

Ein mediales Raumtheater
im Rheinischen Landesmuseum Trier



1

Der Schatten des Albinus Asper fällt auf das Grabmal, das er sich und seiner Frau Secundia Restituta zu Lebzeiten errichtet hat.

Als neuen Baustein im Vermittlungskonzept seiner Schausammlungen eröffnete das Rheinische Landesmuseum im Juni 2010 das mediale Raumtheater „Im Reich der Schatten“ [Abb. 1]. Moderne Präsentationstechnik verbindet Originalexponate mit Elementen aus Kino, Theater und Trickfilm. Die Museumsbesucher erfahren ein neues Raumerlebnis, in dem reale Museumsexponate und mediale Welten verschmelzen.

Präsentiert wird „Im Reich der Schatten“ im „Neumagener Saal“ des Museums. In dieser 500 m² großen halbrunden Halle befinden sich etwa 50 monumentale Grabdenkmäler aus dem 2./3. Jahrhundert n. Chr., die um 1880 im römischen *Noviomagus* moselabwärts von Trier gefunden wurden. Der Fund ist nördlich der Alpen ohne Parallelen und gehört zu den bedeutendsten Sammlungsbeständen des Museums. Die Reliefs aus Neumagen schildern vor allem sehr detailliert Szenen des täglichen Lebens. Als bekannteste Exponate können das „Weinschiff“ oder das „Schulrelief“ gelten, die in zahllosen Handbüchern zur römischen Kultur oder in Lehrbüchern für den Lateinunterricht auch heute noch gerne abgebildet werden.

Im Zuge einer Konzentration auf die reichen eigenen Bestände wurden die Schausammlungen des Rheinischen Landesmuseums seit 2008 neu eingerichtet. Um die Neumagener Reliefs als Kernbereich des Museums für die Besucherinnen und Besucher besser und attraktiver erfahrbar zu machen, entstand die Idee eines „medialen Raumtheaters“. Die Reliefs werden dabei Teil einer imaginären Bühne. Gezeigt wird ein 45-minütiger animierter Film mit einer fiktiven Geschichte, deren Protagonisten aus den auf den Reliefs dargestellten Personen entwickelt wurden.

Im Mittelpunkt der Geschichte steht der Geschäftsmann Gaius Albinus Asper (gesprochen von Peter Striebeck), der um seine verstorbene Frau Secundia trauert. Als Göttersohn Merkur (gesprochen von Christoph Maria Herbst) anbietet, ihn bei der Suche nach seiner Frau in die Unterwelt zu begleiten, beginnt eine abenteuerliche Reise mit immer neuen Erlebnissen. Sie führt ins pralle Leben der Antike mit üppigen Gelagen, schönen Frauen, Jagdvergnügen und Wagenrennen im Circus. Auf diese Weise entfaltet sich ein ebenso poetisches wie spannendes Spiel mit Mythen und Szenen aus dem römischen Trier.

Der Film wird raumhoch auf die Wände, aber auch auf die Reliefs selbst projiziert. Die Besucherinnen und Besucher befinden sich so in einer 360°-Rundum-Projektion inmitten eines virtuellen Bühnenbildes. Mithilfe des Einsatzes von Animationen, Licht, nur für diesen Zweck komponierter Musik und Toneffekten entsteht ein Raum der Illusionen, und jeder Betrachter wird selbst Teil dieses Raumes [Abb. 2-4].

Die animierten Bilder orientieren sich ästhetisch an Vorbildern, die vor allem der römischen Wandmalerei entnommen sind. Die Vorlagen entstanden im Entwurf als Aquarelle, um den malerischen Duktus der Vorbilder aufgreifen zu können. So finden die antiken Reliefs in den Bildern des Films eine künstlerische Entsprechung, die der Realität der Denkmäler entgegengesetzt ist. Es wurde bewusst darauf verzichtet, Realfilmsequenzen zu verwenden oder Schauspieler agieren zu lassen. So kann man jederzeit zwischen der illusionären Bilderwelt und der Realität der musealen Ausstellungsstücke eine Trennung vollziehen.

Auch der Text bedient sich in umfassender Weise antiker Elemente. Passagen lateinischer Texte, etwa von Ausonius, Ovid, Horaz, Lukian oder Vergil, bilden einen großen Bestandteil des Drehbuchs. Die Wissenschaftler des Rheinischen Landesmuseums Trier haben bei der Drehbucherstellung viele thematische Anregungen gegeben und die Authentizität und die wissenschaftliche Korrektheit der vermittelten Inhalte gesichert.



2
Große Raumbilder verwandeln
den Neomagener Saal:
Projizierte Buchstaben greifen
das Motiv der antiken Inschriften
auf und führen mit einem
antiken Zitat zum Schulrelief.



3
Die rekonstruierte Farbfassung
als Projektion auf die Grabreliefs
vermittelt einen monumentalen
Eindruck ihrer einstigen
Wirkung.



4
Die Figuren des Schulreliefs
diskutieren über einen Text aus
den „Metamorphosen“ des Ovid.

Zur technischen Ausstattung des Raumtheaters gehören 15 Projektoren, die eine Fläche von ca. 700 m² bespielen. Der Ton wird über 19 Kanäle mit entsprechenden Schallquellen eingespielt. Für den Betrieb der Anlage sind zehn vernetzt arbeitende PCs notwendig, die über eine spezielle Software Bild und Ton steuern. Die verwendeten Hardware-Komponenten sind dabei Standardgeräte, die eine lange Lebensdauer und technische Zuverlässigkeit versprechen. Mehr als 30 Experten, vom Drehbuchautor bis zum Animationspezialisten, arbeiteten unter der Regie von Tamschick MEDIA+SPACE rund 9 Monate an dem innovativen Projekt der Wissensvermittlung. Das Gesamtbudget wird von der EU aus dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) und vom Land Rheinland-Pfalz finanziert.

Das museumspädagogische Konzept des Raumtheaters zielt auf die Verbindung von Wissensvermittlung und hohem Erlebniswert. Erstmals werden dabei in einem „Raumtheater“ museale Exponate als „Akteure“ unmittelbar einbezogen, indem Szenen des Films auf die Oberflächen der Exponate projiziert werden. Das Raumtheater wendet sich mit seiner unmittelbar zu erfassenden Bildsprache an Menschen aller Bildungsstufen, bietet aber über das Drehbuch vertiefende Informationen für historisch interessierte Gäste.

Die Verbindung musealer Exponate als Bestandteil unseres kulturellen Erbes mit einer modernen und dynamischen medialen Vermittlungsebene schafft für das Publikum eine neue Veranstaltungsform im Museum. Die Gäste finden keine feste Bestuhlung vor, sondern bewegen sich frei im Raum und werden durch die Dramaturgie in einem Rundgang durch den Ausstellungssaal geführt.

Das Rheinische Landesmuseum Trier möchte mit dem Projekt das Interesse der Öffentlichkeit in neuer Weise auf die ständigen Sammlungen des Museums lenken. Als Bestandteil des regelmäßigen Veranstaltungsangebots werden vier Vorstellungen täglich angeboten. Im Gegensatz zu Wechsausstellungen soll sich das mediale Raumtheater dauerhaft über mehrere Jahre etablieren.

Eines der Ziele dabei ist es, angesichts des großen touristischen Interesses an der römischen Antike in Trier über die neue Veranstaltungsform zusätzliche Besucher für das Rheinische Landesmuseum zu gewinnen. Das mediale Raumtheater soll als fest buchbarer touristischer Baustein gerade für Gruppen genutzt werden. Da das Angebot über Jahre hinweg verlässlich sein wird, kann im touristischen Markt langfristig geworben und das Angebot dauerhaft etabliert werden – wie etwa die Schauspielführungen in den Trierer Römerbauten, die seit Jahren eine konstante Auslastung aufweisen. Das museale Angebot ist dabei einfach zu organisieren, außerhalb der Museumsöffnungszeiten – gerade am Abend – für Gruppen flexibel buchbar und witterungsunabhängig durchzuführen. Das mittelfristige Ziel, im touristischen Bereich mehr Gäste für die Grundangebote des Museums zu erreichen, erscheint nach den Erfahrungen des ersten Jahres durchaus realistisch.

Das mediale Raumtheater „Im Reich der Schatten“ versteht sich als Experiment, Geschichte in den Vergegenständlichungen unseres kulturellen Erbes an der Schnittstelle von Realität und Virtualität als „Augmented Reality“ unter Einsatz moderner Medientechnologien zu neuen, gleichermaßen heutigen wie zukunftsweisenden Raum-Zeit-Erfahrungen zu verdichten. Geschaffen wurde ein neues Format medienkulturell ambitionierter Kommunikation. Die römischen Reliefs – in ihrer Materialität und Zeichenhaftigkeit ebenso bedeutungstiefe wie raumgreifende Zeugnisse unserer historisch gewachsenen Kultur – erhalten eine dynamische, mediale Schicht mit neuen Botschaften und Inhalten. Kulturelles Erbe wurde so in doppelter Richtung sprachfähig gemacht, Botschaften aus der Vergangenheit mit dem rhetorischen Potenzial der digitalen Medien synchronisiert. Die neuen Medien sprechen hierbei auch für sich: ihr Innovationspotenzial darf ein eigenständiges Interesse beanspruchen.

Weitere Informationen im Internet: <http://www.im-reich-der-schatten.de>.

Literatur

E. Köhne, Im Reich der Schatten. Leben und Lieben im römischen Trier. Ein mediales Raumtheater im Rheinischen Landesmuseum Trier. In: Elektronische Medien & Kunst, Kultur, Historie. Konferenzband. Die 17. Berliner Veranstaltung der Internationalen EVA-Serie Electronic Imaging & the Visual Arts, 10.-12. November 2010 in den Staatlichen Museen zu Berlin am Kulturforum Potsdamer Platz. Hrsg. von A. Bienert (Berlin 2010) 58-62. – E. Köhne, Im Reich der Schatten. Eine Zeitreise in das römische Trier. Antike Welt 41, 2010, H. 4, 84-87. – H. Rouyer-Lüdecke, Im Reich der Schatten. Neues Ausstellungskonzept im Rheinischen Landesmuseum Trier. Die römische Vergangenheit wird durch eine multimediale Zeitreise lebendig. In: Professional system, Fachzeitschrift für medientechnische Installationen, Vernetzung und Security 2011, H. 1, 28-31.

Abbildungsnachweis

Abb. 1 Th. Zühmer, RLM Trier, Digitalfoto/Talking Animals Animation Studio, Berlin.

Abb. 2-4 Th. Zühmer, RLM Trier, Digitalfotos.