

**Luzerner
Zeitung**

Das Museum Burg Zug schafft zwei Virtual-Reality- Brillen an

Das Museum Burg Zug und andere Schlösser kann man künftig auch mit Virtual-Reality-Brillen besichtigen.

Cornelia Bisch

20.11.2019, 05.00 Uhr



Miriam Wismer-de Sepibus vom Museum Burg Zug demonstriert eine Virtual-Reality-Brille. Sie ermöglicht einen virtuellen Gang durch Schweizer Schlösser und Burgen.

(Bild: Maria Schmid, Zug, 19. November 2019)

Wer sich nun eine Brille im herkömmlichen Sinn vorstellt, liegt falsch. Mit der Virtual-Reality-Brille schnallt man sich einen kleinen Computer in den Massen einer Taucherbrille auf die Nase, welcher den Blick in ferne Schweizer Schlossräume und -gärten freigibt. Der Eindruck ist so plastisch, als wäre man direkt vor Ort.

Nicht nur für Digital Natives ist die Anwendung denkbar einfach, wenn man erst den Mut gefasst hat, sich ungeniert in alle Richtungen zu wenden und in die Luft zu stechen. Es gibt ein Hauptmenü mit momentan drei Schlössern zur Auswahl, die sich digital und in statischer, 360 Grad Rundumsicht betrachten lassen: Das Museum Burg Zug, das Schloss Spiez und das Schloss Waldegg in Solothurn. Mittels eines Cursors wählt man das gewünschte Schloss aus und manövriert sich nach Lust und Laune durchs Angebot. Räume, Treppenfluchten, Gärten und Schlossgräben lassen sich mehr erleben als betrachten.

Brillen sollen Neugier wecken

«Die beiden Brillen sind ein Marketinginstrument für uns», erklärt Miriam Wismer-de Sepibus, Verantwortliche für Marketing und Kommunikation des Museums Burg Zug. Es gehe darum, die Leute neugierig zu machen auf einen Besuch der Ausstellung. «Ein Gerät wird im Museum für die Besucher zugänglich sein. Das andere nehmen wir mit zu Informationsveranstaltungen, Messen und anderen Anlässen, um den Gästen dort das Museum Burg Zug eindrücklich zu präsentieren.»

Die Burg-Besucher vor Ort können die Räume zwar auch ohne digitales Hilfsmittel in Natura erleben. «Aber hier gewinnen sie einen Eindruck der beiden anderen Schlösser und bekommen vielleicht Lust, auch diese zu besuchen», hofft Wismer. Später könnten zusätzliche digitale Besichtigungstouren auf das Gerät geladen werden.

Die Brillen dürfen ausprobiert werden

Das Projekt ist in Zusammenarbeit mit der Schweizerischen Gesellschaft für Kunstgeschichte (GSK) unter dem Namen «360° Swiss Heritage» entstanden. Die GSK hat es entwickeln lassen und teilt sich die Kosten mit den beteiligten Schweizer Museen.

Die beiden Virtual-Reality-Brillen des Museums Burg Zug werden am kommenden Samstag vorgestellt (siehe Hinweis). «Wir werden sie mit einem Computer koppeln, sodass die übrigen Besucher auch sehen, was der Träger der Brille sieht.» Bei ungeübten Augen kann die Anwendung bisweilen leichten Schwindel verursachen. «Wir raten den Leuten deshalb, sich dabei zu setzen.» Sie sei gespannt auf die Reaktion der Besucher, so Miriam Wismer-de Sepibus. Vor allem die Jugend möchte sie damit anzusprechen, eine Zielgruppe, die für Museen eher schwieriger zu erreichen sei.

Die Virtual-Reality-Brillen werden in Zusammenarbeit mit dem Verein Freunde der Altstadt Zug am Samstag, 23. November, von 12 bis 17 Uhr im Café des Adventsmarkts in der Altstadthalle präsentiert und dürfen ausprobiert werden.

Copyright © Luzerner Zeitung. Alle Rechte vorbehalten. Eine Weiterverarbeitung, Wiederveröffentlichung oder dauerhafte Speicherung zu gewerblichen oder anderen Zwecken ohne vorherige ausdrückliche Erlaubnis von Luzerner Zeitung ist nicht gestattet.