

DAS COLLABORATORY GEHT ONLINE!

Das Lenbachhaus entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der Kulturstiftung des Bundes im Projektjahr 2021 prozesshaft und prototypisch einen digitalen Open Space, der jetzt mit einem 3D-Raum und ersten Interaktionsmöglichkeiten online geht. Mit einem digitalen Live-Event wird das Collaboratory am 31. August um 17 Uhr eröffnet.

Das Collaboratory ist neben Altbau, Neubau, Kunstbau und Garten nun der fünfte Teil des Ensembles Lenbachhaus. Das Collaboratory lädt ein, die Möglichkeiten der Interaktion, Kommunikation und Kollaboration in virtuellen Räumen auszuloten. Es verbindet Elemente aus online Multiplayer-Games, einen 3D-Raum, Interaktionen in Echtzeit sowie Physik-Simulationen und ein Content-Management-System im Hintergrund zu einem **experimentellen Online-Treffpunkt**. Es ist ein technisches Experiment, bei dem Software-Bibliotheken und die Möglichkeiten aktueller Webbrowser ausgereizt werden, um eine neuartige Nutzer*innenerfahrung zu erschaffen, die gleichsam intuitiv, spielerisch und fesselnd ist.

Im Collaboratory transformieren sich alle **Teilnehmer*innen** zu bunten Kugeln: Nachdem sie sich eine Farbe ausgewählt und einen Namen gegeben haben, fällt die Kugel in die virtuelle 3D-Welt des Collaboratory. Werden Maus oder Pfeiltasten betätigt, setzt sich der Kugel-Avatar in Bewegung. So treffen User*innen auf andere und können sich per Chat austauschen. Objekte, die verteilt im Raum platziert liegen, laden zur Erkundung der virtuellen Welt ein. Durch Berührung geben sie Klang und Licht frei oder öffnen Türen zu Anwendungen, die Interaktion und Beteiligung an künstlerischen Prozessen ermöglichen.

Wie die anderen Teile des Museums, hat das kollaborative Labor eine eigenständige **formale Gestaltung**. Bereits das Logo verrät viel über die Gesamtkonzeption: Es ist interaktiv angelegt und reagiert auf die Mausbewegung der User*innen. Bei der Schrift „Antarctica“, die im gesamten Projekt verwendet wird, handelt es sich um eine variable Schriftfamilie. Sie umfasst 132 Schriftschnitte – von extrem dünn bis extrem fett – und eignet sich somit besonders für veränderliche digitale Umgebungen. Auch die Gestaltung des Interfaces ist interaktiv gedacht. User*innen können Infoboxen und Chats öffnen und schließen und nach ihren Bedürfnissen konfigurieren.

Folgende Module gehen jetzt im Collaboratory online:

Endlich wieder gemeinsam – dicht an dicht gedrängt – auf einer Veranstaltung sein! Ein zentrales Modul ist die „**Open Stage**“, eine Bühne, auf der auch die Launch-Veranstaltung live stattfindet.

Die Bühne kann für Performances und Aufführungen, Screenings, Vorträge und Diskussionsrunden gemeinsam genutzt werden. Zudem gibt es ein Video-Archiv zur zeitunabhängigen, individuellen Nutzung mit aufgezeichneten Veranstaltungen über den Youtube-Kanal des Lenbachhauses. Das Besondere an der Collaboratory-Bühne: Die Anwesenheit Anderer wird tatsächlich spürbar durch die Präsenz der Kugeln neben, hinter und vor dem eigenen Avatar. Wie in einem Kino- oder Vortragssaal suchen sich die Teilnehmer*innen einen Platz. Über den Chat können sie sich austauschen und Fragen stellen.

Im „**Laden 2021**“ können User*innen eigene Bilder von ihren lustigen, seltsamen, interessanten, geliebten, gehassten, schönen, hässlichen, außergewöhnlichen, nützlichen oder unnützen Alltagsobjekten hochladen und somit ein aktuelles kollektives Gesellschaftsbild mitgestalten. Dieses Modul nimmt Bezug auf die Installation [„Laden 1975-2015“ von Hans-Peter Feldmann](#) aus der Sammlung des Lenbachhauses.

Neben den unterschiedlichen Modulen ist der 3D-Raum mit partizipativen **Gamification-Elementen** ausgestattet, die vor allem in der kollektiven Nutzung ihre volle Funktion entfalten: Anna Schübel und Jonas Till Hoffmann des DAF-Programms (Dynamische Akustische Forschung) haben mit Jan St. Werner des Elektro-Duos Mouse on Mars ein **interaktives Soundelement** entwickelt, das sich akustisch mit den Themen Gemeinschaft, Nähe/Distanz und Zusammenarbeit beschäftigt. Bewegen sich verschiedene User*innen mit ihren Kugeln durch die gesammelten Artefakte, entsteht eine gemeinsame, neue Klangkomposition, die jedes Mal anders ist. Im Klangkosmos des Elements befinden sich auch Sounds, die 2022 in der Installation [„Spatial Jitter“ von Mouse on Mars](#) im Kunstbau des Lenbachhauses zu hören sein werden. Ähnlich funktioniert das **Lichtelement**, inspiriert von verschiedenen Kunstwerken in der Sammlung des Lenbachhauses, in denen Licht eine zentrale Rolle spielt. Auch hier geht es um die gemeinsame Erfahrung und individuelle Gestaltung des Raumes: Navigieren Kugeln durch ein Labyrinth aus Kuben, leuchten diese in unterschiedlichen Farben auf und eine kollektive Lichtinstallation erscheint.

Im Sinne des experimentellen und modularen Entwicklungsprozesses werden in den folgenden Monaten weitere Module in das Collaboratory eingebunden, die für unterschiedliche Zielgruppen konzipiert, jedoch für alle User*innen offen sind.

Nach den bayrischen Sommerferien wird für Schulklassen ein Modul online gehen, in dem Schüler*innen (ab 13 Jahren) gemeinsam **digitale Zines** zu Themen wie Gemeinschaft, Zusammenarbeit und Gruppendynamik selbst gestalten können. Durch eine reduzierte Auswahl von Gestaltungselementen (Überschrift, Text, Bild) werden Design-Grundprinzipien vermittelt und Redaktionsprozesse kollaborativ erfahrbar. Der Almanach „Der Blaue Reiter“ sowie diverse Manifeste internationaler Kunstkollektive dienen als Inspiration.

Aktuell arbeitet das **Kollektiv Crèmbach**, das Jugendgremium des Lenbachhauses, an einem Modul für junge Menschen, das voraussichtlich im Oktober online gehen wird. Kleine Interventionen im 3D-Raum sollen etwa zum Nachdenken über „Safer Spaces“ anregen, die für viele Gruppen essentiell für einen Austausch auf Augenhöhe sind. In einem geplanten Programmierworkshop will das Kollektiv außerdem sein neues Wissen mit anderen Jugendlichen teilen.

Bis Ende November sollen noch zwei weitere Module entwickelt werden, von denen eines speziell **für Kinder** konzipiert sein soll. In einem anderen Modul können User*innen eigene Titel und Texte zu ausgewählten Werken aus der Sammlung des Lenbachhauses verfassen. Seit Mai 2021 waren alle Nutzer*innen dazu eingeladen, Wünsche und Ideen für das Collaboratory einzureichen. **Alternative Werktexte** und deren Nebeneinander waren dabei häufig genannte Wünsche.

Dieser partizipatorische Ansatz ist im Collaboratory zentral für alle Anwendungen und trägt dem medialen Paradigmenwechsel Rechnung, dass Nutzer*innen im Netz nicht mehr nur als Konsument*innen agieren, sondern selbst zu Akteur*innen werden. Alle Module werden gemeinsam mit Vermittler*innen, Künstler*innen und Designer*innen entwickelt und mit den User*innen erprobt. Jedes Modul hat eine eigene Funktionsweise, ist zielgruppenspezifisch konzipiert und widmet sich einem Thema, Kunstwerk oder einer Fragestellung. Somit können vielfältige Stimmen und Erzählungen Teil des Lenbachhauses werden.

Als städtisches Museum sind uns die Vermittlung unserer Kunstwerke und kulturelle Teilhabe zentrale Anliegen. Pandemiebedingt waren unsere Ausstellungs- und Vermittlungsräume lange geschlossen und ein Austausch mit unseren Besucher*innen vor Ort im Museum ist nach wie vor nur eingeschränkt möglich. Das Potenzial, das digitale Medien bieten, um den musealen Bildungsauftrag in unserer Gesellschaft weiterhin zu erfüllen, wollen wir ausschöpfen und neue Formen der digitalen Interaktion erproben. Wir freuen uns, mit dem Programm [„dive in. Programm für digitale Interaktionen“](#) die Möglichkeit zu haben, den digitalen Raum, der inzwischen fester Bestandteil unserer Lebensrealität geworden ist, stärker zu nutzen, um als Kulturinstitution für diverse Zielgruppen relevant zu bleiben.

Mit [„dive in. Programm für digitale Interaktionen“](#) unterstützt die Kulturstiftung des Bundes bundesweit Kulturinstitutionen darin, mit innovativen digitalen Dialog- und Austauschformaten auf die aktuelle pandemiebedingte Situation zu reagieren.

www.collaboratory-lenbachhaus.de

Digitales Eröffnungsprogramm am 31. August 2021, 17 – 18Uhr

Livestream im Collaboratory: www.collaboratory-lenbachhaus.de

Eine Anmeldung ist nicht erforderlich, Teilnahme über PC (das Collaboratory ist für Desktop optimiert).

- Das Collaboratory-Projektteam begrüßt
- Das Team Lenbachhaus und Kollaborateur*innen stellen ihre hochgeladenen Objekte aus dem „Laden 2021“ vor
- Anna Schübel und Jonas Till Hoffmann von DAF (Dynamische Akustische Forschung) präsentieren die interaktiven Soundscapes und laden zum Ausprobieren ein

Projektleitung

Tanja Schomaker, Jacqueline Seeliger

Projekt- und Communitymanagement

Laura Wünsche

Konzept

Lenbachhaus Kunstvermittlung:

Tanja Schomaker, Charlotte Coosemans, Clara Laila Abid Alstar, Diana Schuster

Lenbachhaus Digitale Kommunikation:

Jacqueline Seeliger, Juness Beshir

Redaktion

Tanja Schomaker, Jacqueline Seeliger, Laura Wünsche

Gestaltung

Serve and Volley ist ein Studio für Grafik- und Interaktionsdesign, das 2019 von Klaus Neuburg und Simon Roth gegründet wurde. Das Studio arbeitet interdisziplinär und transmedial, größtenteils in den Bereichen Gesellschaft, Bildung und Kultur.

<https://serveandvolley.studio/>

Programmierung

Brauchbarkeit ist ein Büro, das seit 2002 brauchbare Oberflächen für Onlinepräsenzen und digitale Produkte gestaltet und programmiert. Durch eigene künstlerisch-gestalterische Projekte und Lehrtätigkeiten im Spannungsfeld von Technologie und Kunst, basiert ihre Kompetenz auf Innovation, Experimentierfreude und Offenheit.

<https://www.brauchbarkeit.de/>

Kollaborationen

Entwicklung virtuelle 3D-Objekte

Zina Ghannadan, 3D Generalist

Beratung

Vera Tollmann, Kulturwissenschaftlerin und Expertin für digitale Welten

Schrift

„Antarctica“, entwickelt von newglyph, Schriftdesignstudio aus Lausanne

Interaktive Soundscapes

Anna Schübel und Jonas Till Hoffmann für DAF (Dynamische Akustische Forschung) mit Sounds von DAF, Mouse on Mars und dem Projekt Sonic Synchronicity

Modul für digitale Zines

P5-Prototyp: Tim Rodenbröker, Creative Coder

Schulworkshop: Mako Sangmongkhon, Künstlerin* und freie Kunstvermittlerin*

Modul des Kollektiv Crèmbach

Stephanie Marie Cedeño, Künstlerin und Interaction Designerin

Modul zu alternativen Titeln und Werktexten

Aida Bakhtiari, Medienkünstlerin und Digitalisierungsberaterin

Technologien und Datenschutz

Das Collaboratory ist für Desktop optimiert. Alle im Collaboratory verwendeten Technologien basieren auf Open-Source-Anwendungen. Gemäß diesem offenen und niedrigrschwelligem Ansatz ist die Nutzung des Collaboratory ohne Login möglich. So sollen auch möglichst wenig personenbezogene Daten von User*innen gesammelt werden.

Socket.IO (Echtzeit-Collaboration/Chat)

Node.js (Multi-User Server)

Enable3D/Ammo.js (Physik-Simulation/serverside headless physics)

ThreeJS (3D-Rendering)

Vue.js (User Interface)

Tween.js (Animation)

WebAudioAPI (SoundFX)

Kirby CMS (Content Management)

Matomo (Statistics)

Das Collaboratory wird entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR.