



## MEDIENMITTEILUNG

**7. Mai 2019 – MÜNSTERLAND**

.....

### **Kulturgüter in 3D: Studenten der FH Münster digitalisieren Exponate aus 28 Museen im Münsterland**

#### **Digitale Ausstellung geht im August und September im Container auf Tour**

*Neue Vermittlungsmethoden probiert das Projekt "Apokalypse Münsterland" aus und lässt Studenten der FH Münster Kulturgüter aus 28 Museen im ganzen Münsterland digitalisieren. Die Techniken: 3D-Scan und 3D-Modellierung. Die Exponate sollen im Spätsommer in einer mobilen Ausstellung auf Tour durch die Region gehen.*

Ein Feuer im Mühlenhaus anzünden, ein Bild des Bauhaus-Künstlers Heinrich Neuy zusammenpuzzeln oder den Dampfhaspel im Bergbaumuseum Ibbenbüren bedienen. Studenten der FH Münster machen es möglich und erwecken mit VR-Technik jetzt Kulturgegenstände aus dem ganzen Münsterland zum Leben. Unter dem Motto „Museum der Zukunft“ digitalisieren sie Exponate aus 28 Museen und Ausstellungshäusern der Region, die im Sommer in einer neu konzipierten Ausstellung in einem Container auf Tour gehen. Heute konnten die Museumsvertreter das erste Mal ihr digitales Exponat durch Virtual-Reality-Brillen anschauen und sich über die technischen Verfahren informieren.

Dahinter steht „Apokalypse Münsterland“, ein Kooperationsprojekt von 28 Museen und Ausstellungshäusern unter der Projektleitung des Münsterland e.V., das neue Vermittlungsmethoden im Museumsbereich ausprobiert.

„Die ausgewählten Exponate waren eine Herausforderung für unsere Studenten, denn wir haben so unterschiedliche Objekte wie Gemälde, Gebäude, Figuren oder Maschinen dabei“, erklärt Professor Ulrich Blum von der FH Münster, Fachbereich Architektur. „Entsprechend haben wir verschiedene Techniken ausprobiert und angewendet, um ein optimales 3D-Modell zu erstellen und dem Kulturgut gerecht zu werden.“

Insgesamt wurden elf Objekte mit dem 3D-Scanner „EVA“ digitalisiert. Wie das funktioniert, erklärte Antje Kerkmann, wissenschaftliche Hilfskraft der FH Münster: „Der 3D-Scanner macht in jeder Sekunde mehrere Scans und Fotos, die am Computer mit einem speziellen Programm zu einem 3D-Modell des Kulturguts zusammengesetzt werden.“ Elf weitere Objekte modellierten die Studenten mit speziellen Programmen auf Basis eines Fotos oder des realen Gegenstands. „Bei diesem Verfahren werden die Gegenstände vermessen und die Maße

#### **Anschrift**

Münsterland e.V.  
Airportallee 1  
48268 Greven  
Telefon: +49 25 71 94 93 - 00  
Telefax: +49 25 71 94 93 - 94  
E-Mail: [info@muensterland.com](mailto:info@muensterland.com)  
Web: [www.muensterland.com](http://www.muensterland.com)

#### **Ansprechpartner**

Eva Stannigel  
Telefon: +49 25 71 94 93 - 04  
Telefax: +49 25 71 94 93 - 64  
E-Mail: [stannigel@muensterland.com](mailto:stannigel@muensterland.com)



## MEDIENMITTEILUNG

anschließend in das Programm übertragen. Aus einzelnen Eckpunkten im 3D-Raum wird so nach und nach der Körper des Objekts nachmodelliert“, so Kerkmann. Darüber hinaus wurden drei immaterielle Kulturgüter sowie drei Bilder digitalisiert.

In einem zweiten Schritt arbeitet die FH Münster verstärkt mit Unterstützung der BOK + Gärtner GmbH (Agentur für Kommunikationsdesign und Szenografie mit Sitz in Münster/Berlin) an der virtuellen Inszenierung der Kulturgüter. „Wir wollen die Geschichten hinter den Kulturgütern mit Hilfe digitaler Medien spielerisch erfahrbar und erlebbar machen“, sagt Christian Vogler, geschäftsführender Gesellschafter der BOK + Gärtner GmbH. „Dazu haben wir die ausgewählten Kulturgüter mit den Studierenden analysiert und faszinierende Inszenierungen erarbeitet, die bei der Containertour ausgestellt werden.“

Die Ausstellung wird unter anderem die Möglichkeit bieten, die Inszenierungen mit Virtual-Reality-Brillen zu erleben. Beispielsweise kann der Besucher durch die Berührung eines Buchs in literarische Welten eintauchen oder die Hebel und Stellräder des Dampfhaspels aus dem Bergbaumuseum Ibbenbüren bedienen, um so die Funktionsweise der Schachtfördermaschine nachzuvollziehen.

„Der Einsatz der Technik ist bei unserem Projekt kein Selbstzweck“, ergänzt Kathrin Strotmann, Projektleiterin von „Apokalypse Münsterland“. „Wir wollen nicht einfach nur einen Gegenstand in 3D darstellen, sondern ihn spielerisch vermitteln und die Möglichkeiten digitaler Medien ausloten. In Zusammenarbeit mit den Münsterländer Museen und Ausstellungshäusern wollen wir so neue Zielgruppen für die Kultur im Münsterland gewinnen.“

Dr. Barbara Rüschoff-Parzinger, LWL-Kulturdezernentin und Mitglied des Vorstandes der LWL-Kulturstiftung, unterstreicht die Relevanz digitaler Vermittlungsmethoden im Museumsbereich: „Um Museen fit für die Zukunft zu machen, ist die Auseinandersetzung mit digitalen Vermittlungsmethoden ein zentraler Ansatz. Denn damit sind oft Interaktionen verbunden, die in die Welt des Exponats eintauchen lassen und ein besonderes Erlebnis für den Ausstellungsbesucher ermöglichen. Durch das Projekt ‚Apokalypse Münsterland‘ machen sich schon viele der Museen im Münsterland auf den Weg.“

Im August und September 2019 tourt die neue digitale Ausstellung in einem mobilen Container, der als „Kultur-Arche“ und Sendestation fungiert, durch die Region. Tourdaten werden noch bekanntgegeben.

Ansprechpartner: Münsterland e.V., Kulturbüro, Kathrin Strotmann,  
02571 949324, strotmann@muensterland.com

[www.apokalypse-muensterland.de](http://www.apokalypse-muensterland.de)



## MEDIENMITTEILUNG

### Weitere Informationen

Das Projekt wird gefördert und unterstützt durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen (Landesförderprogramm Regionale Kulturpolitik), die LWL-Kulturstiftung, die Commerzbank-Stiftung und das Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages (Bundesprogramm Ländliche Entwicklung).

### Übersicht über die teilnehmenden Museen und ausgewählten Exponate:

Im Kreis Borken:

- FARB Forum Altes Rathaus Borken: Maitremsen-Feier
- Heimatverein Alte Windmühle Reken: Windmühle
- kult - Kultur und lebendige Tradition Westmünsterland, Vreden: Perlenkassel
- Medizin- und Apothekenmuseum Rhede: Tretbohrer
- rock'n'popmuseum Gronau: Analoges Mischpult
- Stadtmuseum Bocholt: Kupferstich „Auferstehung“
- Stiftsmuseum Asbeck, Legden: Kreuzganggalerie

Im Kreis Coesfeld:

- Baumberger-Sandstein-Museum, Havixbeck: Meisterstück
- Burg Hülshoff - Center for Literature, Havixbeck: Brücke zur Gräfteninsel

Im Kreis Steinfurt:

- Bergbaumuseum Ibbenbüren: Dampfhaspel
- DA, Kunsthaus Kloster Gravenhorst, Hörstel: Projektstipendium KunstKommunikation
- HeinrichNeuyBauhausMuseum, Steinfurt: Bild „Selbstbeschreibung“
- Museum Kloster Bentlage, Rheine: Bentlager Reliquiengärten
- Puppen- und Spielzeugmuseum, Ochtrup: Puppenstube
- Töpfereimuseum, Ochtrup: Film „Was macht eigentlich der Töpfer?“
- Zisterzienser- und Stiftsmuseum Leeden, Tecklenburg: Webstuhl

Im Kreis Warendorf:



## MEDIENMITTEILUNG

- Heimatmuseum Ahlen: Hochrad
- Museum Abtei Liesborn, Wadersloh: Gemälde „Ohnmacht Mariens“
- Museum für Westfälische Literatur im Kulturgut Haus Nottbeck, Oelde: Das Literaturmuseum als „Türöffner“
- RELÍGIO - Westfälisches Museum für religiöse Kunst, Telgte: Hungertuch
- Zement-Museum in der Köttings-Mühle, Beckum: Arbeiterfigur

In der Stadt Münster:

- Archäologisches Museum der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster: Volutenkrater
- Geomuseum der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster: Mammut
- Geschichtsort Villa ten Hompel, Münster: Video „Wiedergutmachung“
- Lepramuseum Münster: Leprapuppe
- LWL-Museum für Naturkunde, Münster: Erster und letzter Wolf
- Mühlenhof-Freilichtmuseum Münster: Mühlenhaus
- Westfälisches Pferdendomuseum im Allwetterzoo Münster: Grubenpferd