

Pressemitteilung



die LÜBECKER MUSEEN | Schildstraße 12 | 23552 Lübeck

Förderzusage Projekt „Die Blechtrommel 4.0“ Ab Spätherbst 2019 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, 28. August 2019



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Förderzusage: Literaturerlebnis Blechtrommel 4.0

Eine völlig neue Form der Literatur- und Kunstvermittlung wartet im Günter Grass-Haus ab dem Spätherbst 2019 auf die Besucher:innen: der Roman „Die Blechtrommel“ wird virtuell zum Leben erweckt. Ausgehend von der im Museum nachgebauten Kulisse eines Kolonialwarenladens sollen Museumsgäste künftig die Möglichkeit haben, durch das Aufsetzen einer so genannten Virtual Reality-Brille in die Danziger Lebenswelt von Oskar Matzerath einzutauchen.

Für den anschließenden Besuch der Dauerausstellung ist als Anknüpfungspunkt der VR-Anwendung außerdem ein Multitouchtisch vorgesehen, auf dem verschiedene Gegenstände aus dem Kolonialwarenladen der „Blechtrommel“ platziert werden können. Der digitale Tisch erläutert zu diesen dann nicht nur wertvolle Hintergrundinformationen, sondern auch die Zusammenhänge zwischen Leben und Werk von Günter Grass, der deutschen Literaturgeschichte und dem historischen Weltgeschehen.

Darüber hinaus wird es künftig Augmented Reality-Anwendungen für Smartphones und Tablets auf dem gesamten Museumsgelände geben, die den Besucher:innen Objekte mit Zeitzeugnissen, Aufnahmen von Günter Grass und Erläuterungsfilme präsentieren.

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

Dieses Projekt ist Bestandteil der digitalen Strategie der Hansestadt Lübeck unter Bürgermeister Jan Lindenau. Finanziert wird es aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), die innovative Vorhaben der Digitalisierung fördert. Kulturstaatsministerin Grütters sagt dazu: „Dieses neue Programm macht einen deutschen Jahrhundertroman 60 Jahre nach seinem Erscheinen auf ganz aktuelle Weise zugänglich: Virtual- und Augmented-Reality-Anwendungen lassen das Publikum eintauchen in das Danziger Setting der ‚Blechtrommel‘ und vermitteln spielerisch Wissenswertes über Literatur im Allgemeinen. Genau solche Projekte brauchen wir in Zeiten veränderter Seh-, Lese- und Lerngewohnheiten, um auch künftig möglichst viele Menschen für Kunst, Kultur und – wie in diesem Fall – Literatur zu begeistern.“

Dass dabei das Günter Grass-Haus begünstigt wird, freut den Leitenden Direktor der Lübecker Museen Prof. Dr. Hans Wißkirchen besonders: „Diese Entscheidung macht deutlich, welch hohen Stellenwert das Haus bundesweit genießt. Wir freuen uns, mit den uns nun ermöglichten digitalen Mitteln neue Nutzergruppen ansprechen zu können. Gerade für jüngere Menschen wird das Günter Grass-Haus dadurch noch attraktiver gestaltet.“ Diese Meinung teilt auch die Lübecker Bundestagsabgeordnete Prof. Dr. Claudia Schmidtke.

Museumsleiter Dr. Jörg-Philipp Thomsa betrachtet das Projekt als Meilenstein in der langfristigen Entwicklung des Günter Grass-Hauses. „So wird der Museumsbesuch zu einem völlig neuartigen und außergewöhnlichen Erlebnis“, so Thomsa.

Das Museum arbeitet im Kontext dieses Vorhabens mit Fachfirmen sowie dem Institut für Multimediale und Interaktive Systeme der Universität zu Lübeck (IMIS) zusammen. Durch die Kooperation mit der Günter und Ute Grass Stiftung, dem Steidl Verlag, dem Medienarchiv Günter Grass Stiftung Bremen und der Günter Grass-Galerie in Gdansk ist eine Intensivierung der Zusammenarbeit dieses „Grass-Netzwerks“ zu erwarten.