



# OFFENE WELTEN

---

**Ein Verbundprojekt von**

- Museum für Gegenwartskunst Siegen**
- Museum Marta Herford**
- Kestner Gesellschaft Hannover**
- IMAGINE THE CITY Hamburg**

**2020 - 2024**

**MGKSiegen**



# OFFENE WELTEN

---

## **Gefördert durch den Fonds Digital der Kulturstiftung des Bundes**

Gefördert wird die Entwicklung und Umsetzung digitaler Vorhaben in den Bereichen digitales Kuratieren, digitale künstlerische Produktion, digitale Vermittlung und Kommunikation.

Die Häuser arbeiten im projektbezogenen Verbund von mindestens zwei Kultureinrichtungen sowie mit Expertinnen und Experten für Digitales zusammen, um sich neue Kompetenzen anzueignen, Wissen und Inhalte auszutauschen und in offenen Netzwerken zu veröffentlichen.

**Ku/tur**  
Digita/

KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

# OFFENE WELTEN

---



## **Digitale Expertise: interkit**

*Jennifer Aksu - Sebastian Quack - Holger Heißmeyer*

### Interdisziplinäre Perspektive

- Spiel
- Design
- Kunst
- Urbanistik
- Technologie

[www.interkit.app](http://www.interkit.app)

# OFFENE WELTEN

---

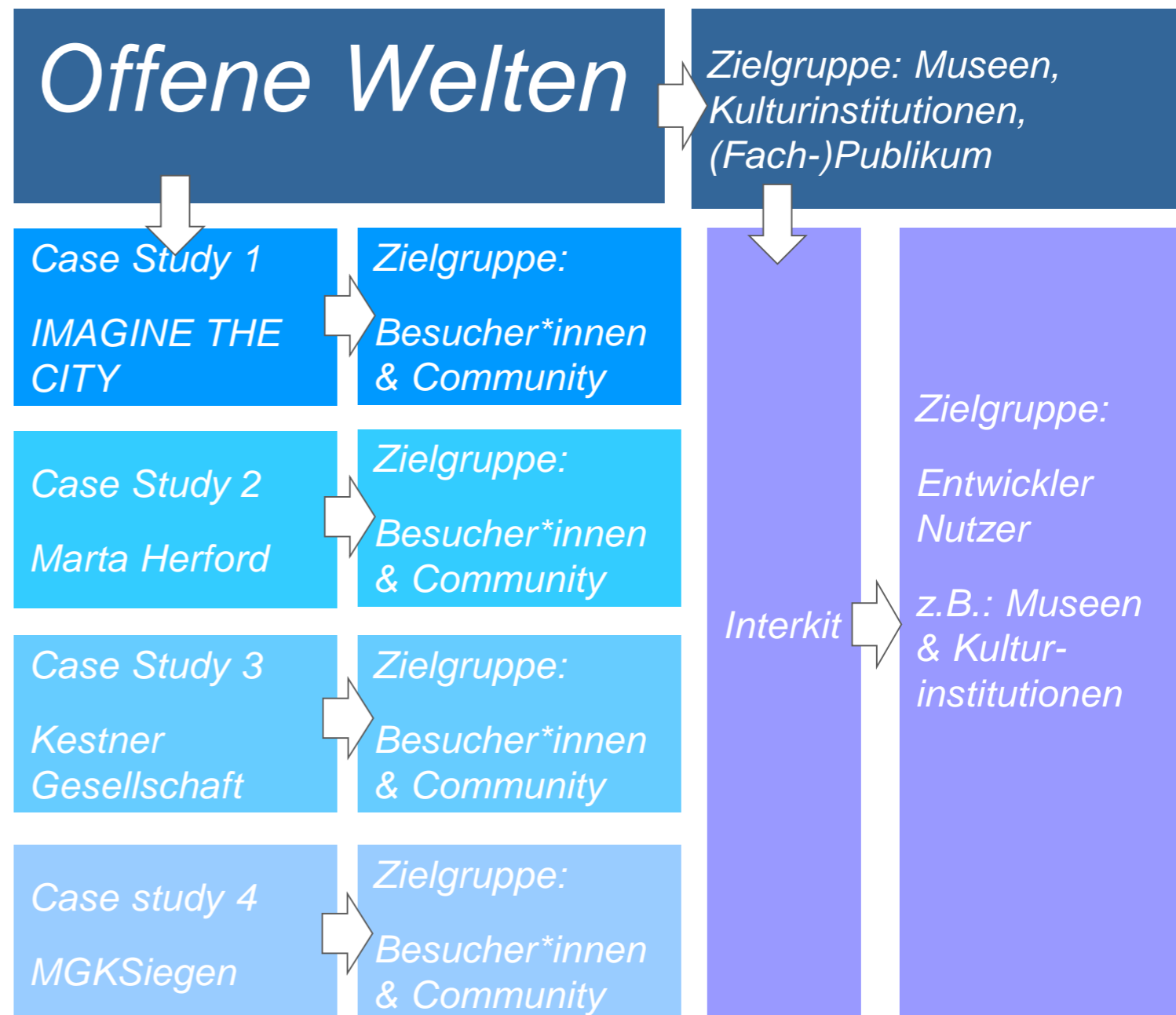
## Zielsetzung:

- Entwicklung eines digitalen Tools auf Open Source Basis zur Gestaltung von interaktiven web- und smartphonebasierten Kulturerlebnissen
- Je eine Case Study pro Institution
- Inhalte für die Case Studies werden von den Projektpartner\*innen gemeinsam mit Kunstschaffenden erstellt
- Somit entstehen 4 voneinander unabhängige Apps, die als Prototypen funktionieren
- **Ermöglicht nach Abschluss eine unkomplizierte Nutzung für alle Kulturinstitutionen & Interessierten**



# OFFENE WELTEN

## Zielgruppen:





**I want it simple and permissive.**

The **MIT License** is short and to the point. It lets people do almost anything they want with your project, like making and distributing closed source versions.

**Babel**, **.NET Core**, and **Rails** use the MIT License.

# OFFENE WELTEN

---

## Open Source Umgang

- Veröffentlichung des Code nach jedem App Launch auf GitLab
- Verwendung der MIT Lizenz
- Ermöglicht die kontinuierliche technische Weiterentwicklung auch nach Projektende

# Ausschuss für kulturelles Verbundprojekt „Offene Welten“: Digitalpartner steht f

O  
L  
L  
T  
U  
N  
Z  
U

W  
U  
J  
H  
U  
N

Authors		Keyword		
#App	#ImagineTheCity	#KestnerGesellschaft	#OffeneWelten	#Selbermachen
#Betatest	#Interaktion	#Kunst	#ÖffentlicherRaum	#TechTalk
#Community	#Interface	#MartaHerford	#OpenSource	
#Datensicherheit	#interkit	#MGKSiegen	#PublicDomain	

25.10.21





# OFFENE WELTEN

---

## Zusammenarbeit im Verbund

- Monatliche digitale Verbundtreffen mit allen Projektbeteiligten
- Quartalsweise Workshops und Playtests mit Entwickler\*innen vor Ort
- Digitale Tools zum Austausch und zur Abstimmung (SeaFile, Zoom, etc.)
- Case Study Entwicklung in den Institutionen mit Entwickler\*innen, Künstler\*innen, Kurator\*innen und Vermittler\*innen



# OFFENE WELTEN

---

## IMAGINE THE CITY - THE GATE

Ein Kunstspaziergang mit Audiothek in der Hafencity

*In allen App Stores verfügbar seit Juni 2021*

Funktionen:

- Kartennavigation
- Audioplayer
- Archiv



THE  
GATE

3:46

LEITUNG ●



Karte



(In der Nähe)

(Start)

(Inhalte)

(Karte)

# OFFENE WELTEN

---

## IMAGINE THE CITY - THE GATE

Ein Kunstspaziergang mit Audiothek in der Hafencity

- Selbstständige Erkundung
- Einfacher Zugang via Smartphone
- Kostenlos in allen App-Stores
- Intuitive Bedienung
- Teilweise Ortsunabhängig
- 750 Minuten Audio-Material



# OFFENE WELTEN

---

## **Marta Herford – Cyber-Staub**

Ein digitaler Parcours durch Herford

*Als PWA verfügbar seit Oktober 2021*

Funktionen:

- Kartennavigation
- Audioplayer
- Archiv
- Augmented Reality



# Cyber-Staub

Vier Tage wandere ich kreuz und quer durch das historische Ortszentrum von Herford mit wenigen Ausnahmen innerhalb des Wallweges. Entlang dieses Weges umringte im Mittelalter ein steinerner Schutzwall das historische Herford, der das Innen vom Außen trennte.

▶ 2:29

Weiterlesen

# OFFENE WELTEN

---

## Marta Herford – Cyber-Staub

Ein digitaler Parcours durch Herford

- PWA statt App-Download
- Keine materiellen Werke – rein digitales Kunsterlebnis
- Durch den Künstler konzipiert
- Neue Perspektive auf den Stadtraum

## Phänomene finden



Start



Phänomene



Karte

# OFFENE WELTEN

---

## Vision

- Zugang zu kulturellen Erlebnissen
- Öffnung der Institution in den Stadtraum
- Beteiligung
- Vernetzung



# OFFENE

Elena Frickmann  
Projektleitung Offene Welten

Museum für Gegenwartskunst Siegen gGmbH  
Unteres Schloss 1  
57072 Siegen

T +49 271 40577 22  
frickmann@mgksiegen.de  
info@offenewelten.de

[www.offenewelten.de](http://www.offenewelten.de)

# WELTEN