

Call for Participations

Ideenwerkstatt “Unveiling Spaces - Das Unsichtbare sichtbar machen in Goethes Wohn- und Arbeitsstätte in Weimar”

Klassik Stiftung Weimar in Kooperation mit TU Berlin Bühnenbild_Szenischer Raum und HTW Berlin im Rahmen des BMBF-Forschungsprojekts „Goethe-Live-3D“



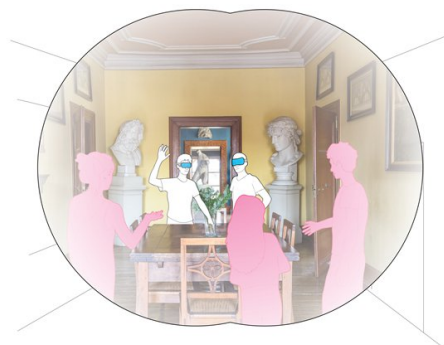
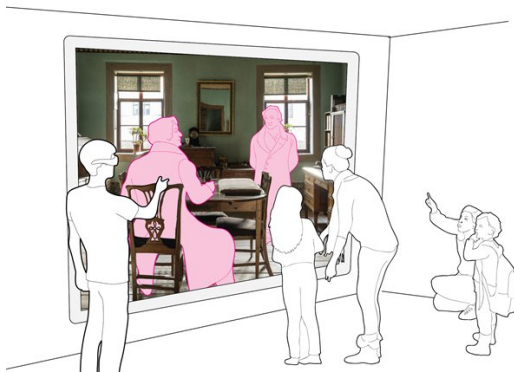
Zeitraum: 8.-10. Februar 2024
Ort: Weimar, Goethe-Nationalmuseum
Workshopleitung: Franziska Ritter (TU Berlin) & Prof. Pablo Dornhege (HTW Berlin)
Teilnehmer:innen: 18 Studierende oder Nachwuchskreative aus den kooperierenden Studiengängen oder dem erweiterten Projektkontext mit Digital- / Gestaltungs- / Raum- oder Vermittlungserfahrung

Sowohl für Kulturinstitutionen wie auch für Gestalter:innen eröffnen digitale 3D Welten und immersive Technologien wie Augmented- und Virtual Reality vielfältige Möglichkeiten: ob als virtuelle Erweiterung des “klassischen” Museumsraumes, als Orte der Wissensvermittlung oder als interaktiv-spielerische Publikumserfahrung. In dieser zweitägigen Ideenwerkstatt der Klassik Stiftung Weimar werden unter Leitung von Franziska Ritter (TU Berlin) und Pablo Dornhege (HTW Berlin) verschiedene Konzeptideen für Goethes Wohnhaus in Weimar entwickelt, die ausloten, **mit welchen ästhetisch-gestalterischen Möglichkeiten räumliche Geschichten in VR, AR oder XR erzählt werden können.** Wie können Zeitschichten aufgedeckt werden, die man nicht mehr sieht? Wie kann das Unsichtbare sichtbar gemacht werden? Wie können sinnstiftende, vielstimmige Vermittlungsangebote für Museumsbesucher:innen in der Verbindung von virtuellen zum realen Raum geschaffen werden?

Praxisbeispiel und Untersuchungsgegenstand ist das Goethe-Nationalmuseum in Weimar mit seiner reichen und vielschichtigen Architektur und Geschichte. In dem barocken Wohn- und Arbeitshaus lebte und wirkte seit 1782 Johann Wolfgang von Goethe mit seiner Familie fast 50 Jahre lang. In insgesamt 18 zugänglichen Räumen kann heute eine große Sammlung originaler Stücke aus dem Nachlass besichtigt werden. Das Haus bietet unzählige Geschichten und Perspektiven, die darauf warten, entdeckt und neu erzählt zu werden. In 2026 wird das Museum zu Sanierungszwecken für mind. 2 Jahre geschlossen und ist für die Öffentlichkeit nicht mehr zugänglich. Ein Grund mehr, jetzt gute Ideen zu entwickeln und die Schließphase als Chance zu nutzen, Goethes Wohnhaus langfristig hybrid erfahrbar zu machen, neue Zielgruppen zu erreichen, das Vermittlungsangebot zu erweitern und soziale Interaktionen zu fördern. Erweitertes Ziel für die Ideenwerkstatt ist es, Impulse für zukünftige Forschungs- und Förderprojektantragstellungen zu schaffen.

Vorhandene Ressourcen / Forschungsstand

Im BMBF-geförderten Forschungsprojekt „Goethe-Live-3D“ werden zur Zeit in Kooperation mit der Bauhaus-Universität Weimar und Universität Hamburg bereits Teile der Ausstellungsräume des Museums sowie ausgewählte Ausstellungsobjekte als hochaufgelöste, farbgetreue 3D-Rekonstruktionen verfügbar gemacht. Die Datenlage ist hervorragend und findet auch schon partiell Anwendung im Museumsalltag. Ziel ist ein hybrides Museum, welches die reale Welt und die virtuelle Realität für lokale, aber auch nicht-lokale Besucherguppen intelligent verknüpft.



Drei zentrale Fragestellungen

1. Wie können wir Vergangenheit und Gegenwart mit digitalen Technologien immersiv erlebbar und zugänglich machen? Wie können wir das Unsichtbare sichtbar machen?
2. Wie mache ich die komplexen Geschichten auf einfache Weise erlebbar? Wie visualisiere ich Sachen, die ich nicht sicher weiß? Wie kennzeichne ich behauptete Zustände?
3. Mit welchen ästhetischen und gestalterischen Mitteln können wir Kulturerbe im virtuellen Raum erlebbar machen und gleichzeitig ein starkes physisches Erlebnis schaffen / Schnittstellen zum physischen Ort etablieren?

Ablauf

Donnerstag 8. Februar

<i>bis mittags</i>	<i>individuelle Anreise</i>
14 Uhr	Kick-Off / Einführung in „Goethes Wohn- und Arbeitsstätte“ am Frauenplan
19 Uhr	Abendessen

Freitag, 9. Februar

10 Uhr	Clustern der ersten Ansätze (6 Themen)
13 Uhr	Mittagessen
14 Uhr	Arbeitsphase
16 Uhr	Impuls-Lectures von externen Expert:innen (u.a. Weimarer Theaterszene) zu Themen wie Storytelling, Gamification, Szenografie
16 Uhr	Arbeitsphase Prototypen
18 Uhr	Abendessen

Samstag, 10. Februar

09 Uhr	Abschlusspräsentationsphase
15 Uhr	individuelle Abreise

Zielgruppe / Teilnehmer:innen

Dieser interdisziplinäre Workshop richtet sich an 18 Studierende oder Nachwuchskreative aus raum-, gestaltungs- oder vermittlungsbezogenen Studiengängen, wie z. B. Architektur, Szenografie, Ausstellungsdesign, Bühnenbild, Design, Kunst-, Kulturwissenschaft, Museumskunde, Regie, Dramaturgie, Kunst im Kontext, Digital Arts, Digital Narratives, Game Design o.ä. Die Teilnehmerzahl ist auf 18 begrenzt.

Vorkenntnisse: Keine technischen Vorkenntnisse in VR / AR oder Programmierkenntnisse nötig / kein Hackathon. Der Fokus liegt auf der Gestaltung.

Benötigte Hard- & Software: eigenes Notebook und Skizzenmaterial, Kamera mitbringen

Fahrtkosten und Unterkunft in Weimar (2 Nächte) wird für alle Teilnehmer:innen von der Klassik Stiftung Weimar gestellt.

Bewerbung: bis 15. Dezember 2023 per Email an: franziska.ritter@tu-buehnenbild.de mit kurzem Motivationsschreiben, Kurz-Lebenslauf und ausgewählten Arbeitsbeispielen aus den relevanten Bereichen oder Website.

Die Bekanntgabe der Teilnehmer:innen erfolgt bis zum 23. Dezember 2023 per Email.

Credits: Anerkennung als Studienleistung mit 3 Leistungspunkten möglich (z.B. als Wahlfach über die TU Berlin Studiengang Bühnenbild_Szenischer Raum), falls Interesse bitte vorab absprechen, Alternativ: Teilnahmezertifikat

Workshop Sprache: deutsch (Feedback in englischer Sprache möglich)

Über die Workshopleiter:innen

Franziska Ritter und Pablo Dornhege sind Beauftragte für Digitalität und Neue Technologien der Deutschen Theater-technischen Gesellschaft (digital.DTHG) und leiteten 2019 bis 2022 das BKM-Forschungsprojekt “Im/material Theatre Spaces” zu AR und VR im Kulturbereich. Ihre praxisnahen Forschungserkenntnisse zu immersiven Technologien geben sie in Form von Workshops, Vorträgen und Coachings, aber auch im universitären Kontext weiter (TU Berlin / HTW Berlin). Darüber hinaus sind sie Gründungsmitglieder des berlinweiten BUA-Hochschulnetzwerks “Berlin XR Labs”.



Franziska Ritter ist Szenografin, Kulturvermittlerin und Theaterforscherin. Sie studierte Architektur an der TU Berlin (Dipl.-Ing.) und Film und Fotografie an der University of North London. Sie ist Mitbegründerin des Masterstudiengangs Bühnenbild_Szenischer Raum der TU Berlin und promoviert zur Zeit am FG Kunstgeschichte im DFG Projekt „Theaterbauwissen“ über die Theaterbausammlung im Architekturmuseum der TU Berlin, deren

Digitalisierung sie von 2016-2018 initiiert und geleitet hat. Sie unterrichtet und forscht zu Szenografie, Theaterarchitektur und Vermittlung von Kulturerbe an verschiedenen internationalen Universitäten.



Pablo Dornhege erforscht, entwickelt und gestaltet reale und virtuelle Narrative Räume. Er war Gastprofessor an der Universität der Künste Berlin und hat an weiteren internationalen Universitäten unterrichtet und geforscht. Dazu gehören das Central Saint Martin College London, die New York University Abu Dhabi und das Institute for Advanced Architecture Barcelona. Als Professor für Transmediale Gestaltung leitet er seit 2022 das Future

Realities Lab an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. Er ist Redakteur für die Wissensplattform Nachtkritik+

Kontakt für Rückfragen & Bewerbung:

Franziska Ritter, Tel: 0179-7950373, franziska.ritter@tu-buehnenbild.de