

Smartphone-App: Antike Bauten in der Region virtuell erleben – Zum Beispiel den Archäologiestadt Belginum



Mit der neuen Software und einem Tablet oder Smartphone kann man diese Tempelanlage wieder vor Ort virtuell besichtigen
Foto: Hans-Peter Linz

(Morbach) Mit einem Computerprogramm sollen viele archäologisch bedeutsame Orte der Region virtuell erlebbar werden.

31.07.2017

Mit 935 000 Euro kurbelt die Landesregierung mit der Lokalen Aktionsgruppe Hunsrück (LAG) ein Projekt an, das die archäologischen Stätten in der Region für die Besucher erlebbar machen soll.

Mit einem Smartphone oder einem Tablet kann man sich bald auf eine Zeitreise begeben und über die Kamera vor Ort Simulationen von Tempelanlagen und Kultstätten betrachten. Verkehrsminister Volker Wissing übergab am Montag im Archäologiestadt Belginum den Förderbescheid. Rosemarie Cordie, Leiterin des Parks, Landrat Gregor Eibes, Michael Jäckel, Präsident der Universität Trier, Dietmar Thömmes, erster Beigeordneter der Einheitsgemeinde Morbach und weitere Gäste

informierte sich während einer Präsentation über das Projekt, das Wissenschaftler der Universität Trier in Zusammenarbeit mit dem Archäologiepark entwickelt haben.

Mit dem Projekt „ARmob“ – „antike Realität mobil erleben“ sollen längst vergangene antike Bauwerke in der Region virtuell wieder sichtbar werden. Am Archäologiepark Belginum zeugen zwar noch viele Hügelgräber von der keltischen Hochkultur, die schon vor 2000 Jahren diese Gegend geprägt hat. Aber die Gebäude sind mittlerweile zerfallen. Mit einem Smartphone oder einem Tablett kann man das, was die Archäologen anhand ihrer Ausgrabungen rekonstruieren können, aber bald wieder sehen. Eine App, also eine spezielle Software, für das iPhone oder das Smartphone wird das möglich machen. Wie die Diplom-Umweltwissenschaftlerin Angelika Kronenberg von der Universität Trier erklärt, nutzt das Smartphone den eingebauten Kompass, das Barometer, den Neigungsmesser und das GPS-Signal, um den Ort zu bestimmen und dann dreidimensionale Bilder der archäologischen Stätte mit dem realen Bild, das die Kamera aufzeichnet, zu verbinden.

Im Belginum erblickt man dann auf dem Bildschirm nicht nur die Hunsrücklandschaft, sondern auch die Tempelanlage, die dort früher einmal stand. „Wenn vor Ort W-Lan oder eine gute Internet-Verbindung vorhanden ist, kann man die Daten direkt herunterladen. Es empfiehlt sich aber, die Daten bereits vorher von zu Hause aus herunterzuladen“, sagt Kronenberg. Eine Simulation habe eine Größe von etwa 70 Megabyte. Diese Simulationen werden derzeit an der Universität Trier programmiert.

Nicht nur der Archäologiepark Belginum gehört dazu, sondern insgesamt 106 Modelle an 66 Orten zwischen Luxemburg, Mosel und Hunsrück, darunter das unlängst entdeckte Militärlager in Hermeskeil, eine Wasserleitung in Waldrach (Kreis Trier Saarburg) oder ein Grabhügel bei Grevenmacher (Luxemburg). Insgesamt kostet das Projekt 1,4 Millionen Euro, der Eigenanteil der Gemeinden liegt zwischen 2000 und 4000 Euro – bis 2019 soll es fertiggestellt sein .

Torsten Mattern, vom Fachbereich Klassische Archäologie an der Universität Trier sagt: „Rekonstruktionen sind oftmals teuer und verlangen viel ehrenamtliches Engagement. Computermodelle lassen die Realität mit der Simulation in Echtzeit verschmelzen.“ Er weist zudem auf die Kostenersparnis hin, denn Rekonstruktionen antiker Bauwerke hätten auch permanente Erhaltungskosten