

Das immersive Konzept

Mein Konzept entstand aus der Überlegung, sowie einer kleinen empirischen Studie dazu, dass der Dialog aus der Vermittlung und Aneignung sowie der Dialog aus Botschaft und meiner eigenen Identität die Immersion vorantreiben. Entscheidend daran ist die Betrachtung, dass meine Identität als Stellschraube für die Wahrnehmung und das Verständnis aller Botschaften dient. Dabei ist die Vermittlung die Art und Weise wie die Botschaften und Inhalte der einzelnen Exponate an die Besucher weitergetragen werden. Diese können durch die eine Identität auf verschiedene Arten wieder Interpretiert werden. Dies wird beeinflusst durch die Erfahrungen, Interessen und Ansichten des einzelnen Besuchers. Hier ist der Bereich in den ein Charakter eingreifen kann, um wie ein Filter den Blickwinkel zu erweitern und eine andere Sicht auf die Dinge einzunehmen. Auch das Wissen, dass es ein Charakter ist, hilft uns dabei. Es gibt uns sozusagen den Raum, uns von unserer Eigenen Identität zu distanzieren, damit wir uns öffnen und von alten Mustern und Denkweisen lösen können. Für die Dauerausstellung und vor allem Sonderausstellung wird dieser Dialog mit dem Faktor des Spiels übersetzt, insbesondere des Rollenspiels (Roleplays). Hier vor allem mit Aspekten aus Roleplay Games.

In der Dauerausstellung ist das Rollenbild eher kontextsensitiv. An den verschiedenen Stationen können die verschiedenen Perspektiven eingenommen werden, die den Besucher immersiv in die Erzählung einbinden sollen. Dadurch wird es zu meinem Narrativ – meiner Geschichte.

Ganz anders dazu ist die Sonderausstellung. Hier nimmt der Besucher zu Beginn direkt eine Rolle an, die er mit seiner Persönlichkeit und seinen Interessen auflädt. Dadurch kann er losgelöst von seiner Person einen anderen Blickwinkel einnehmen, weil man die Beweggründe besser versteht. Auch, dass nur ein kleiner Erzählstrang in der Sonderausstellung betrachtet wird hilft, alle Seiten genau zu beleuchten.

Dazu trägt auch bei, dass die Sonderausstellung als gemeinschaftliches Event gedacht ist. Man bestreitet einen kleinen Handlungsstrang, der sehr detailliert betrachtet werden kann. Dazu tragen auch Diskussionen in der Gruppe bei, in denen Interpretationsansätze kritisch betrachtet werden können. Dadurch wird die Möglichkeit der Deutung an den Besucher weitergegeben und das Museum wird zum Vermittler.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass die Ausstellung den Besucher durch Immersion in ihren Bann ziehen soll. Dies geschieht unter Einbeziehung der Virtualität z. B. durch die Hilfe des Smartphones bzw. einer App. Dabei soll der Besucher sich auf spielerische Art durch Interaktion mit den Objekten selbstständig die Informationen aneignen und deuten.



Die Bauernburg (Fliehbürg) ist ein altes Steinwerk in Ottenhausen, welches vermutlich im 14. Jahrhundert erbaut wurde. Sie diente als Vorratsspeicher, aber auch als Zufluchtsort in ungewissen Zeiten. Dieses spiegelt auch die Massivität des Gebäudes wider mit seinen 1,1 m dicken Bruchsteinwänden, welche das Erdgeschoss und den Gewölbekeller umschließen. Heute beheimatet die Bauernburg das Heimatmuseum Ottenhausen, in dem die Geschichte der Burg dargestellt wird. Die ca. 1989/90 entstandene Dauerausstellung thematisiert des weiteren die Dorfgeschichte und verschiedene Facetten des alltäglichen Lebens mit einem großen Schwerpunkt auf alten Handwerksberufen (z. B. Schmied, Wagner, Sattler etc.), welche sich vom Erdgeschoss bis ins Dachgeschoss zieht. Das Museum wird durch den Heimatverein Ottenhausen betreut.

Im Untergeschoss war bis vor Kurzem auch noch ein Café, welches für sein Rittermahl bekannt war.

Heimat – Flucht

Durch die inhaltliche Nähe der Dauerausstellung zum Freilichtmuseum in Detmold bedarf es einer thematischen und kuratorischen Neupositionierung des Museums. Zum neuen Thema wird der zweite Name der Burg – Fliehbürg.

Das Thema der Flucht begleitet die Burg von ihrer Entstehung an. Gegen die Bedrohungen jener Zeit bot sie den Menschen Sicherheit, Stabilität und Zuflucht. Sie schützte die Gemeinschaft und das alltägliche Leben. All das macht sie für die Bewohner des kleinen Dorfes zu einem Symbol der Heimat. Die Kontrastierung von Flucht und Heimat bildet den roten Faden, der sich durch die gesamte Ausstellung zieht. Die Heimat ist dabei immer der Absprungpunkt vom realen Hier und Jetzt. Es ist das Greifbare, was der Besucher kennt und sieht.

Die Farbigkeit der Möbel soll den Besucher zum Träumen verleiten, denn auch der Traum ist eine Art der Flucht. Dabei versuchen wir nicht physisch den Raum zu verlassen, sondern entfliehen mit unserem Geist. Es stellt die romantische Seite der Flucht dar, die uns antreibt zu handeln. Die Farbstimmung ist hier abgeleitet von den Polarlichtern, die mit ihrer mystischen Ausstrahlung die Menschen von jeher verzauberten. Sie sollen dabei ein universelles Bild vom Träumen an sich schaffen und jedem den Raum für den eigenen, individuellen Traum lassen. Sie färben den Himmel in einem Lichtspektrum zwischen grün bis violett. Im Raum soll das Zusammenspiel aus blau und grün den Besucher in eine hoffnungsvolle, harmonische Stimmung versetzen, die einem die Zuversicht gibt, sich mit deinem so polarisierenden und auch unangenehmen Thema, wie das der Flucht, auseinanderzusetzen. Das Violett hingegen soll unsere Phantasie anregen und die fast schon

„All diese Burgen zeugen von unruhigen Zeiten, in denen Räuberbanden und feindliche Truppen ihr Unwesen trieben. [...] Die Bauernburg war ursprünglich von der Landbevölkerung als Speicher erbaut. Nur in größter Not diente sie zum Schutz und Heil der Dorfbewohner, sie wurde zur Fliehbürg.“

Die Bauernburg Das Steinwerk zu Ottenhausen (Daniel Bruns, S.21)

magische Komponente der Virtualität symbolisieren. Die Farbigkeit überzieht jedoch nur die Möbel (und die Decke / dunkelblau) und überzieht nicht die umliegenden Wände.



Ein weiteres prägendes Element des Raumes sind die massiven Steinwände, welche einen mit einem Gefühl von Sicherheit umschließen. Besonders deutlich wird dies an kleinen und höherliegenden Fenstern, bei denen die gesamte Leibungstiefe der Wand gezeigt wird. Die Wände bestehen aus Bruchstein, der an Kanten und Fenstern beschlagen wurde. Überall sonst ist er in seiner natürlichen Form gelassen worden.

Besonders deutlich wird dies auch im Gewölbekeller, dort bilden Wand und Decke Eine Einheit. Der Stein ist das wichtige Element bei diesen Steinwerken. Er steht symbolisch für Sicherheit. In seiner unbändigen Form prägt er die ganze Region, z.B durch die unmittelbare Nähe zu den Externsteinen. Diese unregelmäßige und freie Form greifen die Möbel in polygonaler Form auf. Sie sollen wie die Bruchsteine, die einst zusammengesucht und dort hingbracht wurden, wirken, welche durch ihre gewisse Monumentalität eine Hierarchie der Inhalte und Informationen schafft. An einigen Stellen lösen die Möbel sich dabei von ihrer massiven Form und gehen über in eine skelettartige Struktur. Über diese Bereiche zieht sich die virtuelle Ebene wie eine dünne Haut. In dieser kann man mit dem Smartphone und Augmented Reality (AR) die Informationsebene sichtbar machen. So wird die Transparenz der Virtualität gebrochen und sie bekommt an diesen Stellen einen Körper, der sie trägt.

Immersion

Die Möbel mit ihren Exponaten ziehen uns mit in die Mixed Reality. Dies ist der Bereich, der sich zwischen dem realen Raum, in dem wir uns bewegen, und dem virtuellen Raum befindet, in dem Aktivitäten simuliert werden können, sowie Kommunikation stattfinden kann. Das heißt, für die Ausstellung wird die für uns greifbare, begrenzte Welt mit Virtualität erweitert. Dies geschieht auf der realen Seite durch physische Objekte (Exponate), die wir mit all unseren Sinnen wahrnehmen können. Diese sind Objekte, die wir schon kennen oder mal gesehen haben. Es sind Gegenstände mit denen wir uns identifizieren können. Auf der anderen Seite wird diese Beziehung, die wir zu den Objekten haben, irritiert durch die virtuelle Erweiterung. Dafür können Projektionen, Sound, etc. genutzt werden, welche das Objekt überlagern. Sie bilden dazu eine neue inhaltliche Ebene, welche die ursprüngliche Bedeutung verändern kann. Es entsteht die Möglichkeit, auch in einem räumlich begrenzten, realen Raum mehr Informationen und Wissen zur Verfügung zu stellen.

darstellen. Dabei handelt es sich auch um einen polygonalen Tisch, auf dem alte und neue Arbeitswerkzeuge liegen. Diese können spielerisch frei zusammensortiert werden, wodurch immer neue Gruppen entstehen. Eine Projektion, die über die Objekte fällt, erzählt dann die immer wieder neu zusammenkommenden Geschichten der Gegenstände die optisch erst einmal nicht zusammen gehören würden. Der Besucher entwickelt durch seine Handlungen ein neues Narrativ. Dazu erstreckt sich ein Zeitstrahl über alle drei Möbel, der erst durch AR sichtbar wird.

Beim nächsten Thema wird der Alltag, der eigentlich schon im zweiten Möbel thematisiert wird, weitergetrieben und gipfelt in der Realitätsflucht. Diese Seite soll den träumerischen Aspekt der Flucht darstellen und handelt über unsere Träume und Wünsche. Das Exponat ist deswegen hier auch nicht visuell sondern auditiv. Der Glockenschlag ordnete früher den Tagesablauf der Menschen, heute hat diese Funktion unser Smartphone übernommen. Dieses Geräusch soll hier durch die einzelnen Besucher mit ihren Smartphones imitiert werden. Hier soll auch die soziale Komponente der Heimat aufgeführt werden, die hier mit der Frage "wer will ich sein" kontrastiert. Um sich der Realität zu entziehen, flieht man mit Hilfe einer VR Brille in den virtuellen Raum. Dieser thematisiert wie man heute über das Smartphone als Medium der Welt entflieht zum Beispiel mit den Unterthemen Social Media oder Gaming.

Alle Möbel beschäftigen sich mit den verschiedenen Arten und Aspekten der Flucht. Besonders wichtig ist dabei die Vermischung von historischen und aktuellen Informationen. Dadurch kann man aus dem Geschehen lernen, um das Heute zu verstehen. Die aktuellen Bezüge sollen dabei zur Selbstreflexion anregen.

Das erste Möbel beschäftigt sich mit der räumlichen Flucht. Diese wird vor allem durch politisch organisierte Gewalt wie Kriege oder Unruhen verursacht. Das Exponat dazu besteht hier aus fünf Karten (eine Ortskarte, eine der Region, eine Deutschland-, eine Europa- und eine Weltkarte), welche einzeln auf einem Tisch ausgebreitet werden können. Über die ausgewählte Karte können dann durch Projektionen verschiedene Filmsequenzen abgespielt werden, bei denen der Besucher entscheiden kann, aus welcher Sichtweise er die Geschichte weiter hören möchte. Hier können Themen aus der Heimat, wie der

Siebenjährige und Dreißigjährige Krieg, zu finden sein. Aber auch aktuelle Themen, wie zu den letzten Flüchtlingsströmen oder über die generelle Weltordnung. Als zweites Exponat findet man hier auch noch eine Baumscheibe. Mit seinem eigenen Smartphone kann der Besucher hier per AR die Ortsgeschichte Ottenhausens zwischen den einzelnen Jahresringen finden und sichtbar machen. Des Weiteren stellt die Scheibe das Verbindungsglied zu einem weiteren Fluchtthema dar, das der Klimaflucht. Klima wird in der heutigen Zeit immer mehr zu einer Bedrohung für viele. Auch hier in unserer Heimat sind die Auswirkungen deutlich zu spüren. Stark beeinflusst wurde diese Flucht von der des zweiten Möbel.

Damals prägte die Landflucht viele Dörfer. Mit der Industrialisierung veränderten sich die Gewohnheiten und Berufe der Menschen. Heute wendet sich langsam das Bild und es kommt an vielen Stellen zu einer Stadtflucht. Dieses soll auch das nächste Exponat

Exponat *räumliche Flucht*

Dieses Exponat zeigt verschiedene Karten, von einer Ortskarte bis zur Weltkarte. Dabei zeigen Projektionen politisch organisierte, territoriale Gefahren und ihre Fluchtbewegungen.



AR *Klimaflucht*

Die Transparenz des physischen Raumes wird in der virtuellen Welt gefüllt mit Information. Besonders hier wird auf eine scheinbar unsichtbare Gefahr aufmerksam gemacht, die durch ihre räumliche Distanz erstmal nicht zu greifen scheint. Doch für immer mehr Menschen wird es zur bitteren Realität und wir können dieser Bedrohung nicht mehr entfliehen.



Exponat + AR *Ortsgeschichte*

Auf den ersten Blick nicht zu sehen, versteckt sich die Ortsgeschichte zwischen den Jahresringen des Baumes. Das Smartphone hilft mir dabei diese Geschichten zum Vorschein zu bringen.

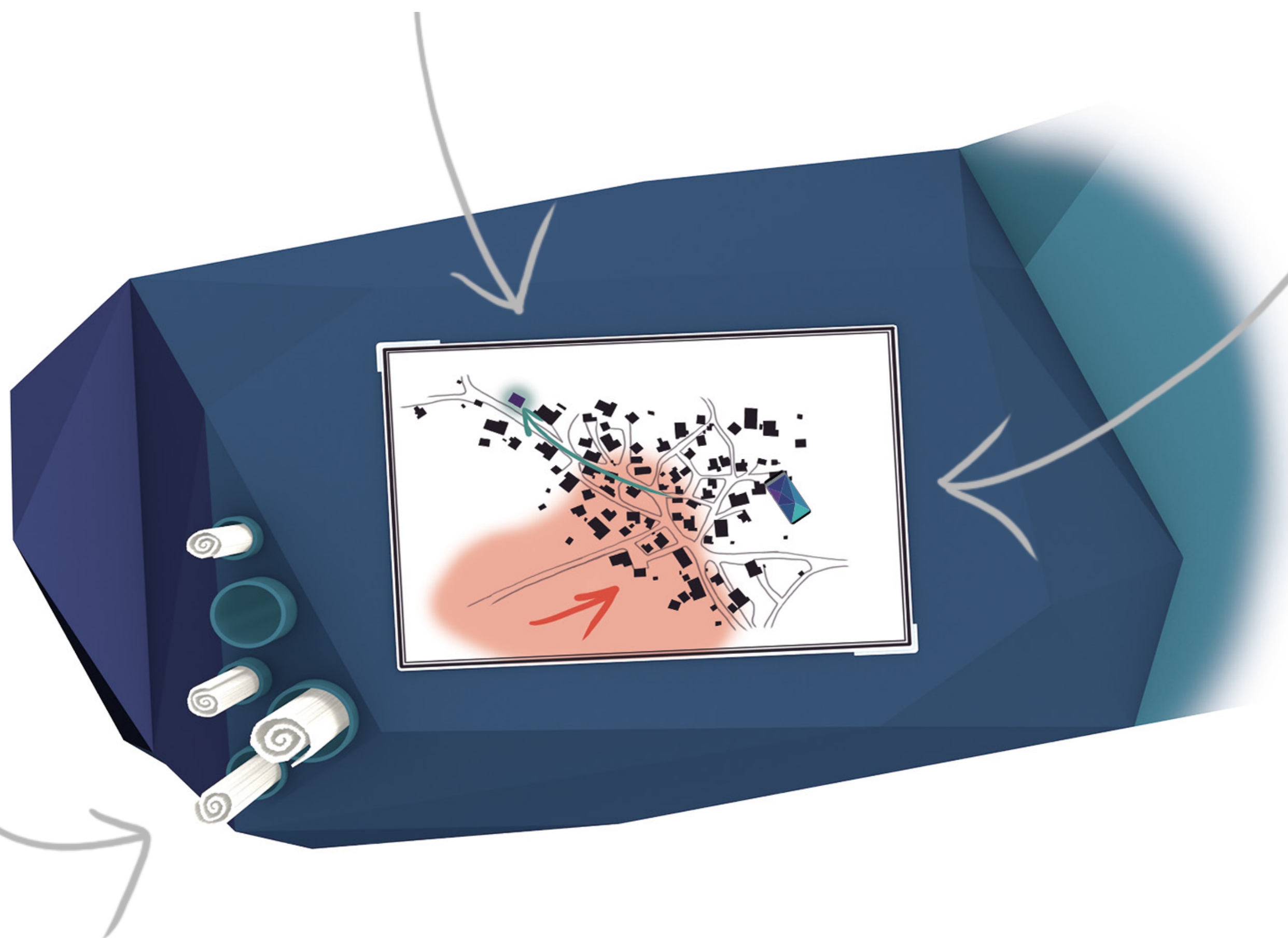


Projektion *Informationsebene*

Ob die Bedrohung durch Räuberbanden oder der Verlauf des siebenjährigen Krieges um Ottenhausen - der Inhalt kann alles umfassen, was die Karte abbildet. Die Projektionen können die Historie, aber auch das derzeitige Geschehen wiedergeben.

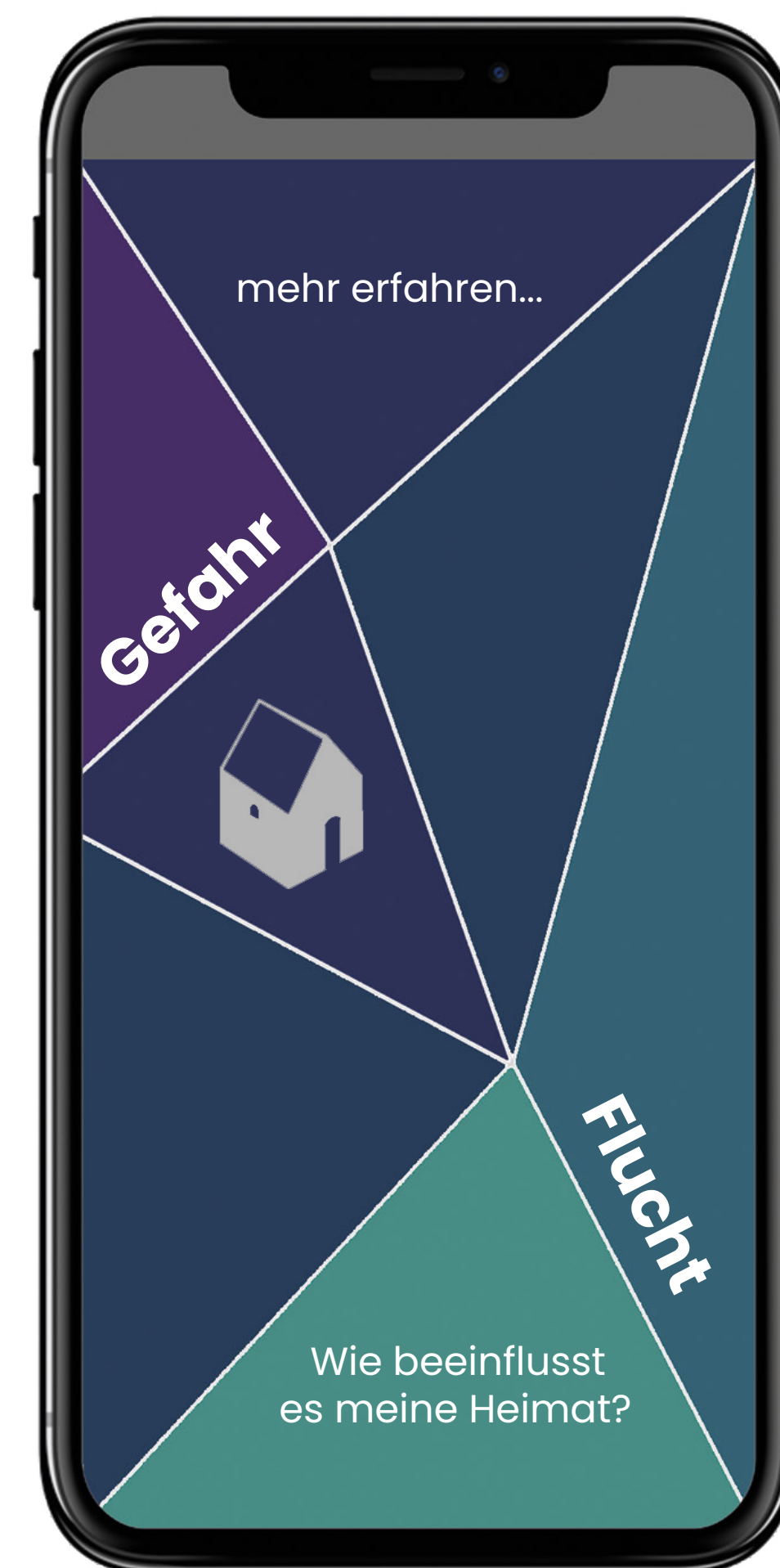
Karten *szenografische Ebene*

Dieses physische Element bringt die Informationen in den realen Raum. Man kann die Karten sehen, anfassen und auch wechseln. Der Besucher wird aktiv mit seinen Sinnen und ebenso Handlungen in die Erzählung eingebunden.



App *Werkzeug*

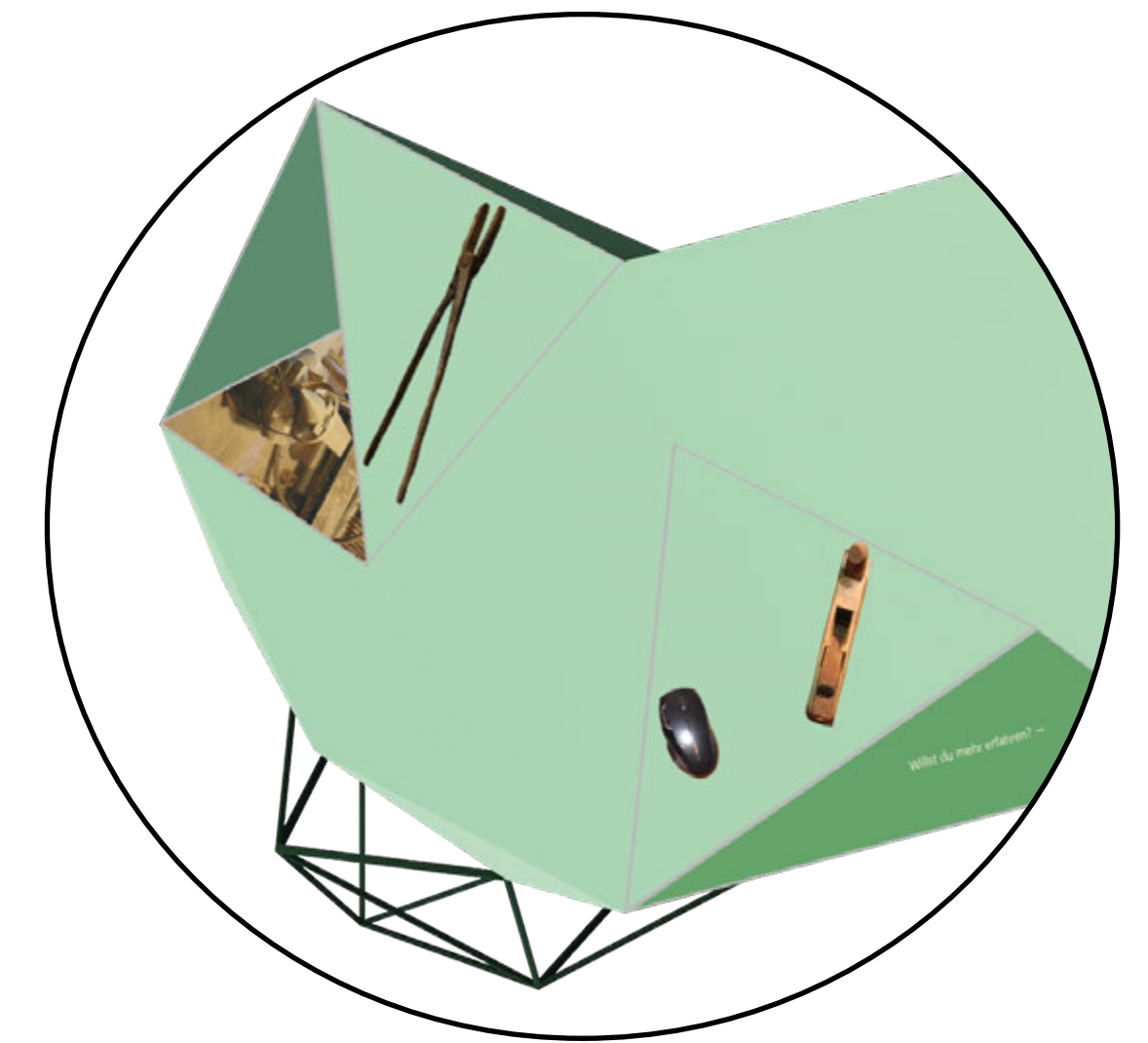
Welche Geschichte interessiert mich? Ich will mitentscheiden, was ich sehe und höre.



AR Zeitstrahl *räumliche Ebene*



Im realen Raum kann der Besucher auf Entdeckungstour gehen, um mit AR Informationen im digitalen Raum zu finden. Hier zum Thema Landflucht / Stadtflucht.

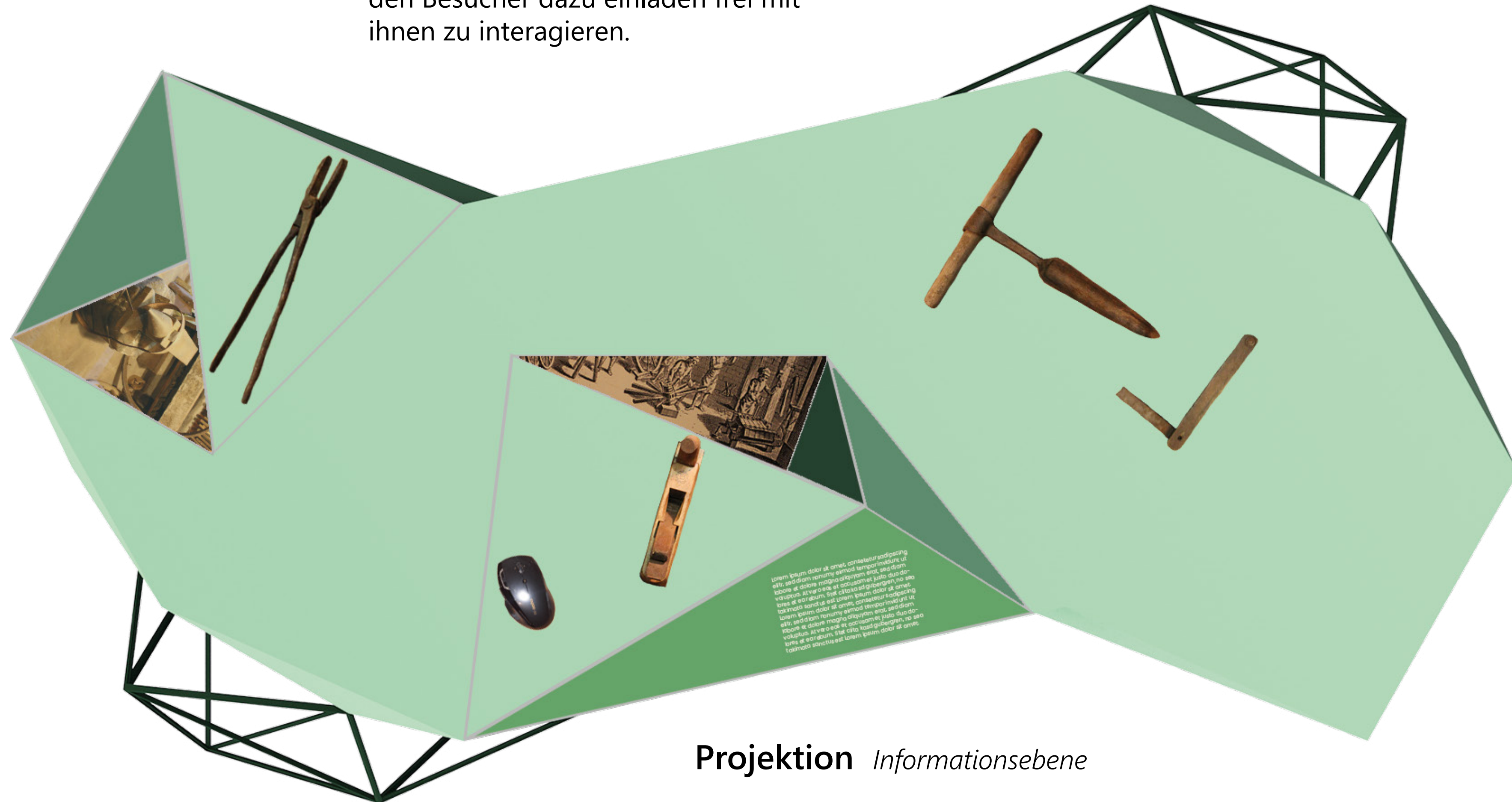


Exponate *szenografische Ebene*

Auf dem Möbel können verschiedene Exponate zusammengelegt werden, welche dann ihre gemeinsame Geschichte erzählen.

Werkzeuge *szenografische Ebene*

Als Exponate liegen alte und neue Werkzeuge auf dem Möbel. Sie sollen den Besucher dazu einladen frei mit ihnen zu interagieren.



Projektion *Informationsebene*

Die Kombination der verschiedenen Objekte verknüpft ihre Bedeutungen und Bezüge zueinander und lässt immer andere Geschichten entstehen.



Glocke *szenografische Ebene (Sound)*
Was damals der Schlag der Glocke war,
ist für uns heute das Smartphone.



AR *Alltagsflucht*

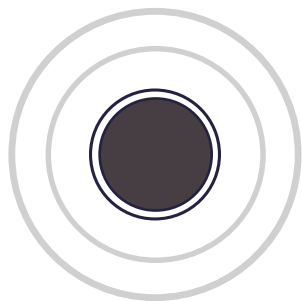
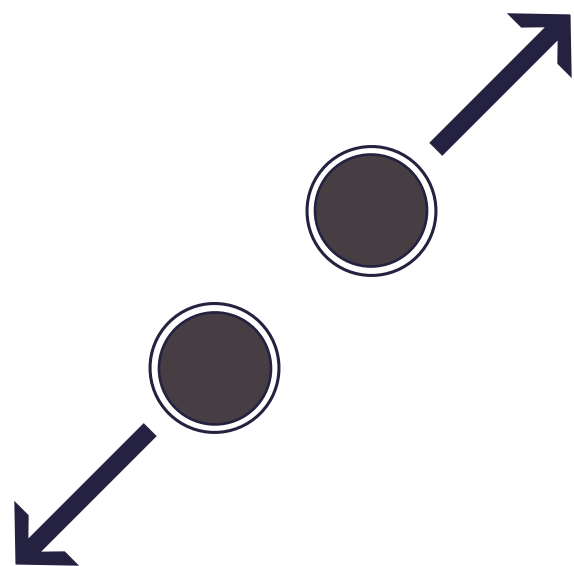
Gipfelung des Zeitstrahls in der
heutigen Zeit.



VR *Informationsebene*

Das Smartphone ist das Medium
um aus der Realität zu entfliehen.
In scheinbar grenzenloser Freiheit
können wir uns darstellen, wie wir
uns sehen wollen. Ein Raum zwischen
Traum und Albtraum in dem man sich
immer fragt "Wer will ich heute sein?"

Steuerung

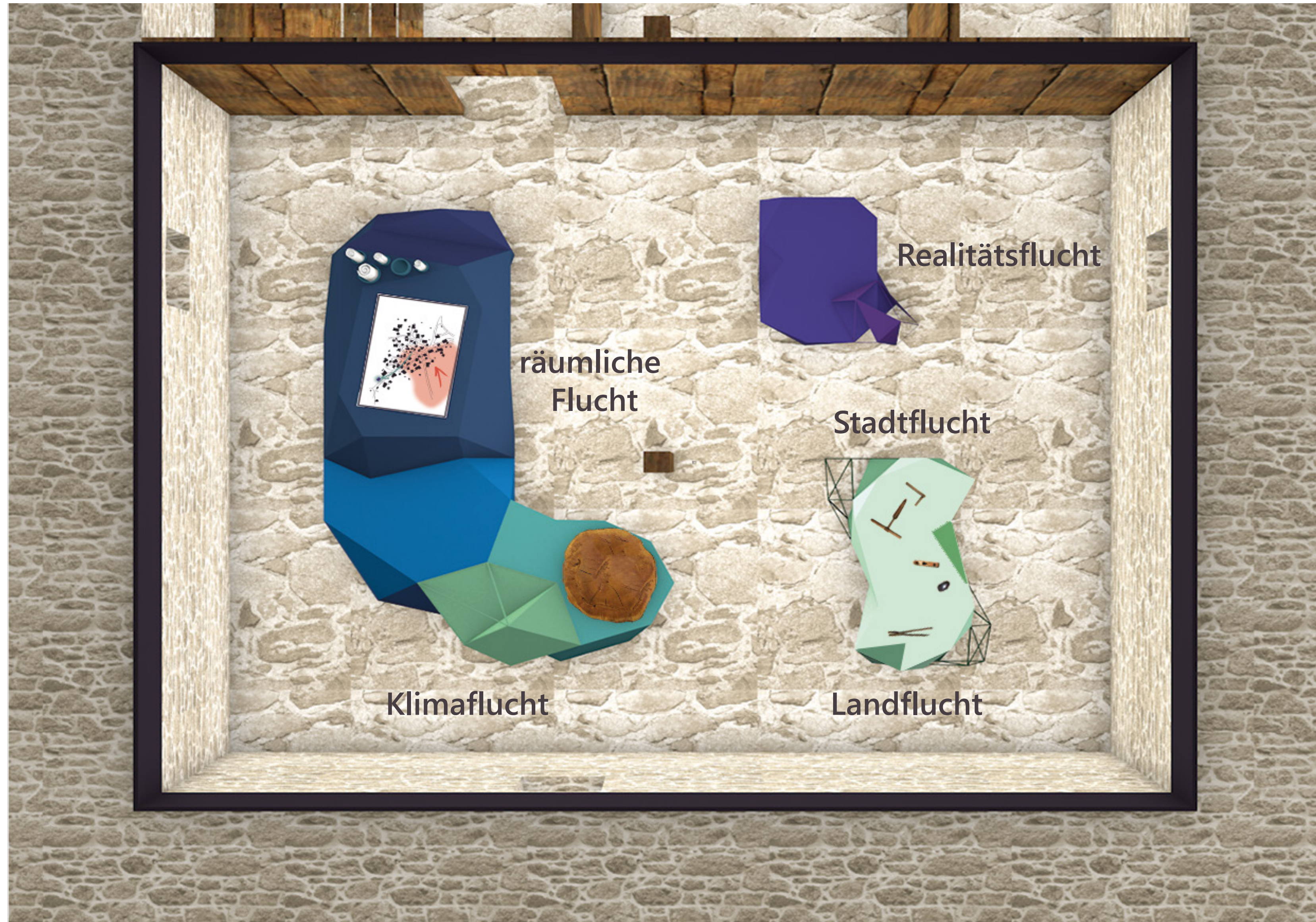




Mein Zufluchtsort

Ich war noch sehr jung, als plötzlich der Alarm ertönte. Wir mussten sofort alles stehen und liegen lassen und machten uns mit all unseren Nachbarn auf. Es hieß wir seien die erste Häuserreihe und würden wenn der Feind kommt wahrscheinlich unter Beschuss stehen. Zur Sicherheit flüchteten wir alle in den alten Stollen im Berg. Tagelang verharrten wir dort zusammengekauert in der Dunkelheit.

Brunhild



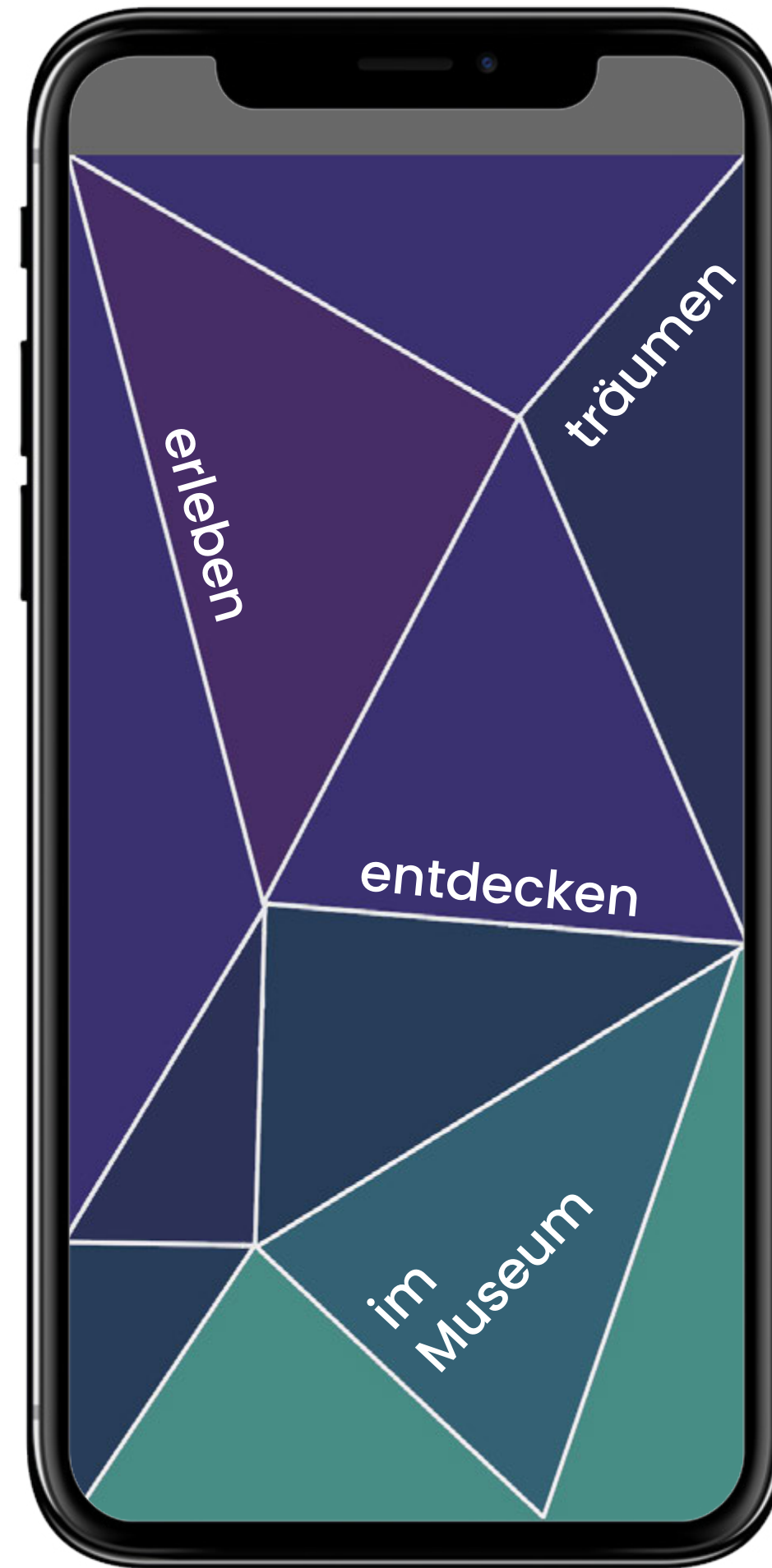
App:

Die App ist der Ort, wo alles zusammenkommt. Grundsätzlich dient die App für die Funktionen des Pre-Sale-Service, wie Ticketverkauf, und gibt allgemeine Informationen z. B. zur Anfahrt, Preise etc. Dadurch, dass die Tickets online gebucht werden können, kann der Heimatverein Ottenhausen, der das Museum betreut, alles strukturierter planen und betreuen. Des Weiteren dient sie als Werkzeug für Dauer- und Sonderausstellung und macht mit seinen kleinen Tools die virtuelle Welt für uns sichtbar.

In der Dauerausstellung hilft sie dem Besucher, die virtuelle Schicht sichtbar zu machen, indem wir durch AR den Raum neu wahrnehmen können und alle neuen Information sehen.

Die Sonderausstellung hingegen findet hauptsächlich in der App statt. Sie dient als Erzähler der Geschichte, Vermittler von Information und Träger meiner Identität. Durch sie eigne ich mir den Raum und seine Geschichten an und mache sie zu meiner eigenen.

App



Sonderausstellung



Charaktererstellung

Sonderausstellung



Toolbox



Aufgrund der Charaktereigenschaften die man sich gibt, bekommen man Fähigkeiten die man als Werkzeug benutzen kann, um die Informationen aus der virtuellen Ebene sichtbar zu machen. Auch die persönliche Geschichte, die parallel zur Hauptstory erzählt wird, basiert auf der Identität die man verkörpert.

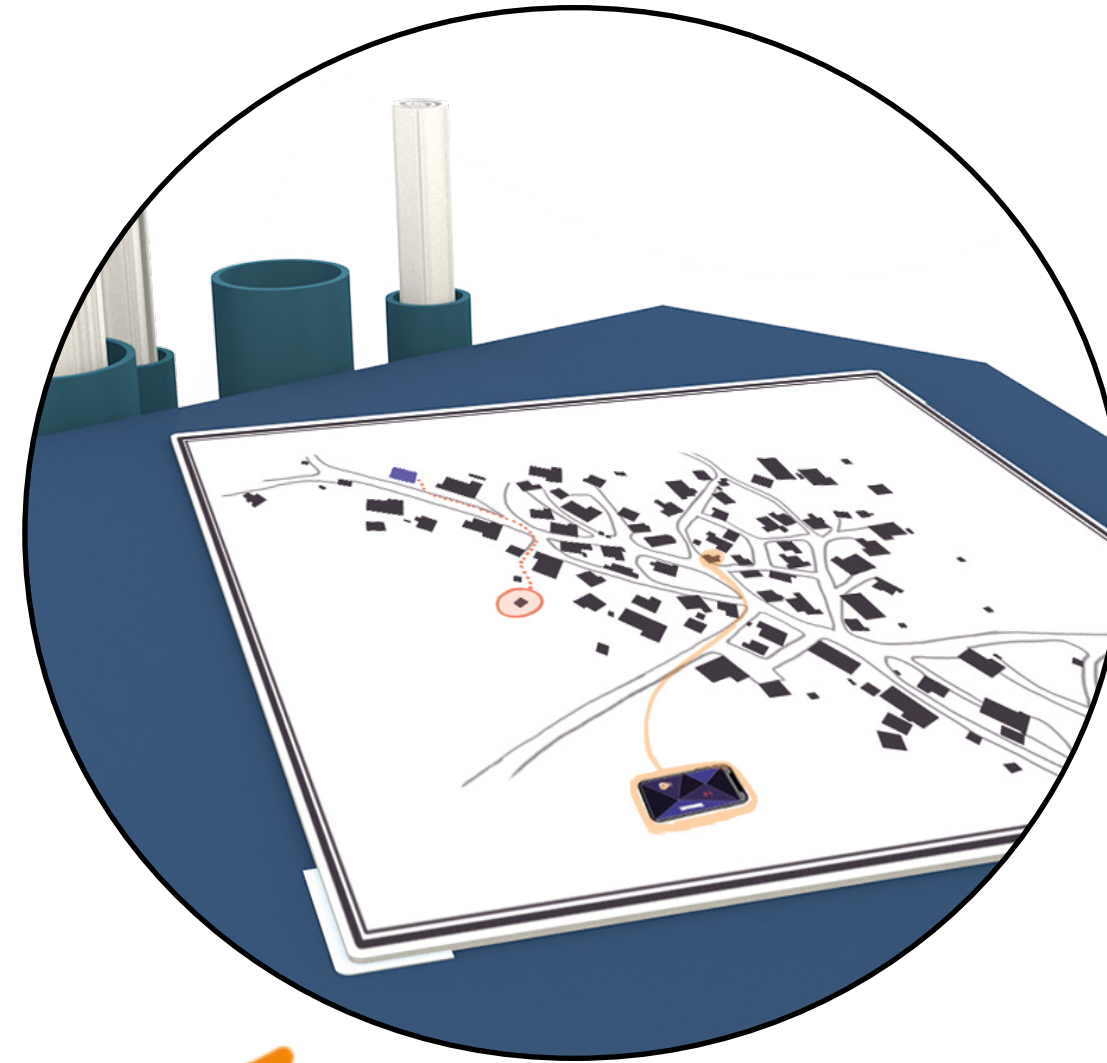


Story

Sonderausstellung



Rucksack



Alles was man findet landet im Rucksack. Im weiteren Spielverlauf kann man diese Dinge wieder einsetzen, um neue Informationen zu bekommen. Dazu sollen auch die vorhandenen Exponate eingebunden und mit anderen Bedeutung versehen werden.



Notizbuch

Quellen

Bildquellen:

https://www.vippng.com/png/detail/89-890379_samsung-galaxy-note-8-png-hand-holding-smartphone.png, 23.01.2021
<https://banner2.cleanpng.com/20180825/tsf/kisspng-iphone-x-mobile-app-handheld-devices-smartphone-po-5b818cc725da49.9538667415352168391551.jpg>, 23.01.2021
https://cdn.pixabay.com/photo/2020/08/08/20/27/cellphone-5473878_960_720.png, 23.01.2021
<https://i.pinimg.com/originals/e9/16/40/e91640ae249d0b1dc1fb969ee6303a45.jpg>, 23.01.2021
<https://media.istockphoto.com/photos/background-of-stone-wall-texture-picture-id1159660894>, 23.01.2021

Filmquellen:

Before the Flood, Fisher Stevens (2016)

Literaturquellen:

Bruns, Daniel Die (Janurar 2014): Die Bauernburg. Das Steinwerk zu Ottenhausen. 4. Auflage, Ottenhausen