

Virtuelle Zeitreise per Smartphone

Grenzübergreifendes Projekt der Uni Trier: antike Bauwerke werden sichtbar

VON BIRGIT PFAUS-RAVIDA

Die Archäologen der Universität Trier erwecken die Antike zum Leben: An vielen Orten auf dem Lande kann man in der Großregion bald Bauwerke bewundern, die es eigentlich nicht mehr gibt. Per Smartphone oder Tablet.

Eine Wiese, im Hintergrund sanfte Hügel und Bäume. Eine ganz normale Landschaft eben. Doch was sich hier verbirgt, ist der Geist der Vergangenheit. Und den kann das Smartphone oder Tablet sichtbar machen. Einfach das Gerät hochheben, die App der Uni Trier öffnen - und schon erscheint auf dem Bildschirm ein Bauwerk, wie es zu Zeiten der Römer hier stand. Wird der Standort verändert, verändert sich auch die Perspektive. Und es sind viele Details zu erkennen, ob Säulenstruktur oder Holzmaserung. Das virtuelle antike Bauwerk fügt sich perfekt in die Wirklichkeit ein. Im Prinzip so, wie man virtuelle Tierchen bei „Pokémon Go“ in der echten Umgebung entdecken kann.

Antike Realität mobil erleben

„Dreidimensionale fotorealistische Rekonstruktionen per Computer gibt es in der Archäologie schon lange“, erklärt Torsten Mattern. Er ist Professor für klassische Archäologie an der Universität Trier und Leiter des Projekts „Antike Realität mobil erleben“ (ARmob). „Wir hatten aber die Idee, diese Möglichkeit auch Menschen zu eröffnen, die Orte besuchen, an denen es früher interessante Bauwerke gab. Eben auch abseits der Stellen, wo es wie in Trier imposante Reste antiker Stätten wie die Kaisertherme oder das Amphitheater gibt. Der Besucher muss sich nur vorher oder vor Ort per QR-Code unsere App herunterladen“ „Augmented Reality“ heißt das Zauberwort - eine Verschmelzung von Computergrafik und Realität. Auch dafür steht das „AR“ in „ARmob“.

Dazu werden Film- und Fotoaufnahmen der entsprechenden Orte gemacht und dann mit den



Virtuelle Wirklichkeit: Per Tablet kann man bald Baudenkmäler wie dieses im Archäologiepark Vicus Belginum bei Morbach mit vielen Details betrachten. (ILLUSTRATION: UNI TRIER)

Computergrafiken der antiken Gebäude verschmolzen. Die App lädt die Objekt-Daten herunter und kann diese am Standort mit Hilfe der Kamera direkt einblenden. Das dreidimensionale Modell erscheint dann auf dem Gerät. „Wenn ich näher herangehe, vergrößert es sich, gehe ich weiter weg, wird es kleiner. Ich kann auch drum herumgehen und alles betrachten“, erklärt Mattern begeistert. Auch Personen, die sich in der Realität rund um das virtuelle Bauwerk aufhalten, sind auf dem Bildschirm zu sehen und bewegen sich mit. Zusätzlich zu den Animationen gibt es noch Infotexte. Wer nicht vor Ort große Datenmengen laden will, kann sich die antiken Stätten, die er besuchen will, auch in Ruhe zu Hause auf das entsprechende Gerät laden und dann vor Ort abrufen. Die App bietet auch einen passenden Routenplaner.

Machbarkeitstudie seit 2015

Auf die erste Idee folgte seit 2015 zunächst eine Machbarkeitsstudie, die Mitte 2015 erfolgreich abgeschlossen wurde - die Kalkulationen, wie umfangreich der Aufwand

ist, brauchten Zeit. Geholfen hat dabei die Geoinformatik der Uni Trier. Nun ist alles ausgelotet. „Wir stehen jetzt, am Anfang des Jahres 2017, am offiziellen Startpunkt des Projekts. Bisher gibt es erst vier Modelle, aber jetzt werden alle weiteren erstellt“, so Mattern. „ARmob“ läuft in Zusammenarbeit mit lokalen „LEADER“-Aktionsgruppen - sechs in Rheinland-Pfalz und drei in Luxemburg, und zwar Miselerland, Mullerthal und Luxemburg West, sowie federführend die LAG Hunsrück.

91 Gemeinden nehmen in Deutschland und Luxemburg teil

„Die Antragstellung war ein großer Aufwand mit all den beteiligten Partnern - und dazu transnational. Das haben wir zu Beginn unterschätzt. Aber nun ist alles in trockenen Tüchern“, freut sich Dr. Rosemarie Cordie, Leiterin des Archäologieparks Belginum und wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Trier, die zusammen mit Mattern die Anträge gestellt hat und wissenschaftliche Projektleiterin ist.

Ab April werden wohl die ersten „ARmob“-Objekte zu sehen

sein; dann gibt es auch die App zum Download. Insgesamt 91 Gemeinden in Luxemburg und Deutschland wollen mit derzeit 105 Objekten teilnehmen. Denn „ARmob“ ist für den Tourismus ideal: Ohne eigene Geräte oder Bildschirme, welche die Gemeinde vor Ort zur Verfügung stellen muss, kann der Besucher einfach mit seinem eigenen „Endgerät“ die Projektionen anschauen. Außerdem wird das Projekt über „LEADER“ finanziert. „Und auch Tourismus-Strukturen wie die Straße der Römer können sich bei uns einklinken und die App bewerben und nutzen“, erklärt Mattern.

1,4 Millionen Euro kostet „ARmob“. Nach den 36 Monaten wird die Umsetzungsphase beendet sein. „Die Folgekosten sind aber gering. Auf die Gemeinden kommen eigentlich nur die Serverkosten zu, die sie ab 2025 pro Jahr für die Bereitstellung der Daten zahlen“, sagt Torsten Mattern. „Und: Wir sind natürlich erweiterungsfähig. Unser Interesse: Wir wollen das archäologische kulturelle Erbe unserer Region auf un-mittelbare Art erlebbar machen!“