

experimente#digital Projekte 2020

Kurzportrait der in diesem Jahr geförderten Projekte

In einer Musiktheaterproduktion erforscht das Kölner Ensemble Musikfabrik gemeinsam mit dem Komponisten Michel van der Aa das Thema Identität und künstliche Intelligenz vor dem Hintergrund aktueller und zukünftiger Technologien. Dieses innovative Opernprojekt erzählt die Geschichte eines Mannes in den Fünfzigern, der vor dem Tod sein mentales Leben bewahren will, indem er Bewusstsein und Geist auf einen digitalen Speicher hochladen lässt. Die in diesem Prozess entstehenden parallelen Ebenen werden durch modernste Audio- und Videotechnik dargestellt. Sie verbinden Schauspiel und Gesang mit durch Motion-Capture-Technik live erzeugten Avataren und lassen die Zuschauer durch 3D-Filmprojektion und mehrere Videowände in das Geschehen eintauchen. Die dazu notwendigen Techniker sind Teil der Inszenierung. Die Live-Musik des Ensemble Musikfabrik wird kombiniert mit einem Soundtrack aus zuvor aufgenommenen Klängen und Geräuschen, die in Echtzeit manipuliert und im Surround-Sound zugespielt werden. Diese Inszenierung hinterfragt den klassischen Opernbegriff und bietet eine neue Erfahrung im Erleben von Musiktheater.

Eine Theater-Performance im studioNAXOS setzt sich mit dem Verhältnis von Mensch, Tier und Maschine auseinander. Auf einer Leinwand tritt dem Publikum ein Avatar gegenüber. Mittels aktueller Tracking-Technik werden die Bewegungen eines Schauspielers auf das synthetische Wesen übertragen, das als Mensch, Tier oder Automat erscheinen kann. So wird der Mensch zum Tier

[Digitaler Upload eines Lebens – eine Filmoper](#)

[Hard Feelings – Begegnung mit einem Avatar](#)

SEITE 1



und das Tier zum Menschen. Angelehnt an Kafkas Erzählung "Ein Bericht für eine Akademie" spricht der Avatar über seine Menschenähnlichkeit. Was müsste ein künstliches Bewusstsein tun, damit wir uns in ihm spiegeln? Sehen wir nicht ohnehin in allem kleine niedliche Gesichter, als wollten die Dinge uns zuwinken, um ihr geheimes Einverständnis mit der Menschheit zu bekunden? Doch niemand hat irgendein Mandat, die Menschheit entsendet keine Delegierten, wir sind einfach da, wie alles andere auch. Diese Inszenierung beschäftigt sich auf spielerische Weise mit aktueller Motion-Capture-Technologie und der Frage des Menschseins.

Die Städelschule Architecture Class Frankfurt veranstaltet ein zweitägiges Symposium mit Projektpräsentationen zu Virtual Reality und Augmented Reality in Kunst und Architektur. Unter dem Titel „Breaking Glass III - Virtual Space“ wird die Frage diskutiert, wie Architekt*innen und Künstler*innen mit einer digital hergestellten Wirklichkeit umgehen. In Vorträgen und Diskussionen geht es um die Einflüsse des Virtuellen auf räumliche Konstruktion, menschliche Wahrnehmung und das subjektive Raumerlebnis. In den begleitenden Projektpräsentationen werden innovative Technologien erlebbar gemacht und Wissen über sie vermittelt. Die dritte Ausgabe dieser Veranstaltungsreihe bringt Praktiker und Theoretiker aus den verschiedenen Bereichen, bis hin zu Neurowissenschaften und Philosophie, zusammen. Eine englischsprachige Publikation begleitet das Symposium und stellt den aktuellen Stand der Diskussion einem internationalen Publikum zur Verfügung.

Im Rahmen des internationalen Festivals „NODE Forum for Digital Arts 2020“ geht das „Eco Future Lab“ der Frage nach, welchen Beitrag zum ökologischen Wandel jene leisten können, die in Kreativwirtschaft, Kunst und Design digitale Informationstechnologien und deren Nutzung maßgeblich

Breaking Glass – Der virtuelle Raum in Kunst und Architektur

Eco Future Lab – Den ökologischen Wandel kreativ gestalten

SEITE 2



formen und prägen. Das siebentägige Lab findet im Mousonturm Frankfurt statt und bildet mit seiner inhaltlichen Arbeit das Zentrum des Festivalbetriebs. Mit Installationen und Simulationen, einem Reallabor und einer Designwerkstatt wird eine Basis geschaffen, auf der Fachpublikum und interessierte Laien gemeinsam arbeiten und Ideen für eine nachhaltigere Zukunft entwickeln können. Die Ergebnisse werden sowohl der Festival-Community als auch der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Damit will das Festival jenseits von dystopischen Angstprojektionen Lust und Mut machen, die Beziehung des Menschen zur Welt konstruktiv zu gestalten und zu verbessern.

Das Städel Museum Frankfurt hat mit der Entwicklung eines digitalen Formats für Individualbesucher begonnen, das auf spielerische Weise einen niederschweligen Zugang zu der 700 Jahre Kunstgeschichte umfassenden Sammlung eröffnet. In mehreren Spielversionen werden Aufgaben vor den Originalen im Haus absolviert. Dabei haben die Besucher die Möglichkeit, eine eigene Werksauswahl sowie Rundgänge nach individuellen Themen und Interessen digital zusammenzustellen und sich darüber mit anderen auszutauschen. Mit dem Partner Nolgong fließt die Erfahrung eines internationalen Spielentwicklers in das Erlebnisdesign dieses innovativen Kunstprojektes ein, das konsequent die digitalen Vermittlungsangebote des Städel Museums ergänzt. Nach intensiven Recherchen und einer konzeptionellen Phase in 2019 werden dieses Jahr folgende Projektschritte umgesetzt: Für „Playable Städel“ wird nun der Prototyp designed, getestet und entwickelt. Es wird aktuell die Auswahl von Kunstwerken aus allen Sammlungsbereichen nach Aspekten der Kunstvermittlung finalisiert. Verschiedene Themenwelten wurden bereits erarbeitet. Ein Miniatur-Modell des Städel Museums gibt den Spielentwickler*innen einen dreidimensionalen Einblick in die Sammlungsbereiche. Der wichtigste Schritt folgt nun

Playable Städel – Museumsrundgang als digitales Abenteuer

SEITE 3

mit der Erarbeitung der grundlegenden Spielmechanik. Parallel dazu beginnt der Ausbau der digitalen Systeme. Das Projekt fußt auf der umfassenden Datenlage und Verschlagwortung, die das Städel Museum im Rahmen seiner Digitalen Sammlung seit 2012 durchgängig generiert. Eine Schnittstelle zur Digitalen Sammlung entsteht. Datenbank, Gameserver und Web-App-Frontend müssen der Spielmechanik folgend generiert werden. In einem finalen Schritt – nach den ersten Playtestings – werden die Systeme in den Sammlungsraum übertragen und getestet.

Die Schirn Kunsthalle Frankfurt hat mit den „Schirn Shortcuts“ ein neues Bewegtbild-Format für die Kunstvermittlung entwickelt, das sich an ein breites Onlinepublikum richtet und digitale Erzählweisen mit dem Medium Film verbindet. Sie stellen die Bezüge zum Kontext und zum Thema einer Ausstellung her und gehen der Frage nach, woher künstlerische Phänomene oder Stile kommen und wie sie entstehen. Die Umsetzung erfolgt in visuell anspruchsvoll dargestellten Geschichten. Ein Shortcut ist auf rund 2 Minuten angelegt und bietet somit einen kurzen, direkten Weg zu mehr Wissen. Das neue filmische Vermittlungsformat richtet sich an junge und erwachsene Laien, die mit der Schirn über die Social Media Kanäle verbunden sind, sich aber bisher noch wenig mit den Hintergründen von Kunst beschäftigt haben. Die Shortcuts schlagen aber auch den Bogen zu einem kunstaffinen Publikum, das regelmäßig Ausstellungen besucht und sich online informiert und weiterbildet.

Die bereits realisierten Shortcuts beleuchten Themen wie Wildnis oder Maschinenkunst sowie Stile wie die Konzeptkunst oder den Abstrakten Expressionismus. Auch wenn jeder Clip thematisch eigenständig konzipiert ist, wurden für die Reihe charakteristische Parameter entwickelt, die auch für die 3 Shortcuts eingesetzt werden, die in diesem Jahr entstehen.

Schirn Shortcuts – Kurzfilme für die Kunstvermittlung

SEITE 4

Visuell zentral ist die Verwendung von Schlüsselwerken der Kunstgeschichte, die im Erzähltext, in der Animation und durch Bewegtbild mit Motiven der Alltagswelt der Betrachter kombiniert werden. Die Bildsprache und der Tonfall der Erzählweise setzt dabei immer wieder auf Humor, um die bei den Betrachtern ausgelösten Aha-Momente zu verstärken. Dabei sind Musik und Erzähltempo so gehalten, dass die Betrachter engagiert, aber nicht überfordert werden.

Die eigenständigen Shortcuts sollen sich in der Reihe für die Betrachter miteinander verbinden. So wurden einige Schlüsselwerke bewusst in mehreren der Clips eingesetzt. In dieser Wiederholung entsteht ein Wiedererkennungseffekt für wichtige künstlerische Momente des 20. Jahrhunderts, etwa Kasimir Malewitschs „Schwarzes Quadrat“ – eine prägende Zensur im Kunstschaffen und Ausgangspunkt für die Abstraktion. Speziell für die kommenden Shortcuts ist es das Ziel, durch solche subtilen Querverweise zu verdeutlichen, dass es für viele künstlerische Phänomene gemeinsame Auslöser gibt und dass künstlerische Phänomene vernetzt zu verstehen sind. Dieser lexikalische Charakter der Shortcuts wurde bereits in der Konzeption angestrebt.

