



Sachbearbeitung MU - Ulmer Museum

Datum 13.01.2020

Geschäftszeichen

Beschlussorgan Fachbereichsausschuss Kultur

Sitzung am 07.02.2020 TOP

Behandlung öffentlich

GD 024/20

Betreff: Zuwendung Kulturstiftung des Bundes für die Ausstellung "Transhuman-Von der Prothetik zum Cyborg" und für das mehrjährige Förderprogramm "Fond Digital"

Anlagen:

Antrag:

Der Bericht wird zur Kenntnis genommen.

Stefanie Dathe

Zur Mitzeichnung an:

BM 1, BM 2, C 2, OB/G, ZSD/F, ZSD/P

Bearbeitungsvermerke Geschäftsstelle des

Gemeinderats:

Eingang OB/G _____

Versand an GR _____

Niederschrift § _____

Anlage Nr. _____

Sachdarstellung:

Zusammenfassende Darstellung der finanziellen Auswirkungen

Finanzielle Auswirkungen:	ja
Auswirkungen auf den Stellenplan:	ja

1. Zuwendung der Kulturstiftung des Bundes für die Ausstellung TRANSHUMAN - VON DER PROTHETIK ZUM CYBORG vom 16. Mai bis 20. Oktober 2020 im Museum Ulm

Den Flugversuch Albrecht Ludwig Berblingers (1770-1829) kennt heute jeder. Weitgehend unbekannt ist jedoch eine andere Erfindung des berühmten Tüftlers: Berblinger entwickelte bewegliche Prothesen und erfand somit den Grundentwurf für moderne Beinprothesen. Im Rahmen des Jubiläums zum 250. Geburtstag Albrecht Berblingers bietet diese medizinhistorische Erfolgsgeschichte den Anlass, sich in einer kunst-, kultur- und designgeschichtlichen Ausstellung mit der Komplementierung, Imitation und Verbesserung der menschlichen Natur, dem Wunschkörper und dem künstlichen Menschen zu befassen. Historische Prothesen und bildliche Darstellungen ihrer Anwendungen werden zeitgenössischen Interpretationen und Visionen zur Überwindung unserer physiologischen Einschränkungen durch wissenschaftliche, technologische und gestalterische Disziplinen gegenübergestellt.

Mit einem Einblick in die Medizin- und Kulturgeschichte zeigt die Ausstellung Zeugnisse einfacher Prothesen für Gliedmaßen, wie sie nachweislich schon vor über 3.000 Jahren in Europa und Asien Verwendung fanden. In der Frühen Neuzeit trat die Verfeinerung der Prothetik dort in Erscheinung, wo es galt, militärische Kraft und Stärke wiederherzustellen. Verlorene oder fehlende Gliedmaßen kehrten als Werkzeug oder Waffe zurück. Mit der Industrialisierung der Kriege und dem Einsatz von Massenheeren seit dem 19. Jahrhundert stieg die Zahl der prothetisch zu Versorgenden sprunghaft an. Heute sind Exoprothesen längst Hightech-Apparate, die Funktionen des menschlichen Körpers durch komplexe Technik und mit Hilfe flexibler Materialien wie Silikon sowie leistungsfähigen Mikroprozessoren an individuelle Bedürfnisse angepasst nachahmen. Doch auch mit den hochtechnisierten Prothesen des 21. Jahrhunderts ist noch lange nicht das Ende der Entwicklung erreicht. Am medizinischen Horizont steigt dank der Stammzellenforschung eine prothetische Gentherapie auf – mit der Aussicht, wichtige Gliedmaßen zu ersetzen und so den Menschen kontrollierend zu optimieren.

Über Jahrhunderte war der Körper mit all seinen Erscheinungsformen eine wichtige Bezugsgröße der Bildenden Künste. Ein Blick in die europäische Kunstgeschichte und auf die körperlich versehrten Bettler, die mit hölzernen Krücken, Gehhilfen und Beinprothesen ausgestattet die Malerei und Zeichnung seit dem Mittelalter bevölkern, macht deutlich, wie sehr Bedeutung und Konnotation der Prothese nicht nur davon abhängen, welches Körperteil sie ersetzt, sondern auch davon, welcher Körper sie trägt. Im Zuge der künstlerischen Avantgardebewegungen des 20. Jh. wird die Trennung zwischen Künstler und Kunstwerk zunehmend in Frage gestellt. Der menschliche Körper wird Medium der Vermittlung und Objekt der Anschauung. Krieg und Verwundung bleiben

aber auch im 21. Jahrhundert ein zentraler Bestandteil menschlicher Erfahrung und Thema für die bildnerische und plastische Auseinandersetzung internationaler Künstlerinnen und Künstler.

Über viele Jahrhunderte folgte die Gestaltung von Exoprothesen den pragmatischen Aspekten der Funktionalität und anthropomorphen Form. Sie waren Ersatzteile, die versuchten, die verlorenen körperlichen Fähigkeiten zumindest in Ansätzen wiederherzustellen, Lebensqualität bzw. Leistungsfähigkeit zu verbessern. Eine möglichst naturnahe Gestaltung sollte den Schrecken des Anblicks bannen. So vielfältig wie unsere Lebensentwürfe sind, so verschieden sind und bleiben die individuellen Anforderungen an die Prothetik heute. Gesellschaftliche Akzeptanz und Leistungsfähigkeit ist gerade für all jene Versehrten überlebensnotwendig, die als Folge von Kriegen Opfer der 45-50 Millionen Landminen in 82 Ländern wurden und werden. Weniger die Ökonomie als vielmehr die Ästhetik spielen bei individuell und künstlerisch gestalteten Prothesen eine Rolle. Als avantgardistische tragbare Kunstwerke feiern sie die Vielfalt des Körpers und befragen Themen wie Körperbild, Modifikation, Evolution und Transhumanismus. Die körperliche und mentale Selbstoptimierung, die Steigerung von Leistungsfähigkeit und Überwindung physiologischer Grenzen steht im Zentrum des Body Enhancement. Big Data, KI und Genforschung, naturwissenschaftliche, medizinische und technologische Entwicklung befördern einen Paradigmenwechsel: Der Mensch wird aufgerüstet, zum Cyborg stilisiert. Exoskelette, Titanprothesen und Körperteile aus dem 3D-Drucker, das bionische Auge, elektronische Tattoos, implantierte Chips, Genchirurgie, Sensorik- und Tracking-Module sind nur einige der Indizes, die anzeigen, dass sich die Grenzen der Wahrnehmung für den menschlichen Körper, dessen Möglichkeiten und Fähigkeiten verschieben.

Die Entwicklungen im Body Enhancement sind eine Herausforderung für die Gestaltung unserer Zukunft. Und so widmet sich diese Ausstellung zu einem wesentlichen Teil in einer Kooperation mit der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd dem Transhumanen Design und dem Cyborgism. Hier geht es nicht mehr um gesundheitliche Verbesserung, sondern um Überlegungen, wie natürliche menschliche Fähigkeiten durch Technik, implantierte Chips oder sensorische Pflaster erweitert und unsere Sensorik durch Infrarot-Sehen, Ultraschalldetektoren oder Gefahrstofferkennung ergänzt werden können.

Die Kulturstiftung des Bundes fördert dieses Ausstellungsprojekt mit bis zu 122.700,00 €.

2. Zuwendung der Kulturstiftung des Bundes für das mehrjährige Förderprogramm FONDS DIGITAL

Mit dem FONDS DIGITAL - für den Wandel von Kulturinstitutionen unterstützt die Kulturstiftung des Bundes öffentlich geförderte Kulturinstitutionen in den Bereichen digitales Kuratieren, künstlerische Produktion, Vermittlung und Kommunikation bei der Entwicklung digitaler Konzepte. Die digitalen Vorhaben sollen geeignet sein, den Einrichtungen Impulse für weitreichende neue Perspektiven ihrer Häuser zu geben. Der FONDS DIGITAL ermöglicht Verbänden von mindestens zwei Kultureinrichtungen aller Sparten, gemeinsam mit digitalen Partnern modellhafte digitale Angebote zu entwickeln und mit neuen digitalen Ästhetiken und Ausdrucksformen zu experimentieren.

Der Wandel, welcher durch die Digitalisierung stattfindet, wird in Ulm unter Einbeziehung der Stadtgesellschaft proaktiv mitgestaltet. Vor dem Hintergrund des Projektes Zukunftsstadt 2030, das

mit Bürgerbeteiligung der Frage nachspürt, wie die Stadt der Zukunft durch digitale Mittel lebenswerter und nachhaltiger gestalten werden kann, strebt auch das Museum Ulm auf seinem Weg zu einer zukunftsweisenden und gesellschaftsrelevanten Kultureinrichtung des 21. Jahrhunderts eine Intensivierung des Austauschs mit unterschiedlichen Peergroups, Communities und Bevölkerungsgruppen an.

Gemeinsam mit dem NRWForum/Museum Kunstpalast Düsseldorf hat das Museum Ulm ein Projekt beantragt, das der Frage nachgeht, wie mit digitalen Mitteln mehr Demokratie im Kunstbetrieb ermöglicht werden kann. Eine institutionenübergreifende offene Plattform soll entstehen, mit deren Hilfe das Kuratieren von Ausstellungen in offener digitaler Teilhabe der Besucherinnen und Besucher gelingen kann.

Museen bestehen heute in den Stadien 1.0, 2.0 und 3.0. Sie sind Wissenstempel, Unterhaltungsmaschinen und Community-Plattformen. Wir stellen uns das Museum Ulm 4.0 als einen Ort in der Mitte der Gesellschaft vor, der sich öffnet und der eine Fortsetzung des Alltags mit anderen Mitteln bietet. Das bedeutet eine Re-Demokratisierung des Museums, eine Wiedererfindung, in der Begriffe des 19. Jh. aufleben. Denn das Museum war damals ein Ort, an dem sich die bürgerliche Gesellschaft mit sich selbst verständigte: über Gott und die Welt, über Geschichte und Zukunft, über die Fragen, die seit je die Menschen umtreiben.

Museen sind Orte der Meinungsfreiheit, keine moralischen Kläranlagen der Gesellschaft. Sie sind Gegenorte im Hier und Heute, an denen sich die Gesellschaft in ihrer Entwicklung selbst beobachten kann. Gerade in der Gegenwart scheint das Bedürfnis wieder zu bestehen, einen Freiraum für diese Diskurse zu schaffen. So stehen im Fokus der Neupositionierung und Digitalisierung im Museum Ulm die Besucherinnen und Besucher: Gesucht und erprobt werden neue Wege, um mit ihnen in einen Austausch zu treten, individualisierte Angebote für sie zu entwickeln, neue Zielgruppen zu erschließen und sie bei der inhaltlichen Entwicklung des Museums und seiner Ausstellungsangebote kuratorisch mit einzubinden.

In der Zusammenarbeit mit dem NRW Forum/Museum Kunstpalast Düsseldorf und der gemeinsamen Entwicklung einer Community Art Plattform liegt die einmalige Chance, die unbegrenzten Reichweiten des digitalen Raums für die Re-Demokratisierung von Kunst und Museum zu nutzen und eine neue gesellschaftliche Relevanz der Kultureinrichtungen zu entfalten. Die anwendungsorientierten Möglichkeiten der Digitalisierung bieten sich an, über die Aspekte Bildung und Vermittlung hinaus Formen und Formate der kuratorischen Teilhabe zu erproben und Themen der Gegenwart in die Kulturinstitutionen hinein zu holen.

Die Kulturstiftung des Bundes fördert das vierjährige Kooperationsprojekt zwischen dem NRW Forum/Museum Kunstpalast Düsseldorf und dem Museum Ulm mit bis zu 760.000,00 €.

Die Realisierung des Projektes CAP 2020 hat finanzielle Auswirkungen, die in enger Abstimmung mit ZSD/F, ZSD/P und dem NRW Forum/Museum Kunstpalast Düsseldorf im Verlauf der nächsten Wochen besprochen werden.