

# Tauchgang durch die Geschichte

Dreizehn Museen im Lüneburger Raum erweitern ihr Angebot. Per Virtual-Reality-Brille geht es in die Vergangenheit

VON MARTINA KALWEIT

Lüneburg. „Sind sie schwindelfrei?“ Christina Broesike, Kuratorin der naturwissenschaftlichen Abteilung im Museum Lüneburg, meint es nur gut. In der Welt vor meinen Augen beginnt gerade der Drohnenflug über das Ziegeleigelände in Rettmer. Ich lausche Geschichten über die Rohstoffgewinnung, über Gips und Ton und deren Bedeutung in früherer Zeit. Genauso kann der Museumsbesucher mit der VR-Brille vor Augen Feuerwehrmänner beim Kampf gegen das Hochwasser beobachten, in einem Ameisenhaufen landen oder ein Mammut auf sich zustürmen sehen. Die VR-Brille lädt zur Zeitreise ein. „Ein wunderbares Instrument, um auf Geschichte und ihre Exponate neugierig zu machen“, sagt Dr. Heike Düselder, Museumsleiterin in Lüneburg.

## Fast drei Jahre navigierte das Team im Raum Lüneburg

Das Projekt ging im April 2019 an den Start. Fast drei Jahre navigierten die Mitarbeiter des Museumsnetzwerks im Raum Lüneburg durch eine Vielzahl von Geschichten, die sie erzählen wollten, bündelten die Storys zu sechs Themenwelten, hängelten sich per Zoom-Konferenzen durch die Corona-Wellen und wagten sich selbst mit 360-Grad-Kameras nach draußen. Unterstützt wurden sie von der Wuppertaler Firma TwinC und deren Illustratorin. Die zeichnete die



Virtual Reality lässt Geschichte in den 13 Museen der Region lebendig werden.

Foto: Museum

einleitenden Comics zu den Abenteuern. Auch das erforderte das Zeichnen im 360-Grad Rundum-Panorama. Durch dieses Panorama kann der Brillenträger nun frei navigieren. Mit den Augen steuert er Bilder und Icons an, hinter denen sich immer neue Türen und neue Geschichten auftun. Es ist ein manchmal schwindelerregendes Gefühl, sich den Weg durch diese Geschichte(n) zu bahnen und selbst der Cursor zu sein. Schwindelerregend war das auch für die Programmierer der zugehörigen App, deren Umfang am Ende auf 24 Gigabyte angewachsen war.

Gefördert wurde das Virtual-Reality-Projekt vom europäischen Sozialfond. Die knapp

400.000 Euro Fördergeld deckten etwa 60 Prozent der Gesamtkosten. Mit 40 Prozent Eigenanteil brachten sich die Museen mit in die Finanzierung ein. Eine besondere Förderung kam in Lüneburg noch dazu. Weil es sich im drehbaren Sitz am besten und sichersten reisen lässt, halfen vor dem Eintreffen des neuen Museumsmobiliars die Lüneburger Friseure mit ersten Drehsesseln aus. Das freute das Team besonders.

## Viel komplexer als in anderen Museen

Die Virtual-Reality-Brille gehört auch in anderen Museen Norddeutschlands inzwischen zum Inventar. Im Deutschen Schiff-

fahrtsmuseum Bremerhaven wie im dortigen Auswandererhaus erzählen sie stringente Geschichten. Im Vergleich dazu ist die Technik der neuen VR-Brille und App in Lüneburg sehr viel komplexer. „In dieser Komplexität, mit sechs Themenfeldern und bis zu vier verschiedenen Geschichten dahinter, sind wir da ganz weit vorn“, freut sich Christina Broesike. „Zuerst haben wir gedacht, das wäre hauptsächlich spannend für junge Museumsbesucher, die mit der Technik vertraut sind. Aber wir sehen, dass auch die älteren neugierig sind“, fasst Ulrike Braun vom Archäologischen Freilichtmuseum in Hitzacker erste Erfahrungen zusammen. Und das stimmt.

Schaut man ohne Brille durch den Museumssaal in Lüneburg, drehen sich dort Jung und Alt staunend im Friseurstuhl.

„Wir selbst haben während der dreijährigen Projektarbeit wahnsinnig viel gelernt. Und uns untereinander besser kennengelernt“, zieht Dr. Heike Düselder Bilanz. Alle sind stolz, dass die fachliche Expertise von 13 Häusern in das Projekt einfließen konnte. Inhaltlich vielseitig und komplex, garantiert die neue Technik, dass sich kein Besucher erschlagen oder überfordert fühlt, stattdessen in Bilder eintaucht, bevor er Texttafeln und Exponate betrachtet. Jetzt vielleicht mit ganz anderen Augen. Ein tolle Kombination.