

# Pressemitteilung



die LÜBECKER MUSEEN | Schildstraße 12 | 23552 Lübeck

## Virtual Reality

**„Inside Blechtrommel. Ein Literaturerlebnis“**

**Ab Freitag, 22. November 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, 22. November 2019*



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien

## Modernste digitale Technik macht „Blechtrommel“ zum Erlebnis

Am heutigen Freitag, 22. November, wurde die neue Virtual Reality-Anwendung „Inside Blechtrommel. Ein Literaturerlebnis“ im Günter Grass-Haus der Öffentlichkeit vorgestellt. Damit wird der Jahrhundertroman „Die Blechtrommel“ von Günter Grass, der vor 60 Jahren erschien, mithilfe modernster digitaler Technik zu einem vollkommen neuen und ganzheitlichen Erlebnis.

Ausgehend vom im Museum nachgebauten begehbaren Danziger Kaufmannsladen kann nun mit einer VR-Brille der berühmte Kellertreppensturz von Oskar Matzerath nachempfunden und sein Raum in der Heil- und Pflegeanstalt, in der er seine Lebensgeschichte aufschreibt, erkundet werden. Somit wird ein fiktiver literarischer Ort durch eine digitale Anwendung begehbar. Gegenstände, Leitmotive und Symbole aus dem Roman sind in der Virtual Reality interaktiv und immersiv zu entdecken. Dabei wird dem freien assoziativen Denken ein großer Anteil eingeräumt. Die Nutzer werden durch eine Erzählstimme – in einigen Wochen wird diese von Mario Adorf eingesprochen – aufgefordert, sich an den besonderen Aufenthaltsort und die Identität von Oskar Matzerath zu erinnern.

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

Im Anschluss an dieses Virtual Reality-Erlebnis erhalten die Gäste auf einem Multitouchtisch Hintergrundinformationen über die Inhalte der Anwendung, die alle auf den Beschreibungen in der „Blechtrommel“ basieren.

Auf dem Multitouchtisch sind darüber hinaus zwölf Filme mit dem Literaturkritiker Denis Scheck abrufbar. Themen sind u. a. „Entstehung“, „Zweiter Weltkrieg“, „Düsseldorf“, „Shoa“, „Flucht und Vertreibung“, „Ostsee“, „Rezeption“ u. v. m. Die Filme wurden auf dem Gewölbe von St. Marien in Lübeck, dem Haus Hansestadt Danzig, in Travemünde an der Ostsee und natürlich im Günter Grass-Haus gedreht. In einem weiteren Film erzählt Salman Rushdie, der mit Grass befreundet war, welche Bedeutung „Die Blechtrommel“ für sein eigenes Werk besitzt. Durch diese inhaltliche Nachbereitung soll das Interesse bei den Besucher:innen geweckt werden, mehr über den Debütroman und das Leben und Werk von Günter Grass zu erfahren. Oberstes Ziel des Projekts ist es schließlich, die Nutzer zu motivieren, „Die Blechtrommel“ (wieder) zu lesen und aufzuzeigen, welche hohe Relevanz der Roman aus dem Jahr 1959 nach wie vor besitzt.

Finanziert wurde dieses Projekt aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), Kulturstatsministerin Prof. Monika Grütters, die innovative Vorhaben der Digitalisierung fördert. Zugleich ist es Bestandteil der digitalen Strategie der Hansestadt Lübeck unter Bürgermeister Jan Lindenau. „Das Projekt ist ein beispielhafter Pilot für die digitale Erlebbarkeit von Literatur. Damit beschreiten wir Neuland auch in der Darstellung von virtueller Realität in der Museumspräsentation. Die LÜBECKER MUSEEN setzen damit Maßstäbe und leisten einen wichtigen Beitrag auf dem Weg zur digitalen Strategie der Hansestadt Lübeck.“, so Lindenau.

Prof. Dr. Hans Wißkirchen, Leitender Direktor der LÜBECKER MUSEEN, zeigt sich erfreut, dass die Hansestadt mit dieser neuen Technik eine führende Rolle in der Darstellung von Literatur übernimmt. „So wird das eigentlich undarstellbare Thema Literatur für alle spannend und erlebbar gemacht. Und diese Öffnung der Museen zum Digitalen ist erst der Anfang; mit dem Umbau des Buddenbrookhauses ab nächstem Jahr folgt das nächste große Projekt dieser Art.“

Dr. Jörg-Philipp Thomsa, Leiter des Günter Grass-Hauses, sieht in der Verwirklichung des Projekts „einen Meilenstein in der Vermittlungsarbeit von Literaturhäusern“. Das Günter Grass-Haus übernehme damit eine Vorreiterrolle in Deutschland. Besonderer Dank gelte allen Mitwirkenden, vor allem der Firma NMY aus Frankfurt, die die VR-Anwendung visuell realisiert hat.