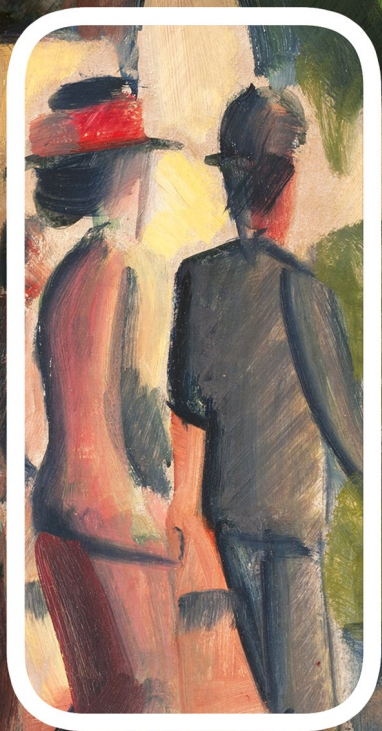


**Begleitheft**

**Finde deinen  
Zugang!**

**Digital zum  
Original**





# Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| Finde deinen Zugang!                      | 5  |
| Station 1: Der digitale Zwilling          | 6  |
| Station 2: Gestalte meine Welt            | 8  |
| Station 3: Zum Leben erweckt              | 14 |
| Station 4: Werde kreativ                  | 16 |
| Station 5: Hinter der Oberfläche          | 18 |
| Station 6: Tischlein deck' dich           | 20 |
| Station 7: Mach' mich wieder ganz         | 22 |
| Station 8: Schau' mich an und hör' mir zu | 24 |
| Station 9: Spiel' mit mir                 | 26 |
| Station 10: Damals und Heute              | 28 |
| Begleitendes Programm                     | 30 |



## **Finde deinen Zugang!**

Du interessierst dich für Kunst und Kulturgeschichte, findest aber oft keinen richtigen Zugang zu den Werken? Statt lange Wandtexte oder Katalogbeiträge zu lesen, vermittelt dir die Ausstellung »Finde deinen Zugang! Digital zum Original« spannende Inhalte auf neuen digitalen Wegen.

So kannst du gattungs- und epochenübergreifend Highlights aus der Sammlung in zehn Stationen im Museum interaktiv erleben. Die Reihenfolge kannst du dabei frei wählen.

Entdecke die unterschiedlichen Möglichkeiten auf drei Ausstellungsetagen:

Experimentiere mit Lichtmalerei, zeichne mit Hilfe von Augmented Reality, lass' die Bilder zu dir sprechen, begib dich digital auf eine Zeitreise oder entwirf auf dem Tablet dein eigenes Stillleben. Was jede Station für dich bereithält und wie sie funktioniert, erfährst du in diesem Heft.

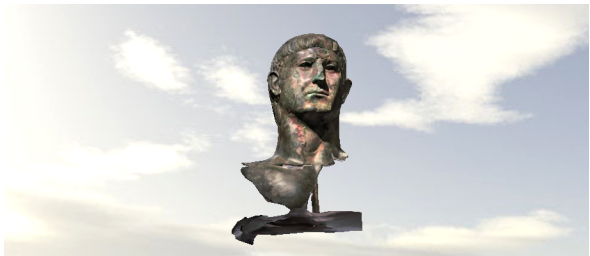
## Station 1: Der digitale Zwilling

Erfahre wie eine digitale Replik entsteht

Die Erstellung von Kopien archäologischer Funde war bislang ein langwieriger und ein oft auch aus konservatorischer Sicht problematischer Vorgang.

Der Bronzekopf des Lucius Cornelius Pusio im Museo Nazionale Romano in Rom gehört zu den wichtigsten archäologischen Funden, die mit dem römischen Novaesium in Verbindung stehen. Die Büste stellt das älteste bekannte Porträt eines Bewohners von Neuss und der römischen Provinz Niedergermanien dar.

Um den Kopf des Legaten auch dir und einem breiten Publikum zugänglich zu machen, hat das Clemens Sels Museum Neuss in Zusammenarbeit mit dem Archäo-



logischen Institut der Universität zu Köln ein neues innovatives Verfahren für die Präsentation von archäologischen Fundobjekte getestet und mit einem 3D-Scanner ein virtuelles Modell der Büste erstellt.

Die Anfertigung von originalgetreuen Repliken durch den 3D-Druck ermöglicht es ein Fundobjekt beliebig oft zu vervielfältigen und somit zeitgleich mehrfach zu nutzen. So wird das Fundstück den Besucher\*innen als virtuelle Rekonstruktion auf dem Bildschirm und als reale 3D-Kopie zugänglich, während dieses gerade andernorts wissenschaftlich untersucht wird.

Scanne den QR-Code, wenn du mehr über das Verfahren wissen möchtest!

Der 3D-Scan des Pusio wurde gefördert vom LVR, dem Ministerium für Kunst und Wissenschaft sowie dem Kulturnetzwerk Rhein-Maas



## **Station 2: Gestalte meine Welt**

Erschaffe eine neue virtuelle Umgebung für drei Tier-  
skulpturen

Du hast mehrere Möglichkeiten, um mit »Tagtool« kreativ zu werden: Du kannst die Umgebung der drei Vögel wie eine Collage bearbeiten oder selbst Gegenstände und Landschaften digital dazu malen. Unterschieden wird zwischen zwei Einstellungen: »Animieren« und »Malen«. Die Einstellung findest du unten links auf dem Display.

Die 1. Option: Gestalte eine Collage

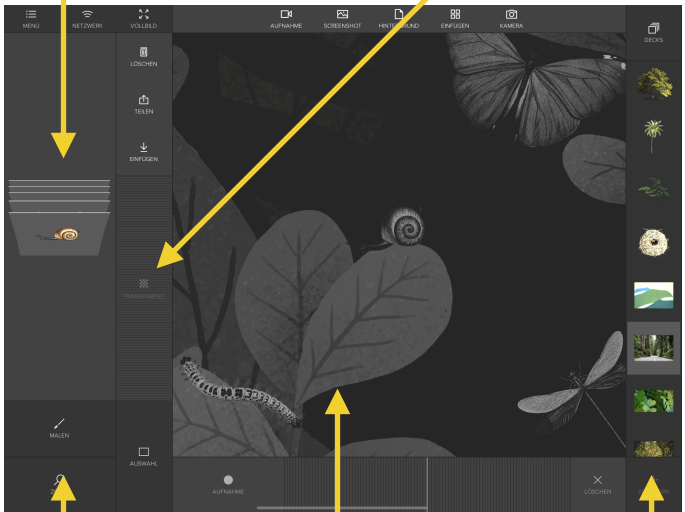
Dafür musst du dich im Modus »Animieren« befinden. Nun ist der Arbeitsbereich grau überblendet.



# Modus: Animieren

Ebenen: Ausgewählte Ebenen erhalten einen gelben Rahmen

Transparenz



Modus: Malen  
oder Animieren

Arbeitsbereich

Bildauswahl

Nimm nach Belieben die bereits vorhandenen Objekte oder Hintergründe in der rechten Leiste und ziehe sie in den Arbeitsbereich. Bei jedem Objekt musst du zunächst die Transparenz hochdrehen, damit es auch als Projektion auf der Museumswand erscheint.

Erscheint es trotzdem noch nicht? In der linken Leiste siehst du die Reihenfolge der verschiedenen Ebenen. Ebenen entstehen automatisch durch das Einfügen neuer Elemente. Du kannst selbst entscheiden, welches Bild sich im Vorder-, Mittel- oder Hintergrund befindet.

Vergrößere die Objekte, drehe sie und ziehe sie dahin, wohin du sie haben möchtest. Wenn du mit einem Finger »Aufnahme« gedrückt hältst, kannst du mit dem anderen Finger den Gegenstand sogar in Bewegung versetzen.

## Modus: Malen

Schalte bei Fragen den Lernmodus ein! Diesen findest du im Menü.



Verändere die Farbe und die Größe des Pinselstrichs in diesem Bereich mit zwei Fingern.

Wenn du unzufrieden bist, dann spul' einfach zurück oder benutze den Radierer.

## Die 2. Option: Freies Malen

Dafür musst du den Modus »Malen« auswählen. Der Arbeitsbereich muss nun in Farbe und auf der Projektion zu sehen sein. In der Farbskala kannst du nicht nur mit zwei Fingern die Farbe auswählen, sondern auch mit zwei Fingern die Größe des Pinselstrichs justieren. Wische dafür mit beiden Fingern im Farbbereich von rechts nach links oder von oben nach unten. Für die Stärke des Pinselstrichs führe beide Finger zusammen. Generell musst du für einige Funktionen wie z. B. »Zoom« oder »Radieren« beide Hände benutzen. Probier' es aus!

Du kannst auch Gemaltes und Vorhandenes mischen. Wechsel dafür zwischen den beiden Modi »Animieren« und »Malen«. Gestalte die Wand so, wie du magst.

Brauchst du weitere Hilfe? An der Kasse haben wir eine ausführliche Anleitung hinterlegt. Benötigst du persönliche Hilfe, dann komm' zu unseren interaktiven Führungen. Termine findest du in der Übersicht am Ende des Begleithefts.



## 1. Obergeschoss

### Station 3: Zum Leben erweckt

Hör' doch mal, was dir die Personen im Bild zu erzählen haben

Was würden Bilder erzählen, wenn sie sprechen könnten? In dieser Station wurden in Zusammenarbeit mit dem Rheinischen Landestheater Neuss und unter der Regie von Hausautor Olivier Garofalo drei Gemälde »zum Leben erweckt«.

Die Protagonist\*innen sind Schauspieler\*innen des Rheinischen Landestheaters Neuss. Sie berichten auf Bildschirmen über die Entstehungsgeschichte der Gemälde, über den jeweiligen Künstler und über die Zeit, in der sie gemalt wurden.

In Kooperation mit dem  
Rheinischen Landestheater Neuss






## 1. Obergeschoss (Studio)

### Station 4: Werde kreativ

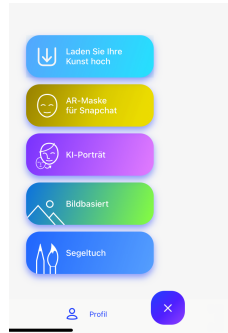
Zeichne dein eigenes Bild

Entdecke in diesem Raum die hochkarätigen Grafiken unserer Sammlung und zeichne sie mit Hilfe von Augmented Reality (AR) nach. AR ist eine computergestützte Erweiterung der Realität.

Um selbst zu malen, musst du zunächst unten rechts auf dem Display auf  tippen, danach kannst du in der Übersicht die Leiste »Bildbasiert« auswählen.



Alle Grafiken, die hier ausgestellt sind, findest du in der Bibliothek des Tablets.

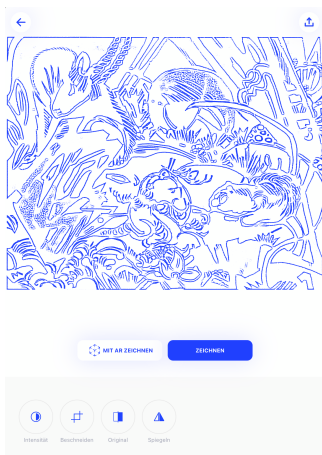




Wähle nun die Grafik, die du gerne nachzeichnen möchtest, aus, stelle die Intensität ein und klicke auf »Zeichnen mit AR«.

Sobald die Kamera das Papier erkennt, wird die Zeichnung mittels AR auf das Papier übertragen.

Nun kannst du ganz analog mit einem Bleistift die digitalen Linien nachzeichnen. Du kannst diesen Ort auch ohne AR nutzen, um dich inspirieren zu lassen und frei zu zeichnen.



## 2. Obergeschoss

### **Station 5: Hinter der Oberfläche**

Hier erfährst du mehr über künstlerische Entstehungsprozesse

Der künstlerische Schaffensprozess ist den meisten Gemälden im Endzustand nicht mehr anzusehen. Dabei sind fotografische Vorlagen, Ideenskizzen oder Untermalungen wichtige Hilfsmittel bei der Entstehung eines Werks. Auch bei den hier ausgestellten Originalen bleibt ihre Entstehungsgeschichte unter der Malschicht verborgen.

Mit Hilfe von Überblendungen wird der künstlerische Entstehungsprozess für dich auf den Bildschirmen sichtbar gemacht.



## 2. Obergeschoss

### Station 6: Tischlein deck' dich

Entwirf dein eigenes Stillleben

Lass' dich von unseren Ausstellungsstücken inspirieren und überlege, was in deinem persönlichen Stillleben auf den Tisch kommen würde.

Ziehe dazu auf dem Tablet die eingeblendeten Gegenstände und Lebensmittel am Rand auf den eingeblendeten Tisch. Du kannst den Tisch mit deinem Lieblingsessen decken und anschließend dir »per E-Mail senden« oder zur »Online-Ausstellung« hinzufügen.

Wenn du mehr Ruhe dazu brauchst, findest du das Spiel auch auf unserer Website.





Was darf auf deinem Tisch nicht fehlen?

## 2. Obergeschoss

### Station 7: Mach' mich wieder ganz

Schau' dir an, wie die Werke ursprünglich mal aussahen

Manche Kunstwerke in unserem Museum sind aus unterschiedlichen Gründen nicht mehr in ihrem Originalzustand erhalten. Um Fehlstellen oder die ursprüngliche Funktion der drei ausgestellten Skulpturen zu zeigen, werden sie mit Hilfe von 3D-Rekonstruktionen vervollständigt.

Um sich die ergänzten Skulpturen anzusehen, gibt es zwei Möglichkeiten:

Du musst dir zunächst die X-Audience App im Appstore oder im Google Play Store herunterladen.



X-Audience App

Dann das Label neben der Skulptur mit der App scannen und schon siehst du die komplettierten Skulpturen in Augmented Reality vor dir.

Wenn du die App nicht installieren möchtest, kannst du dir mit Hilfe des QR-Codes die vollständigen Skulpturen in der Browseransicht alternativ in 3D ansehen.



Realisiert von den Media-Künstlern Sean Fortune und Frederic Printz

## 2. Obergeschoss

### Station 8: Schau' mich an und hör' mir zu

Hier warten ganz unterschiedliche Audioguides auf dich

Schon lange gehören Audioguides zum Standard der musealen Kunstvermittlung.

Da sich neben Informationen zu Werk und Künstler\*in auch vieles mehr über das Gehör vermitteln lässt, haben Grundschüler\*innen einzelne Kunstwerke und Artefakte der Kulturgeschichte vertont. Entstanden sind **Klangbilder**, die du dir über den **rosa QR-Code** anhören kannst.





Um so vielen Menschen wie möglich den Zugang zur Kunst zu ermöglichen, gibt es bei dieser Station auch Bildbeschreibungen per Video in **Gebärdensprache**. Diese findest du unter dem **grünen QR-Code**.

Es gibt auch Bildbeschreibungen zum Anhören in **Leichter Sprache**. Benutze dazu den **blauen QR-Code**. Und achte auf dieses Zeichen.



Selbstverständlich kannst du dir auch unseren regulären **Audioguide** unter dem **orangenen QR-Code** anhören. Finde den passenden Audioguide für dich!

Klangbilder: Produktion in Kooperation mit den Moderator\*innen Bettina Schneidewin und Dominik Kaulen vom Kompetenzteam des Rhein-Kreises Neuss und des Medienzentrums des Rhein-Kreises Neuss

Leichte Sprache: Produktion in Kooperation mit Johannes Feser vom Medienzentrum Rhein-Kreis Neuss

## 2. Obergeschoss

### Station 9: Spiel' mit mir

Designe Innenräume und werde Fashionista

Glamour, Mode und Popkultur – lange vor der Bilderflut sozialer Medien brachten Papier-Ankleidepuppen den Glanz europäischer Königshäuser oder auch der Traumfabrik Hollywoods in die eigenen vier Wände.

Prominente Vertreter aus den Bereichen der Freizeitkultur des frühen 20. Jahrhunderts und des noch heute in Film und Fernsehen zelebrierten typisch amerikanischen Teenager-Kults bis hin zur Welt der Filmstars und Stilikonen wie Marilyn Monroe, Jackie Kennedy, Elizabeth Taylor, Rock Hudson oder Twiggy: Alle waren sie als Anziehpuppen erhältlich.



Als Spielzeug und auch als Vermittler aktueller Modetrends konnten Papierpuppen mit Kleidern, Hüten und Accessoires ausgestattet werden.

Style die Figuren ganz nach deinen eigenen Vorstellungen und kreiere deinen Lieblingslook.

Am Streaming Deck kannst du dich auch im Interieur-Design ausleben und einen Innenraum nach deinem Geschmack einrichten.

Realisiert von den Media-Künstlern Sean Fortune und Frederic Printz



## 2. Obergeschoss

### Station 10: Damals und Heute

Schau' dir an, wie Neuss früher ausgesehen hat

Nicht nur Kunstwerke sind Zeugnisse vergangener Epochen. Auch die 1870 in Deutschland eingeführte Postkarte war ein beliebtes und weitverbreitetes Medium, auf dem Sehenswürdigkeiten und Stadtansichten festgehalten wurden.

Die klassische Ansichtskarte zierte meist eine schwarz-weiße Fotografie von beliebten Motiven, die in manchen Fällen per Hand nachkoloriert wurden. Postkarten gaben dabei dem Adressaten nicht nur Auskunft über den bereisten Ort des Absenders, sondern übermittelten auch dessen Grüße.



Auch aus Neuss wurden viele Grußkarten mit repräsentativen Stadtmotiven versandt. Aus dem großen Fundus der Sammlung Rabe siehst du hier eine Auswahl der schönsten Neusser Motive mit einer digitalen Überblendung von heutigen Fotografien. Dadurch werden Veränderungen im Stadtbild mit einem Zeitsprung sichtbar.



## **Begleitendes Programm**

**So 6.3., 11:30 – 15:00**

### **Eröffnung der Ausstellung**

Eintritt frei

**Do 10.3. / 24.3. / 21.4., 13:00**

### **Kunstpause**

Mittags im Museum! Die Kuratorinnen Dr. Uta Husmeier-Schirlitz (10.3.) und Romina Friedemann (24.3.) sowie die Kunstvermittlerin Jenia Sychinskaya (21.4.) führen in einer halben Stunde durch die Ausstellung.

**So 13.3., 15:30**

### **Wir finden unseren Zugang!**

Kinderführung ab 10 Jahren durch die interaktive Ausstellung »Finde deinen Zugang!« mit anschließendem kreativen Workshop.

**So 3.4., 11:30**

### **Dreierpack**

Im Rahmen der Ausstellung »Finde deinen Zugang!« bieten wir statt eines Doppelpacks einen Dreierpack an: Parallel zur öffentlichen Führung für Erwachsene gibt es gleich zwei abwechslungsreiche Kinderworkshops.

**Mo – Do 11.4. / 12.4. / 13.4. / 14.4., 10:00 – 13:00**

### **Ferienstpaß**

In den Osterferien bieten wir ein abwechslungsreiches Programm zur Ausstellung »Finde deinen Zugang!« an.

**So 24.4., 15:30 – 18:00**

### **Workshop Street-Photography mit dem eigenen Smartphone**

Gemeinsam erkunden wir mit der Fotografin Charlotte Kons die Neusser Innenstadt auf der Suche nach reizvollen Postkartenmotiven.

**So 24.4., 11:30**

### **Finissage der Ausstellung**

Eintritt frei

## **Öffentliche interaktive Führungen bieten wir an folgenden Tagen an:**

|          |                           |
|----------|---------------------------|
| So 13.3. | 13:00                     |
| So 20.3. | 11:30 / 13:00             |
| So 27.3. | 11:30 / 13:00             |
| So 3.4.  | 11:30 (Dreierpack)        |
| So 10.4. | 13:00                     |
| So 17.4. | 11:30 / 13:00             |
| Mo 18.4. | 15:30 (Ostermontag)       |
| So 24.4. | 11:30 / 13:00 (Finissage) |

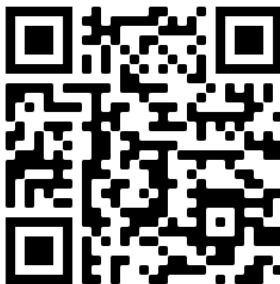
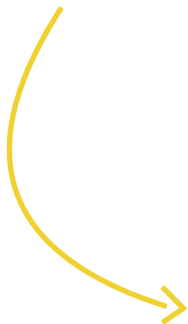
Jeden Sonntag steht dir von 14:00 – 17:00 Uhr zudem ein Technik-Guide in der Ausstellung mit Rat und Tat zur Seite.

Dieses Angebot wird gefördert durch

**MUSEUMSVEREIN**  
CLEMENS SELS MUSEUM



Mehr Informationen zu unserem Programm findest du auf unserer Website.





# Impressum

Dieses Begleitheft erscheint anlässlich der Ausstellung

„Finde deinen Zugang! Digital zum Original“

06.03. – 24.04.2022

Herausgegeben von Uta Husmeier-Schirlitz, Romina Friedemann,

Jenia Sychinskaya

Text: Uta Husmeier-Schirlitz, Romina Friedemann, Jenia Sychinskaya

Redaktion: Bettina Zeman

Fotos und Screenshots (S. 6, 9, 11, 17, 19, 21, 23, 26, 27) :

Clemens Sels Museum Neuss

Grafische Gestaltung: Luca Kohlmetz und Jenia Sychinskaya

Bildnachweise: Cover: August Macke, Promenade in Braun und Grün, um

1913 / Adam Zegadlo, Eule, o.A. (S. 13) / James Ensor, Der bürgerliche Salon,

um 1910 © VG Bild-Kunst, Bonn 2022 (S. 15) / Henri Evenepoel, Paris bei

Nacht, 1905 (S. 15) / Maurice Denis, Sinite parvulos venire ad me oder Lasset

die Kindlein zu mir kommen, 1900 (S. 15) / Georg Flegel, Stilleben mit

venezianischem Weinpokal, um 1630 (S. 20) / Ilija Bašičević Bosilj, Raumfahrt,

1962 (S. 24) / Postkarten der Sammlung Rabe, Clemens Sels Museum Neuss

(S.28 f.)

Clemens Sels Museum Neuss

Am Obertor

41460 Neuss

Tel. +49 (0) 2131 - 90 41 41

Fax +49 (0) 2131 - 90 24 72

[www.clemens-sels-museum-neuss.de](http://www.clemens-sels-museum-neuss.de)

© Clemens Sels Museum Neuss 2022

## **CLEMENS SELS MUSEUM NEUSS**

AM OBERTOR

41460 NEUSS

### **ÖFFNUNGSZEITEN:**

DIENSTAG – SAMSTAG 11 – 17 UHR

SONNTAG & FEIERTAG 11 – 18 UHR



**So findest du uns!**

Bitte scanne den QR-Code für eine  
detaillierte Anfahrtsbeschreibung

**CLEMENS SELS  
MUSEUM NEUSS**

