

ALM HESSEN DIGITAL – NEUE DIGITALE ANGEBOTE DES RÖMERKASTELLS SAALBURG UND DER KELTENWELT AM GLAUBERG

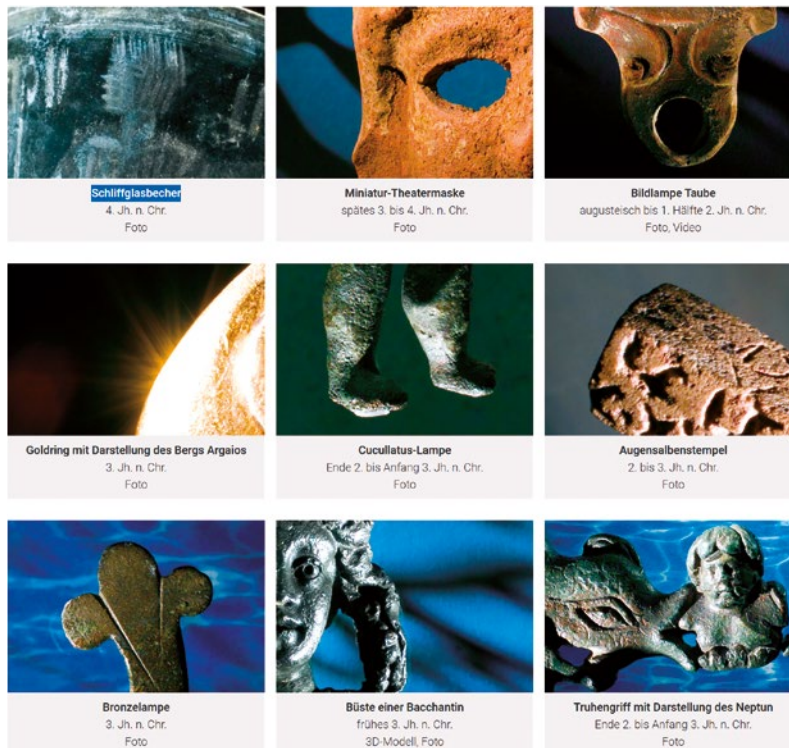
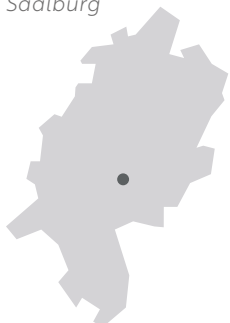


Abb. 1:
»Digitale Sammlung«
Römerkastell Saalburg
Auf www.saalburg-museum.de können Exponate anhand von Texten, Fotos und Videos online von Nutzerinnen und Nutzern erschlossen werden.
Foto: Römerkastell Saalburg



Die sich permanent entwickelnden technischen Möglichkeiten verändern die an Museen gestellten Erwartungen. Die Digitalisierung ist heutzutage auch in dem klassischerweise analogen Medium Museum als selbstverständlich anzusehen. Das Archäologische Landesmuseum Hessen (ALM Hessen) – bestehend aus den zwei Häusern Keltenwelt am Glauberg und Römerkastell Saalburg – baut deshalb stetig seine digitalen Angebote aus.

In der Regel ist die Museumswebsite die erste Anlaufstelle für Gäste vor einem Besuch, weshalb zunächst der Relaunch der Webpräsenzen Ende 2019 zu nennen ist (www.saalburgmuseum.de; www.keltenweltglauberg.de). Neben der überfälligen Aktualisierung wurden mit Einführung eines flexiblen und perspektivreichen Content-Management-

Systems (CMS) zur Websitentwicklung die Grundlagen für neue digitale Angebote gelegt. So wurde im Dezember 2020 die Online-Präsentation »Digitale Sammlung« gestartet, in der interessierte Nutzerinnen und Nutzer einer Datenbank einen Teil der Sammlungen der Saalburg durchstöbern können (Abb. 1). Die Exponate sind mit Texten, darunter technische Daten, hochauflösenden Fotos und weiterführenden Videos zur Herstellung und Nutzung hinterlegt. Zeitgleich erfolgte bei der Keltenwelt am Glauberg der Launch der Sparte »Keltenwelt Digital« für digitale (Sonder-)Ausstellungen, Spiele und vor allem für die »Keltenwelt Mediathek«. Hier werden Medien wie 3D-Modelle (Abb. 2), Videos oder Fotos zum Glauberg und der Zeit der Kelten in Hessen präsentiert. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Produktion von Erklärvideos und kurzen Dokumentationen. 2020 wurden sechs 10- bis 15-minütige Minidokumentationen produziert, die zusätzlich auf dem YouTube-Kanal der Keltenwelt laufen. Der Film »Der Nachbau des Glaubergbogens« sticht dabei mit erstaunlichen Zugriffszahlen von bisher 350.000 Aufrufen heraus.

Des Weiteren wurden in Kooperation mit dem Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung IGD (CultLab3D) in Darmstadt ausgewählte Exponate der Sammlungen dreidimensional erfasst. Als interaktive 3D-Modelle mit fotorealistischer Darstellung sind sie ebenfalls über die Digitale Sammlung der Saalburg und die Mediathek der Keltenwelt online abrufbar. Auf der Saalburg kamen die 3D-Modelle in einem weiteren Projekt zur Anwendung, dem digitalen Kastellguide. Hierbei handelt es sich um eine Web-App, die elf multimediale Kurzführungen bietet. Mithilfe von Texten in den Sprachen Deutsch und Englisch, Bildern, Videos und 3D-Modellen werden die Besucherinnen und Besucher durch das Kastell und seine Ausstellungen geleitet. Hierzu wurde eine umfangreiche WLAN-Infrastruktur für große Teile des rund 1.600 m² umfassenden Museumareals aufgebaut. Um die Problematik der unzureichenden Bandbreite von nur 100 Mbit bei zu erwartenden 3.000 Gästen am Wochenende zu umgehen, wurde eigens ein interner Webserver eingerichtet. Die elf Führungen des Kastellguides sind barrierearm über QR-Codes auf Tafeln im Areal abrufbar. Die Gäste können so mit dem eigenen Smartphone oder Tablet darauf zugreifen. Die Kombination aus Web-App mit Anwen-

derung des bereits für die Website eingesetzten CMS sowie eigenem Webserver ermöglicht eine schnelle Modifizierung von Inhalt, Aussehen und Bedienbarkeit des Kastellguides. Damit ist er dynamisch und gleichzeitig nachhaltig in Sachen Support und Weiterentwicklung.

Auch die Keltenwelt am Glauberg hat sich in Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Digitales Gestalten der Technischen Universität Darmstadt an die Entwicklung einer eigenen App gewagt. Die Keltenwelt-AR-App ist als Entdeckungsreise in die Zeit der Kelten am Glauberg vor 2.400 Jahren konzipiert (Abb. 3). Mithilfe von Augmented-Reality-Anwendungen können in der Landschaft nicht mehr vorhandene Strukturen und Bauten in die Umgebung der Nutzerinnen und Nutzer eingebettet werden. Aufgrund der bruchstückhaften Überlieferung werden dabei nicht eindeutige Rekonstruktionlösungen angeboten, sondern mögliche Varianten aufgezeigt. An zunächst sechs Stationen werden Informationen zu den Ausgrabungen, Befunden und zum Prozess der digitalen Rekonstruktion präsentiert; einige keltische Bauten können in AR betrachtet werden. Darüber hinaus werden die generierten 3D-Rekonstruktionen und die 3D-Modelle der Funde in einer eigens kreierten Virtual-Reality-Anwendung mittels 3D-Brillen in Zukunft bei entsprechenden Veranstaltungen und Aktionen zum Einsatz kommen und das Angebot der Keltenwelt erweitern. Zuletzt ist der Ausbau der Social-Media-Präsenzen zu nennen. Nach langjähriger und po-

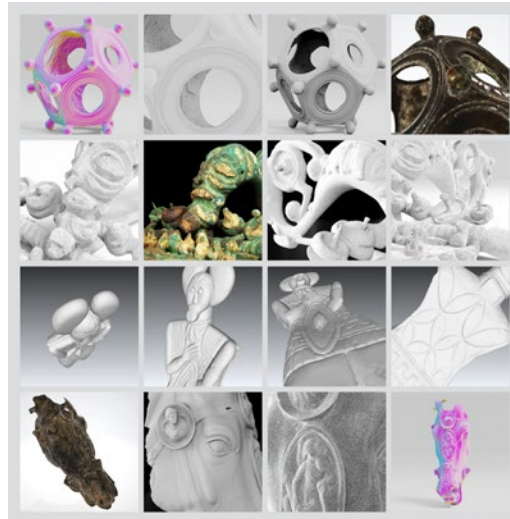


Abb. 2:
Collage aus 3D-Modellen der beiden Häuser des ALM Hessen

3D-Modelle erlauben eine detaillierte Betrachtung der Exponate aus unterschiedlichsten Blickwinkeln.
Foto: ALM Hessen

sitiver Erfahrung mit den Facebook-Kanälen beider Häuser wurde 2020 auch die Plattform Instagram erschlossen. Gleichzeitig wurde ein langfristiges Strategiekonzept für Social Media entworfen, dessen Umsetzung mit der Erschließung neuer Zielgruppen sowie einer stetig wachsenden Reichweite und Abonnentenzahl belohnt wird.

Die hier nur exemplarisch geschilderten Maßnahmen zur Entwicklung digitaler Angebote sind in den Bereichen Museumspädagogik, Ausstellungs- und Öffentlichkeitsarbeit zu verorten. Sie gehören zur gesamtheitlichen Digitalisierungsoffensive der beiden Häuser des ALM Hessen, die es in den nächsten Jahren weiterentwickeln und sukzessive auszubauen gilt.

Anna Langgartner, Christoph Röder

Abb.3:
Screenshots der AR-App der Keltenwelt am Glauberg

Die App ist über Google Play und Apple App Store erhältlich.
Foto: KWG

