2 X 360°: MUSEUMSOBJEKTE UND VIRTUAL REALITY

EIN NEUARTIGES KULTURVERMITTLUNGSPROJEKT DES LANDESMUSEUMS WÜRTTEMBERG

Von INGRID-SIBYLLE HOFFMANN UND KATHARINA WILKE

Das Landesmuseum Württemberg setzt mit dem Vermittlungsprojekt *Heilige und Halunken*. *Eine VR-Reise ins Mittelalter* auf innovatives Storytelling. Seit Februar 2019 können die Besucher*innen anhand eines in die Schausammlung integrierten Virtual-Reality-Moduls auf neuartige Weise ins Spätmittelalter eintauchen. Ausgangspunkt des 360°-Films ist ein Museumsobjekt, ein um 1465 gefertigter Altaraufsatz. Das Publikum erlebt eine mitreißende Geschichte rund um die Auftraggeberin und den Maler des Altaraufsatzes. Zudem wird für Schulklassen ein stärker dokumentarischer 360°-Film angeboten, der Teil eines mediale Vermittlung und spätmittelalterliche Originale verbindenden Führungsangebots ist.



Abb. 1: 360°-Kamera bei den Dreharbeiten. © Landesmuseum Württemberg.

<u>Virtual-Reality als Brückenbauer über die</u> Zeiten und zur Populärkultur

Seit Februar 2019 bereichert im Landesmuseum Württemberg erstmals eine Virtual-Reality-Station die Schausammlung und ergänzt die spätmittelalterlichen Originale durch eine virtuelle Zeitreise. Anlass für die Erprobung des neuartigen Vermittlungsformats war die Beobachtung, dass die stark vom christlichen Glauben geprägten Bild- und Lebenswelten des Spätmittelalters vielen Besucher*innen zunehmend fremd sind.

Die ursprünglichen Entstehungs- und Benutzungskontexte mittelalterlicher Objekte erschließen sich in der musealen Präsentation, die Objekte in Vitrinen oder auf Podeste gestellt und professionell ausgeleuchtet zeigt, nicht intuitiv, sondern sie müssen für die Besucher*innen durch zusätzliche Informationen rekonstruiert werden. Gerade bei den nicht in erster Linie als Kunstwerke gefertigten Objekten des späten Mittelalters, stoßen textbasierte Vermittlungsformate an ihre Grenzen. Die meist aus sakralen Kontexten stammenden Exponate hatten vielfältige Funktionen im Alltag der Menschen und waren teils an kirchlichen Feiertagen in synästhetische Inszenierungen integriert. Diese konnten den Gläubigen wie etwa die jährlichen Prozessionen am Palmsonntag, die an den Einzug in Jerusalem erinnerten, längst vergangene Ereignisse anschaulich vor Augen führen oder sie machten wie die aufwendigen Inszenierungen an Christi Himmelfahrt himmlisches Wirken erlebbar. Heute ermöglichen neue Medien ähnlich immersive Erlebnisse und können emotionale Zugänge zur Vergangenheit eröffnen: Was früher ein auf Rädern gezogener hölzerner Palmesel leistete, bietet - unter anderen Vorzeichen, nämlich denen der Kultur- statt der Religionsvermittlung – heute ein 360°-Film.

Das Medium Film und der Einsatz von Virtual-Reality-Technik greifen mediale Erfahrungen auch von Zielgruppen auf, die durch traditionelle Vermittlungsansätze kaum erreicht werden. Um jüngere Menschen und auch Personen anzusprechen, die bislang wenig Bezüge zu kulturhistorischen Fragestellungen und zu christlichen Kontexten haben, orientieren sich Konzept und Bildsprache des 360°-Filmes teilweise an populären Spielfilmen und Serien wie Game of Thrones oder auch Mittelalterfesten, die in fiktive Welten mit hohem Unterhaltungswert entführen. Die große Beliebtheit der im weitesten Sinne mittelalterlichen Settings in der Populärkultur soll um eine nachhaltige Faszination für originale Objekte und historisch korrekt verortete Kulturgeschichte(n) ergänzt werden. Daher konzipierte das Landesmuseum Württemberg den Film Heilige und Halunken. Eine VR-Reise ins Mittelalter als kurzen Spielfilm mit Krimihandlung. Dieser entwirft eine nach aktuellem wissenschaftlichen Forschungsstand gestaltete virtuelle spätmittelalterliche Welt und lässt die Besucher*innen anhand einer mitreißenden Geschichte in die Entstehungszeit eines Museumsobjekts eintauchen.

<u>Grundidee und Umsetzung des 360°-</u> <u>Filmes</u>

Ausgangspunkt des vom Landesmuseum Württemberg in Zusammenarbeit mit der Storz Medienfabrik GmbH entwickelten 360°-Filmes ist ein Altaraufsatz, der um 1465 von der Äbtissin des Zisterzienserinnenkloster Lichtenstern bei Heilbronn in Auftrag gegeben wurde. Das Lichtensterner Hochaltarretabel, das 2020 nach umfassender Restaurierung erstmals seit vielen Jahren wieder in der Schausammlung präsentiert wird, ist das älteste großformatige Retabel der überregional bedeutenden Mittelaltersammlung des Landesmuseums

Württemberg. Es eignet sich aufgrund seines vergleichsweise gut dokumentierten Entstehungskontexts hervorragend als "Zeitmaschine".

Der VR-Film erzählt eine fiktive Geschichte rund um das Altarretabel und lässt die Besucher*innen Begebenheiten miterleben, die sich kurz vor seiner Aufstellung im Kloster Lichtenstern zugetragen haben könnten. Dabei erlaubt es die Virtual-Reality-Technik, unmittelbar in das Geschehen einzutauchen und sich in den inszenierten Räumen umzusehen.

Das Grundkonzept der virtuellen Mittelalter-Rekonstruktion ist, dass an echten, möglichst authen-Schauplätzen mit realen, tischen ausgestatteten Darsteller*innen gedreht wurde. Dabei stellt gerade die Produktion eines 360°-Films eine besondere Herausforderung dar. Die Filmsets müssen in 360° funktionieren, da die Nutzer*innen im Film jeden Winkel in Augenschein nehmen können. Das Kamerateam darf beim Dreh nicht im Raum sein, weil es keine späteren Schnittmöglichkeiten gibt. Die gesamte Szene muss an einem Stück gedreht werden, weshalb die Schauspieler*innen wie auf einer Theaterbühne agieren. Erstmalig kommt dabei auch eine aufwendige 360°-Tonaufnahme zum Einsatz.

Der 360°-Film für Einzelbesucher*innen

Als Erweiterung der Schausammlung Legendäre MeisterWerke – Kulturgeschichte(n) aus Württemberg, die als chronologischer Rundgang durchs Alte Schloss führt, ist der 360°-Film unmittelbar an die Mittelalter-Sektion angeschlossen. Auf vier drehbaren Stühlen liegen kabellose Oculus-Go-Brillen für Einzelbesucher bereit. Vier weitere Oculus-Go-Brillen können bei hohem Besucheraufkommen zusätzlich ausgegeben werden.

Der VR-Film Heilige und Halunken entführt die Besucher*innen in eine zwölfminütige Kriminalgeschichte: Ein Reliquienraub bringt die Äbtissin und die Nonnen im Kloster Lichtenstern aus der Fassung. Wird der dreiste Dieb rechtzeitig vor der Fertigstellung Welche Retabels gefasst? Rolle spielen Malermeister Lienhard und seine Mitarbeiter? An drei Schauplätzen erzählt der VR-Film nicht nur von "Heiligen und Halunken", sondern ermöglicht den Blick in einen spätmittelalterlichen Handwerksbetrieb, lässt einen Markt lebendig werden und bettet durch Einblicke in die Klosterkirche das Museumsobjekt in seinen ursprünglichen Verwendungskontext ein.

Nach Abschluss der durch die Ernst von Siemens Kunststiftung geförderten Restaurierung wird das Original im Zentrum des VR-Raumes stehen. Bis dahin zeigt eine Projektion das sich wandelnde Altarretabel. Texteinblendungen erklären Fachbegriffe wie Predella und erläutern die Szenen des Bildprogramms.

<u>Der 360°-Film für Schulklassen und für</u> <u>den digitalen Raum</u>

Für Schulklassen ab Klasse 7 wird ein 360°-Film-Erlebnis mittels Smartphone-Cardboard-Brillen angeboten, das, in eine Führung eingebettet, vielfältige Anknüpfungspunkte zum Bildungsplan der weiterführenden Schulen in Baden-Württemberg bietet. Der speziell für dieses kombinierte Angebot entwickelte 360°-Film hat dokumentarischen Charakter und dauert rund 4 Minuten. An drei Schauplätzen – Klosterkirche, Malerwerkstatt und Markt -, wenden sich drei Protagonist*innen direkt an die Schüler*innen und geben zentrale Informationen zum jeweiligen Ort und den dort handelnden Personen. Danach haben die Schüler*innen Zeit, sich in den spätmittelalterlichen Räumen umzusehen, womit der Film einem bei Befragungen von Fokusgruppen geäußertem Bedürfnis nachkommt.

Bei der Konzeption der Führung anhand von Originalen und des 360°-Filmes stand die Kontextualisierung kulturhistorischer Objekte anhand unterschiedlicher Vermittlungsmethoden im Zentrum. In der Schausammlung werden in einer Einführung durch Kulturvermittler*innen Hintergrundinformationen zu den ursprünglichen Funktionen charakteristischer spätmittelalterlicher Exponate gegeben. Im Fokus stehen dabei die spätmittelalterliche Gesellschaft und das Alltagsleben. Forschungsaufträge, die im Anschluss in Kleingruppen bearbeitet und im Plenum besprochen werden, helfen den Schüler*innen bei der eigenständigen Erkundung der Originale und bereiten inhaltlich auf den 360°-Film vor. Der oben beschriebene kurze Film wird dann im VR-Raum, der Hardware und Platz für Gruppen von bis zu 30 Personen bietet, angesehen. Die gemeinsame Auswertung sieht nicht nur einen kulturhistorischen Fokus vor, sondern beinhaltet mit Blick auf die Stärkung der Medienkompetenz auch einen Austausch zu technischen Fragen sowie zur Mediennutzung. So sollen beispielsweise die Schüler*innen das suggestive Potenzial von Virtual-Reality-Anwendungen erfahren und durch anschließende Diskussion auch kritisch hinterfragen können.

Der 360°-Film, der für die Nutzung über Smartphones optimiert ist, dient außerdem dazu, die Produktion in den digitalen Raum zu tragen und die Reichweite zu erhöhen. Er kann unabhängig vom Museumsbesuch über Youtube angesehen werden; entweder als herkömmlicher 360°-Film mit Navigationsmöglichkeit oder mit der eigenen Cardboard-Virtual-Reality-Brille dem Filmerlebnis im Museum entsprechend.

Resümee

Ein solches Kulturvermittlungsprojekt am Puls der Zeit zu bestreiten, ist herausfordernd und bedeutet zunächst einmal einen großen personellen und finanziellen Aufwand. Das Kernteam im Landesmuseum Württemberg umfasste fünf Kolleg*innen, darüber hinaus waren zahlreiche weitere punktuell ins Projekt eingebunden. Das Team, das an den Drehtagen im Einsatz war, bestand aus über 30 Personen im Bereich Technik, Logistik und Regie sowie 52 Schauspieler*innen und Statist*innen am Set. Ermöglicht wurde die aufwändige Virtual-Reality-Produktion durch die Förderlinie Digitale Wege ins Museum I des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg und eine öffentlich private Partnerschaft mit der Storz Medienfabrik Gmbh. Die Arbeit der am Landesmuseum Württemberg mit dem Projekt befassten Kolleg*innen war stärker von interdisziplinärem und an der Technik orientiertem Denken geprägt als bei herkömmlichen Museumsprojekten. Für uns als fachwissenschaftlich Verantwortliche bedeutete die Konzeption eines solchen digitalen Kulturvermittlungsangebots eine Erweiterung der Arbeitsfelder: Die an kulturhistorischen Fragestellungen orientierte Konzeption wurde unter anderem um das Verfassen der Drehbücher, die arbeitsintensive Recherche der Drehorte und die Organisation der Requisiten ergänzt.

Aufgrund der sich rasant weiterentwickelnden Technik, die bei der hier beschriebenen Virtual-Reality-Anwendung innerhalb nur eines Jahrs beachtliche Neuerungen sowohl im Bereich Hardware als auch bei der Software ergab, ist eine große Flexibilität bei allen Beteiligten gefragt. Für eine Institution wie das Landesmuseum Württemberg, das seine großen Sonderausstellungen meist mehrere Jahre im Voraus

plant und nach bewährten Abläufen organisiert, bedeutet dies eine Umstellung. So muss es beim Einsatz innovativer Technik selbstverständliche forderung sein, dass die technische Entwicklung auch zu Unwägbarkeiten innerhalb des Projektplans führen kann. Zum Projektstart im November 2017 war beispielsweise noch keine kabellose Virtual-Reality-Brille auf dem Markt erhältlich, sodass zunächst mit an Computer-Terminals angeschlossenen Brillen geplant wurde, und auch die benutzer*innenfreundliche Handhabung ohne Controller konnte erst kurz vor der Inbetriebnahme des VR-Raumes durch aufwendige Softwarearbeiten gelöst werden. Ratsam ist es, einen längeren Zeitraum für die Postproduktion des 360°-Filmes sowie die Abstimmung der Endversion zwischen ausführender Medienfirma und Museum einzuplanen (zwischen Drehende und Übergabe an die Öffentlichkeit lagen rund sechs Monate). Ebenfalls als positiv erwiesen hat sich eine längere Testphase, in der mit unterschiedlichen Besucher*innen-Gruppen, insbesondere Schüler*innen, die Nutzung der Virtual-Reality-Brillen getestet und die Abläufe optimiert wurden.

360°-Produktionen sind im Trend. Aus der Perspektive kulturhistorischer Museen hat die Virtual-Reality-Technik ein ganz besonderes Potenzial, weil sie die Möglichkeit bietet, die Zuschauer*innen komplett in eine andere Welt eintauchen zu lassen, sie in eine fremde, ferne oder vergangene Zeit mitzunehmen und so Geschichte lebendig werden zu lassen. Ein 360°-Film kann eine lohnende Ergänzung zur Präsentation der Originale darstellen, mit denen die Medienanwendung allerdings eng verschränkt werden sollte. Bevor ein Museum sich für ein solches Projekt entscheidet, muss neben den personellen und finanziellen Ressourcen auch bedacht werden, dass das

Beschreiten neuer Wege Flexibilität und Bereitschaft zum interdisziplinären Arbeiten erfordert. Wir sehen das neuartige Angebot als Bereicherung für die Besucher*innen des Landesmuseums Württemberg und haben auch unsere Mitwirkung als solche empfunden.

Links:

Der 360°-Film für Gruppen, insbesondere Schulklassen:

www.youtube.com/watch?v=KAhTzhoMUY4&feature =youtu.be

Weitere Informationen zu den Hintergründen des Virtual-Reality-Projektes finden sich im Blog des Landesmuseums Württemberg sowie auf der Projektseite der STORZ Medienfabrik GmbH: blog.landesmuseum-stuttgart.de/tag/lichtenstern/www.vr-im-landesmuseum.de

Dr. Ingrid-Sibylle Hoffmann

Sammlungsleiterin/Kuratorin Kunst und Kunsthandwerk des Mittelalters

In grid-Sibylle. Hoffmann @Landesmuseum-Stuttgart. de

Katharina Wilke M. A.

Registrarin StadtPalais – Museum für Stuttgart katharina.wilke@stuttgart.de

Landesmuseum Württemberg Dorotheenstraße 4, 70173 Stuttgart



Abb. 2: Altarretabel aus dem Zisterzienserinnenkloster Lichtenstern, um 1465. \odot Landesmuseum Württemberg.



Abb. 3: VR-Station in der Schausammlung des Landesmuseums Württemberg. $\ @$ Landesmuseum Württemberg.



Abb. 4: Plakat zur VR-Reise im Landesmuseum Württemberg. © Landesmuseum Württemberg.



Abb. 5: Äbtissin Margarethe von Stein. © Landesmuseum Württemberg.



Abb. 6: Das VR-Team nach Abschluss des Filmdrehs. © Landesmuseum Württemberg.



Abb. 7: Impressionen vom Dreh der Marktszene. © Landesmuseum Württemberg.



Abb. 8: Impressionen vom Dreh der Marktszene © Landesmuseum Württemberg.