

Archäologie

Römische Villa erwacht unter Betonbrücke zu neuem Leben

Das grenzübergreifende Projekt „ARmob“ simuliert in 3-D-Realismus historische Bauten auf dem Smartphone. Die Projektpartner versprechen sich von dem Projekt viel – nicht nur für den Tourismus. Von **Martin Recktenwald**

Antike Bauten faszinieren und locken Touristen an – in Trier kann man es tagtäglich beobachten. Sind jedoch nur noch einige Grundmauern erhalten, so schrumpft der Kreis der Interessierten rasch auf Archäologen und Heimatforscher. Moderne Technik hilft jetzt, diese allerorten in der Region verborgenen Schätze ins rechte Licht zu rücken. Mit „ARmob – Antike Realität mobil erleben“ entwickelt die Universität Trier 3-D-Simulationen für eine Smartphone-App. Sie ermöglichen mittels „Augmented Reality“ (Erweiterte Realität) realitätsnahe Zeitreisen.

Auf dem Gelände des spätrömischen Vicus Riccarius im luxemburgischen Dalheim wurde das bereits weit fortgeschrittene Vorhaben jetzt den beteiligten Partnern präsentiert. Organisiert als von der Europäischen Union gefördertes Leader-Projekt arbeiten hier drei Regionen aus Luxemburg und sechs aus Rheinland-Pfalz grenzübergreifend zusammen. Auf deutscher Seite sind es die lokalen Aktionsgruppen des Leader-Programms Bitburg-Prüm, Vulkaneifel, Erbeskopf, Hunsrück, Mosel und Moselfranken – dazu kommen auf der anderen Grenzseite Lötzebuerg West, Miselerland und Region Möllerdall.

Historische Kleinode lassen sich dort überall entdecken – aber oft nicht auf Anhieb. „In Wittlich liegen die Reste einer römischen Villa direkt zu Fuß eines Pfeilers der Autobahnbrücke“, zeigte Dr. Rosemarie Cordie, Archäologin an der Uni Trier, ein eindruckliches Beispiel auf der Beamer-Leinwand. Mit der ARmob-App auf dem Smartphone oder Tablet könnte man dort aber bald mehr sehen als nur schmucklosen Beton. Komplett in Form und Farbe wird das Modell des römischen Baus in die bestehende Landschaft eingefügt. Dabei entsteht kein starres Fotomotiv, sondern eine perspektivechte, dreidimensionale Nachbildung des Originals. „Vorbeifliegende Vögel und dergleichen werden in Echtzeit in die Simulation eingebunden, so entsteht ein lebensnaher Eindruck“, erläuterte Projektleiter Professor Torsten Mattern.

Digitalisierung habe in die Archäologie schon längst Einzug gehalten und gehöre praktisch zu jeder Vorlesung, meinte Professor Michael Jäckel, Präsident der Uni Trier. Jetzt übertrage man bestehende Modellierungstechniken auf handelsübliche mobile Endgeräte und eröffne damit einem breiten Publikum den Zugang. Bis es so weit ist, müssen allerdings noch etliche Rechenoperationen durchgeführt werden. Der erste Block der aufwendigen Recherche von Forschungserkenntnissen zu den ausgewählten Bauwerken sei allerdings abgeschlossen, berichtete Dr. Cordie. Auf dieser Grundlage würden nun gerade die 3-D-Modelle verfeinert: „Beleuchtung, Farben, Texturen der Wände – zusätzlich werden realistische Details miteingebaut wie Schmutz oder Beschädigungen.“ Die Projektpartner versprechen sich von der App, die bis 2020 daraus entstehen soll, eine Stärkung des gemeinsamen kulturellen Erbes und einen Schub für den Tourismus im ländlichen Raum. Insgesamt investieren Rheinland-Pfalz, Luxemburg und die EU dafür 1,4 Millionen Euro. Das geplante Smartphone-Programm soll mit einem integrierten Routenplaner zu den historischen Stätten hinführen und vor Ort die Geschichte lebendig erlebbar machen. Hinweistafeln mit QR-Code werden auch direkt an den antiken Bauwerken das Herunterladen der App ermöglichen. Marc Weyer, Präsident der Leader-Region Miselerland, formulierte es so: „Es zeigt, dass wir auch außerhalb der Stadt auf dem Stand der Technik sind und hier nicht mehr mit Kerzen Licht machen.“
