



Medieninformation

Delightful Garden VR. Eine Virtual Reality Erfahrung im Garten der Lüste von Hieronymus Bosch

3. September 2021 bis 23. Januar 2022



© TimeLeapVR

Sich vergnügende Menschen, bizarre Tierwesen und ungehaltenes Treiben – Hieronymus Boschs berühmtes Gemälde „Der Garten der Lüste“ ist wegen der endlosen Menge fantastischer Details eines der rätselhaftesten und eindrucksvollsten Gemälde der Kunstgeschichte. In der Ausstellung „DelightfulGardenVR“ können die Besucherinnen und Besucher des Museums diese Details aus einer ganz neuen Perspektive betrachten. Beim Aufziehen eines VR Headsets treten sie sprichwörtlich durch die Leinwand in Boschs „Garten der Lüste“ ein und erleben darin ein spannendes Abenteuer über Sünde und Schuld. Die Virtual Reality Erfahrung ist als Satellit zur Sonderausstellung „Back to Future. Technikvisionen zwischen Fiktion und Realität“ angelegt. Im Themenraum „Überwindung von Raum und Zeit“ ist eine reduzierte Präsentation zu sehen.

Blick hinter die Kulissen

Die Virtual Reality Ausstellung ermöglicht nicht nur ein neues interaktives Kunsterlebnis, sondern gewährt vor allem auch Einblick in den Produktionsprozess des Frankfurter VR-Entwicklerstudios TimeLeapVR: von der authentischen Übertragung des künstlerischen Stils, der Reproduktion der Bildinhalte bis hin zur Animation der Gartenbewohner. „Unser Anliegen ist es nicht, das Gemälde zu ersetzen. Wir sind vielmehr davon überzeugt, dass sich die Museumsbesucher:innen nach der virtuellen Erfahrung mit dem Originalgemälde noch intensiver auseinandersetzen.“ (Michael Gödde, Co-Founder und COO von Time-LeapVR)

Als Ort, das seinem Publikum die Wirkweise von Medien vermittelt, ist das Museum für Kommunikation in besonderer Weise geeignet, die DelightfulGardenVR Experience mit ihrem Herstellungsprozess auszustellen. „Wir möchten unsere Gäste dazu einladen, zu reflektieren, wie sie die Überlagerung von realen und virtuellen Welten erleben. Welche Hoffnungen, aber auch Grenzen sind mit der neuen Technologie verbunden – das sind Fragen, die unserem Selbstverständnis als Ort der Information und Diskussion der digitalen Transformation entsprechen.“ (Dr. Helmut Gold, Direktor Museum für Kommunikation Frankfurt und Leiter (Kurator) der Museumsstiftung Post und Telekommunikation)

Hieronymus Boschs „Garten der Lüste“

Die fantastischen und detailreichen Bildwelten des niederländischen Malers Hieronymus Bosch (ca. 1450-1516) haben schon vor 500 Jahren fasziniert. Heute werden die drei Tafeln des vierteiligen Bildes „Der Garten der Lüste“ in Madrid im Museo del Prado aufbewahrt. Wissenschaftler:innen haben das Gemälde untersucht, um seine Bedeutung herauszufinden. Sie sehen in dem Gewimmel und den vielen skurrilen Situationen einen Kommentar des Künstlers und seiner Auftraggeber zur Realität der Gesellschaft. Zu Boschs Zeiten hielten Menschen das



Medieninformation

Paradies wie die Hölle für reale Orte im Jenseits. Damit erhält der 600 Jahre Bildinhalt eine neue Aktualität und einen starken Bezug zur Gegenwart.

Wie erleben Besucherinnen und Besucher den „Garten der Lüste“ virtuell?

Mit dem Aufsetzen einer VR Brille tritt man ein in den „Garten der Lüste“ und kann diesen selbstständig erkunden. Die Inhalte des Original-Gemäldes wurden in 3D rekonstruiert und zum Leben erweckt, sodass die Nutzer:innen von der lebendigen Welt des Kunstwerks umgeben werden. Vom Pinselduktus bis zur Struktur der Leinwand – jedes Detail des Gemäldes wird so originalgetreu wie möglich wiedergegeben. In dem daraus entstandenen, virtuellen Garten lässt sich mit der VR Brille die paradiesische Atmosphäre genießen und eine spannende Geschichte erleben. Dabei kann man selbst Einfluss auf das Geschehen im Bild nehmen. „Der ‚Garten der Lüste‘ ist ein Rätsel, das rätselhaft bleiben möchte. Davon ist auch die Spielidee abgeleitet. Die Sünde als Untugend ist stets ein zentrales Motiv und so erfahren die Nutzer:innen der VR Installation mehr über die Themen des Gemäldes: Das Publikum erhält das Angebot, mit bestimmten Aktionen den paradiesischen Garten zu erhalten.“ (Carolin Wedler, Creative Director, Time-LeapVR)

Chancen für Virtual Reality im Museum

Die Vision der Entwickler:innen von TimeLeapVR ist es, die Distanz zu den Werken, die im Museum oft hinter Glas oder mit ausreichend Abstand betrachtet werden können, mithilfe von Virtual Reality zu überwinden. Die Nutzer:innen werden zum aktiven Mittelpunkt der Kunsterfahrung – physisch, autonom und wirkungsvoll. Der eigene Körper wird Teil des Erlebens – er kann sich frei in fremden Welten bewegen, neue Identitäten annehmen, geschützte Objekte berühren, fantastische Orte erkunden.

Dies ermöglicht, eine neue Perspektive einzunehmen und auf unterhaltsame Art und Weise mehr über das Kunstwerk zu erfahren. Hierfür ist Virtual Reality prädestiniert, da es wie kaum ein anderes Medium viele Aspekte in sich vereint, die gleichzeitig eine spannende Lernerfahrung als auch ein personalisiertes Erlebnis schaffen: freie Erkundung, interaktive Einbindung, intensive Sinneseindrücke, spannende Herausforderungen und persönliche Verbundenheit.

Ein Werk, viele Deutungen

Die Entschlüsselung der Symbolik von „Der Garten der Lüste“ gibt Kunsthistoriker:innen bis heute Rätsel auf und führte zu Debatten um die Deutung. Wird uns hier der sündige und unmoralische Mensch vorgeführt? Oder war Bosch ein Visionär und seine Darstellung zeigt einen Garten der Liebe als eine Art Paradies auf Erden - somit eine utopische Vorstellung? Vielleicht fehlen uns heute auch nur die Codes und Übersetzungshilfen, diese religiöse Bildwelt an der Schwelle vom Mittelalter zur Neuzeit zu deuten. Auf der Suche nach immer neuen Entdeckungen lädt das Originalgemälde zur intensiven Betrachtung ein, so wie die virtuelle Reproduktion die Betrachtenden einlädt, teilzunehmen und das Bild selbstständig zu erforschen.



Medieninformation

Rahmenprogramm

Sa, 23. Okt 2021, Sa, 8. Jan 2022, jeweils 11–17 Uhr

VR Aktionstage

Was ist virtuelle Realität? Wie können reale Welt und digitale Inhalte miteinander verschmelzen? Wie kann ich die Technologien Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) nutzen? Macht es etwas mit mir, wenn ich in diese Realitäten eintauche? Und wenn ja, was? Der VR-Aktionstag bietet die Gelegenheit, Anwendungsmöglichkeiten von VR und AR kennenzulernen, die Zukunft der immersiven Kunsterfahrung zu testen und mit Expert:innen ins Gespräch zu kommen.

Unter den Gästen verlosen wir eine Oculus Quest 2 VR-Brille.

Kosten: nur Museumseintritt

Allgemeine Informationen

Öffnungszeiten: Di–Fr 11–18 Uhr, Sa + So 11–19 Uhr

Wir passen unsere Öffnungszeiten der Coronasituation an, bitte schauen Sie regelmäßig auf unserer Webseite nach den aktuellen Informationen: www.mfk-frankfurt.de

Eintritt: 6 €, ermäßigt 4 €, 6–17 Jahre 1,50 €

Förderer des Projekts

„DelightfulGardenVR – Eine Virtual Reality Erfahrung im Garten der Lüste von Hieronymus Bosch“ ist eine Ausstellung der Museumsstiftung Post und Telekommunikation und wird gefördert von der Dr. Marschner Stiftung, der Hessischen Kulturstiftung und „experimente# digital – eine Kulturinitiative der Aventus Foundation.