

08.04.2020

## **Stellenausschreibung**

Das Kooperationsprojekt „Offene Welten. Digitale Parcours durch Räume unserer Zeit“ von Museum für Gegenwartskunst Siegen, Kestner Gesellschaft (Hannover), Kunst und Kultur in der HafenCity (Hamburg) und Marta Herford entwickelt in den kommenden vier Jahren innovative, künstlerische Digitalanwendungen an der Schnittstelle von Kunstinstitution und Stadtraum.

Das Projekt wird im Rahmen des „Fonds Digital – Für den digitalen Wandel von Kulturinstitutionen“ der Kulturstiftung des Bundes realisiert, die damit öffentlich geförderte Kulturinstitutionen in den Bereichen digitales Kuratieren, künstlerische Produktion, Vermittlung und Kommunikation bei der Entwicklung digitaler Konzepte unterstützt. Ein Kurzkonzept des Projekts ist dieser Ausschreibung angehängt.

Zur Koordination des Projekts ist ab dem 1. Juni 2020 die Position der

## **Projektleitung (80%)**

zu besetzen.

Mit dem „Fonds Digital – Für den digitalen 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.

## **Ihre Aufgaben**

- Projektleitung „Offene Welten“ und Mitwirkung bei der strategischen Steuerung
- Mitarbeit beim Aufbau und der Umsetzung einer digitalen Plattform mit vernetzten Services
- Durchführung der Projektplanung zusammen mit dem Projektteam
- Koordination von Aufgaben- und Zeitplanung in einem vernetzten Team
- Organisation sowie Vor- und Nachbereitung von regelmäßigen Treffen mit den Projektpartnern
- Regelmäßige Abstimmung und Kommunikation mit den Projektpartnern
- Qualitätssicherung, Projektdokumentation und Evaluation
- Durchführung projektbezogener Vergabeverfahren
- Budgetführung und -controlling

## **Ihr Profil**

- ein abgeschlossenes Hochschulstudium der Kunst-, Kultur- oder Medienwissenschaft, Kulturmanagement sowie vergleichbarer Studiengänge
- Erfahrung im Projektmanagement, Drittmittelverwaltung und der Koordination/Führung externer Dienstleister\_innen
- Verantwortung für Projekt- und Zuwendungscontrolling sowie für vergaberechtliche Entscheidungen
- Kenntnisse des Haushalts- und Vergaberechtes (BHO, VGV, GWB, UVgO, VOL/B, VOB, EVB-IT etc.)
- Erfahrung im Bereich Digitalisierung und der Umsetzung digitaler Konzepte

- Hohe Kommunikations- und Organisationskompetenz
- Hohes Maß an Flexibilität und Engagement
- Fähigkeit zu selbstständiger, kooperativer und vernetzter Arbeit.
- Teamorientierung und Spaß an der Vernetzung im Verbund
- sicherer Umgang mit EDV-Systemen (MS-Office, Datenbanknutzung, Web) und Medienkompetenz
- ein nachweisbares Interesse für zeitgenössische Kunst und Kultur
- sehr gute Englischkenntnisse

Wir bieten Ihnen eine abwechslungsreiches Arbeitsumfeld geprägt von Offenheit, Vielfalt und Neugierde in einem inspirierenden Verbund von Kunstinstitutionen, eine angemessene Vergütung, flexible Modelle zu Arbeitszeit und Arbeitsort. Sie erwartet die Mitarbeit in einem engagierten, motivierten Team mit einem sehr guten Betriebsklima und die Möglichkeit eigene Impulse bei der Projektentwicklung zu setzen.

Die Stelle ist gemäß dem Projektzeitraum bis zum 31.12.2023 befristet und an das Museum für Gegenwartskunst Siegen angebunden. Das Museum für Gegenwartskunst Siegen ist ein offenes Haus und legt Wert auf Chancengleichheit und Diversität. Wir freuen uns über Bewerbungen aller Nationalitäten und jeglichen Geschlechts. Schwerbehinderte Bewerber\_innen werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt berücksichtigt.

Bitte senden Sie Ihre aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen bis zum 10. Mai 2020 ausschließlich in elektronischer Form in einem PDF-Dokument (max. 5 MB) an [bewerbung@mgksiegen.de](mailto:bewerbung@mgksiegen.de).

Ihre Rückfragen beantwortet Ihnen Thomas Thiel, Direktor des Museums für Gegenwartskunst, unter der gleichen E-Mail-Adresse.

Museum für Gegenwartskunst Siegen gGmbH  
 Unteres Schloss 1  
 57072 Siegen

T +49 271 40577 10  
 F +49 271 40577 32  
[bewerbung@mgksiegen.de](mailto:bewerbung@mgksiegen.de)  
[mgksiegen.de](http://mgksiegen.de)

## **Offene Welten**

### **Digitale Parcours durch Räume unserer Zeit**

#### **2020-2024**

Das Kooperationsprojekt *Offene Welten. Digitale Parcours durch Räume unserer Zeit* entwickelt digitale Anwendungen für vier Kulturinstitutionen und durchkreuzt die klassische Unterscheidung von zeit- und raumbasierten Künsten, indem es das Verhältnis von Raum und Zeit von der Bewegung der Besucher\_in her konzipiert. Als Vorbild dient die bis in die Antike zurückreichende Tradition, Denken eng an Bewegung und damit an eine körperliche Erfahrung zu koppeln. Denn im Gehen werden Beziehungen zwischen scheinbar Unverbundenem hergestellt und damit bestehende Deutungszusammenhänge neu konfiguriert. *Offene Welten* überträgt die rhizomatische Struktur des virtuellen Raums ins Museum und in den öffentlichen Raum.

Der Zugang erfolgt in Form traditioneller Vermittlungsformate, als individuelle oder gruppenbasierte spielerische Inszenierung und über komplexe Narrative, die Weltgeschichte und persönliche Erfahrungen, Gesellschaftspolitisches und Privates, Kunstwerke und Alltagsgegenstände in Bezug zueinander setzen. Besucher\_innen entscheiden selbst darüber, von welchem Wissensstand sie ausgehen und wie intensiv sie in eine Thematik einsteigen. Anders als im Cyberspace, der nur Gleiches, nicht aber Differenz miteinander verknüpfen kann, basieren die möglichen Anschlüsse des digitalen Vorhabens auf möglichst vielgestaltigen Argumentationen. Die hier angebotenen Erfahrungen unterscheiden sich dadurch von etablierten virtuellen Formaten, dass sie nicht bestehende Meinungen bestätigen, sondern die Nutzer\_innen herausfordern jeweils neue Perspektiven hinzuzufügen.

Hierfür entwickeln die Partner (Künstler\_innen, Kuratoren\_innen, Autoren\_innen, Redakteure\_innen, Vermittler\_innen, Techniker\_innen) zunächst eine digitale Anwendung, die den Ausstellungsraum über eine mit einem Smartphone unmittelbar zugängliche Serverumgebung als flexible Struktur aktiviert: Ganz unterschiedliche Werke, Inhalte und Fragestellungen können – durch kuratorische oder künstlerische Interventionen, aber auch durch die Besucher\_innen selbst – verknüpft werden. Die Anwendung wandelt kommerzielle digitale Plattformen in Open-Source-Formate um. Die technische Infrastruktur normalisiert den regulären Austausch von Daten zwischen den Orten Hamburg, Hannover, Herford und Siegen in einer gemeinsamen, aber modularen Entwicklungsumgebung. Als technische Basis der lokalen Interaktion im Raum dienen Beacons, die mittels der Funktechnologie Bluetooth Low Energy (BLE) zugleich als Sender oder Empfänger fungieren. Zum zweiten bettet eine App-Version jede Institution in das sie umgebende städtische Gefüge ein, sodass eine virtuell-materielle Doppelstruktur den Alltag zugleich als kulturellen Raum kodiert. Die Frage, was Kunst mit der individuellen Lebensrealität zu tun haben könnte, wird an Ort und Stelle verhandelt. Die App ermöglicht es, auf einer sich an Karten orientierenden, grafischen Oberfläche verschiedene Inhalte abzulegen und diese angesichts der eigenen, körperlichen Anwesenheit mit/an einem bestimmten Ort zu verknüpfen. Diese Inhalte können von den Institutionen oder Projektpartnern vorbereitet sein, aber ebenso Handy-Fotos und Filme, Sound-Aufnahmen, Text-Kommentare der Nutzer\_innen einschließen. Sie nutzen die Produktionsmöglichkeiten der Smartphones aus.

In Kooperation mit fest in jedem Stadtleben/jeder Stadt verankerten Einrichtungen wie etwa Einkaufsmärkten, Banken, Bürgerämtern oder Polizeidienststellen vernetzen sich die Institutionen schließlich drittens jeweils lokal und entwickeln gemeinsam Projekte, die diese Orte in allen vier Städten unter konkreten Fragestellungen miteinander verbinden.