

get:in - get involved

Ein partizipationsförderndes Game im Kontext des schwierigen Erbes aus Afghanistan im Linden-Museum.

# get:in



abk—



finster3000  
///

## vorwort

get:in ist ein partizipatives Spiel, das sich mit dem Stuttgarter Erbe Afghanistans auseinandersetzt und speziell drei Marmorobjekte aus Ghazni in den Fokus nimmt. Das Projekt wird im Rahmen der Sonderausstellung „Stuttgart-Afghanistan“ im Linden-Museum ausgestellt.

Die Entstehung dieses Projekts war das Ergebnis der Zusammenarbeit zwischen dem Lehrstuhl für Grundlagen der Gestaltung und experimentelles Entwerfen an der ABK-Stuttgart und dem Linden-Museum. Ein zentraler Aspekt von get:in war der partizipative Prozess, der es ermöglichte, dass Studierende der Fachrichtungen Architektur und Innenarchitektur sowie Interessierte der Arbeitsgruppe „entangled“ des Linden-Museums aktiv mitwirkten.

Die vorliegende Dokumentation bietet einen Einblick in den Entstehungsprozess von get:in, von den ersten Ideen bis zur Umsetzung. Sie gibt nicht nur Einblicke in die kreativen Herausforderungen, sondern auch in die gemeinsamen Erfahrungen

und Erkenntnisse, die während der Zusammenarbeit gewonnen wurden.

Das Projekt „get:in“ wurde finanziert durch die Förderung „Weiterkommen!“ des Zentrums für kulturelle Teilhabe Baden-Württemberg. Ziel dieses Förderprogramms ist es neue Prozesse für Vermittlung und mehr kulturelle Teilhabe anzustoßen.

Das Zentrum für Kulturelle Teilhabe Baden-Württemberg (ZfKT) wird vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg finanziert und vom Landesmuseum Württemberg organisatorisch unterstützt.

Team: Sarah Latif, Valentina Kroneberg-Lopes, Mike Schattschneider, Luise Menz, Nina Schmidt, Fahim Mohammadi, Samuel Weiss, Tobias Haas, Yannik Kaiser, Hao Wu  
Special thanks to: Ali Fahemi, Aref Fasihi, Hannes Greule, Franziska Götschi, Sophie Kleppin, Mitra Martin, Anna Ude,

get:in

# content



01 Ausstellungsformat get:in

# 01\_intent



**das partizipative museum**  
**- erleben statt erklären**

Das Projekt strebt eine Veränderung des Museumserlebnisses an, weg von der reinen Erklärung hin zu einem partizipativen Erlebnis, bei dem die Besucher\*innen aktiv am Geschehen teilnehmen können. Größere Themenfelder sollen nicht nur auf der inhaltlichen Ebene erschlossen, sondern durch Gameplay erfahrbar gemacht werden. Dabei soll das Medium des Spiels genutzt werden, um neue Zielgruppen anzusprechen und für die Ausstellungsinhalte zu begeistern. get:in möchte untersuchen, inwiefern Gaming dazu beitragen kann, die kollektive Erfahrung zu fördern und damit den physischen Ort des Museums zu stärken.

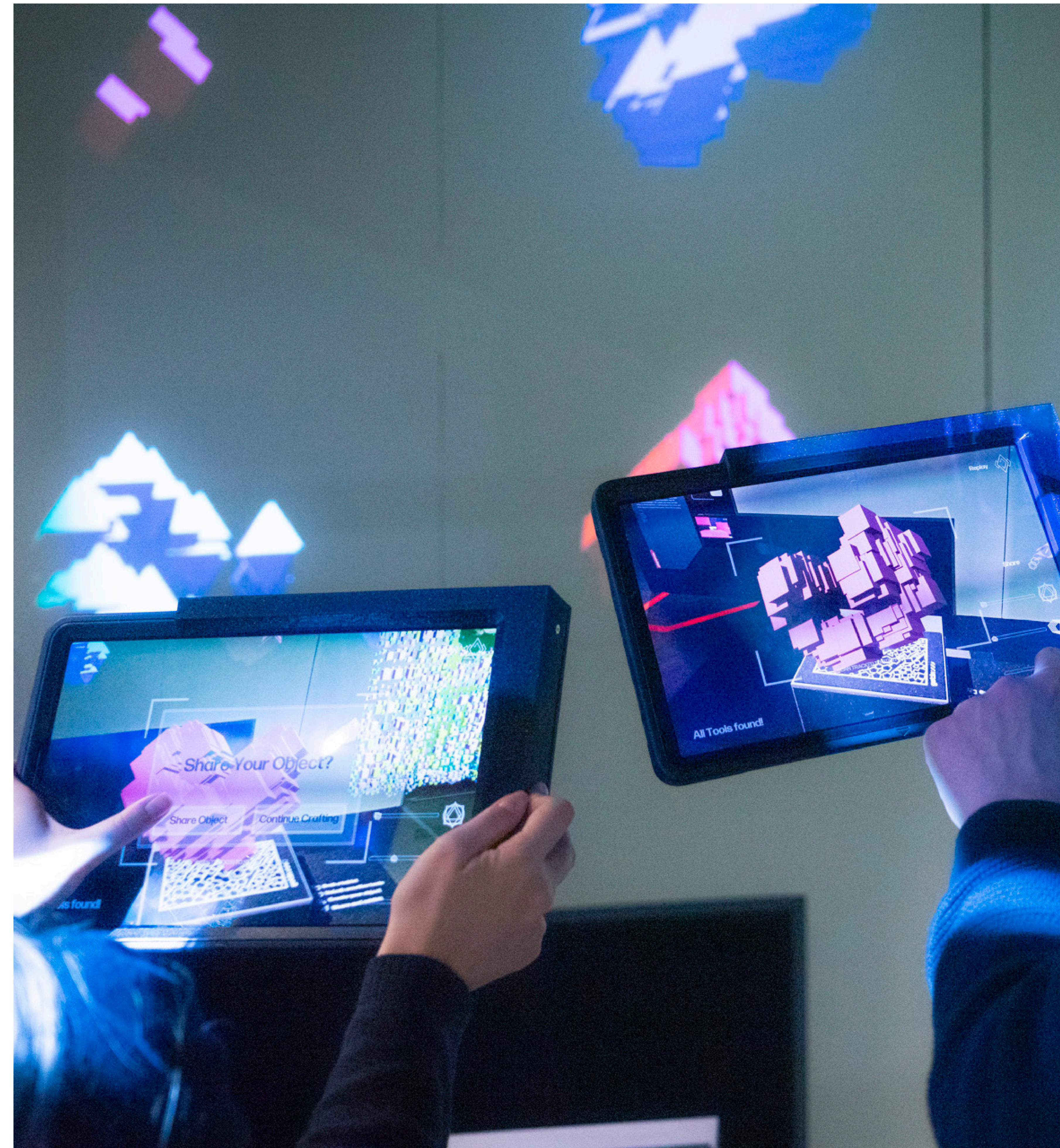
01 Create and Share

## involvieren - von einer vielfältigen autorenschaft zu co-creation

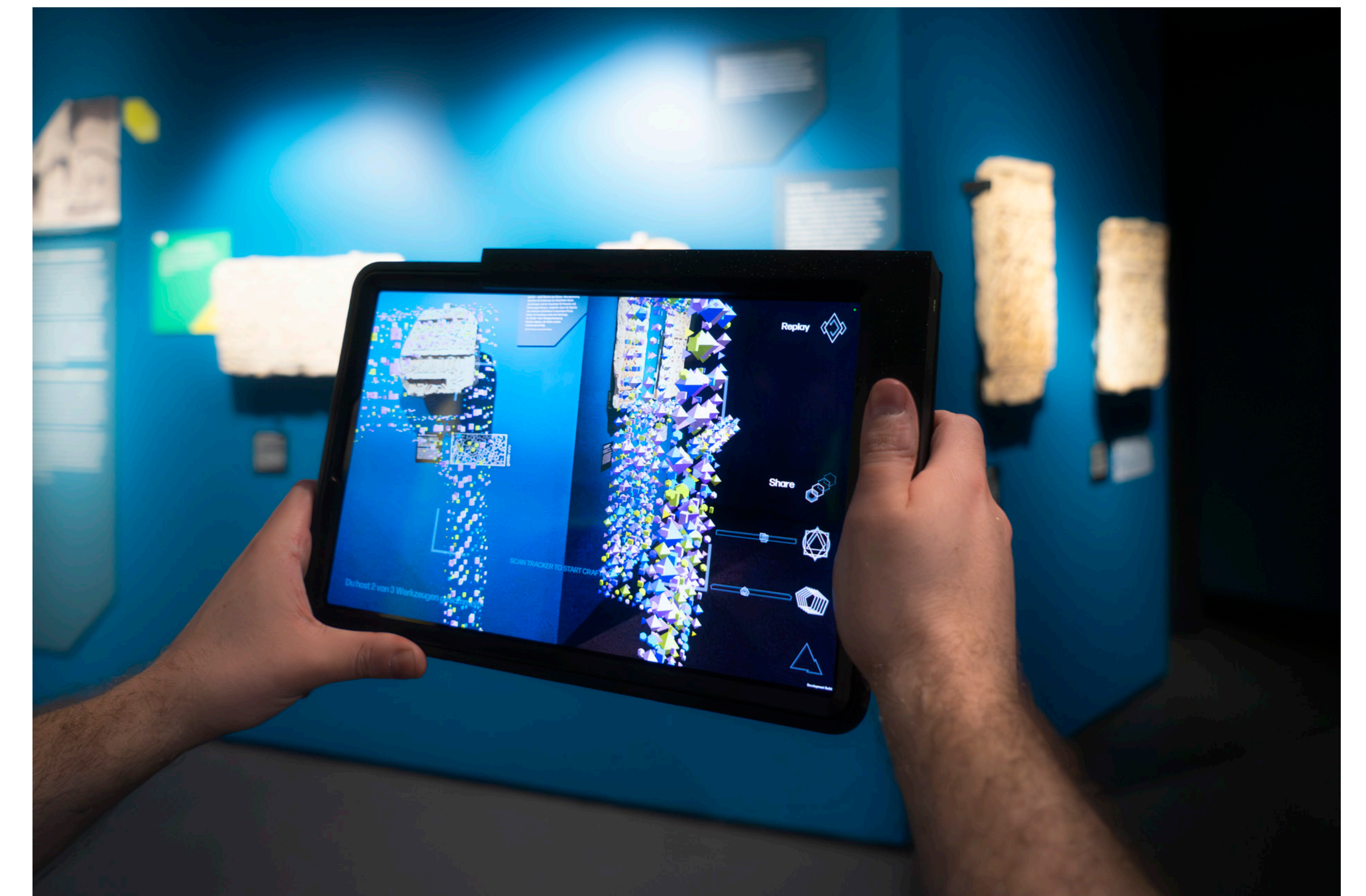
get:in verfolgt das Ziel, authentische Inhalte durch eine vielfältige Autorenschaft zu fördern und Partizipation in allen Phasen des Entwicklungsprozesses - von der Erstellung der Inhalte und des Regelwerks bis hin zum Erleben des Ausstellungsformats - zu unterstützen.

Dafür sollen Fachkundige aus der entangled-Gruppe sowie Architektur- und Designstudierende von Anfang an in den Entwicklungsprozess mit eingebunden werden. Durch ihre unterschiedlichen Perspektiven und Kompetenzen wird eine breite Basis geschaffen, um ein Museumserlebnis von und für die Besucher\*innen zu gestalten.

Ziel des Projekts ist es, das Verständnis des Museums von einem Ort des Konsums zu einem Ort der aktiven Teilnahme zu verändern, indem den Besucher\*innen die Möglichkeit gegeben wird, das Museumserlebnis durch eigene Beiträge mitzugestalten. Co-Creation, als eine der wesentlichen Spielmechaniken, ermöglicht es den Museumsbesucher\*innen genau dies zu tun - aktiv am Gestaltungsprozess teilzunehmen und somit zu einem integralen Bestandteil der Ausstellung zu werden.



02 Create



01 Explore



03 Share



01 Ar-Gaming get:in

# 02\_gameplay



#### a.) Ziel des Formats

Als gamifiziertes Vermittlungsformat verfolgt get:in mehrere Ziele. Es strebt an, institutionelle Barrieren zu senken, um eine umfassende Teilhabe zu ermöglichen. Das Game als Medium soll einen Anknüpfungspunkt zur Lebensrealität der Besucher\*innen bieten und eine junge Zielgruppe für die Beschäftigung mit dem Thema begeistern. Das Spiel bietet den Besucher\*innen die Möglichkeit, nicht nur Inhalte zu konsumieren, sondern aktiv einen eigenen Beitrag zur Ausstellung zu gestalten.

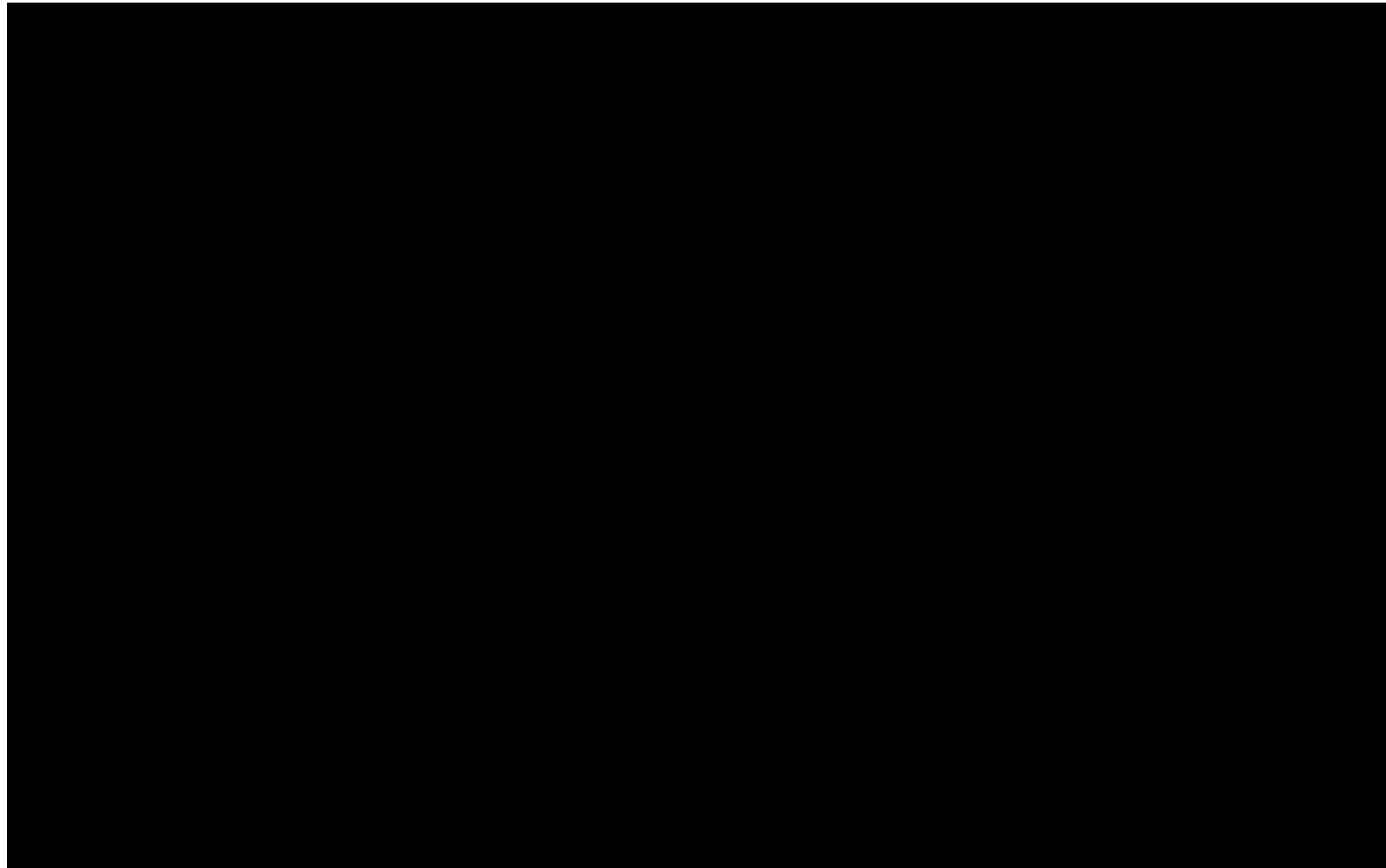
#### b.) Narrativ

„Kreiere ein Objekt im Kontext des Ghazni Marmors, das im Museum präsentiert wird. Die nötigen Werkzeuge dafür findest Du in der Ausstellung. Du erspielst sie an inhaltlichen Stationen, indem Du dem Thema entsprechende Aufgaben löst.“

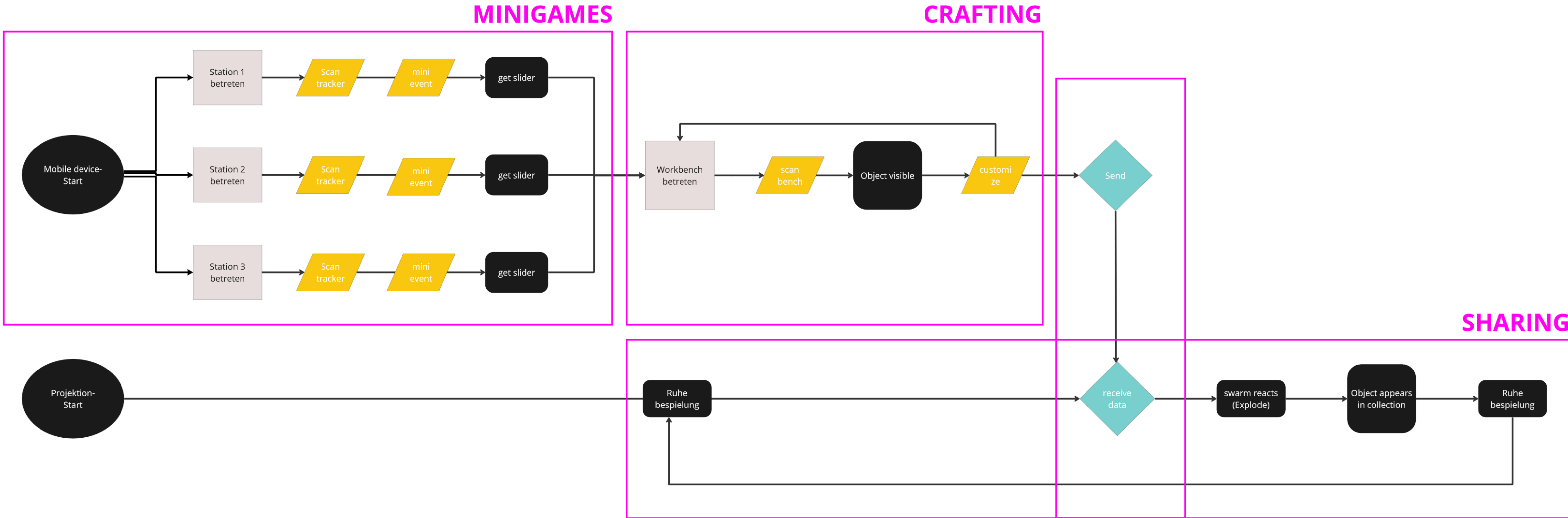
#### c.) Konzept

get:in möchte die Vielschichtigkeit des Marmors über seine reine Gegenständlichkeit erfahrbar machen. Durch die Auseinandersetzung mit den einzelnen Bedeutungsschichten des Marmors werden Gestaltungsfaktoren in Form von Werkzeugen erspielt. Mit diesen Werkzeugen können die Spieler\*innen ein eigenes Marmorobjekt kreieren und im nächsten Schritt veröffentlichen, um es mit den anderen Ausstellungsbesucher\*innen zu teilen.





01 game instructions



02 Flowchart

### spielablauf // 01 intro

Die Aufmerksamkeit für die Installation wird durch die großflächige Projektion geweckt. Die Spieler\*innen begeben sich zum zentralen Spielort, der Workbench. Hier finden sie Tablets sowie eine Spielanleitung. Halten die Spieler\*innen das Tablet über die Workbench, werden sie aufgefordert:

*„Kreiere dein eigenes Objekt! Hier ist dein Werkzeugkoffer. Erforsche die Ausstellung, um die nötigen Werkzeuge der Marmorbearbeitung zu sammeln.“*

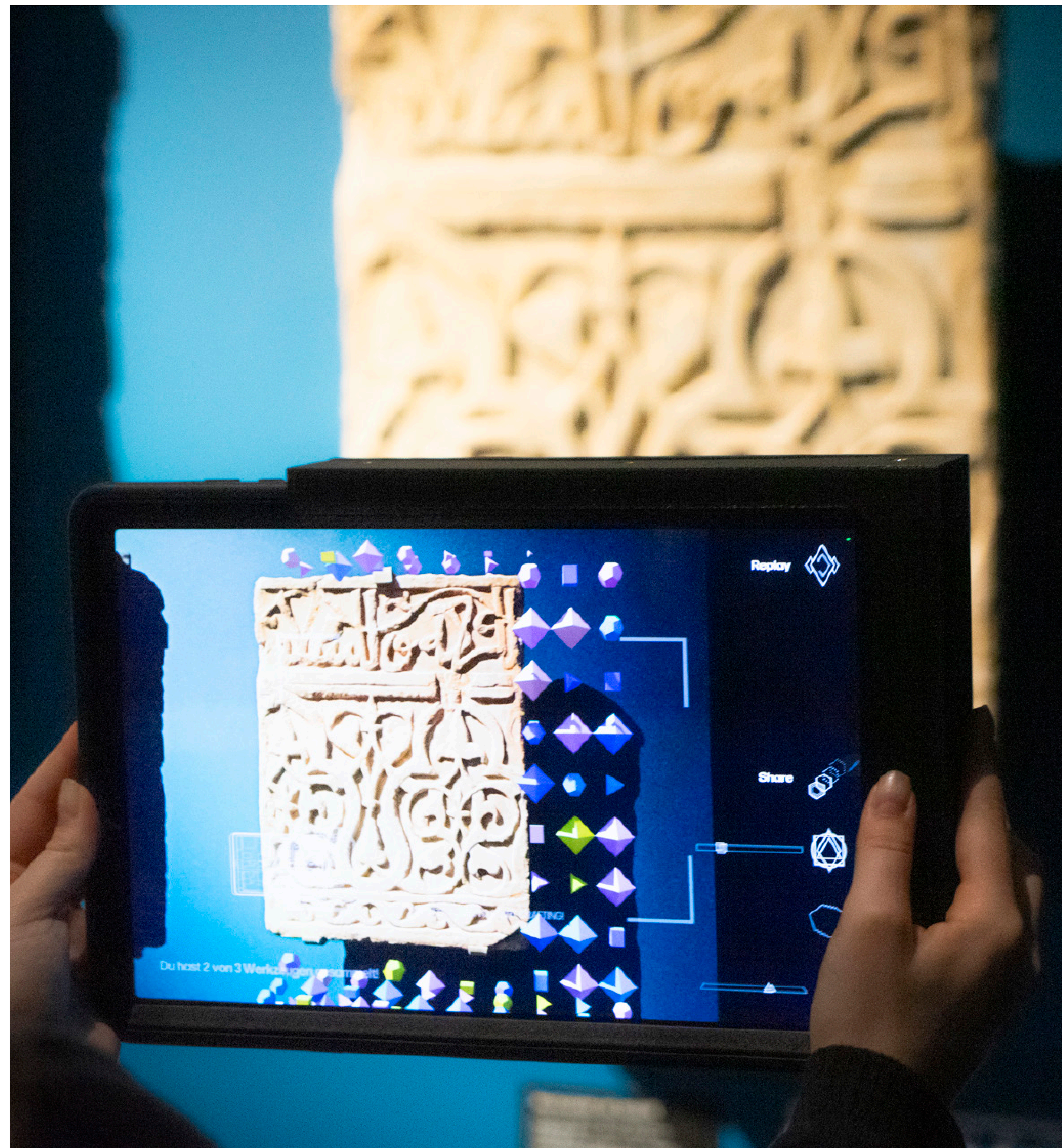
Der Werkzeugkoffer bietet offensichtlich Platz für 3 Werkzeuge. Die Spieler\*in wird losgeschickt, den Ghazni-Marmor-Bereich der Ausstellung zu erforschen. Durch Markierungen an den entsprechenden Ausstellungsobjekten wird den Spieler\*innen indiziert, dass sich hier eine Spielstation befindet.

# get:in volved!

### spielablauf // 02 exploration

Es gibt drei Stationen, die jeweils eine Bedeutungsschicht des Marmors behandeln und thematisch entsprechende Werkzeuge für die Nutzer\*in bereithalten. Sobald die Markierung an den einzelnen Stationen mit dem Tablet erfasst wird, startet das dazugehörige Minispiel. Durch die Interaktion mit dem Tablet können Teile der ursprünglichen Verbauung rekonstruiert werden. Wenn die Rekonstruktion vervollständigt ist, wird das Mini-spiel abgeschlossen und das entsprechende Werkzeug freigeschaltet.

- Station 1 - Funktion - Grain Tool
- Station 2 - Reise - Pattern Tool
- Station 3 - Ästhetik - Dynamik Tool



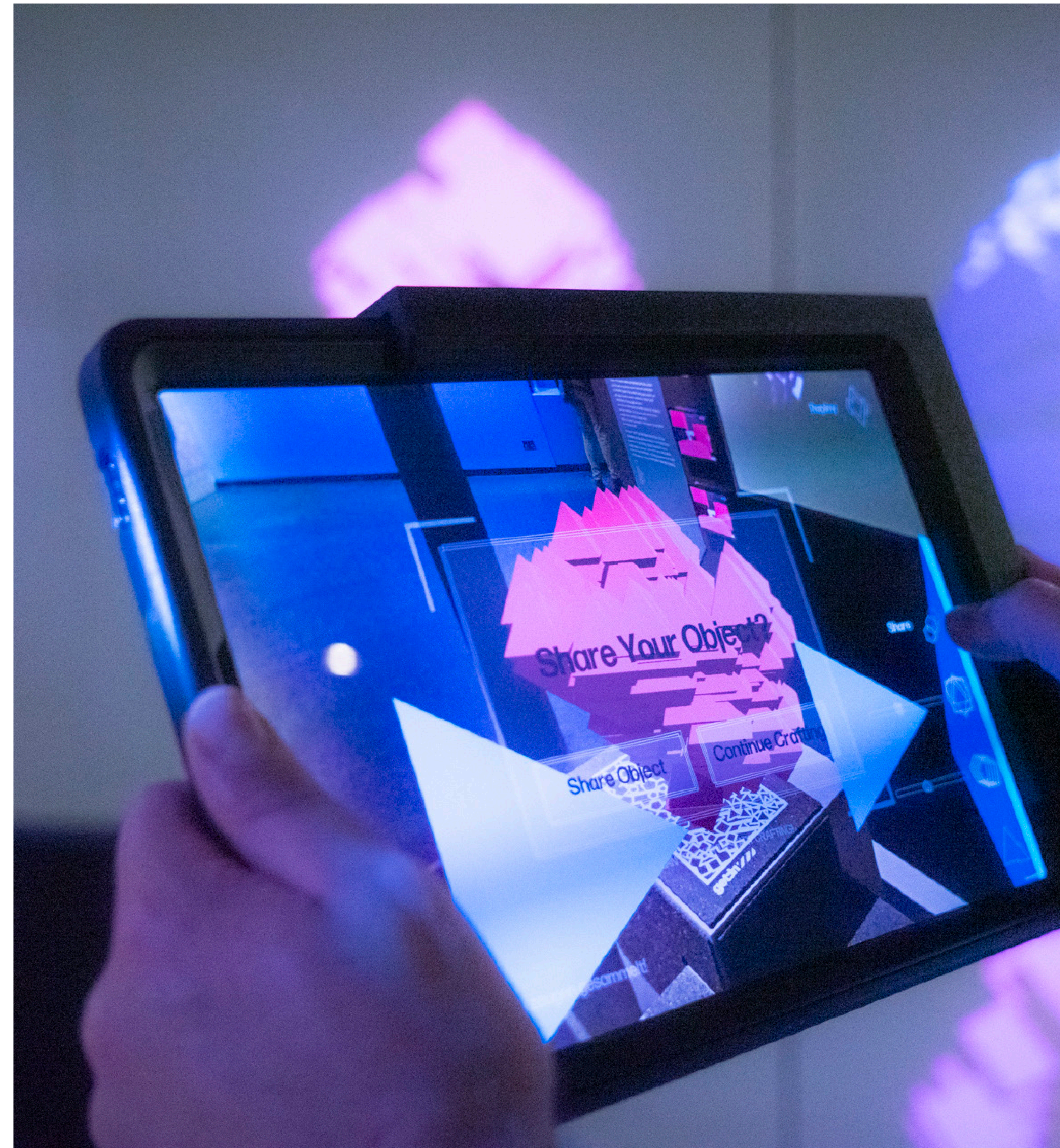
02 Discover the Context



01 Sammle neue Werkzeuge



03 Rekonstruiere den Marmor



### spielablauf // 03 crafting+publishing

Sobald die benötigten Werkzeuge gefunden wurden, ist es Zeit, zurück zur Workbench zu gehen! Durch das Scannen der Oberfläche der Workbench werden die Spieler\*innen aufgefordert, die gesammelten Werkzeuge zu verwenden. Das Marmorobjekt wird durch Augmented Reality auf der Workbench visualisiert. In Echtzeit ist es möglich, durch den Einsatz der einzelnen Werkzeuge das Objekt zu bearbeiten und nach seinen eigenen Vorstellungen zu gestalten.



01 Kreiere mit anderen Besuchern neue Objekte

# create



#### 04 retrospektive // shareable moment

Wenn die Spieler\*innen mit dem bearbeiteten Objekt zufrieden sind, kann es veröffentlicht werden. Die Workbench schickt das Objekt dann zur Projektion, wo es für alle Besucher\*innen des Museums erscheint und in der Projektion rotiert. So entsteht eine Sammlung individueller Objekte, die zum Vergleichen und Unterhalten einlädt.

01 Teile dein Objekt in der Ausstellung

# share



01 Physischer Anker für digitale Inhalte

## mediale rahmenbedingungen

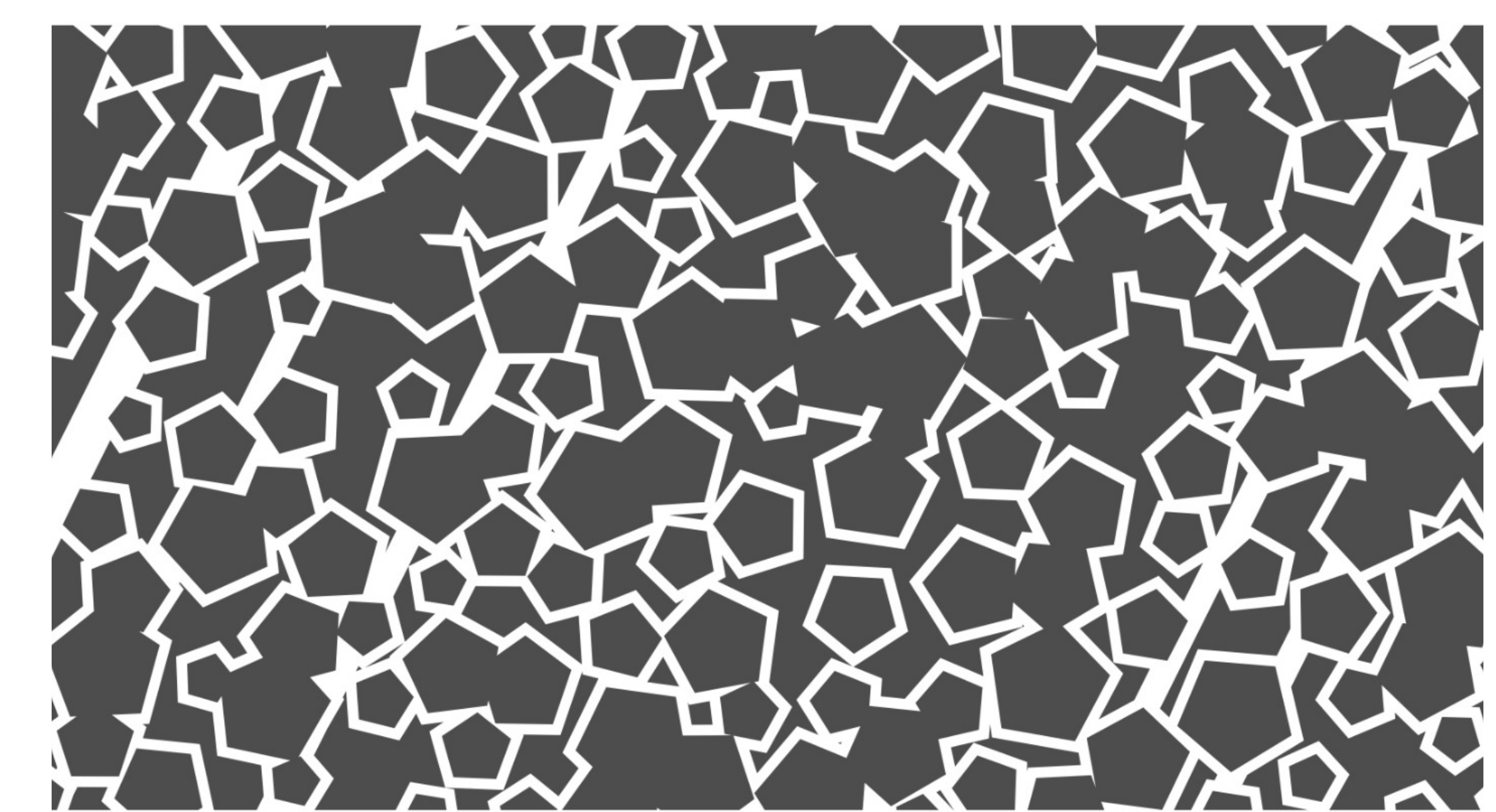
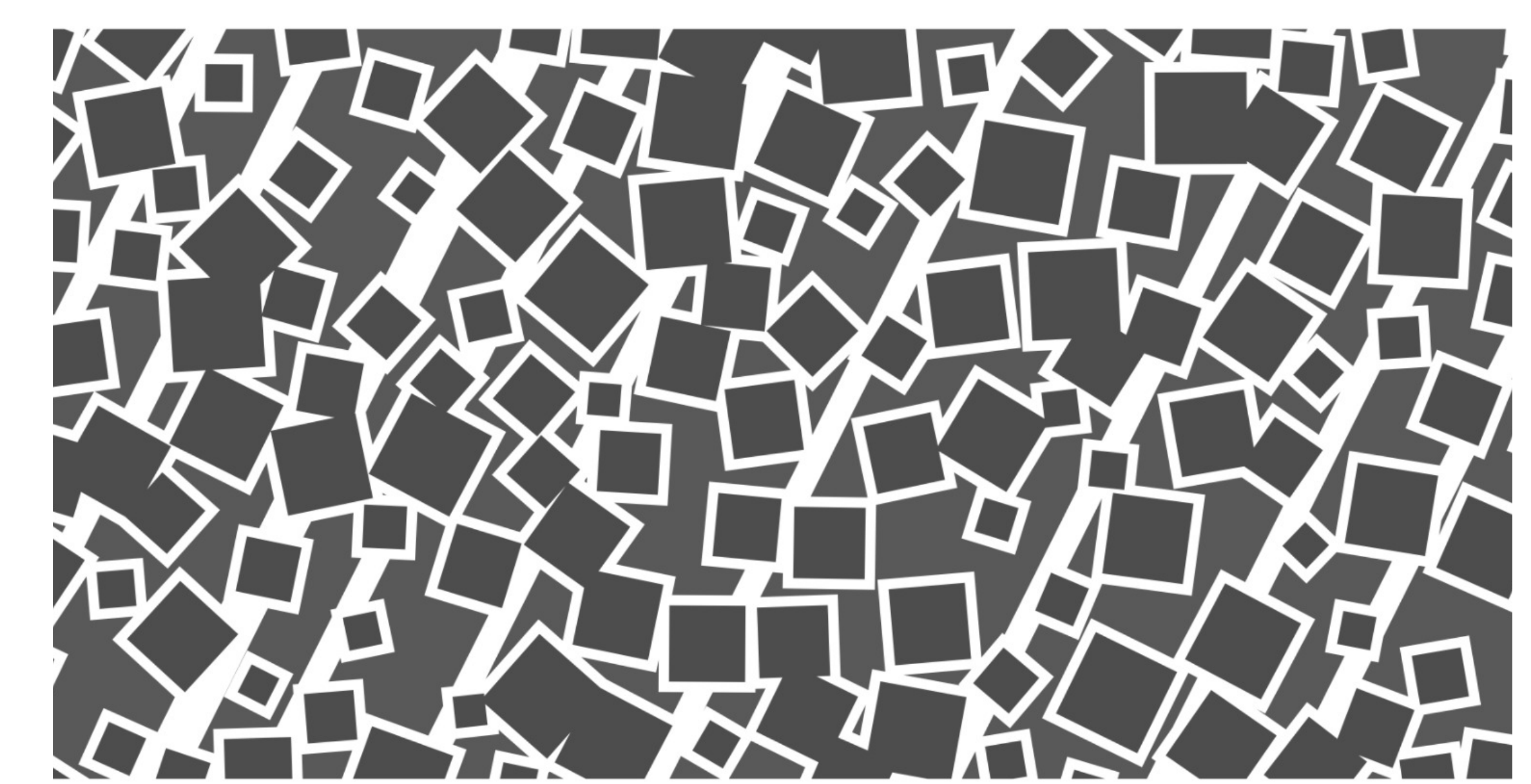
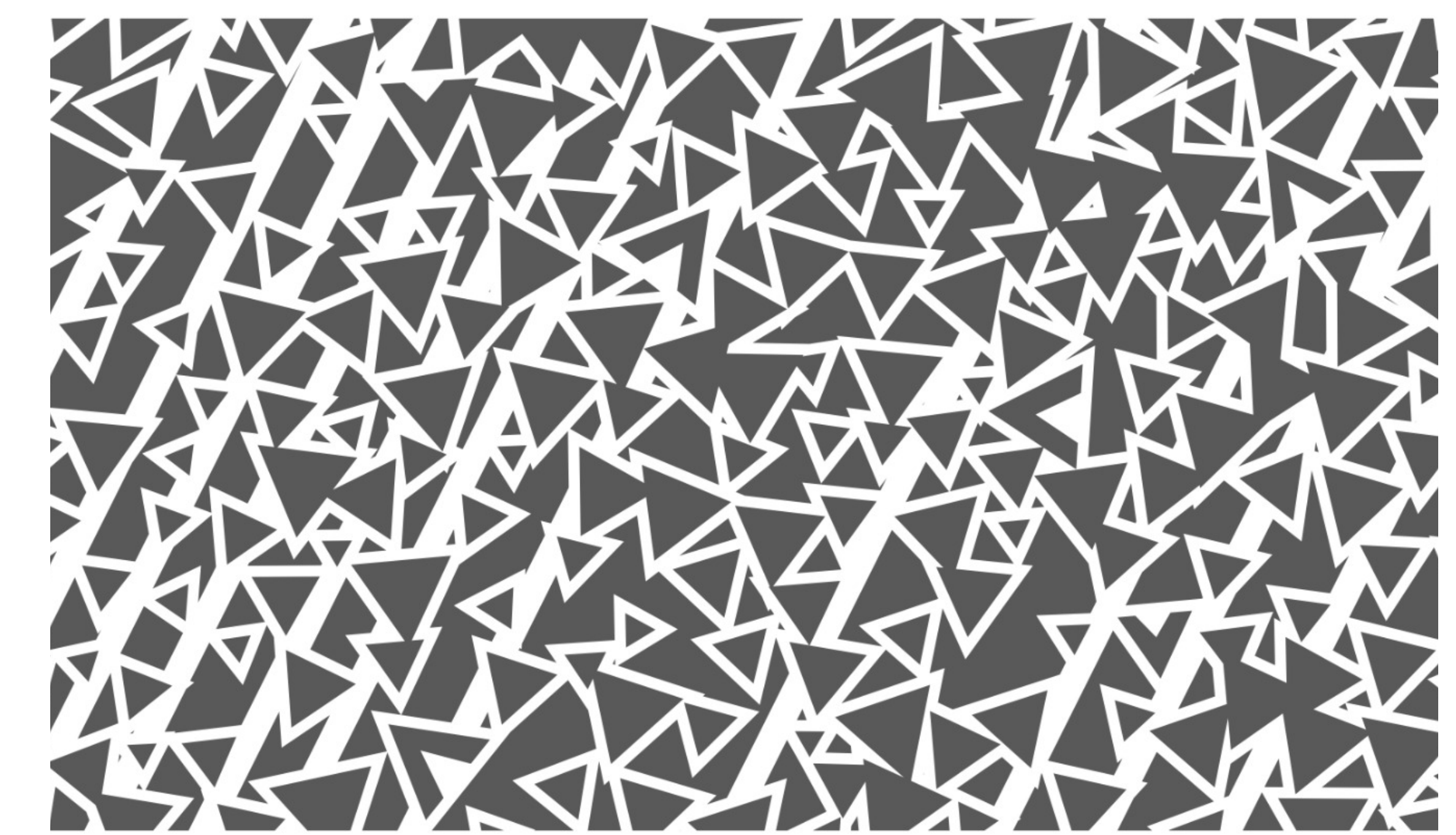
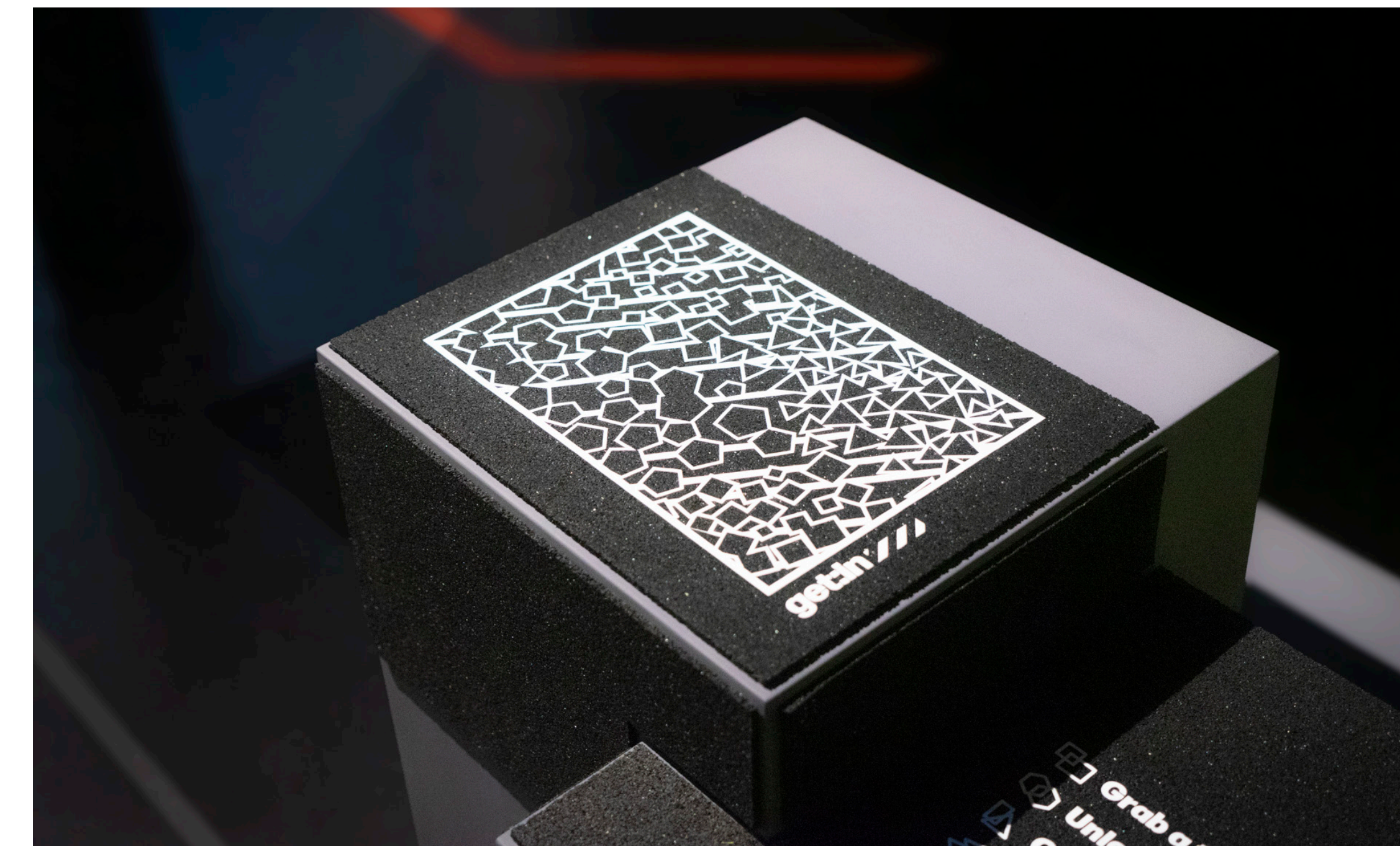
### HANDHELD AR - INTERAKTIV

Das Arbeiten mit Handheld-Devices ermöglicht einen persönlichen Rahmen und Zugang zu den digitalen Inhalten, ohne eine große Aufmerksamkeit bei anderen Besucher\*innen zu erzeugen. Diese Intimität soll dazu genutzt werden, um sich thematische Schwerpunkte zu erspielen und daraus ein eigenes Objekt erstellen zu können.

### PROJEKTIONS SETUP (Projektor, PC)

Die Projektion bietet die Möglichkeit, das individuell kreierte Objekt mit allen Ausstellungsbesucher\*innen zu teilen. Die Projektion schafft Aufmerksamkeit für das Spiel in der Ausstellung. Die Installation bildet das SetUp für einen Sharable Moment und die digitale Verlängerung der Ausstellung.

# XR - experience



Das Projekt get:in ist in einem partizipativen Prozess entstanden, an dem neben dem Team des Linden-Museums und der ABK, Architektur- und Design-Studierende sowie Interessierte aus der Arbeitsgruppe „entangled“ beteiligt sind. Die entangled-Arbeitsgruppe beschäftigt sich inhaltlich mit der Sonderausstellung Stuttgart-Afghanistan.



01 Partizipativer Prozess

# 03\_prozess



**objekte haben ebenen**

Die inhaltliche Ausrichtung wurde in Zusammenarbeit mit der entangled-Arbeitsgruppe entwickelt. In 2 Workshops wurde die Vielschichtigkeit des Ghazni-Marmors beleuchtet. Drei der Ebenen sollen im Spiel erfahrbar gemacht werden - die Reise, die Ästhetik, und die Funktion.

01 Workshop im Lindenmuseum

# inhaltliche ausrichtung



Wandverkleidung  
Marmor  
Anfang 12. Jh.  
Das hier präsentierte Panel befand sich 1958 sekundär verbaut am Schrein Imam al-Sahib in Ghazni. Zusammen mit anderen Paneelen bildete es vermutlich den unteren Teil einer Wandverkleidung um den zentralen Hof des Palastes von Masud III.

Marmor  
Ghazni, Anfang 12. Jh.

Das hier präsentierte Panel befand sich 1958 sekundär verbaut am Schrein Imam al-Sahib in Ghazni. Zusammen mit anderen Paneelen bildete es vermutlich den unteren Teil einer Wandverkleidung um den zentralen Hof des Palastes von Masud III.

(Linden-Museum Stuttgart)



Wandverkleidung: Affe und Mann mit Fruchtkorb  
Marmor  
Anfang 12. Jh.  
Die außergewöhnliche Marmorplatte spielt vermutlich auf eine erzählerische Tradition an. Im Korb befinden sich Früchte - spezielle Bohnen oder Pfefferschoten -, bei deren Ernte Affen mitwirkten. Die indischen Elemente auf der Platte dienen als „Kulisse“ zur Verortung.

Marmor  
Ghazni, Anfang 12. Jh.

Die außergewöhnliche Marmorplatte spielt vermutlich auf eine erzählerische Tradition an. Im Korb befinden sich Früchte - spezielle Bohnen oder Pfefferschoten -, bei deren Ernte Affen mitwirkten. Die indischen Elemente auf der Platte dienen als „Kulisse“ zur Verortung.

(Linden-Museum Stuttgart)



Eckstück einer Bodenurnung  
Marmor  
Anfang 12. Jh.  
Bestandteil für den Hof des Imam al-Sahib in Ghazni. Zusammen mit anderen Paneelen bildete es vermutlich den unteren Teil einer Wandverkleidung um den zentralen Hof des Palastes von Masud III.

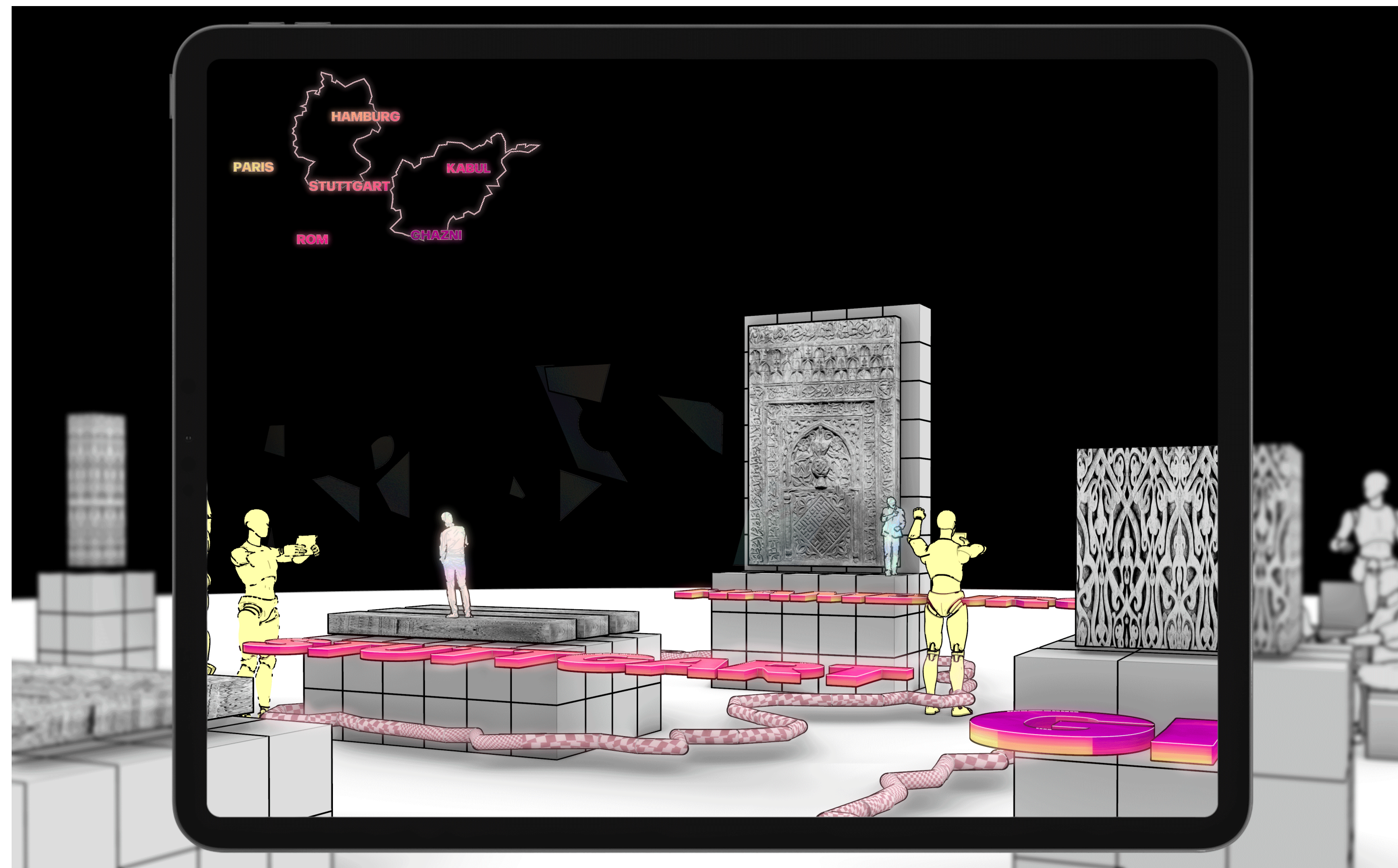
Marmor  
Ghazni, Anfang 12. Jh.

Eckstück einer Bodenurnung

(Linden-Museum Stuttgart)

# marmor objekte





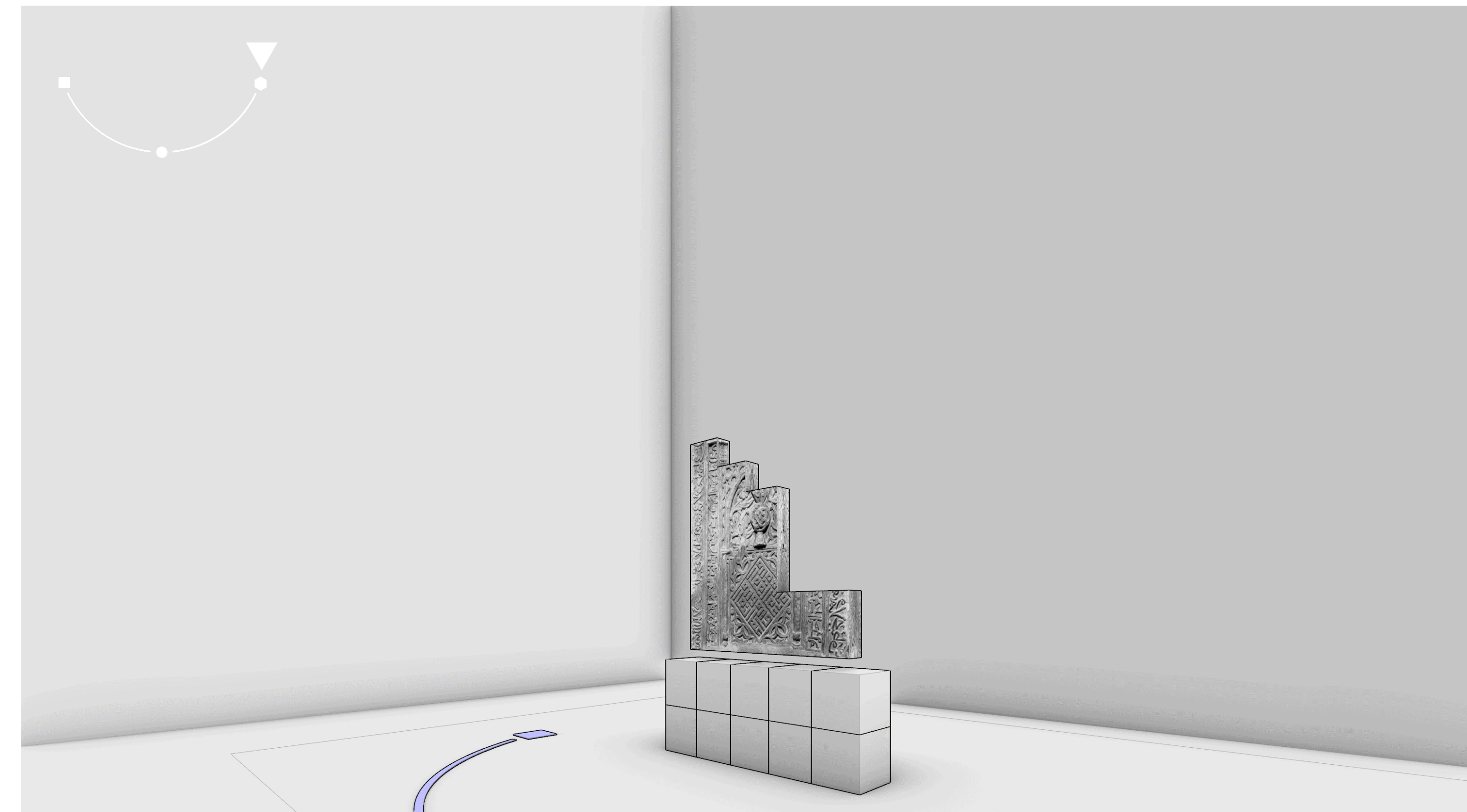
## 01\_marbles quest

### initial idea

Die Spieler\*in soll einen eigenen Bezug zum Marmor aufbauen um zu verstehen warum jede\*r das Recht hat an der Debatte um den Marmor teilzuhaben. Durch freie Interaktion mit den Marmorobjekten sollen einzelne Bezugspunkte der Thematik mit der Lebensrealität der Besucher\*innen visualisiert werden.

### spielschwerpunkte

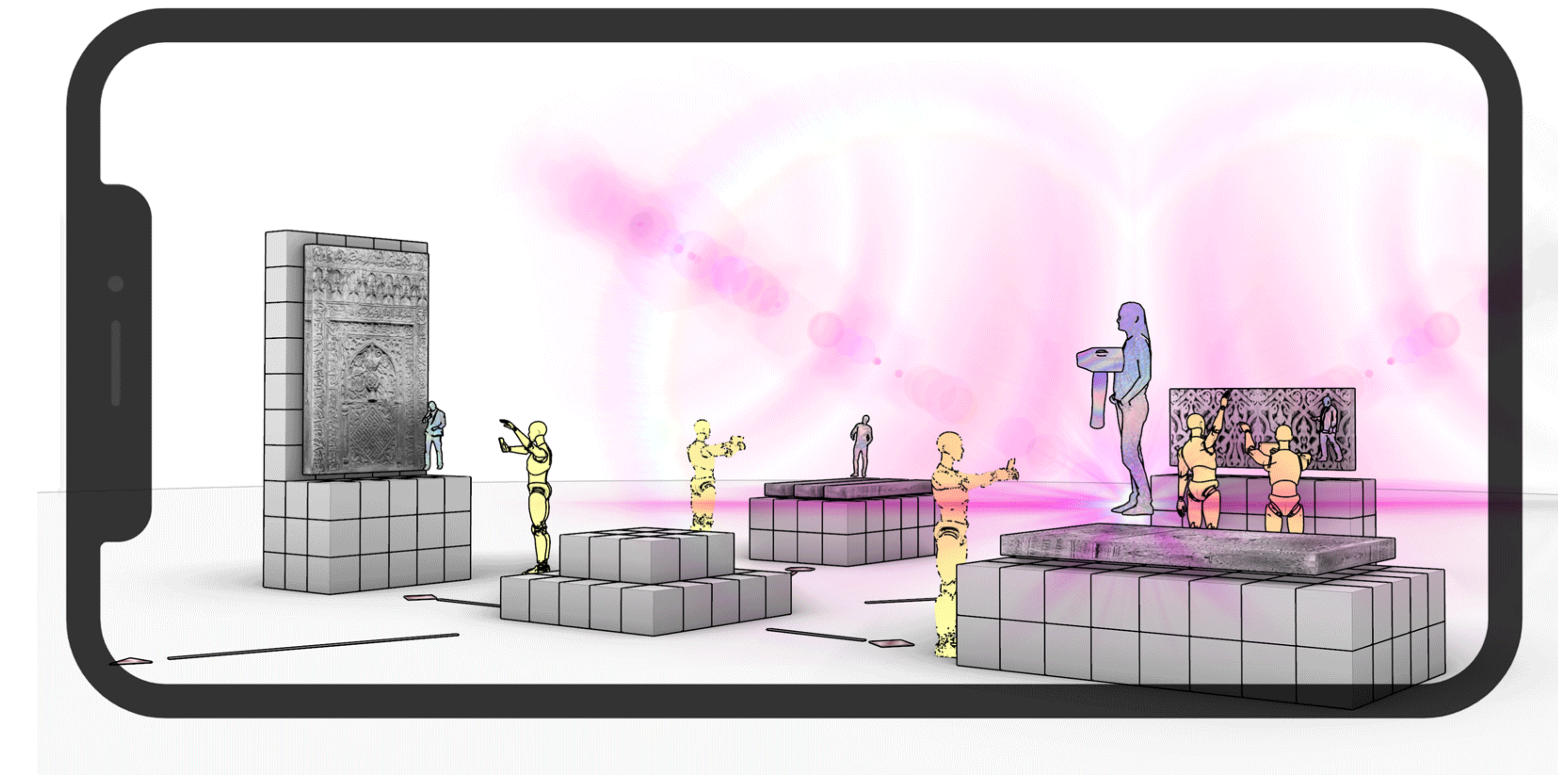
Auf Basis der erarbeiteten Inhalte wurden drei Pitches mit drei unterschiedlichen Schwerpunkten ausgearbeitet. Nach Auswertung der Pitches wurde der Gameplay Fokus auf ein Gemeinschaftserlebnis in Form eines Co-Creation-Games und der inhaltliche Fokus auf die Ästhetik gelegt.



## 02\_your turn!

### initial idea

Durch freie Interaktion mit echten Akteur\*innen wird die Barriere des fehlenden Vorwissens schrittweise entfernt. Der Bezug zur eigenen Lebenswelt wird durch zerkleinern des ‚Problems‘ der Reise des Marmors in kleine, nachvollziehbare Einzelentscheidungen erzeugt, die in eine individuellen Reihenfolge erlebt werden können.



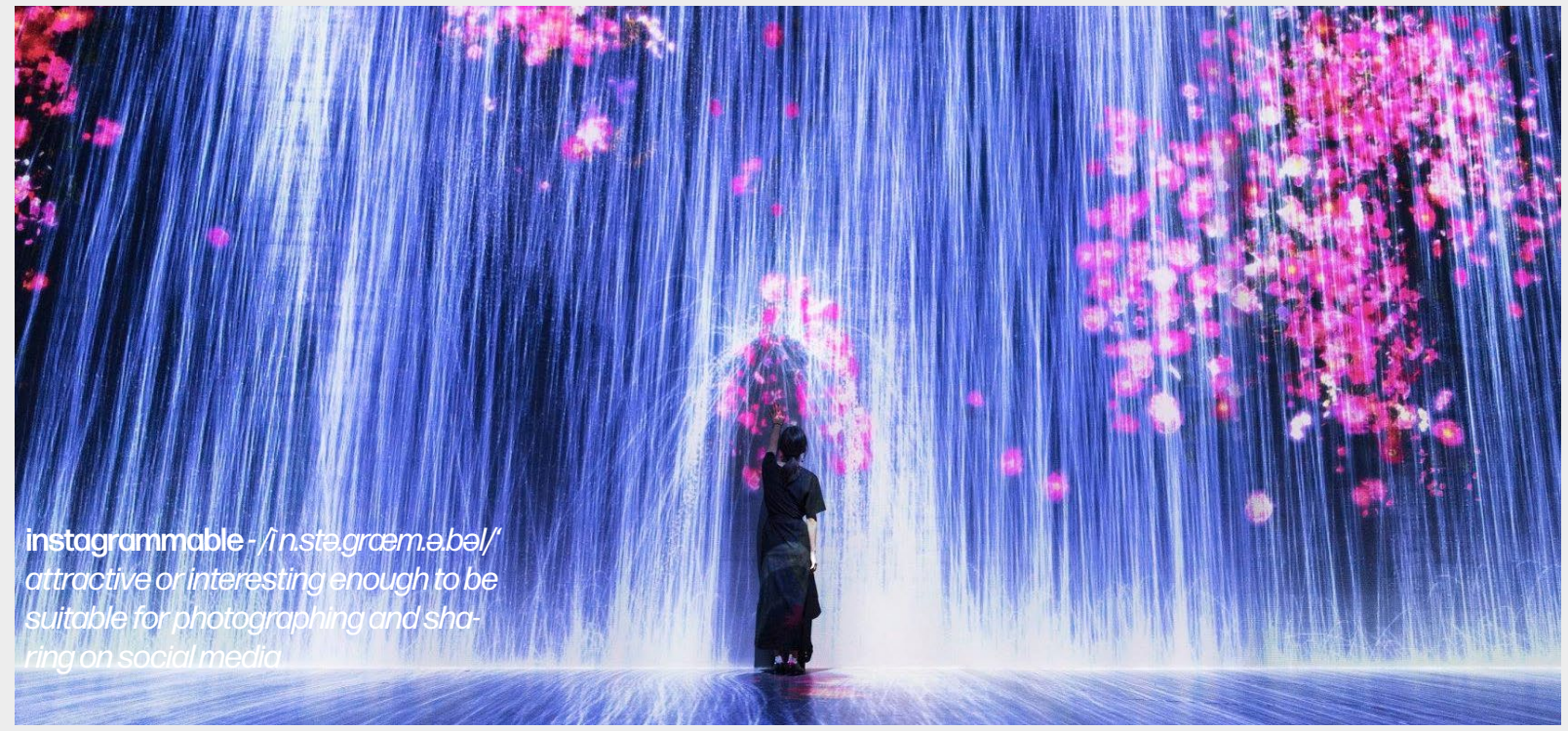
## 03\_beauty matters

### initial idea

Intuitives erleben von der Ebenen von Objekten.  
Durch eigenes kreieren und ausstellen wird selbst erfahren:  
Gestaltete Objekte sind Vielschichtig, Sie haben Ebenen wie Ästhetik, Autor, Bedeutung, Kontext und Eigentum.

# game pitches

# Sharable Moments



## What makes a Moment shareable?

Wir wollen herausfinden was einen Moment sharable macht. Dazu schauen wir uns geteilte Inhalte auf Social Media an und versuchen diese zu dekonstruieren. Dabei kommt es nicht darauf an ob der Beitrag von einem großen Influencer oder in der WhatsApp-Gruppe des Freundeskreis geteilt wurde.

Was macht den Moment aus? Welche Inhalte werden vermittelt? Welche Stimmung wird transportiert? Welche Zielgruppe soll erreicht werden? Wie ist das Set Up räumlich aufgebaut? Warum hat der Creator den Beitrag geteilt? Warum haben wir uns den Beitrag angeschaut?

Was Gemeinsamkeiten/ Unterschiede zwischen den Momenten? Lassen sich diese Moment konstruieren?

- Summary:**
- |                                    |                                   |                                    |
|------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| <b>Reasons to share</b>            |                                   | <b>Reasons to follow</b>           |
| 1. um zu entertainen               | 9. um einen Lacher zu bekommen    | 1. um auf dem Laufenden zu bleiben |
| 2. um Aufmerksamkeit schaffen      | 10. um Diskussionen anzuregen     | 2. um zu Unterstützen              |
| 3. um Kontakte zu pflegen          | 11. Als Ego boost                 | 3. neue Trends zu entdecken        |
| 4. zur Selbstverwirklichung        | 12. Um Aufmerksamkeit zu bekommen | 4. um Entertained zu werden        |
| 5. um sich zu identifizieren       | 13. um Werbung zu machen          | 5. um zu lernen                    |
| 6. um Informationen zu verarbeiten | 14. um Anzugeben /Neid zu wecken  | 6. um Empfehlungen zu bekommen     |
| 7. um Emotionen wecken             |                                   | 7. um inspiriert zu werden         |
| 8. um Zugehörigkeit auszudrücken   |                                   | 8. um in Kontakt zu bleiben        |

## what makes a moment shareable?

Im Hinblick auf das gemeinschaftliche Erlebnis beabsichtigen wir in einem Workshop zu untersuchen, was einen sharable Moment ausmacht. Dabei stehen folgende Fragen im Fokus: Was definiert den Moment? Welche Inhalte werden vermittelt? Welche Stimmung wird transportiert? Welche Zielgruppe soll erreicht werden? Wie ist das räumliche Set-Up gestaltet? Warum hat der Creator den Beitrag geteilt? Warum haben wir uns den Beitrag angeschaut?



01 Workshop sharable moments

# staging get:in



Sharing Ghazni

„To maximize impact, you can increase your reach digitally by creating Instagram-worthy moments for your users to share.“

Als Reward des get:in-Games bekommen Nutzer\*innen die Möglichkeit, ihr design zu teilen und sich selbst mit dem von ihnen designten digitalen Objekt in der entangled-Ausstellung zu fotografieren. Dabei können sie auch mit der Sammlung an Objekten anderer Ausstellungsbesucher\*innen interagieren. Stattfinden soll das Ganze im Bereich der Workbench, dem zentralen Anlaufpunkt des get:in-Games. Dieser kann hierfür zu einer Stage umfunktio- niert werden.

Ziel des Workshops ist es, einen visuellen Pitch zu erarbeiten, was die Nutzer\*in erleben kann zwischen:  
1. Fertigstellung des eigenen digitalen Designs an der Workbench  
2. Aufnehmen eines Fotos/Selfies mit dem eigenen Design  
3. Wiederfinden des eigenen Designs in der Sammlung / Begehen der Sammlung

Fragen:  
\_wie ist das Verhältnis Nutzer - Objekt - Medium - Raum und wo ist welches Element zu finden?  
\_wie sieht das digitale Objekt in AR aus? wie sieht die Workbench aus?  
\_wie kann eine Objektsammlung im digitalen Raum präsentiert werden?  
\_wo ist der Fokus? (Vordergrund / Mittelgrund / Hintergrund)

<b>Ziel:</b>	<b>Elemente:</b>	<b>Abgabe:</b>
_AR-Sketch digitales Objekt _Pitch für Workbench und Setup des Shareable Moments im Linden-Museum bei der entangled Ausstellung	_ eigenes digitales Designs (AR) _User / Gruppe _Workbench _Bewegung & Raum _Designs anderer User	_AR Scribble digitales Objekt _physical Sketch des Setups (Pro- jection Mapping, Cardboard, Paint, Tape,...) _Screenshots / Screenshot AR- Mode

\_IdentifikationSharing \_ExtraordinaryMoments \_InstagrammableMoments \_BodyFaceAugmentation  
\_QuickAndDirty \_Prototyping \_LindenMuseum \_ARGaming \_ExhibitionDesign \_InteractiveContent

finster3000

get:in



01 Workshop staging get:in

## wie sieht eine hybride interaktion aus?

In einem Workshop an der ABK Stuttgart wurde in einem of- fenen Prozess an der Schnittstelle vom physischen Interface und den digitalen Inhalten experimentiert. Das Zusammen- spiel zwischen Projektion, AR-Inhalten und physischen Inter- face wurde dabei entwickelt.

# interface design



01 Visualisierung Key-Moments

### explore - create - share

Die zuvor in den Workshops herausgearbeiteten Spielbausteine wurden in einem zusammenfassenden Pitch vereint. Dabei entstanden die drei wesentlichen Game-Bestandteile: Explore, Create und Share. Ein Teil des Feinkonzepts war die Verortung des Projekts in den Räumlichkeiten des Linden-Museums.

- Explore: Untersuche die Marmorobjekte in der Ausstellung
- Create: Kreiere dein individuelles Objekt
- Share: Veröffentliche dein Objekt in der Ausstellung

# feinkonzept



01 Varianten der Workbench

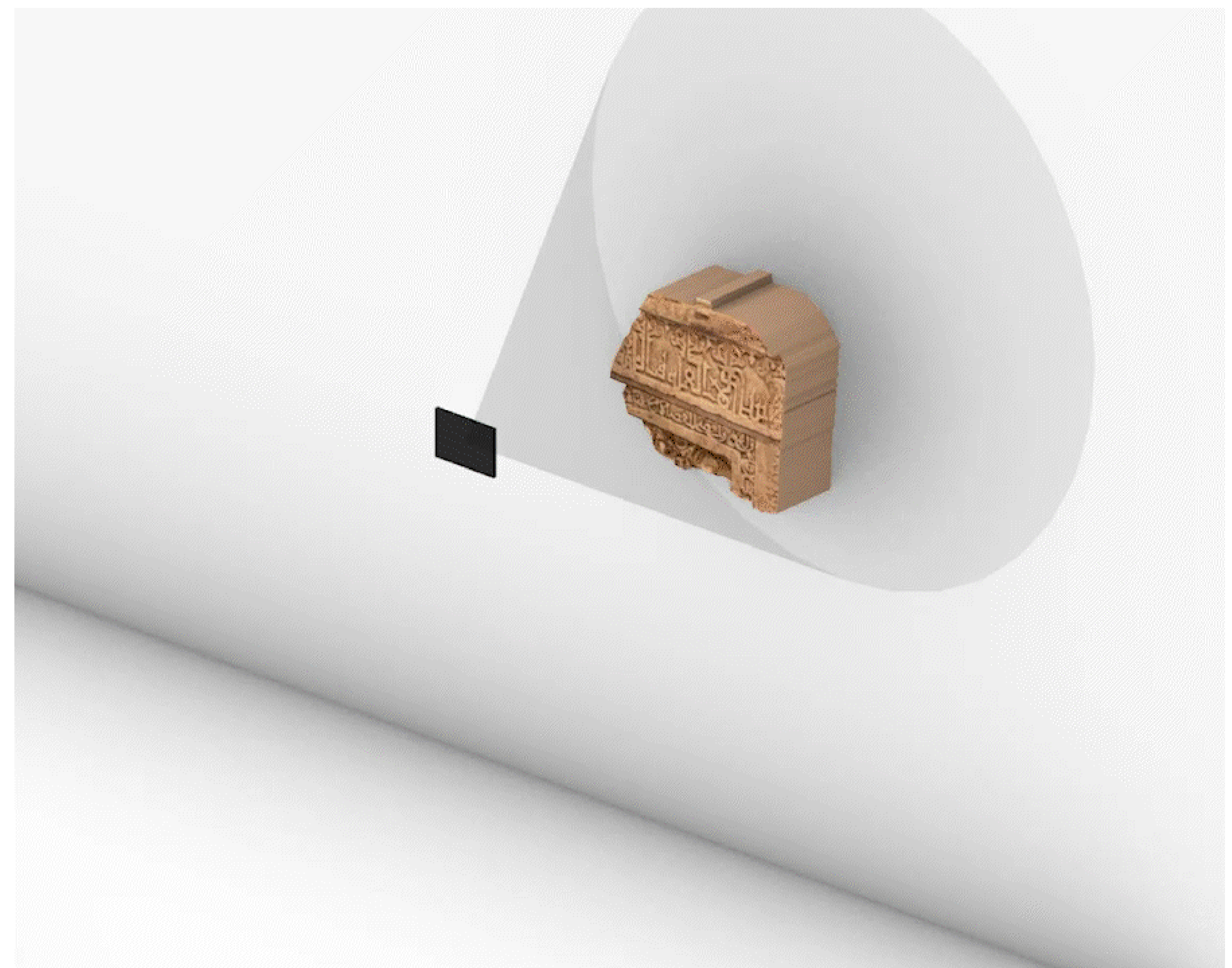


02 Test der MockUp ap und der MockUp installation

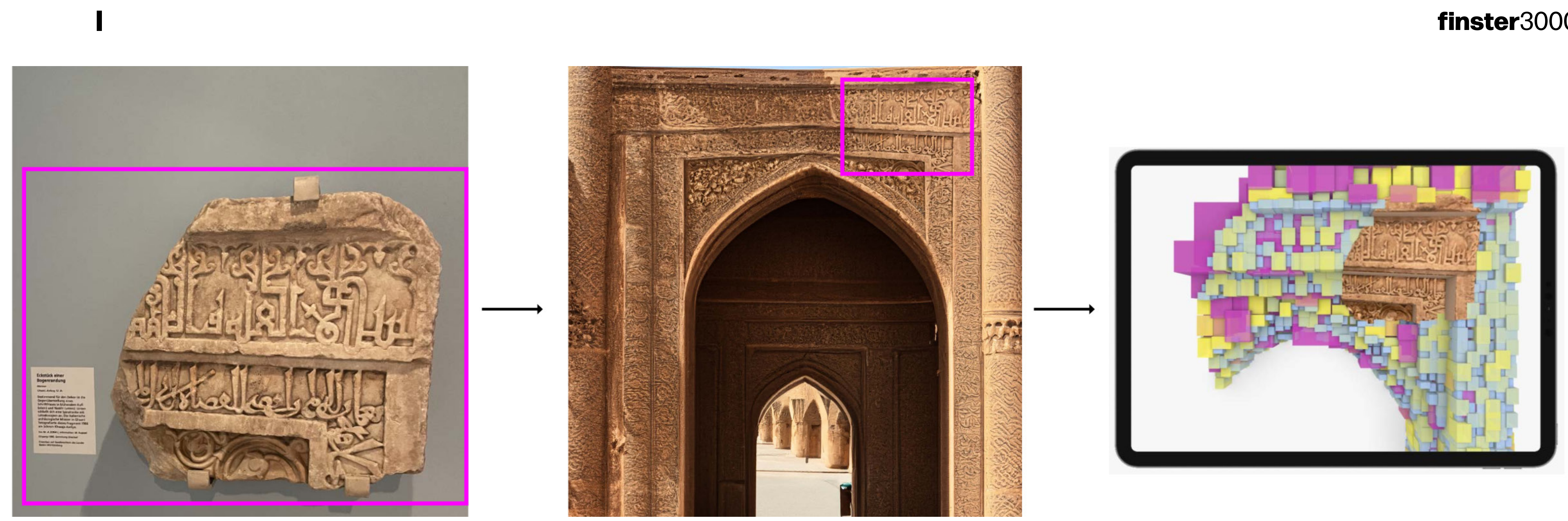
**mock-up an der abk**

Das Feinkonzept wurde in einem Workshop anhand eines 1:1 Mock-ups getestet, das die digitalen und physischen Elemente vereint. Dabei wurden die räumlichen Rahmenbedingungen nachgestellt und Größen sowie Abläufe optimiert.

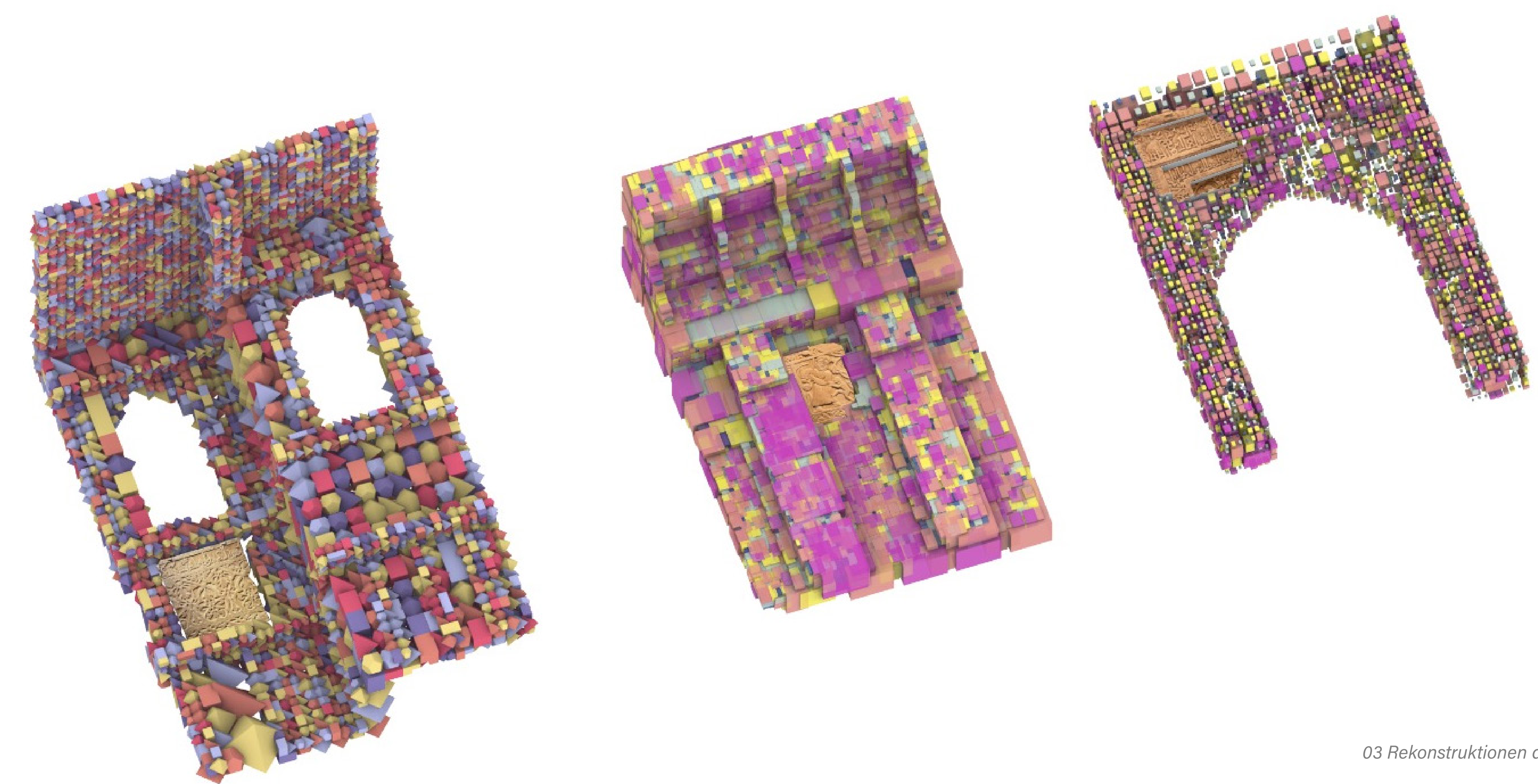
**prototyping**



01 Visualisierung Mechanik



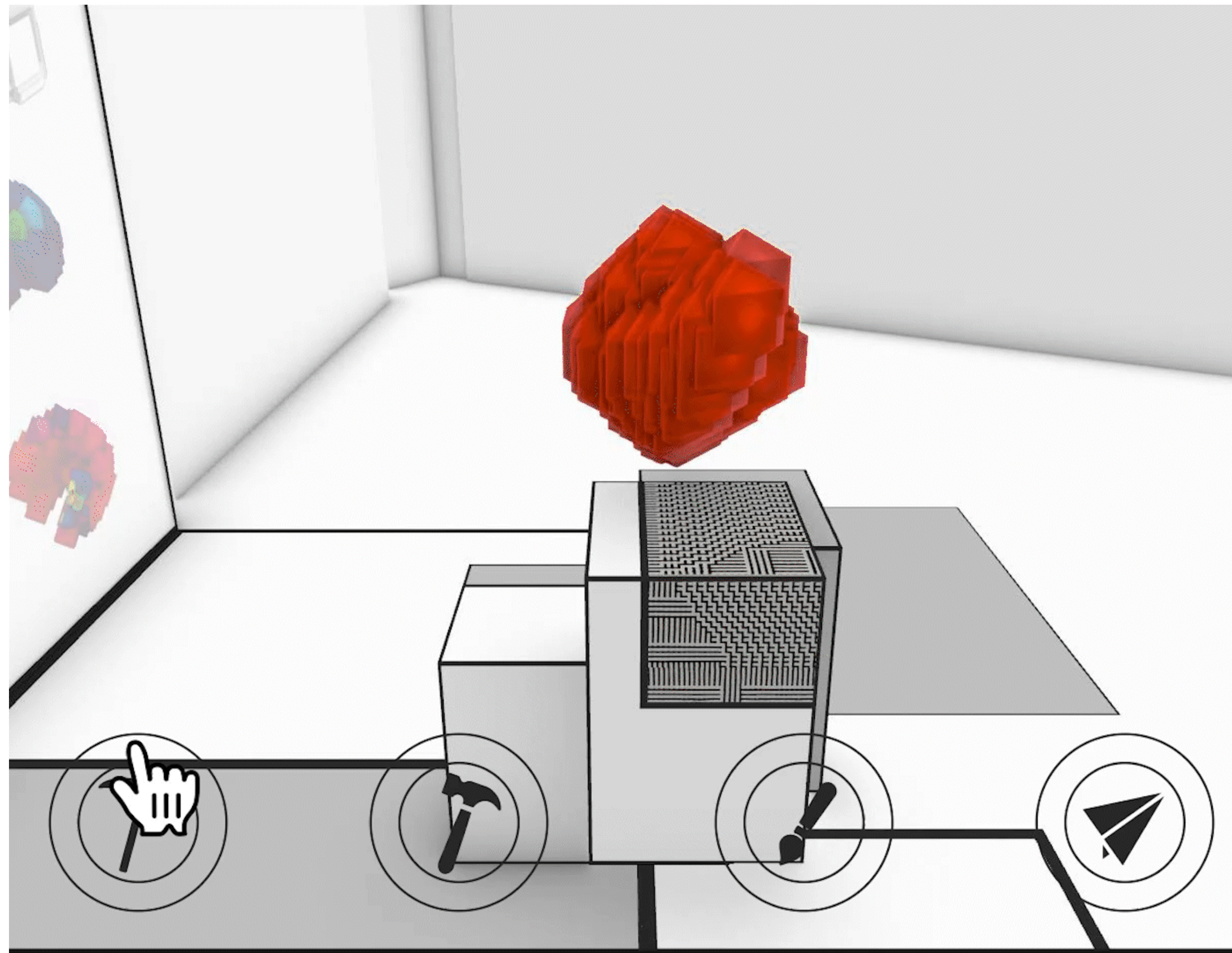
02 AI- Rekonstruktionsprozess



03 Rekonstruktionen der 3 Marmor Paneele

### marmor rekonstruktionen

In den Minispielen werden die Marmorpaneele in einen rekonstruierten Kontext eingebettet. Diese rekonstruierten Bauelemente wurden durch eine Text-to-Image-KI erstellt, basierend auf den Textbeschreibungen des Linden-Museums. Durch eine Stilisierung in der Sprache des Videospiele wird die Geometrie abstrahiert und verliert ihren Anspruch auf historische Korrektheit. Dennoch geben sie eine Vorstellung von ihrer ursprünglichen Bebauung.



## entwicklung digitaler elemente

Grundlage für die Entwicklung der Gamesoftware ist die Entwicklungsplattform Unity. Für die Entwicklung der AR-Inhalte im Umgang mit den Android-Tablets wurde die Programmierschnittstelle AR-Core genutzt. Das gesamte Projekt wurde in der C#-Umgebung entwickelt.

Zur Realisierung des Projekts erfolgte die Kommunikation der Tablets mit einem Host-PC. Die mobilen Geräte bieten die Schnittstelle für die Interaktion, über die Kommunikation mit dem Host-PC gelangen die erstellten Objekte dann zur Projektion.

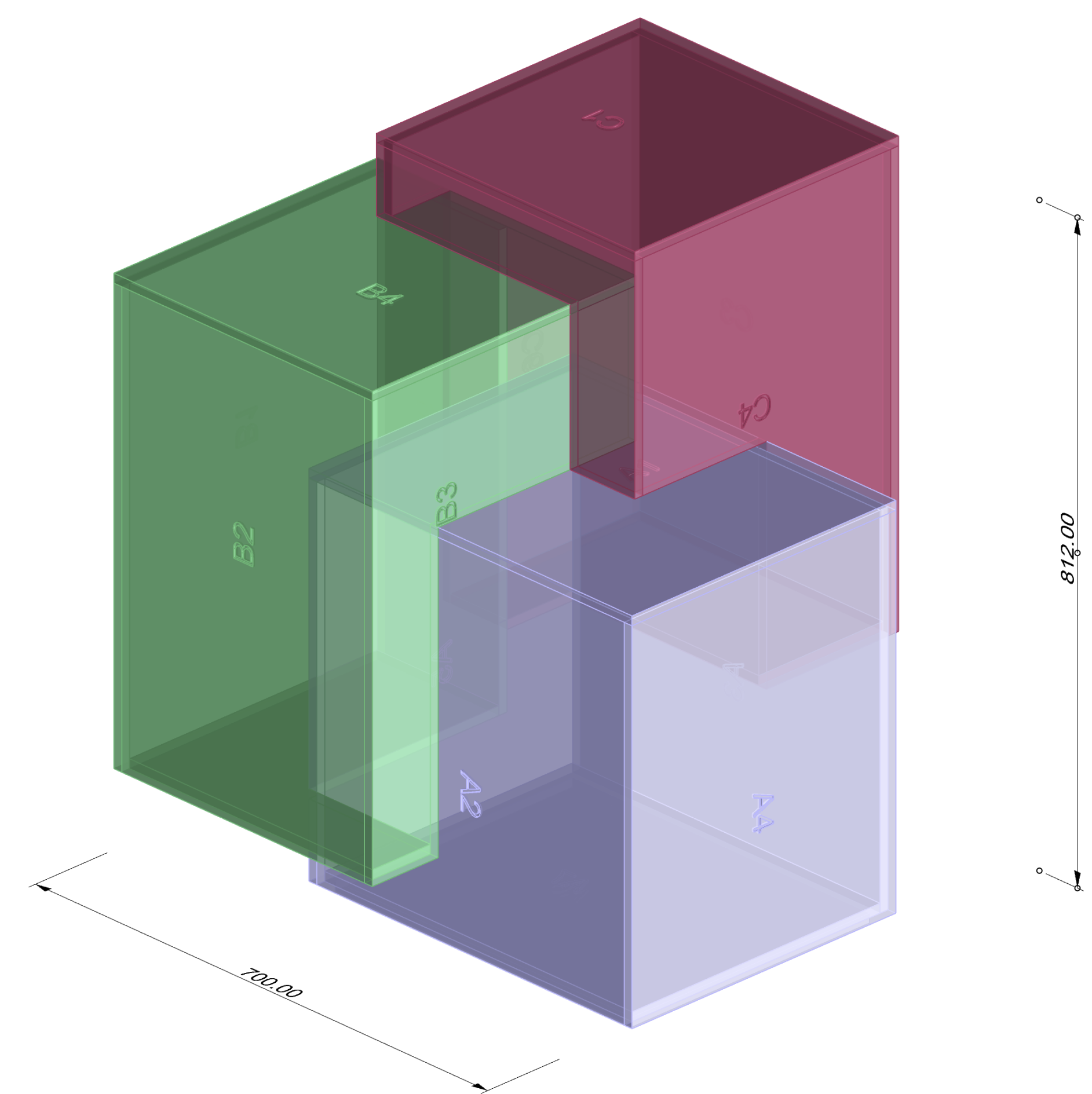
```

61 private void Awake()
62 {
63     _arTrackedImageManager = GetComponent<ARTrackedImageManager>(); //Get the reference of ARTrackedImageManager
64     _arObjects = new Dictionary<string, GameObject>();
65 }
66
67
68 private void Start()
69 {
70     _arTrackedImageManager.trackedImagesChanged += OnTrackedImagesChanged;
71     //Listen the events related to any change in TrackedImageManager
72     GameStart();
73 }
74
75 public void GameStart()
76 {
77     foreach (GameObject prefab in prefabsToSpawn) //Spawn the game objects per image and hide them
78     {
79         GameObject newARObject = Instantiate(prefab, Vector3.zero, Quaternion.identity);
80         newARObject.name = prefab.name;
81         newARObject.gameObject.SetActive(false);
82         _arObjects.Add(newARObject.name, newARObject);
83         newARObject.transform.SetParent(XRObjects.transform);
84     }
85
86     if (congratsText != null) // Disable the resultText at the start
87     {
88         congratsText.gameObject.SetActive(false);
89     }
90
91     if (GameStartUI != null)
92     {
93         GameStartUI.SetActive(true); // Set GameStartUI to be active initially
94     }
95
96     foreach (Transform slider in _workBenchSliderController.transform)
97     {
98         slider.gameObject.SetActive(false);
99     }
100
101     void CheckCameraDistance(GameObject toCheck)
102     {
103         toCheck.SetActive(
104             (toCheck.transform.position-Camera.main.transform.position).magnitude <= MaxCameraDistance
105             && (toCheck.transform.position-Camera.main.transform.position).magnitude >= MinCameraDistance
106         );
107     }
108
109 private void OnDestroy()
110 {
111     _arTrackedImageManager.trackedImagesChanged -= OnTrackedImagesChanged;
112 }
113
114 private void OnTrackedImagesChanged(ARTrackedImagesChangedEventArgs eventArgs)
115 {
116     foreach (ARTrackedImage trackedImage in eventArgs.added) //Identify the change on the Tracked image
117     {
118         UpdateTrackedImage(trackedImage);
119
120         //IMPORTANT / ADJUSTABLE!!!!
121         // All individual Image Actions Here! (Check if trackedImage.referenceImage.name is the specificImageName)
122         if (trackedImage.referenceImage.name == specificImageName_00)
123         {
124             EnableGO_00();
125         }
126
127         if (trackedImage.referenceImage.name == specificImageName_01)
128         {
129             trackedImageCounter++;
130             EnableGO_01();
131         }
132
133         if (trackedImage.referenceImage.name == specificImageName_02)
134         {
135             trackedImageCounter++;
136             EnableGO_02();
137         }
138
139         if (trackedImage.referenceImage.name == specificImageName_03)
140         {
141             trackedImageCounter++;
142             EnableGO_03();
143         }
144     }
145 }

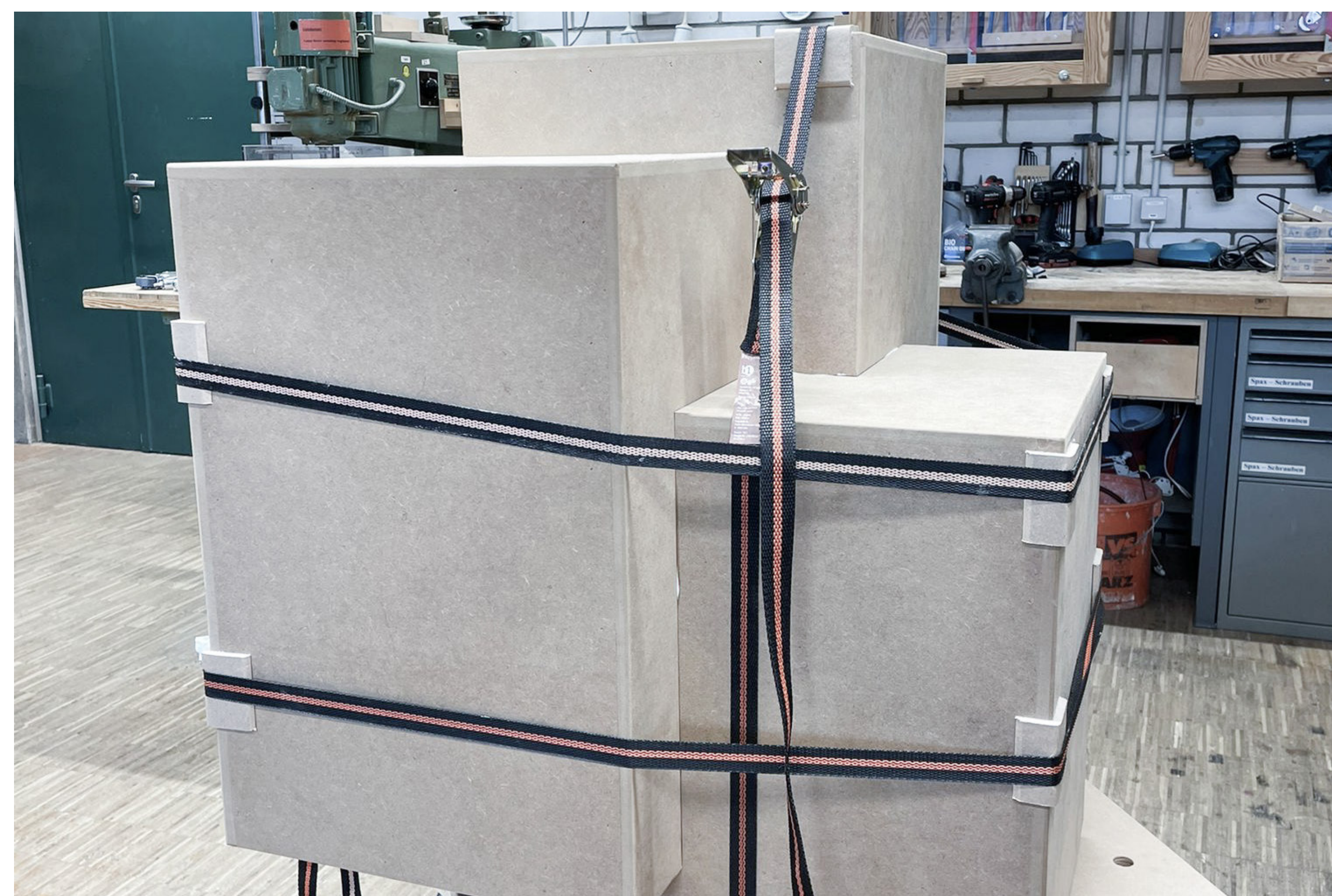
```

01 C#-Umgebung

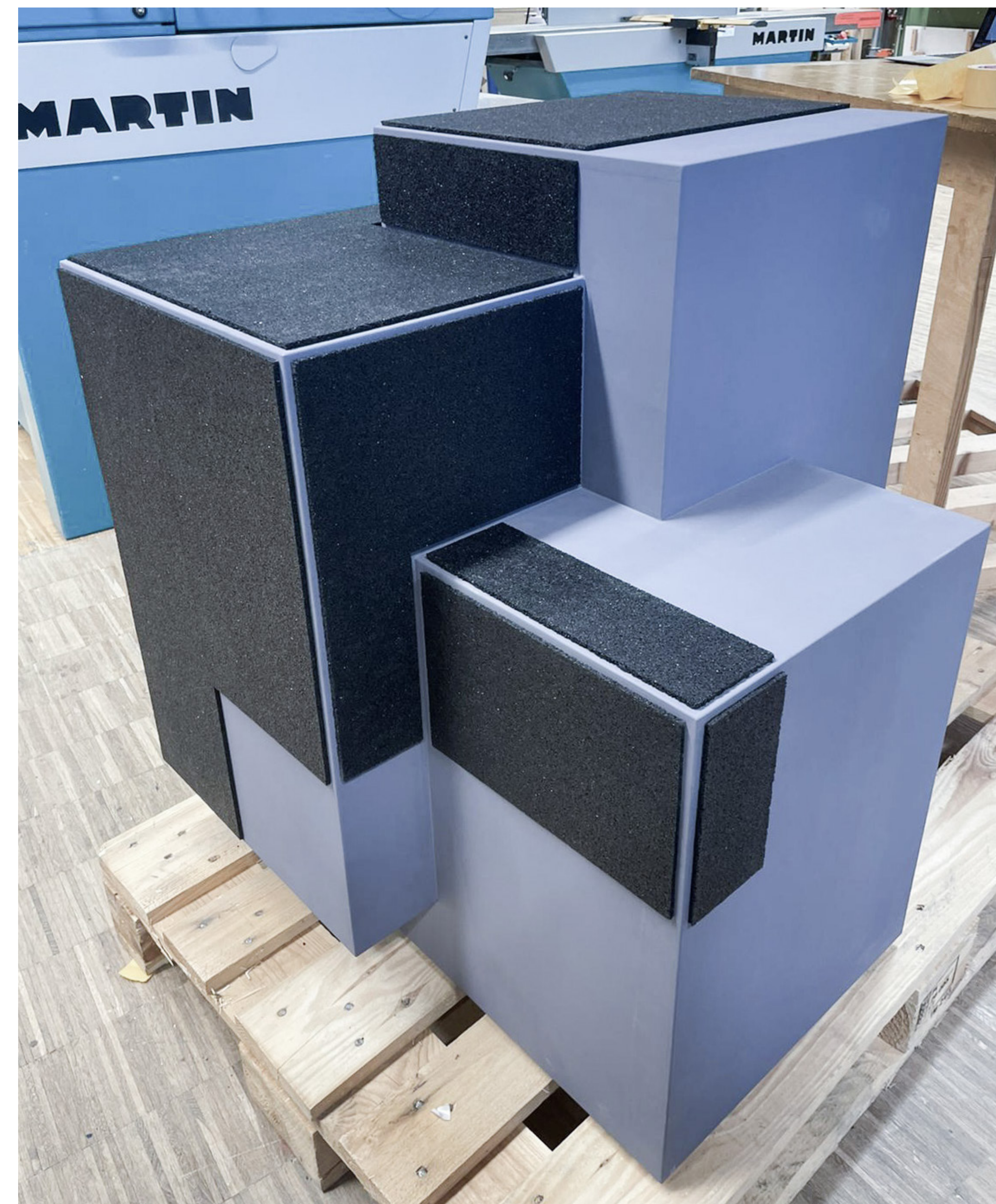
# digital design



01 Konstruktionsabschnitte in Axonometrie



02 Verleimung MDF



02 Workbench vor Lieferung ins Museum

### produktion der physischen elemente

Die physischen Elemente wurden in den Werkstätten der ABK Stuttgart hergestellt. Die Workbench besteht aus lackiertem MDF mit aufgezogener Gummigranulatmatte. Die Informationen und Tracker sind über eine Schneidplotter-Klebefolie angebracht. Die Oberflächenmaterialien der Workbench finden sich auch im Museum in Form von Wand- und Bodenbekle-  
bungen wieder.

# materialität und fertigung





01 Sonderausstellung: Stuttgart-Afghanistan

### sonderausstellung stuttgart-afghanistan

get:in wurde als Teil der Sonderausstellung Stuttgart Afghanistan eröffnet

Die Ausstellung „Stuttgart – Afghanistan“, entwickelt vom Linden-Museum in Zusammenarbeit mit der Arbeitsgruppe „entangled: Stuttgart – Afghanistan“, bietet eine tiefgreifende Perspektive auf die vielschichtigen Verbindungen zwischen Stuttgart und Afghanistan.

Laufzeit: 27.01.–28.07.2024



02 Impressionen der Ausstellungseröffnung

I

—

**Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart**  
Prof. Fahim Mohammadi

[abk-stuttgart.de](http://abk-stuttgart.de)

**Linden-Museum Stuttgart**

Mike Schattschneider  
Sarah Latif  
Luise Menz  
Nina Schmidt

[lindenmuseum.de](http://lindenmuseum.de)

**finster3000**

Yannik Kaiser  
Samuel Weiss  
Tobias Haas

[finster3000.com](http://finster3000.com)

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart ist es nicht gestattet, diese Publikation oder Teile daraus auf fotomechanischem oder elektronischem Weg zu vervielfältigen.

Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart  
Klasse für Grundlagen der Gestaltung  
und experimentelles Entwerfen  
[inkubator.abk-stuttgart.de](http://inkubator.abk-stuttgart.de)

# get:in