

Augmented und Virtual Reality – neue digitale Strategien im Museum

Veranstalter: Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven

Datum, Ort: 15.03.2018, Bremerhaven

Bericht von: Birgit Burghart / Antje Buchholz, Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven; Ilka Marie Braun, Universität zu Köln

Das Deutsche Auswandererhaus Bremerhaven veranstaltete einen interdisziplinären Workshop zum Thema „Augmented und Virtual Reality – neue digitale Strategien im Museum“. Im Zentrum stand die Frage, welche Folgen die Digitalisierung für die Museumswelt hat. Der Workshop fand im Rahmen des Projektes „museum4punkt0“ statt, das von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages gefördert wird. Das Deutsche Auswandererhaus Bremerhaven testet im Rahmen dieses Projektes digitale Erzählformate, um die Rituale, Ideale und Debatten rund um Migration online und im Museum erfahrbar zu machen. Im Folgenden werden für Virtual Reality und Augmented Reality jeweils die Abkürzungen VR und AR verwendet.

SIMONE EICK (Bremerhaven), Direktorin des Deutschen Auswandererhauses, eröffnete die Veranstaltung und führte in zentrale Fragestellungen ein. Das Deutsche Auswandererhaus plane ein Ausstellungsexperiment, bei dem in einem Raum eine konventionelle, klassische Ausstellung mit Ausstellungsnarrativ, Objekten und Texttafeln gezeigt wird, während in einem weiteren Raum der gleiche Inhalt digital vermittelt werden soll. Dabei solle es unter anderem um die Frage gehen, ob digitale Technologien es ermöglichen, Empathie zu erzeugen. Inhaltlich gehe es bei der Ausstellung um einen Hamburger Zahnarzt, der im Ersten Weltkrieg in russische Kriegsgefangenschaft geriet. Im Zentrum stünden die Zwangsmigration und deren Folgen – für ihn selbst, aber auch für seine Familie.

Frau Eick warf Fragen rund um die Chancen und Grenzen der Digitalisierung im Museum auf, die im Folgenden auch von den Referenten wieder aufgegriffen wurden: Was ist der tatsächliche Mehrwert von Technolo-

gie in der Darstellung von musealen Inhalten, die doch sonst von der Faszination für das Objekt und dessen Geschichte geprägt sind? Wie sieht die Rolle des analogen Objekts und damit auch die Bedeutung des Museums als Ort des Ausstellens in einer digitalisierten Zukunft überhaupt aus? Es gehe im Projekt „museum4punkt0“ für das Deutsche Auswandererhaus zentral darum, einen geschützten Rahmen für das Ausprobieren zu schaffen, um einen dem hochsensiblen Thema Migration angemessenen Einsatz von digitalen Medien zu gewährleisten.

ANDREAS HELLER (Hamburg) von Andreas Heller Architects & Designers stellte das Konzept des Ausstellungsexperiments vor. Zur Evaluierung der Inhalte würden Testgruppen, unter anderem Jugendliche, Rentner/innen, Akademiker/innen und Geflüchtete, jeweils in die klassische oder aber in die digitale Ausstellung geführt. Vor und nach dem Ausstellungsbesuch würden die Besucher/innen befragt, um unter anderem festzustellen, welche Inhalte sich mit welcher Methode besser vermitteln ließen. Nach zwei Monaten könne dann die Retrospektive erfolgen. Die Besucher/innen würden wiederholt befragt. An was erinnern sie sich? Welche Erfahrungen aus dem Ausstellungsbesuch wurden mit anderen Menschen nach dem Besuch geteilt?

JONATHAN HARTH (Witten-Herdecke) ging im ersten Vortrag auf die Bedeutung von Körperwahrnehmung in Virtual Reality ein. Dabei sprach er von einer veränderten Verortung des Selbst durch den Gebrauch von VR, da dieser das gewohnte Koordinatensystem von Wirklichkeit verändern könne. Man habe mit VR nicht nur die Möglichkeit, sich an andere, fremde Orte zu versetzen, sondern auch in andere Körper einzutauchen – ein Vorgang, der zu einer Veränderung des eigenen Welt- und Selbstbildes führen könne. Dieses Gefühl würde insbesondere auch durch die Intuitivität des Bedienens von VR-Geräten erzeugt, wodurch mediatisierte Räume immediatisiert erscheinen würden. Betont wurde dabei, dass die Reflektion, die beispielsweise beim Betrachten eines Objektes in der Museumsvitrine direkt erfolgen könne, bei VR-Erlebnissen, die durch eine starke Unmittelbarkeit und dadurch fehlende Distanz geprägt seien, aktiv

erarbeitet werden müsse bzw. erst im Nachhinein erfolgen könne.

Die Ergebnisse einer Studie Harths, die den Erstkontakt mit VR-Brillen testete, sollte Antworten auf die Frage liefern, ob alle Menschen auf VR in gleicher Weise reagieren. Interessant ist das Ergebnis, wonach der Immersionsgrad auch von nutzerabhängigen Vorerfahrungen und Gewohnheiten im Umgang mit Medien abhängt, und nicht alleine von dem Grad an Interaktionsmöglichkeiten oder der visuellen Darstellung. Die Implikationen eines massiven Einsatzes von AR bzw. VR für die Gesellschaft könne dabei vom Schaffen neuer gesellschaftlicher Räume bis hin zu einer Einflussnahme auf die reale Welt und deren soziale Strukturen reichen, ein Spagat zwischen digitaler Vernetzung und sozialer Isolation. Harth betonte auch die Grenzen von VR, die dadurch entstünden, dass VR-Welten oft aus kommerziellen Gründen geschaffen würden: Dadurch könne ein Teil des Freizeitverhaltens bzw. an sozialen Interaktionen in ein ökonomisches Korsett gezwungen werden. Außerdem müsse bedacht werden, dass in einer virtuellen Realität nur das zu finden sei, was von ihren Gestaltern vorgesehen wird – damit ginge ein Verlust von Unvorhersehbarkeit und Komplexität einher.

In der anschließenden Diskussion wurde der Begriff Realität hinterfragt und die Frage aufgeworfen, ob VR als alternative Realität vielleicht einen geschärften Blick für die analoge Realität eröffne. Dabei wurde der Begriff der „Realitätsverdoppelung“ des Soziologen Niklas Luhmann in den Raum gestellt und die Frage aufgeworfen, ob nicht auch Literatur und Theater in vergleichbarer Weise solche alternative Realitäten schaffen würden. Als Besonderheit von VR wurde diesbezüglich die fast randlose Technologie hervorgehoben, die einen besonders hohen Immersionsgrad erlaube.

CADE MCCALL (York / Leipzig) stellte seine Forschungsergebnisse aus der experimentellen Psychologie vor. Er stellte klar, dass VR nicht an einer einzelnen Stelle des Gehirns verarbeitet wird, sondern auf verschiedene Bereiche des Gehirns Einfluss hat. Das Gehirn reagiere in Kontakt mit VR wie in der Realität – einzelne Wahrnehmungsfragmente würden im Gehirn zu einem Gesamtbild zu-

sammengefasst, inklusive des automatischen Füllens von Wahrnehmungslücken. Für Entwickler einer virtuellen Welt hätte diese Erkenntnis die Konsequenz, dass sie nicht sicher sein könnten, was das Gehirn aus den gebotenen Inhalten der virtuellen Welt macht. Somit träfe das Prinzip des trial and error selbst dann zu, wenn man als Entwickler von VR vermeintlich über unbegrenzte Gestaltungsmöglichkeiten verfüge.

Zudem beschrieb er seine Studie „Room 101“, in der Probanden mit einer virtuellen Realität basierend auf Horrorfilm-Klischees konfrontiert wurden – von Spinnen über Schlangen bis hin zur Verwandlung des Bodens in eine Lavagrube. Die Erkenntnis war, dass Probanden, obwohl nur mit einer virtuellen Realität konfrontiert, emotionale und physiologische Reaktionen zeigten, die die individuelle Stressreaktion der jeweiligen Person in Alltagssituationen widerspiegelt. Ähnlich der Erkenntnis aus Jonathan Harths Studie bestätigte auch diese Studie, dass individuelle Veranlagung bzw. Vorerfahrung einen Einfluss auf die Ergebnisse hat – Probanden, die sich als ängstlich beschrieben, reagierten auch in der virtuellen Realität ängstlicher. Eine weitere interessante Erkenntnis für die Arbeit mit VR ist, dass diese echten emotionalen und physiologischen Reaktionen selbst bei einer cartoonartigen Darstellung einer virtuellen Realität auftreten. McCall schloss seinen Vortrag mit einer pragmatischen wie hilfreichen Gegenüberstellung der Chancen und Risiken von VR: VR bringe so grundlegende Probleme wie Cybersickness, mögliche Kollisionen mit physischen Objekten und emotionale Auswirkungen mit sich, gleichzeitig ermögliche VR aber auch eine besondere (Selbst-)Erfahrung und könne Emotionen hervorrufen, die zu einer nachhaltigeren Lernerfahrung beitragen können. Für ein Risiko, so wurde in der anschließenden Diskussion deutlich, gibt es noch keine richtige Lösung: VR ist momentan noch so neu und aufregend, dass die Gefahr besteht, dass der tatsächlich zu vermittelnde Inhalt auf Kosten des Spiel- und Spaßfaktors auf der Strecke bleibt.

THILO HAGENDORFF (Tübingen) stellte seinen Beitrag zu VR in der Museumslandschaft vor. Er erläuterte, dass mit der Verbesserung der Technologie die Unterschiede zwi-

schen virtueller und nicht-virtueller Realität mehr und mehr verschwimmen würden. Er erwähnte in diesem Zusammenhang das „Paradox of Virtual Reality“ von Michael Heim: Je realer die virtuelle Realität sei, desto weniger virtuell sei sie. Statt von VR, würde es daher Sinn machen, von einem Wechsel verschiedener Realitätsmodi zu sprechen.

Hagendorff sprach von einer Perspektivübernahme, die VR ermögliche, und verwies darauf, dass VR-Brillen teilweise als „Empathy Machines“ bezeichnet werden. VR ermögliche ein Hineinversetzen in vergangene, entfernte oder fiktionale Handlungskontexte – ohne kognitiven Aufwand. Diese Handlungskontexte könnten laut Hagendorff ein nicht-distanziertes Sich-Vorstellen und emotionales Nacherleben historischer Situation erschaffen. Er warf die Frage auf: Will man das in bestimmten Fällen überhaupt? Als Beispiel nannte Hagendorff das für die VR-Brille konzipierte Video „Witness: Auschwitz“ des italienischen Unternehmens 101%, das sich an das sehr sensible Thema Holocaust heranwagt. In dem VR-Video sieht man eine möglichst realistische Abbildung des Ortes im Jahre 1944. Der Tübinger Wissenschaftler kritisierte allerdings die Verwendung des Begriffs „witness“, Englisch für „Zeitzeuge“, da der Benutzer sich nur eine Simulation ansähe, aber nicht selbst dort lebte oder selbst den Ort erlebt hat während des NS-Regimes. Kurzfristige Emotionen, wie etwa Angst oder Beklommenheit, mögen durch das Ansehen des VR-Films zu erzeugen sein. Langfristiges Erleben und Stimmungen, wie etwa permanente Hoffnungslosigkeit, seien jedoch nicht durch das VR-Video zu transportieren.

Durch VR seien digitale Exponate möglich, die beliebig reproduzierbar seien. Hagendorff kritisierte, dass dadurch der auratische Effekt weg falle, da dieser nur bei Originalen entstehe. Hierfür bezog sich Hagendorff auf Walter Benjamin, der in seinem Aufsatz „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ den auf Einmaligkeit basierenden Begriff der „Aura“ des Objekts beschrieb. Nach Hagendorff würden die Rezeptionsprozesse durch VR verändert und die VR-Datenbrille könne möglicherweise eine Isolationsmaschine werden. Face-to-Face Kommunikation sei in VR kaum mög-

lich. Die sozialen Interaktionen würden beeinflusst und verändert werden – jedoch ermöglichten Multi-User-Plattformen eine Interaktion mit anderen Nutzern.

Die Virtual Reality-Technologie könnte sich Hagendorff zukünftig als festen Bestandteil in der Museumslandschaft vorstellen. Die VR-Brille erwecke Neugier, starke Emotionen können dadurch geweckt werden und so würde möglicherweise ein stärkerer Unterhaltungsfokus in die Museen einziehen. Die VR-Technik sei ein Besuchermagnet – möglicherweise aber nur so lange, bis die Besucher mehrheitlich selbst die VR-Technik zuhause haben. Er plädierte dafür, dass Museen deshalb auch weiterhin auf etablierte Inszenierungsformen, wie eine Betonung der Aura der ausgestellten Objekte, setzen.

In der gemeinsamen Abschlussdiskussion mit den drei Referenten, die auch als fachliches Fazit gesehen werden kann, wurden einige Aspekte der Vorträge noch einmal gebündelt, so zum Beispiel zur Frage, was das Neue an VR sei. Für die Referenten liegt das Besondere in der Unmittelbarkeit des Erlebens, die VR ermögliche. Dazu komme eine Interaktivität wie sie bisher nicht möglich gewesen sei, unter anderem durch das Zurückdrängen eines distanzierenden Interfaces wie der Maus oder des begrenzten Bildschirms. Auch bestünde die Möglichkeit, einen Perspektivwechsel vorzunehmen und in Situationen einzutauchen, die man in der Realität möglicherweise nicht erleben würde. Damit verbunden stand auch die Frage, ob VR Empathie erzeugen könne. Dabei wurden Ergebnisse aus Studien erwähnt, die bestätigen würden, dass Perspektivwechsel und das Eintauchen in fremde Rollen beispielsweise Vorurteile reduzieren können. Trotzdem wurde relativiert, dass VR die auftretenden Emotionen der Nutzer nicht regulieren bzw. steuern könne, da der Einfluss von VR nutzerabhängig sei. Die Gefahr einer Traumatisierung durch VR sei nicht ausgeschlossen.

Wie also VR und das Museum erfolgreich verbinden? Einig waren sich die Referenten darin, dass Innovation nicht um der Innovation willen ins Museum gehört: VR müsse im Museum so eingesetzt werden, dass das Medium tatsächlich einen Mehrwert darstellt und nicht nur schlichtes Unterhaltungs-

mittel ist. Auch wurde die technische Umsetzbarkeit von digitalen Projekten thematisiert mit dem Hinweis, dass auch kleiner angelegte Angebote, wie das Arbeiten mit QR-Codes und dem eigenen Smartphone, gute Erfolge haben können. Der Ansatz, dass gute Inhalte immer noch entscheidend für ein erfolgreiches Museum seien, ob nun unterstützt durch VR-Technologien oder nicht, erklärt vielleicht auch die für einen Virtual-Reality-Workshop überraschenden Antworten auf die Abschlussfrage der Diskussion: Wie stellen sich die Referenten Museen in 30 Jahren vor? Keiner der Referenten malte sich dabei aus, dass VR das Museum bis dahin verdrängt haben könnte. Die Referenten erwogen auch die Möglichkeit, dass VR nur ein vorübergehender Trend in der Museumslandschaft sein könnte – damit sähe das Museum in 30 Jahren vielleicht gar nicht so viel anders aus als das Museum heute. Zwischen diesen Extremen wäre auch folgendes Szenario denkbar: Möglicherweise wäre bis in 30 Jahren der Balanceakt geschafft, der es ermöglicht, VR oder AR als Mittler zwischen dem Besucher und dem Objekt zu verstehen. Ob Augmented Reality oder Virtual Reality sich in der Museumslandschaft als neue digitale Vermittlungsstrategien verfestigen, lässt sich noch nicht abschätzen. Die Frage nach dem Mehrwert in Ausstellungen durch VR bzw. AR wird sich erst nach gründlicher Evaluation zeigen.

Der Workshop war Bestandteil des neuen Veranstaltungsformats „museum4punkt0 - impulse“ des Verbundprojektes „museum4punkt0“ (<http://www.museum4punkt0.de>). In dem Projekt werden innovative Einsatzmöglichkeiten digitaler Technologien in Museen erprobt und evaluiert. Die Ergebnisse sollen schließlich allen Kultureinrichtungen in Deutschland zur flexiblen Nachnutzung zur Verfügung gestellt werden. An dem von der Stiftung Preussischer Kulturbesitz geleiteten Projekt sind neben dem Deutschen Auswandererhaus folgende Einrichtungen beteiligt: die Staatlichen Museen zu Berlin, die Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, das Deutsche Museum, die Fastnachtsmuseen Schloss Langenstein und Bad Dürkheim mit weiteren Museen der schwäbisch-alemannischen Fastnacht und das Senckenberg Museum für Naturkunde

Görlitz.

Konferenzübersicht:

Simone Eick (Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven) / Andreas Heller (Andreas Heller Architects & Designers): Begrüßung und Einführung

Jonathan Harth (Universität Witten-Herdecke): Körper und Selbst in Virtual Reality

Cade McCall (University of York / Max-Planck-Institut für Kognitions- und Neurowissenschaften Leipzig): The real, the virtual and the brain

Thilo Hagendorff (Universität Tübingen): Virtual Reality in Museen – Philosophische und medienwissenschaftliche Perspektiven auf einen neuen Trend

Abschlussdiskussion

Moderation: Manuel Krane (Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven)

Tagungsbericht *Augmented und Virtual Reality – neue digitale Strategien im Museum*. 15.03.2018, Bremerhaven, in: H-Soz-Kult 23.08.2018.