

## Museumsdorf Cloppenburg / Niedersächsisches Freilichtmuseum

### PROJEKTENTWÜRFE

---

#### **Museumsdorf Cloppenburg / Niedersächsisches Freilichtmuseum:**

- Direktor:  
Dr. Torsten W. Müller
- Betreuer MUSEALOG:  
Dr. Eike Lossin
- Kontakt:  
Museumsdorf Cloppenburg / Niedersächsisches Freilichtmuseum  
Bethel Str. 6  
49661 Cloppenburg  
Tel. 04471 948411  
sekretariat@museumsdorf.de  
www.museumsdorf.de

#### **Auszeichnungen:**

- Registriertes Museum 2007-2014
- Museumsgütesiegel 2016-2022

#### **Sammlungsschwerpunkte:**

- Als Freilichtmuseum für die Region des nordwestlichen Niedersachsens hat das Museumsdorf Cloppenburg einen regional begrenzten Sammlungsauftrag. Inhaltlich ist er dagegen reich differenziert und nicht auf zwei oder drei Schwerpunkte beschränkt. Dennoch kristallisieren sich Hauptthemen heraus, die das Gebiet der ländlichen Architektur, Wohnkultur, Landwirtschaft, Handwerk, populäre Graphik und Gemälde sowie Kleidung umfassen. Hinzu treten (mit Blick auf die Zeitgeschichte des 20. Jahrhunderts) Aspekte der Unterhaltungs- und Popularkultur.

#### **Dokumentationsprogramm:**

- Neubeschaffung und Installation einer professionellen Museumsdatenbank voraussichtlich 2022

#### **Verkehrstechnische Anbindung:**

- Entfernung Oldenburg: 43 km
- Cloppenburg liegt an der Eisenbahnlinie Osnabrück – Wilhelmshaven und ist über die Nordwest-Bahn im Stundentakt zu erreichen. Die Stadt zeichnet sich ferner durch eine verkehrsgünstige Lage an der A1 und A29 sowie den Bundesstraßen 213 und 72 aus.

#### **Wohnraumsituation / Vermieteradressen:**

- Das Museum ist bei der Wohnungssuche behilflich.

## **Gamification! Ein neues Vermittlungsformat zum 100jährigen Jubiläum**

In Vorbereitung seines 100jährigen Jubiläums im Jahr 2022 bereitet das Museumsdorf Cloppenburg – Niedersächsisches Freilichtmuseum ein neues partizipatives Vermittlungsformat für seine Besucher\*innen vor. In Zusammenarbeit mit einem professionellen Grafik-Studio wird eine Gaming-Software entwickelt, die mit augmented reality, virtuellen Objekten und kompetitiven Elementen historische Inhalte zielgruppengerecht und spannend aufbereiten soll. Ziel ist, vor allem 13 bis 30jährige Besucher\*innen, die bislang als schwierig zu motivierendes Klientel galten, als digital natives für soziokulturelle, historische Inhalte zu gewinnen und somit für einen Freilichtmuseumsbesuch zu begeistern. Dabei gilt es, sowohl die historischen Gebäude als auch Teile des Freilichtmuseumsgeländes als reales Spielfeld mit virtuellen Inhalten und Aufgaben sinnvoll in einem ansprechenen story-telling zu verknüpfen.

### **Arbeitsaufgaben:**

- Die/Der Teilnehmer\*in soll sich gemeinsam mit Kolleg\*innen am Museumsdorf und in enger Zusammenarbeit mit dem beauftragten Grafik-Studio aktiv an der Erstellung des Gamification-Formates beteiligen. Hierzu sind zum einen historisch-archivalische Forschungen im museumseigenen Archiv (aber auch in aushäusigen Archiven) notwendig, um ein möglichst authentisches Bild historischer Zusammenhänge zu kreieren.
- Zum anderen sind reale und virtuell aufzubereitende Museumsobjekte auszuwählen und für 3D-Animationen und/oder augmented reality Bereiche auf- bzw. vorzubereiten.
- Fernab dieser konkreten, projektorientierten Arbeitsbereiche wird von der/dem Teilnehmer\*in ein aktives Engagement an der Umsetzung der ebenfalls in Vorbereitung befindlichen Jubiläumsausstellung und Jubiläumspublikation (Ausstellungskatalog) erwartet.

### **Projektergebnis:**

- Die/Der Teilnehmer\*in erhält die Gelegenheit, im Rahmen eigener Projektteile das oben genannte Gamification-Format mitzugestalten. Neue, medial gestützte und virtuelle Inhalte mit herkömmlicher Museumsarbeit (Archivarbeiten, Arbeiten mit Objekten, Objektdokumentation etc.) zu verknüpfen, stellt sich hierbei nicht nur als Herausforderung dar sondern gewährt einen Einblick in und den Erwerb von Erfahrungen zukünftige(r) Museumsarbeit.

### **Gewünschte Studienfächer, bzw. Praxiserfahrungen:**

- Volkskunde/empirische Kulturwissenschaften, Geschichte, visuelle Anthropologie, Museologie

### **Sonstiges:**

- Affinität für und bestenfalls Erfahrungen im Gaming, Pen&Paper-Games o.ä.

### **Laufzeit des Projektes:**

- 01.11.2021 – 31.12.2022

### **Projektbetreuer:**

- Dr. Eike Lossin

## **100 Jahre für die Zukunft Die Jubiläumsausstellung des Museumsdorfs Cloppenburg**

Anlässlich seines 100jährigen Jubiläums als ältestes wissenschaftlich geführtes Freilichtmuseums in der Bundesrepublik Deutschland bereitet das Museumsdorf Cloppenburg drei große Ausstellungsteile vor, die sowohl das gesamte ca. 20ha umfassende Gelände mit seinen historischen Gebäuden bespielen werden, als auch klassische Ausstellungsformate berücksichtigen und darüber hinaus die wesentlichen Entwicklungen dieser Museumsinstitution in Form von Filmen medial aufbereiten.

### **Arbeitsaufgaben:**

- Zum Gelingen dieses Vorhabens sind umfangreiche Recherchearbeiten genauso notwendig wie die Akquise und Auswahl von Ausstellungsobjekten und die Vorbereitung von leitfadengestützten Interviews unterschiedlicher Akteure, die für die Museumsgeschichte wesentlich sind und waren.
- Im Spannungsfeld dieser traditionellen Arbeitsbereiche musealer Tätigkeiten, hat die/der Teilnehmer\*in die Möglichkeit alle im ICOM-Kodex festgelegten Aufgaben moderner Museen (bewahren, forschen, dokumentieren, ausstellen und vermitteln) kennenzulernen.

### **Projektergebnis:**

- Je nach Eignung soll die/der Teilnehmer\*in alle oben genannten musealen Tätigkeitsfelder bestenfalls anhand eines eigenen Projektabschnitts (Themenbereich, Ausstellungsmodul o.ä.) erarbeiten.

### **Gewünschte Studienfächer, bzw. Praxiserfahrungen:**

- Volkskunde/empirische Kulturwissenschaften, Geschichte, Kunstgeschichte, Museologie, klassische Archäologie oder Vor- und Frühgeschichte

### **Sonstiges:**

- Handwerkliche Fähigkeiten sind erwünscht, jedoch kein Ausschlusskriterium

### **Laufzeit des Projektes:**

- 01.10.2021 – 31.12.2022

### **Projektbetreuer:**

- Dr. Michael Schimek, Dr. Eike Lossin

## **Klang, Akustik und Soundscapes in der freilichtmusealen Vermittlung: Historische Kirmesorgeln als Objekte der populären Vergnügungskultur**

Musik, Klänge und Geräusche geraten in der freilichtmusealen Vermittlung zusehends in den Fokus des Interesses – sowohl der Besucher\*innen als auch der Museumwissenschaftler\*innen. Angesichts des Bestandes an historischen Musikinstrumenten und hier vor allem an historischen (Kirmes-)Orgeln, bietet sich für interessierte Teilnehmer\*innen die Gelegenheit, forschend wie auch konzeptionell an der Entwicklung von ganzheitlichen Formaten mitzuwirken. Dies enthält nicht nur Stationen museumswissenschaftlicher Dokumentation mit Recherchen und Interviews zu ausgesuchten Exemplaren sondern auch die Mitarbeit an der Entwicklung einer zukünftigen freilichtmusealen Präsentation.

### **Arbeitsaufgaben:**

- Recherchen zur Provenienz, zu Nutzungskontexten und Spielorten der Kirmesorgeln,
- Interviews mit Vorbesitzer\*innen und Orgelexpert\*innen
- Auswahl, Akquise und Anschaffung von Lochkartenbändern zur Erweiterung des Sammlungsbestandes, Recherchen im vorhandenen Bestand

### **Projektergebnis:**

- Die/Der Teilnehmer\*in erhält die Gelegenheit, im Rahmen eigener Projektteile die Präsentation und Vermittlung oben genannter Orgeln aktiv mitzugestalten.

### **Gewünschte Studienfächer, bzw. Praxiserfahrungen:**

- Volkskunde/empirische Kulturwissenschaften, Geschichte, Kunstgeschichte, Museologie, Musikwissenschaften, Musikethnologie

### **Sonstiges:**

- Ein theoretischer wie auch praktischer Zugang der/des Teilnehmer\*in zur Technikgeschichte ist erwünscht.

### **Laufzeit des Projektes:**

- 01.05.2022 – 31.12.2022

### **Projektbetreuer:**

- Dr. Eike Lossin, Karin Dieckmann M.A.