

Coburger Puppenmuseum

Interaktive Installation



Abb. 1: Aufnahme in einem Puppenhaus [Hess, DDT 2018].

Leitung:	Prof. Dr. Mona Hess
Bearbeitung:	Mark Wernsdorfer M.A., Dr. John Hindmarch
Partner:	Puppenmuseum Coburg; Zusammenarbeit mit der Hochschule Coburg; Studierende und Dozenten der Fakultät Design und des Studium generale „Der Coburger Weg“
Laufzeit:	2018
Finanzierung:	Lehrstuhl-Eigenmittel

Das Puppenmuseum Coburg besitzt eine große Zahl an Puppenhäusern aus den letzten Jahrhunderten bis zur heutigen Zeit. Puppenhäuser sind verkleinerte Modelle von Häusern, mit allen Details der baulichen Ausstattung, dem Dekor und auch mit der Kleidung der (Puppen) Bewohner. Sie faszinieren durch ihre Maßstäblichkeit und annähernd wirklichkeitsgetreue Materialität und dienen Kindern als Anschauungsmaterial und praktische Übung für die Zukunft, aber auch zum Spielen. Sie ermöglichen dadurch einen interessanten Einblick in die Zeitgeschichte der Innenraumdekoration und der Ausstattung von Wohnhäusern zu unterschiedlichen Zeiten, beispielsweise elektrische und sanitäre aber auch in die Sozialgeschichte oder das sich wandelnde Rollenverständnis.

Die Studierenden des Masterstudienganges Digitale Denkmaltechnologien haben im November 2017 mit Prof. Dr. Mona Hess zusammen das Puppenmuseum besucht. Zunächst war die Aufgabe eine Dokumentation der Ausstellung „Modelle, die die Welt bedeuten. Wie Wissen entsteht“ nach deren Eröffnung zu dokumentieren. Im Gespräch mit der Leiterin des Puppenmuseums, Christine Spiller, formte sich jedoch eine Idee heraus zur Ausstellung durch die Entwicklung einer interaktiven virtuellen Applikation, die von den Besuchern genutzt werden kann. In der Forschung werden diese Möglichkeiten genutzt, um Entwürfe digital und interaktiv in der Virtuellen Realität, also in Zusammenarbeit oder allein, zu verändern. Innenräume von Puppenhäusern sind Räume, die es vielleicht in dieser Konstellation nie gegeben hat und die nie so gebaut werden können so aus der Ich-Perspektive erlebbar gemacht werden.

Wäre es nicht faszinierend, sich trotzdem innerhalb eines solchen Puppenhauses wie ein Bewohner bewegen zu können? Diese Idee einer Studierenden wurde durch das Team der Digitalen Denkmaltechnologien verwirklicht als immersive digitale und virtuelle Wahrnehmung von unterschiedlichen Räumen in vier Puppenhäusern.

Technisch ist dies als 360-Grad-Bild oder -Film gut mit einer Panoramakamera zu lösen, die auf ein stereoskopisches Headset übertragen wird. In aller Ruhe können die Einzelheiten des Innenraumes und deren höchst detaillierte handwerkliche Ausführung betrachtet werden. Interaktive Kontrolle mit einem Handzeiger erlaubt zwischen unterschiedlichen Räumen zu wechseln und unterschiedliche Häuser miteinander zu vergleichen. Die Maßstäblichkeit wird im Film durch das Auftauchen eines Riesen – eines fremden Betrachters des Puppenhauses von außen – gebrochen.

Die Ausstellung des Projektes lief im Puppenmuseum Coburg im Rahmen der Ausstellung „Modelle, die die Welt bedeuten“ von Mai bis Oktober 2018. Das Ausstellungsdesign wurde in Zusammenarbeit mit dem Studiengang Design der Hochschule Coburg erstellt, und diente in der Vorbereitung, Durchführung und Ausstellungsdauer als Lehr- und Lernort. Ein Ausstellungskatalog mit Artikeln aller Teilnehmer brachte alle Beiträge in den wissenschaftlich-historischen und kulturgeschichtlichen Zusammenhang.

(Mona Hess)



Abb. 2: Dr. John Hindmarch und Mark Wernsdorfer koordinieren mit Laura Jahn (Voluntärin Coburger Puppenmuseum) die digitalen Aufnahmen im Puppenhaus [Hess, DDT 2018].



Abb. 3: Dr. John Hindmarch und Mark Wernsdorfer kontrollieren die Aufnahme mit der Panoramakamera durch eine Anwendung auf dem Smartphone [Hess, DDT 2018].

Hess, Mona: *Das Puppenhaus als Vorläufer des immersiven virtuellen 3D-Modells*, in: FUCHS, Barbara / HOLTORF, Christian / SPILLER, Christine (Hg.): *Modelle, die die Welt bedeuten. Wie Wissen entsteht*, Bamberg 2018, 60–65.