteile analoger und digitaler partizipativer Formate und den Gewinn für die Forschung sprechen und einen Ausblick auf das

erweiterte Konzept der Werkstatt geben. Das Vermittlungsformat soll zukünftig in einen größeren Kontext überführt werden, in dem u. a. Kooperationen mit Universitäten durchgeführt und weitere Citizen Science Ansätze erprobt werden sollen.

Sandra Miehlsbradt

Archivarin der Historischen Arbeitsstelle am Museum für Naturkunde Berlin. Studium der Afrikanistik, Kunstgeschichte und Biologie. Promoviert zum Wirken Hermann Burmeisters in Argentinien an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.

Berufliche Stationen: Archivarin & Gastwissenschaftlerin an der Nationalen Akademie der Wissenschaften - Leopoldina in Halle/Saale, Archivarin am Helmholtz-Zentrum f. Umweltforschung, Staatsarchiv Leipzig. Wissenschaftliches Volontariat am Stadtarchiv Leipzig. Seit Ende 2016 in der Historischen Arbeitsstelle am MfN tätig.

Dr. Wiebke Rössig

wiss. Mitarbeiterin am Museum für Naturkunde Berlin, Leiterin des „Experimentierfeldes für Partizipation und Offene Wissenschaft“.

Politikwissenschaftlerin und Ethnologin, Forschungsschwerpunkte: Praxis von Partizipation und dialogischer Wissenschaftskommunikation, Art of Hosting and Harvesting, New ways of communicating science and collections.

Dr. Diana Stört

wiss. Mitarbeiterin am Museum für Naturkunde Berlin („Das Fenster zur Natur und Kunst. Eine historisch-kritische Aufarbeitung der Berliner Kunstammer“).

Historikerin, Forschungsschwerpunkte: Sammlungspraxis und Wissenschaftsgeschichte.

Berufliche Stationen: Mitarbeit in verschiedenen Ausstellungs- und Forschungsprojekten u. a. am Gleimhaus Halberstadt, bei der Klassik Stiftung Weimar, dem Haus für Brandenburgisch-Preußische Geschichte Potsdam, dem Zentralmagazin Naturkundlicher Sammlungen Halle/S., seit 2019 Museum für Naturkunde Berlin. Lehre an den Universitäten Magdeburg, Osnabrück, Halle-Wittenberg, Trier sowie der Transkriptionswerkstatt des MfN

Die MAI-Tagung

(museums and the internet)

Die MAI-Tagung, als Fachveranstaltung rund um das Thema „Museum und Internet“, findet jährlich im Mai statt und richtet sich an Mitarbeiter*innen aus Museen, Ausstellungshäusern und Kulturadministrationen sowie Archiven und Bibliotheken.



Gemeinsam mit Expert*innen, Entwickler*innen und Anwender*innen aus Kultureinrichtungen, Forschungsinstituten und Firmen widmet sich die Tagung in einer zweitägigen Veranstaltung den aktuellen Aspekten der Internetnutzung im kulturellen Bereich. Wichtige Aspekte sind dabei die besonderen Präsentations-, Vermittlungs-, Werbe-, Marketing- und Kommunikationsmöglichkeiten des Internets unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Entwicklungen, der Veränderungen der Mediennutzung sowie der Fortschritte in der Informations- und Kommunikationstechnologie.

Die Themen sind breit gesetzt: Neben virtuellen Ausstellungen, digitalen Sammlungsstrategien, Storytelling, Apps, Online-Marketing, Online-Fundraising und Blended-Learning gehörten in den letzten neunzehn Jahren auch Sonderthemen wie „Museum-Schule-Internet“ (2002), „Barrierefreier Internetzugang für Menschen mit Behinderungen“ (2003), „Archäologie Online“ (2009), „Social-Networks, Social-Media, Social-Tagging“ (2010), „Industriekultur“ und „Gamification“ (beide 2014), „Museumspädagogik 2.0“ (2016) sowie „Virtual-Reality“ (2017), „Podcasting“ (2018) und die beiden Länderschwerpunkte „NIEDERLANDE“ (2013) und „SKANDINAVIEN“ (2016) zum Tagungsprogramm.

Ziel der Tagung ist es, die Teilnehmer*innen mit den für die Museen maßgebenden Entwicklungen bekannt zu machen, ihnen Impulse und Orientierung für die eigene Arbeit zu geben und sie zur Mitgestaltung neuer Strukturen zu ermutigen. Die Tagung versteht sich darüber hinaus auch explizit als ein Gesprächs-, Austausch- und Kontaktforum.

Der LVR-Fachbereich Regionale Kulturarbeit/Museumsberatung organisiert und koordiniert diese Fachtagung (im Rahmen der Angebote des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums) in Kooperation mit wechselnden Institutionen in der gesamten Bundesrepublik.

www.mai-tagung.de

Die MAI-Tagungen 2001–2020

Fachreferate – Projektberichte – Workshops

MAI-Tagung 2020

(Ausfall wg. Corona-Pandemie)

Montag, der 11. Mai 2020

Dienstag, der 12. Mai 2020

**Bayerische
Staatsgemäldesammlungen
Pinakothek der Moderne**

Barer Straße 29

80799 **München**

www.pinakothek.de

MAI-Tagung 2016

Montag, der 30. Mai 2016

Dienstag, der 31. Mai 2016

**Internationales Maritimes
Museum Hamburg**

Peter Tamm Sen. Stiftung

Kaispeicher B

Koreastraße 1

20457 **Hamburg**

www.imm-hamburg.de

MAI-Tagung 2019

Montag, der 13. Mai 2019

Dienstag, der 14. Mai 2019

NRW-Forum, Düsseldorf

Ehrenhof 2

40479 **Düsseldorf**

www.nrw-forum.de

MAI-Tagung 2015

Montag, der 11. Mai 2015

Dienstag, der 12. Mai 2015

DASA Arbeitswelt Ausstellung

Bundesanstalt für Arbeitsschutz

und Arbeitsmedizin (BAuA)

Friedrich-Henkel-Weg 1-25

44149 **Dortmund**

www.dasa-dortmund.de

MAI-Tagung 2018

Montag, der 14. Mai 2018

Dienstag, der 15. Mai 2018

Museum Barberini

Alter Markt

Humboldtstr. 5–6

14467 **Potsdam**

www.museum-barberini.com

MAI-Tagung 2014

Donnerstag, der 22. Mai 2014

Freitag, der 23. Mai 2014

Weltkulturerbe Völklinger

Hütte – Europäisches Zentrum

für Kunst und Industriekultur

66302 **Völklingen** / Saarbrücken

www.voelklinger-huette.org

MAI-Tagung 2017

Montag, der 15. Mai 2017

Dienstag, der 16. Mai 2017

**Zoologisches Forschungs-
museum Alexander Koenig**

Museumsmeile

Adenauerallee 160

53113 **Bonn**

www.zfmk.de

MAI-Tagung 2013

Donnerstag, der 23. Mai 2013

Freitag, der 24. Mai 2013

Bundeskunsthalle

Friedrich-Ebert-Alle 4

53113 **Bonn**

www.bundeskunsthalle.de

MAI-Tagung 2012

Montag, der 21. Mai 2012

Dienstag, der 22. Mai 2012

**Stadtgeschichtliches Museum
Leipzig**

Alte Börse, Naschmarkt 2

04109 **Leipzig**

www.stadtgeschichtliches-museum-leipzig.de

MAI-Tagung 2011

Donnerstag, der 26. Mai 2011

Freitag, der 27. Mai 2011

Deutsches Schifffahrtsmuseum

Hans-Scharoun-Platz 1

27568 **Bremerhaven**

www.dsm.museum.de

MAI-Tagung 2010

Donnerstag, der 20. Mai 2010

Freitag, der 21. Mai 2010

Germanisches Nationalmuseum

Kartäusergasse 1

90402 **Nürnberg**

www.gnm.de

MAI-Tagung 2009

Donnerstag, der 28. Mai 2009

Freitag, der 29. Mai 2009

**LVR-RömerMuseum im
Archäologischen Park Xanten**

Trajanstr. 4

46509 **Xanten**

www.apx.lvr.de

MAI-Tagung 2008

Montag, der 26. Mai 2008

Dienstag, der 27. Mai 2008

Sprengel Museum Hannover

Kurt-Schwitters-Platz

30169 **Hannover**

www.sprengel-museum.de

MAI-Tagung 2007

Donnerstag, der 10. Mai 2007

Freitag, der 11. Mai 2007

**Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe**

Lorenzstraße 19

76135 **Karlsruhe**

www.zkm.de

MAI-Tagung 2006

Donnerstag, der 18. Mai 2006

Freitag, der 19. Mai 2006

**Berlinische Galerie –
Landesmuseum für Moderne
Kunst, Fotografie und
Architektur**

Alte Jakobstraße 124–128

10969 **Berlin**

www.berlinischegalerie.de

MAI-Tagung 2005

Donnerstag, der 19. Mai 2005

Freitag, der 20. Mai 2005

**Senckenberg
Forschungsinstitut und
Naturmuseum**

Senckenberganlage 25

60325 **Frankfurt**

www.senckenberg.de

MAI-Tagung 2004

Donnerstag, der 13. Mai 2004

Freitag, der 14. Mai 2004

LVR-LandesMuseum Bonn

Colmantstraße 14-16

53115 **Bonn**

www.landmuseum-bonn.lvr.de

MAI-Tagung 2003

Montag, der 26. Mai 2003

Dienstag, der 27. Mai 2003

Deutsches Hygiene Museum Dresden

Lingnerplatz 1

01069 **Dresden**

www.dhmd.de

MAI-Tagung 2002

Donnerstag, der 23. Mai 2002

Freitag, der 24. Mai 2002

LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Bertha-von-Suttner-Platz 1

40227 **Düsseldorf**

www.medien-und-bildung.lvr.de

MAI-Tagung 2001

Montag, der 28. Mai 2001

Dienstag, der 29. Mai 2001

Historisches Centrum Hagen

Eilper Straße 71

58091 **Hagen**

www.historisches-centrum.de

Die Berichterstattung zu den MAI-Tagungen in der digitalen Fachzeitschrift „rheininform“

digital + online

„rheininform. Informationen für die rheinischen Museen“ ist die neu aufgelegte Ausgabe der LVR-Zeitschrift „Museen im Rheinland“ (1998 bis 2007). Seit Februar 2012 begleitet sie wieder das Museumsleben im Rheinland und ergänzt damit auch publizistisch die bestehenden Service-Angebote der LVR-Museumsberatung (Beratung und finanzielle Förderung). Als Informations- und Kommunikationsmedium stärkt und unterstützt sie zusätzlich die Vernetzung der rheinischen Museen.



Inhalte + Ziele

Zweimal jährlich, üblicherweise im März und September, berichtet „rheininform“ in Fachbeiträgen mit wechselnden Schwerpunkten über aktuelle Entwicklungen in der Museumswelt. Weiter werden die Leser*innen über Jubiläen, Sonderausstellungen und Personalveränderungen in den rheinischen Museen sowie über museumsrelevante Termine, Fortbildungsangebote, Publikationen und aktuelle Nachrichten informiert. Vor allem aber dient die Zeitschrift als eine Plattform für die Interessen der rheinischen Museen, zur Darstellung und Vorstellung ihrer Arbeit und ihrer Häuser.

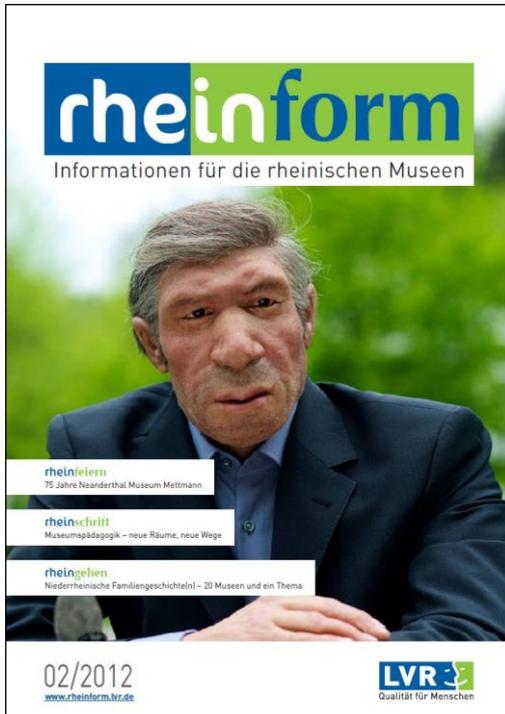
Download + Newsletter

„rheininform“ wird digital und barrierearm erstellt und als PDF-Download im Internet bereitgestellt. Seit der Ausgabe 01/2018 erscheint die Zeitschrift auch im Druckformat. Auf der Internetseite der Zeitschrift besteht die Möglichkeit, sich für den Newsletter einzutragen, um die Zeitschrift zukünftig im kostenfreien Abonnement (PDF-Download und/oder Druckausgabe) zu beziehen.

Redaktionsadresse

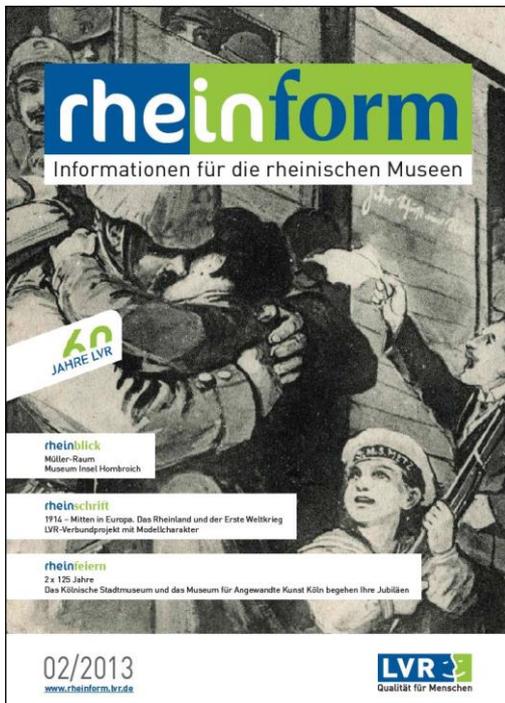
Landschaftsverband Rheinland // LVR-Fachbereich Regionale Kulturarbeit //
Museumsberatung, Redaktion „rheininform“ // Dezernat 9 // 50663 Köln
E-Mail: rheininform@lvr.de

www.rheininform.lvr.de



Thomas Sode:
Rückblick – „museums and the internet“
MAI-Tagung 2012 – ein Konferenzbericht

rheininform 02/2012, S. 86-89



Thilo Martini:
MAI-Tagung 2013
Zwischen Anmelderekord, Länderschwerpunkt und Twitterwall

rheininform 02/2013, S. 77-78



Tanja Neumann:
Die MAI-Tagung in 140 Zeichen
Tagungsbericht und Twitter-Report

rheininform 02/2014, S. 83-86



Verena Göbel:
Die MAI-Tagung 2015
Eine rekordverdächtige Jubiläumstagung

rheininform 02/2015, S. 72-75



Jakob Ackermann:
MAI-Tagung 2018
Volljährig – und nun?
Raus aus der Komfortzone!
 rheinform 02/2018, S. 73-76



Anke von Heyl:
Viel Motivation für die
Zukunft
Die MAI-Tagung 2019
Ein Tagungsbericht
 rheinform 02/2019, S.71-76

WEITERE INFORMATIONEN

INTERNETADRESSE

Weitere Informationen zur Tagung werden kontinuierlich im Internet bereitgestellt. Eine Dokumentation der vorausgegangenen Tagungen finden Sie ebenfalls dort: www.mai-tagung.de

NEWSLETTER

Wenn Sie jederzeit aktuell über die Tagung informiert sein möchten, können Sie sich auch für den Newsletter der MAI-Tagung - das sog. "MAI-Ling" - anmelden. Diese Anmeldung finden Sie unter: www.mai-tagung.de/MAI-Ling

VERANSTALTER

Der LVR-Fachbereich Regionale Kulturarbeit veranstaltet gemeinsam mit dem LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrum Brauweiler und in Zusammenarbeit mit wechselnden Partnern sowie an wechselnden Orten alljährlich im Mai eine Fachtagung zum Themengebiet "Museen und Internet".

ZIELE

Ziel der Veranstaltungsreihe ist es, die Teilnehmer*innen mit den für die Museen maßgebenden Entwicklungen des WWW bekannt zu machen, ihnen Impulse und Orientierung für die eigene Arbeit zu geben und sie zur Mitgestaltung neuer Strukturen zu ermutigen.

Wichtige thematische Aspekte sind dabei die besonderen Präsentations-, Werbe-, Marketing- und Kommunikationsmöglichkeiten des Internets. Die Tagung versteht sich darüber hinaus ausdrücklich als ein Gesprächs-, Austausch- und Kontaktforum.

ADRESSATEN

Angesprochen sind alle Mitarbeiter*innen von Museen, Ausstellungshäusern und anderen Kulturdienstleistern und -administrationen sowie Archiven, Bibliotheken und Universitäten, die im Rahmen ihrer Tätigkeit bereits praktische Erfahrungen mit Internet-Auftritt und -Präsenz gewonnen haben und das Medium auch weiterhin gezielt und nutzbringend einsetzen wollen oder für den Internetauftritt oder die Online-Kommunikation der jeweiligen Institution verantwortlich zeichnen.

MEDIENPARTNER

museums(t)raum

[museums\(t\)raum](http://museums(t)raum) | Kommunikationsstrategie und Gestaltung im digitalen Raum



Das Portal für Museumsvideos

museumsfernsehen - Das Portal für Museumsvideos