

## DAS „COLLABORATORY“ AB MAI MIT ERSTER STARTSEITE ONLINE!

Im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der Kulturstiftung des Bundes entwickelt das Lenbachhaus im Projektjahr 2021 prozesshaft und prototypisch einen digitalen Open Space, der jetzt Nutzer\*innen zu einer ersten Interaktion einlädt.

Anfang Mai 2021 wird das „Collaboratory“ – der digitale Open Space des Lenbachhauses zum ersten Mal mit einer einfachen Startseite online sichtbar. Nutzer\*innen sind jetzt dazu eingeladen, Wünsche für gemeinschaftliche Aktivitäten und digitale Interaktionsmöglichkeiten zu formulieren und Themen einzureichen, die sie gerne im „Collaboratory“ diskutieren möchten. Einem Laborcharakter entsprechend, können in dieser frühen Phase erste Interaktionen mit der Community sowie technische Abläufe und Fragen in einfacher Form erprobt werden. Im Juni wird dann ein 3D-Raum die jetzige Startseite ersetzen. Erste Gamification-Ansätze sollen den digitalen Raum erlebbar machen und gleichzeitig Spaß vermitteln.

Das „Collaboratory“ soll neben Altbau, Neubau, Kunstbau und Garten zum fünften Teil des Ensembles Lenbachhaus werden. Ebenso wie die anderen Teile des Museums erhält das kollaborative Labor eine eigenständige formale Gestaltung. Die Ausstattung des virtuellen Raums ist dabei in Modulen geplant, die nach und nach ergänzt werden. Diese Module werden gemeinsam mit Vermittler\*innen und Künstler\*innen entwickelt und im 3D-Raum mit den User\*innen erprobt. Sie sind dazu eingeladen, selbst aktiv zu werden, zum Beispiel in dem sie eigene Bilder hochladen oder sich über ein Live-Event neben einer Bühne per Chat austauschen. 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. Zentral ist der partizipatorische Ansatz des „Collaboratory“, der dem medialen Paradigmenwechsel Rechnung trägt, dass Nutzer\*innen im Netz nicht mehr nur als Konsument\*innen agieren, sondern selbst zu Akteur\*innen werden.

Als städtisches Museum sind uns die Vermittlung unserer Kunstwerke und kulturelle Teilhabe zentrale Anliegen. Pandemiebedingt sind unsere Ausstellungs- und Vermittlungsräume aktuell wieder geschlossen und wir können uns mit unseren Besucher\*innen nicht im Museum austauschen. 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 Publika 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](http://www.collaboratory-lenbachhaus.de)

### **Projektleitung**

Tanja Schomaker

### **Projekt- und Communitymanagement**

Laura Wünsche

### **Konzept**

Lenbachhaus Kunstvermittlung:

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

Lenbachhaus Digitale Kommunikation:

Jacqueline Seeliger, Juness Beshir

### **Redaktion**

Tanja Schomaker, Jacqueline Seeliger und 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. Serve and Volley ist unser Projektpartner für die Gestaltung einer interaktiven Webseite.

<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/buero>

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.

**dive\_in**  
Programm für digitale  
Interaktionen

**KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES**

Gefördert durch

