

# Dampfhammer schlägt in der digitalen Welt

Förderverein des Technimuseums schafft Grundlage für die Digitalisierung von Ausstellungsexponaten

Die erste Etappe auf dem Weg zur Digitalisierung ist geschafft: Die vom Förderverein vom Technikumuseum initiierte Crowdfunding-Aktion lief nun erfolgreich aus. Sie soll dazu beitragen, drei Objekten den Sprung in die virtuelle Realität zu ermöglichen.




Mit Hilfe neuer Medien wie der virtuellen Realität möchte der Förderverein um den Vorsitzenden Reinhard Schenkewitz die Arbeitsweise und den Aufbau von Exponaten wie einem Dampfhammer veranschaulichen und jüngere Besucher ansprechen. Archivfoto: Rainer Schweingel

den vergangenen Jahren kam es nach stärkeren Regenfällen immer mal wieder vor, dass Wasser in das Museum drang und auf Ausstellungsobjekte wie das Hans-Grade-Flugzeug sowie den Fußboden tropfte. Das Problem besteht darin, dass die Arbeiten vom Innenbereich aus ausgeführt werden müssen und sie damit den Betrieb des Hauses beeinträchtigen werden. In welcher Form und in welchem Zeitraum, ist derzeit final noch offen. „Es wird wohl in diesem Jahr unabhängig von der Corona-Pandemie eine größere Schließzeit geben“, so Reinhard Schenkewitz.

Eine andere Aufgabe für den Förderverein besteht darin, zwei scheidende Vorstandsmitglieder zu ersetzen. Geplant ist, im ersten Quartal des neuen Jahres die Wahl vorzunehmen, jedoch steht dieses Vorhaben coronabedingt auf wackeligen Füßen.

Wegen der aktuellen Einschränkungen zur Eindämmung des Virus ist das Museum für Besucher nicht zugänglich. Auf der Internetseite des Museums sind digitale Beiträge über das Technikmuseum und seine Objekte hinterlegt. Unter der Rubrik „Technikumuseum to go“ können vier Expertenvideos zu einigen Großexponaten abgespielt werden. Außerdem können Malvorlagen heruntergeladen werden.

 [www.magdeburg.de/technikmuseum](http://www.magdeburg.de/technikmuseum)

Von Marco Papritz  
Leipziger Straße • Alten Maschinen mit Hilfe von neuen Medien zu neuem Leben verhelfen. Von diesem Anliegen sind nicht nur die Mitglieder des Fördervereins überzeugt, wie sich zeigt. Die Crowdfunding-Aktion (deutsch: Gruppenfinanzierung) des Vereins um den Vorsitzenden Reinhard Schenkewitz ist nun erfolgreich ausgelaufen – das Ziel von 10 000 Euro, die darüber generiert werden sollten, wurde erreicht. „Das Geld ist sicher. Damit ist die erste Etappe geschafft“, verweist Schenkewitz auf die Möglichkeit, für die Visualisierungen vom Landwirtschaftsministerium einen Förderbetrag in Höhe von 185 000 Euro zu erhalten. Dazu muss der Verein einen Eigenanteil von über 30 000 Euro stemmen, die über die Schwarmfinanzierung, mit Hilfe von Sponsoren sowie mit Eigenkapital (unter anderem

durch Mitgliedsbeiträge) zusammenkommen sollen.

Bis Ende des Jahres sollen für drei Exponate bewegte Visualisierungen erzeugt werden. Besucher sehen auf dem Smartphone anhand des Scannens eines QR-Codes die Funktionsweise eines Dampfham-

mers, einer Dreschmaschine und einer Dampfspeicher-Lok. Neben der Virtuellen Realität (VR) steht dabei auch die sogenannte Augmented Reality im Fokus des Vereins. Darunter ist die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung etwa durch das Anzei-

gen von Zusatzinformationen zu verstehen. „Konkret wird man am Dampfhammer einem Arbeiter beim Schmieden über die Schulter schauen können“, nennt Reinhard Schenkewitz ein Ziel, das mit dem Digitalisierungs-Projekt verfolgt wird. Ende September könnte dies so

weit sein und den Besuchern das neue Angebot präsentiert werden.

Allerdings steckt der Förderverein ebenso wie das Museum selbst in einem Dilemma, wenn man so will. Denn das Dach der Grusonschen Werks-halle muss saniert werden. In