

Mit digitaler Brille Kunsthalle neu erleben

Mit VR-Brille und Controller die Kunsthalle in Bielefeld mal ganz anders erleben. Die Herausforderungen der virtuellen Bewegung und des Fotografierens schaffen ein beeindruckendes Erlebnis.

Jule Prietzel

■ **Bielefeld.** Vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzen, die Treppen hoch. Links und rechts sieht es so tief aus. Die Bäume, die durch die großen Fenster zu erkennen sind, sind grün, dabei ist doch Januar und draußen liegt Schnee. Da passiert es: Ein falscher Schritt – schon laufe ich gegen die Wand. Schnell die Virtual-Reality-Brille vom Kopf reißen. Zum Glück war es nur eine Simulation!

In der Kunsthalle Bielefeld können Besucher bei der Ausstellung „Virtuelle Kunsthalle – Brille auf und dann?“ mit einer VR-Brille und zwei Controllern ausgestattet ihren Museumsbesuch neu erleben.

Nadine Kleinken, Forschungsvolontärin, und Matthias Albrecht (digitale Museumspraxis), geben mir eine kurze Einweisung. Dann geht die Tour durch die Kunsthalle los. Tatsächlich bewegen wir uns dafür nicht, wir bleiben in der Eingangshalle. Albrecht hilft mir, die Brille richtig aufzusetzen. Auch Kleinken setzt sich eine Brille auf, um mich durch das Virtual-Reality-Erlebnis zu begleiten. In jeder Hand haben wir einen Controller, mit dem wir uns in der virtuellen Realität fortbewegen können. Nachdem ich mich an die Situation gewöhnt habe, gehen wir die Treppen hoch. Das virtuelle Treppensteigen, das mehr wie ein Fliegen ist, fühlt sich unnatürlich an, und ich erwische mich dabei, wie ich meinen Fuß anhebe, um tatsächlich eine Stufe zu nehmen.

Im ersten Raum stehe ich vor bunten Bildern. Mir fällt es schwer, mich auf die einzelnen Kunstwerke zu konzentrieren, meine Augen scheinen etwas schneller zu sein als mein Gehirn. Beim Betrachten der Bilder kann ich verschiedene Lieder auswählen, die ich über die Brille höre. Ich habe das Gefühl, eine Art Reizüberflutung zu erleben. Sich



Von außen bestimmt ein lustiges Bild: Der Versuch sich in der virtuellen Realität zurechtzufinden und zu verstehen, dass ich keine Angst haben muss, vor eine Wand zu laufen.

Foto: Peter Unger

gleichzeitig auf die Bilder, die Musik und die Tatsache zu konzentrieren, dass ich mich in einer virtuellen Realität befinde, überfordert mich.

Im nächsten Raum wartet eine neue Überraschung. An einer Wand befinden sich verschiedene Muster, die mich an Mandalas erinnern. „Du kannst gerne eines der Muster aus der Wand herausnehmen und im Raum platzieren“, sagt Kleinken. „Soll ich es an die schwarze Wand hängen?“, frage ich und drehe mich zur

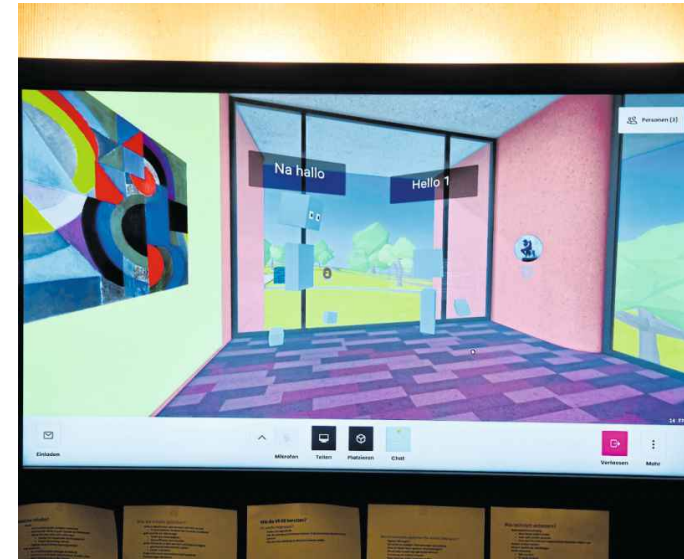
gegenüberliegenden Wand. „Kannst du machen. Aber vergiss nicht, dass dies ein dreidimensionaler Raum ist. Du kannst die Muster auch einfach mitten in den Raum hängen.“ Gesagt, getan.

Nachdem bunte Muster im Raum schweben, schlägt Kleinken vor, ein virtuelles Foto von dem Meisterwerk zu machen. Sie zeigt mir, wie ich eine Kamera bedienen kann. Das Foto kann ich an eine Wand in der VR-Kunsthalle hängen.

Wir besuchen noch zwei

weitere Räume, dann kann ich nicht mehr. Die Brille wird immer schwerer, und langsam wird mir schwindelig.

Während meiner Abenteuer-Tour konnten mich Außenstehende auf einem großen Bildschirm beobachten. „Theoretisch können bis zu 30 Personen gleichzeitig in dieser Welt sein“, erklärt Albrecht. „Wir haben bisher jedoch nur vier Brillen.“ Eine Brille kostet 350 Euro. Die Preise für VR-Brillen können sich jedoch bis weit in den vier-



Auf einem großen Bildschirm können Außenstehende beobachten, was ich (linke Figur) in der virtuellen Realität mache.



Nadine Kleinke erklärt mir, wie ich mich mit einer VR-Brille und zwei Controllern fortbewegen kann.

stelligen Bereich ziehen. „Leute, denen schnell schlecht oder schwindelig wird, haben auch die Möglichkeit, die Tour im Sitzen zu machen.“

Kleinken und Albrecht haben bereits einige Workshops zum Thema VR angeboten. „Dabei konnten wir uns direktes, wichtiges Feedback holen“, sagt Kleinken. Es soll helfen, das Projekt weiterzuentwickeln. Auch Kooperationen mit Künstlern seien in Zukunft denkbar. „Das Museum ist ein sozialer Ort, darum ist

es uns wichtig, diese soziale Interaktion, auch mit in die VR-Welt zu bringen. So ist es möglich, dass mehrere Avatare gemeinsam die VR-Kunsthalle erkunden“, sagt Kleinken. Für die Zukunft sei geplant, die VR-Kunsthalle auf die Internetseite zu stellen, damit Leute auch von zuhause aus das Museum virtuell erkunden können.

In den kommenden Wochen sind noch Termine frei, um sich selbst ein Bild der virtuellen Realität zu machen.