

## experimente#digital Projekte 2021

Kurzportrait der in diesem Jahr geförderten Projekte, soweit sie bisher zur Veröffentlichung freigegeben sind.

### **Der Garten der Lüste – Eine VR-Experience nach Hieronymus Bosch**

Eine VR-Installation entführt die Besucher in den Garten der Lüste von Hieronymus Bosch. Mit dem Aufsetzen einer VR-Brille treten sie virtuell durch die Leinwand in eine dreidimensionale Welt des Gemäldes und erleben darin eine interaktive Geschichte. So wird ein zeitgenössisches Kunsterlebnis ermöglicht und in einer begleitenden Ausstellung werden Einblicke in den Produktionsprozess vermittelt.

[Museum für Kommunikation Frankfurt](#)

### **AION – Künstliche Intelligenz in der zeitgenössischen Musik**

In einem gemeinsamen Projekt wollen das Ensemble Modern und das Experimentalstudio des SWR untersuchen, ob Künstliche Intelligenz imstande ist, einen echten kreativen Beitrag zu leisten, der über die bloße Imitation künstlerischer Prozesse hinausgeht. Dazu wird eine Komposition für großes Ensemble und Live-Elektronik in Auftrag gegeben, die ein eigens entwickeltes selbstlernendes Programm als integralen Bestandteil einbezieht.

[Deutsche Ensemble Akademie](#)

### **Unboxing Past – Digitale Plattform der Erinnerung und Deutung**

In Frankfurt stieß man 1987 auf Fundamente der bei den Novemberprogromen 1938 zerstörten Börneplatzsynagoge und der ehemaligen Judengasse. Die Funde lagern seitdem im Lapidarium des Archäologischen Museums. Mit „Unboxing Past“ begleitet die Berliner Künstlerin Helgard Haug / Rimini Protokoll die Öffnung der 480 Archivkartons

[Künstlerhaus Mousonturm Frankfurt](#)

SEITE 1



und initiiert einen digital gestützten, multiperspektivischen Erinnerungs- und Deutungsprozess.

## **Die Zukunft packen: Radien vergrößern, Literatur live und im Stream!**

Auf Grund der pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen sammelte das Literaturhaus Frankfurt im Herbst 2020 erste Erfahrungen mit Livestream-Veranstaltungen, in denen Lesungen, Buchvorstellungen und Gesprächsrunden ohne Saalpublikum veranstaltet und übertragen wurden. Die konsequente Digitalisierung der erprobten Konzepte soll durch eine dauerhafte Installation der vorhandenen Technik vorangetrieben werden, auch um neue Zielgruppen zu erschließen.

[Literaturhaus Frankfurt](#)

## **Skandal-Kultur reloaded – Literarische Affären interaktiv erkunden**

Eine „Skandal-Arena“ als interaktive digitale Plattform ermöglicht den Nutzern an Beispielen aus der Literatur der Romantik und des Vormärz neue Einblicke in das Kommunikationsphänomen „Skandal“, das durch Social Media immer präsenter wird. Dabei veranschaulichen interaktive grafische Darstellungen die Skandal-Ereignisse, und Filmsequenzen verbinden historische und aktuelle Situationen.

[Freies Deutsches Hochstift](#)

## **Ein digitales Kataster der Kulturräume Darmstadts**

Mit Hilfe der Software „Smarticipate“ und weiterer Formen analoger und digitaler Bürgerbeteiligung werden Orte im öffentlichen Raum lokalisiert und markiert, an denen kulturelle Nutzungen möglich sind. Mit dem Prototypen eines Webtools werden geeignete Orte innerhalb Darmstadts für künstlerische Produktionen zugänglich gemacht. Das Vorhaben versteht sich als ein Pilot für eine digitale Erweiterung und Ergänzung der bisherigen städtischen Kulturräume.

[Kultur einer Digitalstadt](#)

SEITE 2



## **Selfportrait – eine digitale Installation für eine Person**

In einer neuentwickelten, digitalen und coronakonformen Installation für je eine Person verschmelzen die Rollen von Zuschauer und Darsteller. Mit Hilfe von Virtual Reality und 360° Kamera werden die Besucher einzeln und allein in die Rolle Giacomettis versetzt, der seine Geliebte Caroline porträtiert. Die Situation wandelt sich ständig – im virtuellen Raum wie in der Realität – und führt zu einer Begegnung des Besuchers mit sich selbst. Die Machtverhältnisse zwischen Objekt und Subjekt und das Verhältnis von Betrachter und Kunstwerk werden untersucht.

Verein für Raum und Zeit

## **Umwelten in Augmented Reality**

Inspiziert durch innovative technische Möglichkeiten und die sich daraus ergebenden künstlerischen Ansätze und erweiterten Vermittlungschancen, wird die 2020 erfolgreich umgesetzte interaktive Komposition „Umwelten“ weiterentwickelt. Die Transformation der Virtual Reality-Erfahrung in eine Augmented Reality-App ermöglicht eine einfache Form der Teilhabe und Abrufbarkeit mit dem Smartphone oder Tablet, die neue und bereits gewonnene Zielgruppen ansprechen.

Konzerthaus Berlin

## **Digital Culture Conversations**

Mit der Entwicklung eines Web-TV-Formates wird eine kulturelle Talkreihe etabliert, die thematische Schwerpunkte der Ausstellungen aufgreift. Eine internationale Gruppe aus Gastgebern und Gästen gestalten digitale Gesprächsrunden, die für die Zuschauer informative und unterhaltende Vermittlungsangebote darstellen.

Gropius Bau

## **betterconcerts.org 2.0 – Plattform für experimentelle Konzertprojekte**

Die 2018 initiierte Plattform "betterconcerts.org" hat sich zur Schnittstelle innovativer und experimenteller Konzertprojekte entwickelt. Die Fortführung ermöglicht die Auseinandersetzung mit der digitalen Erfahrbarkeit von

Radial Stiftung

SEITE 3



Konzerterlebnissen und der kreativen Verknüpfung von analoger und digitaler Welt. Dabei stehen der Wissenstransfer von Erfahrungen und Handlungsinstrumenten in Zeiten von kultureller und sozialer Distanz im Fokus.

**KAIROSIS – eine digitale, musikalische Fortsetzungsgeschichte**

Ein für den digitalen Raum produziertes Musiktheaterstück wird so konzipiert und technisch angelegt, das die Zuschauer individuell über die musikalische Form und Handlung entscheiden können. Das neue Format erforscht die Schnittstelle zwischen zeitgenössischem Musiktheater und Gaming und die digitale Interaktion von Ensemble und Publikum, um eine neue, vorrangig junge Zielgruppe anzusprechen.

**ZiMMT – Zentrum für immersive Medien, Musik und Technologie mit Broken Frames Syndicate und Moritz Eggert**

