

# Eintauchen in Robert Schumanns Düsseldorf

Neue Ausstellung probiert den Virtual-Reality-Zeitsprung ins Jahr 1850.

Von Julia Roxanne Koch

Auf der Marktstraße der Düsseldorfer Altstadt fliegt Konfetti. Menschen lachen ausgelassen, sie feiern und singen, ein Betrunkener lässt sich in den Schnee fallen. Es ist Karnevalszeit. Erst bei genauerem Hinsehen fällt auf, dass die Frauen altmodische Kleider und Hauben tragen und statt Autos Kutschen auf den Wegen fahren.

Was man hier erlebt, ist die Landeshauptstadt im Jahr 1850. Erleben, weil eine neuartige Ausstellungsform es Kulturinteressierten durch Virtual Reality ermöglicht, durch das Aufsetzen einer speziellen Brille in das Leben vor rund 170 Jahren regelrecht einzutauchen. Das Projekt stammt aus den Händen des Start-ups A4VR, das bereits seit drei Jahren eine ähnliche Ausstellung in Köln anbietet, der Robert-Schumann-Gesellschaft und der Deutschen Grammophon und wird unterstützt vom kanadischen Pianisten Jan Lisiecki.

Die Ausstellung besteht aus zwei Teilen. Im ersten Raum kann der Besucher Augmented Reality (deutsch: erweiterte Realität) erleben. Dabei hält man ein Tablet und scannt damit einen gekennzeichneten Punkt im Raum, woraufhin mit Blick auf den Bildschirm Gegenstände und Menschen im Raum erscheinen. So erschrickt man fast, weil eine digital nachgebildete Version von Clara Schumanns Flügel inmitten des Raumes auftaucht, was eine andere Ausstellungsbesucherin nicht sehen kann und deshalb scheinbar hindurch läuft.



Mit den speziellen Brillen konnten Besucher in das Leben vor 170 Jahren eintauchen.

Foto: Koch

Im AR-Raum erhält man Hintergrundwissen zum Künstler-ehepaar Schumann. So erfährt man, dass Roberts Frau Clara, die ihrerseits als Komponistin arbeitete, für ihr Engagement im Orchester statt Geld nur ein Blumengesteck bekam und die sieben-köpfige Familie bei ihrer Ankunft in Düsseldorf finanzielle Probleme hatte. „Klassik braucht was Neues“, findet Jan Thiel, Creative Director von A4VR. Die Projektidee kam ihm und Producer Christoph Buchner im Sommer letzten Jahres nur wenige Meter vom jetzigen Ausstellungsort entfernt, im Café Europa. Unterstützung erhielt die Agentur vom Stadtarchiv, das ihnen Zeichnungen und Stadtpläne

aus dem 19. Jahrhundert zur Verfügung stellte. „Fotos haben wir zum Teil auch verwendet, allerdings gibt es nicht besonders viele aus der Zeit, weil man erst seit den 1850er Jahren überhaupt erst begann zu fotografieren“, erklärt Michael Albrecht, Technical Director.

Der vielfach ausgezeichnete kanadische Pianist Jan Lisiecki soll der zwölfminütigen Vorstellung als Erzähler dienen, der durch das Düsseldorf zur Zeit Schumanns führt. Lisiecki wird als Erzähler und Protagonist des Filmes bezeichnet. Für diese Titel bleibt seine Partizipation allerdings etwas zu wenig präsent.

Die Optik erinnert oftmals an ein Videospiel, wobei die Quali-

tät der Bilder variiert. Infrarot-sensor für die Hände ermöglichen es in der virtuellen Realität, etwa Clara Schumanns Teetasse umzuwerfen oder ein Konzert zu dirigieren. So wird die Zeit und das Leben Schumanns zum Greifen nahe erlebbar. Anders als in einem Film, kann man hier auch sehen, was links und rechts der Kutschfahrt passiert. „Wir sind sehr begeistert von dem Projekt. Ich habe mich auch selbst in der VR erkannt!“ sagt Veronika Nagel.

Die Ausstellung ist noch bis mindestens Ende des Jahres geöffnet. Ab November sind die Türen der ‚SchumannVR‘ für alle zugänglich. Tickets kosten 12,50 Euro, ermäßigt 9,50 und für Schüler 5 Euro.