

experimente#digital Projekte 2019

Kurzportrait der in diesem Jahr geförderten Projekte

Das Literaturhaus Frankfurt und das Museum für Kommunikation Frankfurt begründen in einem gemeinsamen Projekt eine literarische Zukunftswerkstatt. Acht Autorinnen und Autoren werden Texte zur Zukunft der Arbeit im digitalen Transformationsprozess schreiben. Entstehen sollen Werke, die sich in den Genres Erzählung, Science-Fiction, Märchen, Krimi oder auch Grotteske bewegen können. Anregungen für die Sujets der Texte finden die Autoren in der Informations- und Vernetzungsplattform „Leben & Lernen X.0 Digitale Bildung. Unsere Zukunft“ des Museums für Kommunikation und in einem Schlagwortkatalog, der partizipativ aus den Eingaben der Facebook-Follower von Literaturhaus und Museum zusammengetragen wird. An vier Abenden zwischen August 2019 und Juni 2020 werden die Visionen im Museum für Kommunikation erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Die Veranstaltungen werden an den jeweiligen Folgetagen durch Lesungen für Schüler und Schülerinnen ergänzt, die medienpädagogisch betreut werden. Die Texte erscheinen als Publikationen in gedruckter und digitaler Form, die Buchpremiere findet im Juni 2020 im Literaturhaus Frankfurt mit allen teilnehmenden Autoren statt. Optional werden die Premierenlesungen online als Live-Stream übertragen.

Acht Visionen – Zukunft der Arbeit im digitalen Transformationsprozess

Das Museum Giersch der Goethe-Universität plant für den Herbst 2019 eine umfassende Retrospektive des Frankfurter Künstlers Georg Heck (1897-1982), die in ihrer Vermittlungsarbeit ganz auf digitale Medien und interaktive Installationen setzt. Die Ausstellung veranschaulicht anhand

Digitale Ansichten – Georg Heck und sein Werk

SEITE 1



von Gemälden und Graphiken die Bedeutung des Künstlers und stellt die Bezüge seines Schaffens zu einer wechselvollen Biografie her, die ihn in seinem Nachkriegswerk zu beeindruckender Gestaltungskraft führte. Die analoge Ausstellung wird durch digitale Elemente ergänzt, deren Kern eine Microsite bildet. In der Verbindung von Wissenschaft und Emotion macht sie die Werke, ihre Entstehung und ihren historischen Kontext erfahrbar. Dieser Content wird für die relevanten Social Media-Kanäle aufbereitet. Videoscreens in der Ausstellung ermöglichen zum Beispiel durch Zeitzeugen-Interviews eine Annäherung an den Künstler und sein Umfeld. Fest installierte iPads bieten Zugang zu tiefergehenden Inhalten. Ein 40-Zoll Touch-Table als digitaler Lernort bildet den Abschluss der Ausstellung. Mit interaktiven Zeitleisten und Karten sowie ergänzendem Quellenmaterial kann man seine Eindrücke intensivieren und individuell vertiefen.

Im Bereich Mediendesign der Hochschule Mainz wird ein Aussichtsfernrohr entwickelt, das es dem Betrachter ermöglicht, durch Augmented Reality Dalis Figuren in der realen Umgebung des Rheintales zu erleben. Anlässlich einer Dali-Ausstellung im Arp Museum Rolandseck wird im Frühjahr 2020 im Außenbereich ein scheinbar touristisches Aussichtsfernrohr mit Münzeinwurf installiert, das den Blick über den Rhein auf das Siebengebirge gewährt. Dabei werden Figuren aus Dalis Bildwelt sichtbar, die sich surreal in die Landschaft integrieren. Langbeinige Elefanten schreiten durch den Rhein, aus dem Maul eines Fisches springt ein Tiger auf den Betrachter zu und am Wasser liegt eine Frau mit wehendem Haar. Mit Geräuschen untermalt findet all das in der scheinbar realen Landschaft statt, deren Ausschnitt der Betrachter durch seine Fernrohrschwenks in Echtzeit frei wählen kann. Mit diesem Kooperationsprojekt möchte sich das Museum einem breiten, technikaffinen

Dalis Traum – Augmented Reality im Rheintal

SEITE 2



Publikum öffnen und neue Formen der Kunstvermittlung erproben.

Das Städel Museum Frankfurt will ein digitales Format für Individualbesucher entwickeln, 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. In einem noch zu entwickelnden Ablauf meldet sich der Besucher mit einer Spielkarte an einem Kiosk im Eingangsbereich an. Dort trifft er seine Auswahl an Werken oder vorgeschlagenen Themenwelten. Mit einem ausgedruckten Spielplan und geführt durch eine Webapplikation auf dem eigenen Smartphone macht er sich auf die Suche nach seinen Kunstwerken, löst die Aufgaben der Thementouren und sammelt Punkte. 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.

Playable Städel – Museumsrundgang als digitales Abenteuer

Das Konzerthaus Berlin arbeitet seit einigen Jahren an Vermittlungskonzepten für klassische Musik im digitalen Raum, um neue Zugänge zur Klassik zu schaffen, das Musikerlebnis zu erweitern und interaktiv zu vermitteln. Zum 200-jährigen Jubiläum in der Saison 2020/21 wird ein Auftragswerk an einen Komponisten und einen visuellen Künstler vergeben. In Zusammenarbeit mit der Hochschule für Technik und Wissenschaft soll eine interaktive Installation entstehen, die visuelle Elemente mit einer Komposition verbindet und die Möglichkeiten von Virtual- und/oder Augmented Reality nutzt. Musiker des Konzerthausorchesters, die die Kompositionen einspielen

Interaktive Komposition im digitalen Raum

SEITE 3

werden, sollen ebenso stark eingebunden werden. Die Installation kann man dann im Konzerthaus erleben und über die bestehende Konzerthaus-App auch außerhalb kostenlos abrufen.

