



Sachbearbeitung MU - Ulmer Museum

Datum 05.09.2017

Geschäftszeichen

Beschlussorgan Fachbereichsausschuss Kultur

Sitzung am 13.10.2017 TOP

Behandlung öffentlich

GD 323/17

Betreff: Aktualisierung der Ausstellungsplanung 2018 im Museum Ulm

Anlagen: -

Antrag:

Der thematischen Aktualisierung und der damit verbundenen Anpassung der Sonderfaktorenplanung 2018 wird zugestimmt.

Dathe, Stefanie

Zur Mitzeichnung an:

BM 1, BM 2, C 2, OB, ZS/F

Bearbeitungsvermerke Geschäftsstelle des

Gemeinderats:

Eingang OB/G _____

Versand an GR _____

Niederschrift § _____

Anlage Nr. _____

Sachdarstellung:

Zusammenfassende Darstellung der finanziellen Auswirkungen

Finanzielle Auswirkungen:	nein
Auswirkungen auf den Stellenplan:	nein

Durch die Ernennung der Höhlen der Eiszeitkunst zum UNESCO-Weltkulturerbe wird das Jahresausstellungsprogramm 2018 verändert und aus aktuellem Anlass mit einer Sonderausstellung rund um das Thema Löwenmenschen erweitert. Der damit verbundene Aufwand macht die bisher geplante Vorbereitung der Ausstellung "Verweile doch!" unmöglich. Diese wird daher verschoben.

Um den Besuchern trotzdem ein attraktives Angebot in 2018 zu bieten, wird die Ausstellung "Schattenwelt Computer" angeboten. Der für die Ausstellung im Museum Ulm für 2018 geplante Sonderfaktor wird hierfür verwendet. Es handelt sich folglich um eine thematische Aktualisierung der bisherigen Planung und des Einsatzes der in den Eckwerten bereits enthaltenen Sonderfaktors ohne Bedarf zusätzlicher Finanzmittel.

Beschreibung der Sonderausstellung im Museum Ulm "Schattenwelt Computerspiel" mit einer Laufzeit von November 2018 bis April 2019 und einem Aufwand in Höhe von 85.000 €:

Das Computerspiel ist das ökonomisch vermögendste und ästhetisch vertrackteste Artefakt unserer Gegenwart. Längst schon hat es die Kinder-, aber auch Wohn- und Arbeitszimmer erobert, und auf unseren Smartphones wollen wir Games nicht mehr missen. Spätestens seit das New Yorker Museum of Modern Art vor wenigen Jahren ausgewählte Exemplare in seine Sammlung aufgenommen hat, darf das Computerspiel darüber hinaus zum Kanon der Kunstgeschichte gezählt werden – als eine „neue Kunstform“.

Die Ausstellung baut auf diesen Errungenschaften auf und will das Computerspiel erstmals in seiner medialen Einzigartigkeit und ästhetischen Bedeutsamkeit begreifen. Zu diesem Zweck wird mit der Figur des Schattens ein besonderer Aspekt freipräpariert, der das Computerspiel mit den Anfängen unserer Kultur verknüpft. Wer „Schatten“ hört, mag zuerst vielleicht an Nachtseitiges, Abwegiges, gar Jugendverderbendes denken.

Die Ausstellung räumt mit diesem Klischee auf, indem sie eine Heilung mittels Petrus' Schatten bewundert, in Platons Höhle Schatten bestaunt, mit Plinius das Nachzeichnen eines geliebten Schattens bezeugt, beäugt, wie Peter Schlemihls Schatten abgeschnitten wird, beiwohnt, wenn Peter Pans Schatten wieder angenäht wird, oder sich daran berauscht, wie eine Statue lebendig wird und aus dem Schatten ihres Schöpfers Pygmalion tritt. Aus den Mythen von den Anfängen künstlerischer Darstellung zieht sie damit Schlüsse für ein Verstehen des Computerspiels.

Im Zeichen des Schattens paart die Ausstellung in einem multimedialen Kraftakt populärste und noch zu entdeckende Computerspiele mit Renaissancegemälden, barocken Emblem- und zeitgenössischen Kinderbüchern, mit Comics, Zeichnungen, Werbeplakaten, Photographien, Filmen, Schattenspielfiguren und multimedialen Installationen und zeigt so, dass das Computerspiel in der Herzkammer unserer ‚Hochkultur‘ angekommen ist.

