



Mit digitalen Brillen in eine andere Welt eintauchen: Erika Marbs-Cornils (2.v.l.) vom Museum Oldendorf/Luhe und die Koordinatorin des Museumsnetzwerks Melanie Meyer probieren die „Virtuelle Realität“ aus, Frederik Wockenfuß (l.) und Raphael Haus von der Braunschweiger Firma „Mobfish“ assistieren dabei.

Foto: t&w

Mittendrin statt nur dabei

VON ROBIN WILLIAMSON

Lüneburg. Der jungsteinzeitliche Tonkrug in der Vitrine des Lüneburger Museums ist gewiss ein spannendes Ausstellungsstück. Doch wie wäre es, könnte man durch die Zeit reisen und den Erschaffer dieser Töpferware bei seiner Arbeit beobachten? So etwas soll in knapp zwei Jahren im Museum Lüneburg sowie in zehn Partnermuseen der Region möglich sein – und zwar mithilfe von „Virtual Reality“, kurz VR. Dazu setzen die Besucher einfach eine digitale Brille auf und tauchen ein in prähistorische – oder mittelalterliche, vielleicht neuzeitliche Zeiten, je nachdem, was das Programm vorgibt. Durch die Rundumsicht fühlen sie sich so wie ein Teil des Geschehens, und nicht nur als Zuschauer.

Pionierrolle auf dem Gebiet

„Wir werden die erste regionale Museumslandschaft mit Virtual-Reality-Technik sein“, sagte Museumsdirektorin Heike Düselder jetzt bei der Auftaktveranstaltung zu den Vertretern der Partnermuseen und dem Landkreis. Idee des Projektes ist es, mit den

Das Museum Lüneburg und zehn Partner in der Region setzen auf „Virtual Reality“. Besucher tauchen in digitale Themenwelten ein

Partnern gemeinsam eine virtuelle Themenwelt zu erschaffen, die die Besucher an jedem beteiligten Standort erleben können. Denn so verschieden die Museen sein mögen, die angesprochenen Themen und Sammlungsbestände seien sehr ähnlich, sagt Hannah Heberlein vom Museum Lüneburg. „Die Klammer bilden die Wechselbeziehungen zwischen Mensch und Natur und die Frage nach der Bedeutung der Natur für den Menschen.“ Die Natur habe über die Zeiten hinweg ganz unterschiedliche Bedeutungen für den Menschen gehabt: „Sie bedeutete Bedrohung, Arbeit, Rohstoff, Forschung, Schönheit und Verantwortung.“ Genau diese Begriffe stehen für die sechs Themenwelten, die dargestellt werden sollen.

Mit diesem Angebot wollen die Museen ihre Häuser attraktiv machen, insbesondere für jüngere Gäste. Denn gerade die kleineren Häuser hätten Nach-

wuchssorgen und die Ehrenamtlichen fragten sich: „Wer soll das nach uns übernehmen?“, sagt Düselder. Die moderne Technik könne ein Schlüssel sein, die Standorte zukunftsfähig zu machen. Für das Projekt gab es im vorigen Monat auch EU-Fördermittel in Höhe von 180 000 Euro, insgesamt sind 300 000 Euro an Kosten veranschlagt (LZ berichtete). Jeder Standort soll mehrere „Virtual Reality“-Brillen erhalten, zwischen fünf und zehn Stück allein das Museum Lüneburg. Für die Anschaffung der Hardware hätten zwei Lüneburger Unternehmen insgesamt 15 000 Euro gespendet.

360°-Videos der Gohrde-Schlacht

In regelmäßig stattfindenden Workshops mit dem Braunschweiger Startup „Mobfish“, das für die technische Umsetzung und Beratung zuständig ist, sollen jetzt die Geschichten der

Themenwelten entwickelt werden – und bestenfalls am Ende des Jahres auch gedreht werden. Doch schon der erste Workshop in der vergangenen Woche sorgte für fruchtbare Ergebnisse: Das Heimatmuseum Dahlenburg zum Beispiel könnte sich eine 360°-Darstellung der Gohrde für die Themenwelt „Natur bedeutet Schönheit“ vorstellen und dazu den krassen Kontrast eines ebenfalls 360°-Videos der Gohrde-Schlacht liefern. Etwas friedlicher wäre eine Idee des Archazentrums Amt Neuhaus: Dies stellte in Aussicht, dass in den noch vorhandenen rustikalen Höfen ein 360°-Film gedreht werden und damit der Bezug zur Themenwelt „Natur bedeutet Arbeit“ hergestellt werden könne.

Ob die Videos komplett als Realfilm gedreht, computeranimiert oder als Mischform realisiert werden, steht noch nicht fest. Das solle in den kommenden Workshops herausgearbeitet werden – der nächste findet am 24. Juni statt. Der Plan ist derzeit, das Projekt im Frühjahr 2021 abzuschließen – dann sollen an allen Standorten die Brillen und Themenwelten verfügbar sein.