

Summary

What began as an atypical special exhibition for an archaeological museum quickly became a favourite with visitors, has exerted a lasting positive effect on the way history is put across at the museum, and is therefore judged to have been a complete success. The combination of outstanding medieval architecture and spectacular building models proved to be a happy inspiration. Similar projects on historical themes are in prospect, thanks to the collaboration with Lauter Steine e. V.

Samenvating

Wat begon als een voor een archeologie-museum atypische tentoonstelling, werd al snel een bezoekersmagneet. Wat op de lange termijn een positief effect had op de geschiedeniseducatie in het museum, op grond waarvan de expositie als een groot succes gezien kan worden. De combinatie van opvallende middeleeuwse architectuur en spectaculaire maquettes was een schot in de roos. Overeenkomstige projecten met een historisch onderwerp zijn, dankzij de samenwerking met Lauter Steine e. V., ook in de toekomst te voorzien.

Vermittlung

Die »Archäologische Zeitmaschine« zum 125-jährigen Jubiläum der Altertumskommission

Altertumskommission für Westfalen

Anna Lammers,
Vera Brieske

Es sollte etwas anderes sein als eine klassische Festveranstaltung im Format einer Fachtagung, Ausstellung oder dicken Publikation: 125 Jahre archäologische Forschung in Westfalen sollten auf neuen Wegen in der Öffentlichkeit groß gefeiert werden. Gesucht wurde der Dialog mit dem breiten Publikum – um die Archäologie zu vermitteln, um neugierig zu machen und die Aktualität und Relevanz dieser Wissenschaft für die Menschen der Region zu zeigen.

Die Altertumskommission startete im Schulterchluss mit der LWL-Archäologie für Westfalen die »Archäologische Zeitmaschine«, eine Roadshow mit drei VR-Filmen zu drei archäologischen Fundstätten aus drei Zeiten in Westfalen Lippe: die jungsteinzeitlichen Großen Sloopsteene in Westerkappeln, ein römisches Feldlager aus augusteischer Zeit in Haltern am See und die mittelalterliche Holsterburg bei Warburg (Abb. 1). Geboostert wurde der Auftritt durch einen originalgetreuen Nachbau des DeLorean aus dem Film »Zurück in die Zukunft« als Eyecatcher auf dem Präsentationsstand.

Nach fünf Jahren Planung und zwei Jahren konkreter Vorbereitung tourte die Show über fünf Wochen vom 8. August bis 10. September 2022 durch Westfalen und präsentierte die Fil-

me an öffentlichen, kommerziellen Orten, wo man Archäologie nicht erwartet: in Shopping-Malls in Münster (Abb. 2), Bielefeld, Bocholt, Siegen und Dortmund. Die überraschende Begegnung von Wissenschaft und Publikum mitten im Alltag im Sinne »aufsuchender Kulturarbeit« (Dr. Georg Lunemann) war Kern des Konzepts.

Abb. 1 Das Schaubild für den Präsentationsstand zeigt Elemente aus den drei VR-Filmen (Hintergrundbild: Faber Courtial GbR; Grafik: BOK + Gärtner GmbH; Foto: Altertumskommission für Westfalen/A. Reck).



Abb. 2 Der erste Aufbau ist erfolgreich abgeschlossen: der Präsentationsstand mit DeLorean (Besitzer Josef Hesse vorne links) in den Arkaden Münster (Foto: C. Hesse).

Ein weiteres hartes Kriterium: Die VR-Filme sollten soweit wie möglich auf wissenschaftlichen Daten basieren. Gleichzeitig sollte jeder Film ein Aha-Erlebnis bieten und die besondere Leistung der VR-Technik auskosten: die Immersion, also die körperlich spürbare Teilhabe der Zuschauer:innen am Film.

Für einen so hohen Anspruch gibt es nicht viele geeignete Filmproduktionsfirmen. Doch es ist gelungen, die Faber Courtial GbR mit großer Expertise im Bau digitaler Welten zu historischen Themen zu gewinnen. Neben den Wissenschaftler:innen aus Altertumskommission und LWL-Archäologie haben verschiedene Ehrenamtliche mit Fachkenntnis, Beratung und Leihgaben die Umsetzung wertvoll unterstützt (LWL-Museum für Archäologie Herne, Archäologisches Museum Oerlinghausen, Roemercohorte Opladen).

Das Vorhaben verlangte große Genauigkeit in der Filmentwicklung für das Setting und Toleranz seitens der Wissenschaft hinsichtlich der Narration. Die Szenarien wurden nach aktuellem archäologischem Kenntnisstand über die Fundorte und Fundobjekte aus den archäologischen Daten digital generiert (Pläne, Modelle von Landschaften und Bauwerken, Rekonstruktionen von Objekten), die Handlungen der Personen in den Szenen so wahrscheinlich wie möglich skizziert, mit Requisiten ausgestattet und mit Darsteller:innen in möglichst zeit- und regionsgetreuen Kostümen real gedreht. Konkret kommen im Film zu den Großen Sloopsteinen zum Beispiel kolorierte 3-D-Druck-Repliken der Seester Vase und eines jungsteinzeitlichen Kragenfläschchens vor, im Film zur Holsterburg die Nachbildung eines grün glasierten Keramikpferdchens.

Basis der Darstellung der Großen Sloopsteine ist Leo Klinkes digitale Rekonstruktion des ursprünglichen Zustands aus SfM-Fotos und seine Erkenntnisse zur zeitgenössischen Vegetation, die er kürzlich in seiner Dissertation vorgelegt hat. So konnten im Film die Großen Sloopsteine im Zustand der Baustelle



und der finale, überwachsene jungsteinzeitliche Hügel in seiner damaligen Landschaft gezeigt werden (Abb. 3).

Für die Ansicht des römischen Feldlagers wurde erstmals eine mögliche Binnenstruktur des 34,5 ha großen Lagers in der gerodeten Landschaft nahe der Lippe skizziert. Nach Angaben von Bettina Tremmel berechneten Florian Jüngerich und Lea Kopner für den VR-Film erstmals eine mögliche Maximalbelegung für das Feldlager aus dem Verhältnis der nachgewiesenen Umfangung und Wegebreiten mit

Abb. 3 Digital rekonstruiertes Großsteingrab »Große Sloopsteine« mit Überhügelung. So sah das Megalithgrab in seiner wissenschaftlich erschlossenen Umgebung kurz nach der Erbauung aus (überarbeiteter Filmstill: Faber Courtial GbR).



den standardisierten römischen Zeltgrößen. Im Ergebnis sind die Organisationsstruktur des Lagers und die Massen der römischen Legionen bildlich erfasst (Abb. 4).

Für den VR-Film zur Holsterburg konnte bereits auf eine digitale Rekonstruktion des Baus zurückgegriffen werden. Nun aber wurden auch das Burginnere, die zeitgenössische Umgebung und ein möglicher Hergang des vernichtenden Angriffs im Jahr 1294 aus den nachgewiesenen Mauerschäden und den gefundenen Blidenkugeln sowie die Positionierung der Blide in ca. 400m Entfernung mit einem Lager der Angreifer umrissen (Abb. 5). Hier unterstützten uns maßgeblich die Experten Kim Wegener und Michael Lagers; auf den wechselseitig befruchtenden Dialog zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit wurde bereits in der letzten »Archäologie in Westfalen-Lippe« hingewiesen.

All dies in technisch hochwertigen 3-D-Filmen zu erleben, hat viele Besucher:innen tief beeindruckt. Die Anschaulichkeit der digital auferstandenen Stätten hat selbst die Wissenschaftler:innen sehr überrascht: die Dimensionen und Komplexität, das Zusammenspiel von Stätten und Objekten, die sonst nur fragmentarisch und vereinzelt bekannt sind, die Atmosphären der Szenen, belebt von handelnden Menschen.

Die Bilanz der »Archäologischen Zeitmaschine« ist sehr positiv: In den fünf Wochen der Roadshow haben rund 10.000 Menschen quer durch alle Bevölkerungsgruppen die VR-Filme am Präsentationsstand in den Shopping-Malls gesehen. Ein Vielfaches blieb am Stand stehen, um den DeLorean zu bewundern und erfuhr so vom Konzept der archäologischen Zeitreisen. Circa 5.000 Flyer wurden mitgenommen, und mehr als 30.000 Klicks zählte die Altertumskommission auf ihren neuen Formaten in den Social Media, in denen sie Fundorte und Fundstücke von Expert:innen vorstellen lässt: auf dem YouTube-Kanal der Altertumskommission die Dokumentarfilm-Serie »Eine archäologische Zeitreise« über die Hintergründe der Fundstätten (teilweise plus Outtakes), auf Instagram die Kurzfilm-Serie »Show & Tell« über einzelne Fundobjekte und auf der Projektwebsite www.zeitmaschine.lwl.org das Blog »Neues Wissen über alte Dinge« (auch zum Download als Whitepaper).

Nach dem Ende der Roadshow bespielt die Altertumskommission die Kanäle weiter. Auf YouTube werden die VR-Filme in einer 2-D-



Ausgabe gezeigt, dazu weitere wissenschaftsbasierte Filme, wie die digitalen Konservierungen der westfälischen Megalithgräber oder 3-D-Animationen einzelner Fundstücke.

Die Firma Faber Courtial GbR wird die 3-D-Filme in englischsprachiger Version über den Meta-App-Store in den Vertrieb bringen. Geplant ist außerdem die Präsentation in den drei LWL-Museen für Archäologie. Im Herner LWL-Museum für Archäologie und Kultur waren die 3-D-Filme bereits mehrfach bei Aktionstagen, z. B. während der Museumsnacht am 3. September 2022, zu sehen.

Das Konzept der »aufsuchenden Kulturarbeit« ist aufgegangen: Durch die »Archäologische Zeitmaschine« sind Tausende Menschen innerhalb weniger Wochen in Berührung mit der Archäologie in Westfalen-Lippe gekommen, viele haben Lust auf mehr geäußert. Doch nicht nur das. Auch die Dialoge zwischen Wissenschaft und Vermittlung sowie die bildliche, filmische und sinnliche Umsetzung des archäologischen Wissens haben zu einem Erkenntnisgewinn geführt, mindestens die Bereitschaft zu intensiver Auseinandersetzung gefordert, für jeden VR-Film eine Prü-

Abb. 4 Feldlager Haltern: Die Legionäre vorne sind Schauspieler in originalgetreuen Kostümen der Roemercohorte Opladen, die Zelte im Hintergrund wurden digital nachgebaut (Filmstill: Altertumskommission für Westfalen/ A. Lammers).

Abb. 5 Die Holsterburg bei Warburg kurz vor dem Angriff. Im Vordergrund wird eine Blide aufgebaut. Von hier aus waren Treffer möglich, die im archäologischen Befund an der Außenmauer der Burg nachgewiesen wurden (Filmstill: Altertumskommission für Westfalen/A. Lammers).

fung und Neubetrachtung von Forschungsergebnissen und das Nachdenken über Fragen von außen verlangt und im Ergebnis präzise Antworten erzielt.

Deutlich wurde: Die Archäologie interessiert die Menschen quer durch alle demografischen Gruppen sehr, doch für ein breites Publikum muss sie auf vielfältige und anschauliche Weise vermittelt werden. Mit ihrem Jubiläums-Event »Archäologische Zeitmaschine« hat die Altermuseumskommission für Westfalen sehr erfolgreich neue Wege der Wissensvermittlung beschritten – ganz im Sinne des kulturpolitischen Konzepts des LWL.

Summary

The Antiquities Board celebrated its 125th anniversary with an »Archaeological Time Machine«: aided by 3D spectacles, passers-by in shopping centres in five different cities could make a quick trip to the Stone Age, the Roman period, and the Middle Ages. The event was accompanied by an extensive social-media campaign. It was a way of inspiring many people who would otherwise seldom or never set foot in a museum with an interest in Westphalian archaeology.

Samenvatting

De Altermuseumskommission vierde haar 125-jarig jubileum met een »archeologische tijdmachine«: in vijf steden konden voorbijgangers in winkelgebieden met behulp van virtual-reality-brillen enkele minuten door de steentijd, de Romeinse tijd en de middeleeuwen reizen. Het project ging gepaard met een omvangrijke sociale mediacampagne. Op deze manier werden mensen die anders niet of nauwelijks de weg naar een museum vinden met de Westfaalse archeologie in contact gebracht.

Literatur

Leo Klinke, Wahrnehmung vergangener Landschaften. Studien zur Entwicklung einer Kulturlandschaft im nördlichen Münsterland vom Spätneolithikum bis ins Spätmittelalter aus emischer Perspektive. Veröffentlichungen der Altermuseumskommission 23 (Münster 2023). – **Kim Wegener/Annemarie Reck/Anna Lammers**, Die »Archäologische Zeitmaschine« und ihre Begleitkampagne in den Social Media. Archäologie in Westfalen-Lippe 2021, 2022, 300–303.

Ulrich Haarlammert,
Birgit Münz-Vierboom,
Roland Pieper

Vermittlung

Reisen durch Raum und Zeit – ein Multimedia-Guide für Kloster Gravenhorst

DA, Kunsthaus Kloster Gravenhorst, Hörstel-Gravenhorst

Ein Großteil der Klosteranlage des 1256 gegründeten, ehemaligen Zisterzienserinnenklosters Gravenhorst im Kreis Steinfurt ist trotz unterschiedlicher profaner Nutzungen nach der Auflösung des Klosters infolge der Säkularisation bis heute erhalten geblieben. Von 1999 bis 2002 konnten große Teile der Dreiflügelanlage im Vorfeld ihres Umbaus zum Denk-Mal-Atelier »DA, Kunsthaus Kloster Gravenhorst« archäologisch erforscht werden (Abb. 1). Die archäologischen Untersuchungen gewährten in Zusammenarbeit mit weiteren wissenschaftlichen Nachbardisziplinen wie Bauforschung, Geschichtswissenschaft, Archäobotanik, Archäozoologie oder Dendro-

chronologie einen umfassenden Einblick in die Klostergeschichte von der Gründung im 13. Jahrhundert über acht Ausbauphasen bis zur Auflösung 1808.

20 Jahre nach Abschluss der Ausgrabungen und 15 Jahre nach Veröffentlichung der Grabungsergebnisse wurden dem Förderverein Kloster Gravenhorst e. V. in Zusammenarbeit mit dem Kreis Steinfurt Mittel aus dem Förderprogramm »Heimat-Zeugnis« des Ministeriums für Heimat, Kommunales, Bau und Gleichstellung des Landes NRW zugesprochen, mit denen ein Multimedia-Guide zur Klostergeschichte entwickelt werden konnte. Mit diesem Multimedia-Guide »Reisen durch Raum