



**Landesmuseen
Schleswig-Holstein**

Kultur des Nordens.

Mit der digitalen Zeitmaschine durch die Gottorfer Geschichte reisen

Landesmuseen starten neues digitales Angebot

Mit einer digitalen Zeitmaschine bringt die Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen ihre 2020 gestartete Digitaloffensive nun einen entscheidenden Schritt voran. Ab sofort können Interessierte unter zeitmaschine.schloss-gottorf.de virtuell in die Geschichte von Schloss Gottorf eintauchen. Die Zeitmaschine betrachtet Kunst, Kultur, Geschichte, Archäologie aus umfassendem Blickwinkel über die Gottorfer Museumsgrenzen hinaus und eröffnet neue, überraschende Perspektiven. Historische und kulturelle Zusammenhänge werden so sichtbar und erlebbar, mit dem eigenen Endgerät, daheim oder wo und wann auch immer die Menschen den Sprung in andere Zeiten mit der Stiftung wagen wollen. Das Angebot ist kostenlos.

In den sechs digitalen Panoramen „Römische Kaiserzeit“, „Mittelalter“, „Renaissance“, „Barock“, „Gottorfer Wunderkammer“ und „Zeit des Wandels“ werden prägende Themen rund um den Gottorfer Kosmos erzählt – teilweise erstmals mit neuen Bildern und Möglichkeiten, die nur dieses Medium ermöglicht. So können Exponate, die sonst in Archiven schlummern oder nur für ein Fachpublikum zugänglich sind, entstaubt und ans Licht geholt werden. Vergangene Zeiten bekommen dank der interaktiven 360-Grad-Panorama-Anwendung neues Leben eingehaucht. Beispiel: Das Nydamboot in Aktion. Es arbeitet sich auf hoher See mit voller Besatzung durch das tosende Wasser.

Ein weiteres herausragendes Beispiel für die Chancen, die die digitale Anwendung mit sich bringt: die Darstellung der Gottorfer Kunstkammer.

**Stiftung Schleswig-Holsteinische
Landesmuseen Schloss Gottorf**

Schlossinsel 1

24837 Schleswig

T +49 (0) 4621 813-0

F +49 (0) 4621 813-555

Vorstand

Prof. Dr. Claus von Carnap-Bornheim

Guido Wendt

Bankverbindung

Nord-Ostsee Sparkasse

BIC/NOLADE21NOS

IBAN/DE46 2175 0000 0000 0196 66

UstId

DE 197 905 585

landesmuseen.sh

Von diesem Raum ist heute nichts Physisches überliefert. Die Zeitmaschine aber öffnet nun rund 400 Jahre später wieder virtuell die Tür in diese einzigartige barocke Wissenssammlung von Herzog Friedrich III. und von dessen Hofgelehrten Adam Olearius. Apropos: Olearius. Dessen Persianische Reise wird über ein Video unterhaltsam dargestellt.

„Museen haben eine besondere Bedeutung für die Gesellschaft und für jeden einzelnen von uns. Nirgendwo sonst können wir Geschichte, Archäologie, Kunst und Kultur authentischer erleben. Und dennoch müssen wir uns immer wieder fragen, wie wir die Menschen abholen, damit sie sich für unsere Museen interessieren und wir unserem Bildungsauftrag gerecht werden“, sagt Guido Wendt, Kaufmännischer Vorstand der Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen. „Mit diesem offenen Erlebnis der Zeitmaschine sprechen wir nicht nur Kulturinteressierte an, die uns schon kennen und uns besucht haben, sondern auch diejenigen, die zuvor nicht oder noch nicht mit uns in Berührung gekommen sind.“ Vor allem Personen, die in der digitalen Welt groß geworden sind, finden über dieses Projekt einen leichten Zugang.

Die Ästhetik von Videospielen, atmosphärischer Sound, das Wechseln und Betreten der digitalen Räume, versteckte Objekte, Animationen und interaktive Elemente haben den Effekt, dass Wissen leicht und spielerisch vermittelt wird und das zu einer hohen Akzeptanz dieser digitalen Anwendung beiträgt. Das Erlebnis beginnt für Interessierte zu Hause oder auf dem Weg zum Schloss. Die Zeitmaschine eignet sich besonders für den Schulunterricht und mit ihr lassen sich Exkursionen vorbereiten. Sie soll Anlass sein, sich das digital Erlebte im Original anzuschauen.

Entwickelt wurde die Zeitmaschine mit den Digital-Spezialisten der Firma C4 aus Berlin, die schon zuvor die erfolgreiche VR-Anwendung aus dem Gottorfer Globus auf den Weg gebracht hatten. Von Anfang beteiligt waren die Wissenschaft sowie die Bildung und Vermittlung der Stiftung, um die Zeitmaschine zu einem Instrument der museumspädagogischen Arbeit zu machen. Finanziert wurde es aus einem landesweiten Programm der Schleswig-Holsteinischen Landesbibliothek, mit dem die Digitalisierungsmaßnahmen in Kultureinrichtungen und Einrichtungen

der allgemeinen, politischen und kulturellen Weiterbildung gefördert werden.

Pressefotos zum Download gibt es in unserem Online-Pressecenter unter [Presseportal - Landesmuseen Schleswig-Holstein](#)

Bitte beachten Sie bei einer Veröffentlichung das Copyright © C4 Berlin

Pressekontakt:

Frank Zarp, frank.zarp@landesmuseen.sh, t. 04621 813-208

Silke Philipsen, silke.philipsen@landesmuseen.sh, t. 04621 813-196