LWL

WHITEPAPER

Die »Archäologische Zeitmaschine«
Das Projekt

Von Anna Lammers

Einführung in das Projekt
»Die Archäologische Zeitmaschine«
2022

Altertumskommission für Westfalen
LWL-Archäologie für Westfalen

Neue Wege der Wissensvermittlung – und die Archäologie ist Pionier!

Auf »neuen Wegen der digitalen Wissensvermittlung« startet die »Archäologische Zeitmaschine« am 8. August 2022 in den Münster Arkaden.
Dieses Pionier-Projekt ist eine Roadshow mit 5 Stationen in Westfalen-Lippe, begleitet von einer Kampagne in Social Media. Initiiert wird es von der Altertumskommission für Westfalen und der LWL-Archäologie für Westfalen.

Geschichte sinnlich erleben, unterhaltsam erfahren, gut verstehen

Unser Ziel ist es, die archäologischen Kulturschätze Westfalens zu vermitteln: sinnlich & seriös, wissensbasiert & allgemein verständlich, eindrucksvoll & unterhaltsam. Diesen Weg bestreitet die »Archäologische Zeitmaschine« mit der Technik der »virtuellen Realität« – kurz VR. Sie leistet etwas, das kein anderes optisches Medium vergleichbar vermag: die Immersion; das vollständige sensuelle Eintauchen in eine andere Wirklichkeit, als wäre man im Film selbst dabei.

»VR ist ein Quantensprung in der Wissensvermittlung« (Faber Courtial)

Die preisgekrönte Produktionsfirma Faber Courtial aus Darmstadt hat für die »Archäologische Zeitmaschine« drei VR-Filme produziert. In jedem Film reisen die Zuschauer:innen in eine andere Zeit der Menschheitsgeschichte und an eine archäologische Fundstätte in Westfalen-Lippe.
Sie erleben hautnah: den Bau des jungsteinzeitlichen Großsteingrabs Große Sloopsteene; das Feldlager von 3 römischen Legionen und den Einzug des Feldherrn Drusus in Haltern; und den finalen Angriff auf die einzigartige Holsterburg im Jahr 1294. An allen originalen Fundstätten können die archäologischen Relikte heute besucht werden. Aber nur die VR macht es möglich, sie unmittelbar in einer – fiktiven – historischen Szene zu erleben. Diese Spürbarkeit unterscheidet die Filme und ihre Wirkung elementar von klassischen Lehrformaten, Führungen oder Dokumentationen.

Die VR-Filme: Fakten & Hollywood

Die VR-Filme basieren so genau wie möglich auf den wissenschaftlichen Grundlagen. Nach archäologischer Art sind wir also behutsam Schicht für Schicht in die Tiefe gegangen, haben die Expert:innen zusammengetrommelt, gemeinsam nach Ideen geschürft und Fragen geklärt:

– Welche Fakten über die Fundstätte und Fundobjekte sollen vermittelt werden?

– Was ist besonders interessant, eindrucksvoll, neu und noch nicht allgemein bekannt?

– Wie kann eine Erzählung mit diesen Fakten aufgebaut sein?

– Wie kann eine Filmszene konkret aussehen, um diese Fakten und die Fundobjekte in ihrem originalen Kontext zu zeigen?

– Wie muss die Kamera stehen, wie sollte der Blick gelenkt werden, damit in der filmischen 360°-Welt alles erfasst werden kann?

– Wie viele Personen sollen in der Szene vorkommen, was tun diese, wie sehen sie aus, wie sind sie gekleidet?

– Wo dürfen oder müssen wir fiktionale Elemente ergänzen, wo liegen die Schmerzgrenzen der Wissenschaft und der Filmproduzenten? Etc. etc.

Wir trafen uns persönlich zu Workshops, konferierten in Lock-Down-Zeiten per Videotool, tauschten uns in hunderten E-Mails aus und arbeiteten Detail für Detail die Drehbücher aus. Skepsis und Machbarkeit trafen sich vielfach. Das Resümee von Faber Courtial: »Ihr Anspruch ist reif für Hollywood!«

Das Schaubild für den „Warteraum“ in den VR-Brillen, für den Präsentationsstand in der Roadshow und die Ankündigung der Filme ist ein Komposit aus Ansichten der drei VR-Produktionen.
Bild: Faber Courtial. Schriftzug: BOK + Gärtner.

Die Roadshow

Die VR-Filme sollen zu den Menschen kommen, und zwar abseits der Museen, denn die Begegnung von Wissenschaft und Öffentlichkeit sollte da stattfinden, wo keine Seite sie erwartet: im Alltag, im öffentlichen Raum. So gastiert die Roadshow jeweils für eine Woche in zentralen Shopping-Malls der Innenstädte unserer Stationen (siehe Infobox). Damit ist der Zugang zu den VR-Filmen direkt, kostenfrei, spontan und niedrigschwellig. Fachkundige Betreuer:innen am Stand geben zu allen Fragen Auskunft.

Als Eye-Catcher und als Leitmotiv für das Zeitreisen steht eine »echte« Zeitmaschine auf dem Stand: das Auto DeLorean aus dem Film »Zurück in die Zukunft«.

Links: Ein wichtiges Werkzeug: Der Playmobil-DeLorean.
Bild: Altertumskommission.
Rechts: Blick auf den Standort im Loom, Bielefeld. Bild: Loom/Meyer.

Die Social Media Kampagne

Videos, Stories und Bildserien zur Archäologie in Westfalen: Wir bespielen eigene Kanäle auf YouTube, Facebook und Instagram. In unserer Kampagne zur »Archäologischen Zeitmaschine« geht jeder Beitrag von einem Fundort oder Fundstück aus – einer Scherbe oder einem Goldstück, einer Ruine oder einem Loch im Boden. Ziel und Fokus ist stets die unterhaltsame Wissensvermittlung. Unseren Protagonist:innen gelingt es dabei, noch nie erzählte Geschichten und selten gezeigte Funde zu offenbaren.

- Die Projekt-Website *www.zeitmaschine.lwl.org* bietet die zentrale Informations-Plattform und enthält den *Blog »Neues Wissen über alte Dinge«* mit fachlichen Beiträgen der Wissenschaftler:innen.

- YouTube zeigt die Serie *»Eine archäologische Zeitreise … «* mit Folgen zu den drei Fundstätten Große Sloopsteene, Feldlager Haltern und Holsterburg sowie eine Auftakt-Folge mit Interviews mit Dr. Barbara Rüschoff-Parzinger, Prof. Dr. M. Michael Rind, Dr. Doreen Mölders und Dr. Aurelia Dickers.

- In Instagram stellt in der Videoserie *„Show & Tell“* jeweils ein:e Expert:in in weniger als 3 Minuten einen (Lieblings-) Fund vor.

- Die Facebook-Seite informiert über die Roadshow und neue Posts.

Übersicht der Angbote in Social Media auf der Website www.zeitmaschine.lwl.org.
Screenshot: Altertumskommission.

Mit unserem Konzept ermöglichen wir eine kosten- und barrierefreie Teilhabe, einfachen Zugang zu den westfälischen Kulturschätzen und das spielerische Erproben neuer Erfahrungswelten in VR – eben: neue Wege. Die Reise der »Archäologischen Zeitmaschine« hat begonnen.

Wir freuen uns auf Sie & Euch!

Website: www.zeitmaschine.lwl.org

YouTube: Altertumskommission für Westfalen

Facebook: Altertumskommission

Instagram: @Altertumskommission

Die Stationen der Roadshow

Station 1 Münster; Arkaden:
Montag 8.8. bis Samstag 13.8.2022

Station 2 Bielefeld; Loom:
Montag 15.8. bis Samstag 20.8.2022

Station 3 Bocholt; Shopping Arkaden:
Montag 22.8. bis Samstag 27.8.2022

Station 4 Siegen; City Galerie:
Montag 29.8. bis Samstag 3.9.2022

Station 5 Dortmund; Thier Galerie:
Montag 5.9. bis Samstag 10.9.2022

Die Show ist täglich geöffnet zu den regulären Geschäftszeiten der Malls. Sie wird den eventuellen Hygieneregeln tagesaktuell angepasst.

Material für die Wissensvermittlung in Social Media:

Oben: Auf der Grabung am Römerlager im September 2021; Anpassen von jungsteinzetlichen Scherben von den Kleinen Sloopsteenen.

Mitte: Burgenakten; das Holsterburg-Pferdchen (im Karton) und seine Rekonstruktion (stehend) für den VR-Film; mittelalterlicher lilienförmiger Beschlag aus vergoldeter Bronze.

Unten: Perlenfund aus einer Grabung 2021 in Münster.

Bilder: Altertumskommission.

»Die archäologische Zeitmaschine« ist ein gemeinschaftliches Projekt der Altertumskommission für Westfalen und der LWL-Archäologie für Westfalen im Jahr 2022. In einer Roadshow präsentieren sie VR-Kurzfilme zu archäologischen Stätten in Westfalen-Lippe. Begleitet wird die Show von einer Kampagne in Social Media. Alle Informationen zum Projekt und noch mehr Whitepaper finden Sie auf der Website:

www.zeitmaschine.lwl.org

Dr. Anna Lammers ist Kunsthistorikerin und Ausstellungsplanerin. Sie arbeitet als Projektleiterin für »Die Archäologische Zeitmaschine« bei der Altertumskommission für Westfalen.

Impressum

Herausgeber	Altertumskommission für Westfalen & LWL-Archäologie für Westfalen
Redaktion	Altertumskommission für Westfalen Annemarie Reck, Anna Lammers, Vera Brieske
Layout, Satz	Anna Lammers
Produktion	Altertumskommission für Westfalen & LWL-Archäologie für Westfalen 2022