

4 »BAUHAUSMÄDELS«

VR-Rekonstruktion der Ausstellung von 2019

Anger-Museum Erfurt



Anlässlich des 100. Gründungsjubiläums des Bauhauses erzählte die Ausstellung »4 Bauhausmädel« die Geschichte der Einrichtung rein aus der Sicht von weiblichen Angehörigen. Um die mit enormem Aufwand zusammengestellte Auswahl an Exponaten für die Nachwelt zu konservieren, rekonstruiert eine VR-Anwendung ausgewählte Elemente der Präsentation. Dabei ermöglicht es die Technologie, auch seinerzeit räumlich entfernte Objekte – etwa die originalen Webstühle aus dem Margarethe-Reichart-Haus im Erfurter Vorort Bischleben – erlebbar zu machen, ohne diese aufwändig demontieren und wieder aufbauen zu müssen. Im nachgebildeten Wechselausstellungsraum können künftig mit überschaubarem Aufwand auch andere Projekte dokumentiert werden.

Kontakt:
kunstmuseen@erfurt.de

Die Einrichtung von Räumen, in denen sich der Nutzer mithilfe einer Virtual-Reality-(VR)-Brille in einer digitalen Simulation eines echten Raumes bewegt, wird in jüngerer Zeit immer stärker von Museen betrieben. Dies erlaubt die zeit- und ortsunabhängige Nutzung einer virtuellen Ausstellung. Das Projekt Virtual Reality für Thüringer Museen: Entwicklung, Leitfaden und Implementierung von Pilotanwendungen erarbeitete ein Instrumentarium, das Thüringer Kultureinrichtungen in die Lage versetzt, VR-Anwendungen zu erstellen, die das eigene Ausstellungsspektrum erweitern und nachhaltig verfügbar machen, um damit die Attraktivität für die Nutzerinnen und Nutzer zu erhöhen.

Dazu wurden Prototypen für insgesamt fünf Einrichtungen generiert, die anschließend nachhaltig adaptiert werden können. Dies eröffnet den Thüringer Einrichtungen neue Perspektiven hinsichtlich Ausstellungsdidaktik und Museumspädagogik, erschließt ihnen eine internationale Publikums Klientel, erleichtert ihnen die digitale Transformation und verbessert ihre Konkurrenzfähigkeit gerade im nationalen Wettbewerb.

Ein interdisziplinäres Kooperationsprojekt der Fachgebiete Angewandte Informatik und Architektur der Fachhochschule Erfurt und der Medien- und Kommunikationswissenschaft Universität Erfurt, ermöglicht durch die Förderung im Rahmen des Landesprogramms „ProDigital“ des Thüringer Ministeriums für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitale Gesellschaft (TMWWDG).

Kontakt:
yvonne.brandenburger@fh-erfurt.de
rolf.kruse@fh-erfurt.de
patrick.roessler@uni-erfurt.de

FH E **FACHHOCHSCHULE**
ERFURT UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES



VIRTUAL REALITY für Thüringer Museen

Ein Projekt im Landesprogramm ProDigital

Freistaat
Thüringen  Ministerium
für Wirtschaft, Wissenschaft
und Digitale Gesellschaft

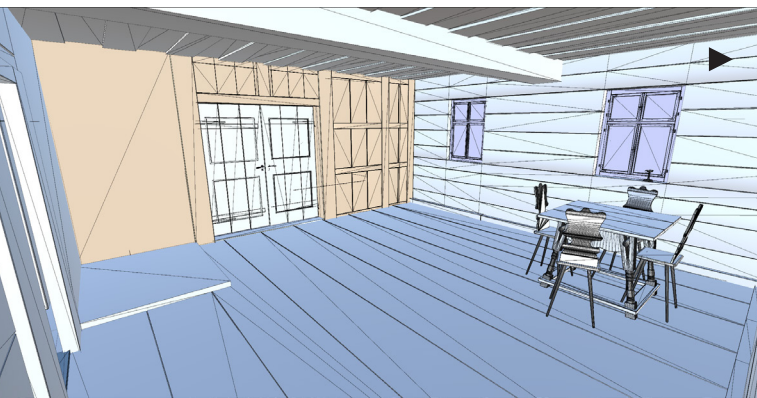


AUF DEN SPUREN DER RÖMER

Kulturhistorisches Museum, Mühlhausen

Eine beliebte Ausstellung versammelte 2020/21 Artefakte aus der Zeit, in der das nördliche Thüringen von römischen Truppen besetzt war. Viele der kleinteiligen archäologischen Objekte, die in »Roms verlorener Provinz« gefunden wurden, konnten allerdings bloß aus der Ferne in einer Vitrine betrachtet werden. Die VR-Installation ermöglicht es nun nicht nur, wichtige Exponate »in die Hand« zu nehmen und aus unterschiedlichen Richtungen zu betrachten, sondern auch eine vergrößerte, detailgenauere Fassung zu inspizieren. Auch hier wurde der Wechselausstellungsraum des Museums für eine künftige digitale Nachnutzung vorbereitet.

Kontakt: pero@mhl-museen.de



NATURGESCHICHTE ERFAHRBAR MACHEN

Thüringer Landesmuseum Heidecksburg,
Rudolstadt

Das fürstliche Naturalienkabinett des Prinzen und späteren Fürsten Friedrich Karl von Schwarzburg-Rudolstadt versammelte bereits im 18. Jahrhundert ein erstaunliches Repertoire an Tieren, Pflanzen, Mineralien, Gesteinen und Fossilien. Die Vielfalt dieses Bestandes lässt sich in der VR-Umgebung anhand einzelner besser aufgelöster Spitzenstücke entdecken, die in einer vom Pointilismus inspirierten Raumästhetik zu schweben scheinen.

Kontakt: s.luederitz@heidecksburg.de



DIE HOFKULTUR WIRD LEBENDIG

Museum Burg Posterstein

Die Salonkultur der Anna Dorothea von Kurland lebt hier am Beispiel interessanter Persönlichkeiten und ihren Erzählungen wieder auf. Die VR-Umgebung rekonstruiert den Löbichauer Salon einer der reichsten Damen Europas und ermöglicht die Interaktion mit einigen der schillernden Gäste. Geführt von einem persönlichen Avatar folgt man den Erzählungen als Toneinspielung und erfährt hier einiges über die spannenden Ereignisse im ausgehenden 17. und beginnenden 18. Jahrhundert. Die freie Bewegung im Raum ermöglicht es den Nutzerinnen und Nutzern, sich den einzelnen Personen zuzuwenden.

Kontakt: marlene-hofmann@burg-posterstein.de



ZEITREISE DURCH DAS BÄUERLICHE WOHNEN

Thüringer Freilichtmuseum Hohenfelden

Das authentisch eingerichtete Gebäudeensemble des Freilichtmuseums vermittelt historische Wohnerlebnisse aus Thüringer Dörfern. Die VR-Animation erweitert diesen Erfahrungsraum, denn sie ermöglicht den schnellen Wechsel wie in einer Zeitmaschine: Sie zeigt ein beispielhaftes Bauernhaus in verschiedenen Jahrhunderten und verdeutlicht damit den Wandel in Zuschnitt und Ausstattung, dem das Wohnen durch die Epochen unterworfen war.

Kontakt:

zschaeck@thueringer-freilichtmuseum-hohenfelden.de