

Pressemitteilung



die LÜBECKER MUSEEN | Schildstraße 12 | 23552 Lübeck

Augmented Reality-Tour „Tatort Gerresheim“ - ab sofort im Günter Grass-Haus Lübeck

Kulturstiftung Hansestadt Lübeck
die LÜBECKER MUSEEN
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Diana Wenninger
Schildstraße 12
23552 Lübeck
Telefon + 49 (0) 451 122 – 7567
Fax + 49 (0) 451 122 – 4106
presse-museen@luebeck.de
www.die-luebecker-museen.de

Das Buddenbrookhaus und das
Günter Grass-Haus werden gefördert von:

Lübeck, 17. September 2020



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

„Tatort Gerresheim“. Ein Kriminalfall aus der „Blechtrommel“

Seit vergangenem Herbst können die Besucher:innen des Günter Grass-Hauses im Rahmen des Projekts „Inside Blechtrommel“ mithilfe modernster Technik in den Jahrhundertroman von Günter Grass buchstäblich eintauchen. Nun wird diese vollkommen neue Art Literatur zu präsentieren um einen weiteren Punkt ergänzt: Ab sofort ist es mit einer sogenannten Augmented Reality-Tour möglich, einem im dritten Teil der „Blechtrommel“ erzählten Kriminalfall nachzuspüren - dem Mord an der Krankenschwester Dorothea Köngetter. Dieser Mord im Düsseldorfer Stadtteil Gerresheim ist letztlich auch der Grund, weshalb Oskar Matzerath in eine „Heil- und Pflegeanstalt“ eingewiesen wird. Während die Virtual Reality-Anwendung im Günter Grass-Haus den Beginn des Romans in der „Anstalt“ aufgreift, handelt die neue Anwendung nun vom Ende der „Blechtrommel“. In der Augmented Reality-Tour kann nun der Umstand enträtselt werden, wie Oskar Matzerath in die Anstalt gelangte. Die Nutzer:innen ermitteln auf den Spuren von „Kommissar“ Lux, jenem Hund, der Oskar einen entscheidenden Hinweis über das Verschwinden der vermissten Krankenschwester liefert.

Mit Hilfe eines Tablets können die Besucher:innen an verschiedenen Stationen im Museum den Fall detektivisch lösen. Durch die Nutzung der AR-Technologie, durch die die Exponate die LÜBECKER MUSEEN: Buddenbrookhaus | Günter Grass-Haus | Industriemuseum Geschichtswerkstatt Herrenwyk | Katharinenkirche | Museum Behnhaus Drägerhaus | Museum für Natur und Umwelt | Museum Holstentor | Museumsquartier St. Annen · Kunsthalle St. Annen · St. Annen-Museum | TheaterFigurenMuseum | Völkerkundesammlung

mit virtuellen Informationen verbunden werden, können sich die Museumsgäste den weniger bekannten Handlungsstrang der „Blechtrommel“ spielerisch aneignen.

Programmiert wurde die Anwendung vom Lübecker Grafik- und Entwicklungsstudio „Die Infografen“ gemeinsam mit 3D Designer und Software Developer Joachim Lipka von „MotionBrain“. Die inhaltliche Entwicklung übernahm die Digitale Kuratorin Julia Wittmer. Das Projekt wurde gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

Lübecks Bürgermeister Jan Lindenau, der bereits von der Virtual Reality-Anwendung im Günter Grass-Haus begeistert war, freut sich nun über diese erneut gelungene Ergänzung des Projektes „Inside Blechtrommel“: „Mit der Anwendung von digitaler, erweiterter Realität lässt sich das Werk von Günter Grass neu entdecken. Es führt belesene Grass-Kenner zu neuen Perspektiven auf den Roman und wird neue Interessierte in besonderer Weise für Literatur begeistern. Dass Grass-Haus erprobt damit in einem weiteren Schritt zukunftsweisende Literaturvermittlung und verknüpft digitale Entwicklungen mit analogem Lesen.“

Prof. Dr. Wißkirchen, Leitender Direktor der Lübecker Museen betont die Wichtigkeit die digitalen Angebote der Lübecker Museen zu erweitern: „Ich freue mich, dass wir einen weiteren Schritt bei der Digitalisierung der Lübecker Museen im Grass-Haus verwirklichen können.“

Dr. Jörg-Philipp Thomsa, der Leiter des Günter Grass-Hauses, fügt hinzu: „ Mit diesem innovativen Angebot möchten wir insbesondere jüngere Zielgruppen für das Werk von Günter Grass begeistern. Die AR-Tour soll einen neuen Anreiz bilden, die „Blechtrommel“ zu lesen und die dicht erzählten Geschichten des Romans (wieder)zu entdecken. Ich danke allen Beteiligten für ihre Hilfe, diese Anwendung zu realisieren.“

Weitere Informationen unter www.grass-haus.de