

+++Pressemeldung+++

„Die Kelten – Bilder, Mythen, Götter“ – virtuelle Web-Experience für die Archäologische Staatssammlung // Digital-Release am 11. Juli 2024

München, Juli 2024 +++ In einer gemeinsamen Kooperation haben die Archäologische Staatssammlung, die Hochschule Darmstadt und die Virtual Reality Agentur videoreality/TimeLeapVR eine erweiterte Realität für eine ehemals analoge Ausstellung rund um das Thema „Kelten“ entwickelt. Studierende der Studiengänge "Augmented and Virtual Reality Design" und "Expanded Media" sowie das Museumsteam entführen nun digital zu „Die Kelten – Bilder, Mythen, Götter“ und damit in Bildsprache und Kunst einer Welt vor unserer Zeit.

Die virtuelle Ausstellung basiert inhaltlich auf der analogen Sonderausstellung „Die Bilderwelt der Kelten“, die bereits 2018/19 im kelten römer museum manching, einem Zweigmuseum der Archäologischen Staatssammlung, gezeigt wurde und nun digital erweitert wird. Sie entführt Besucherinnen und Besucher – in dem Fall Userinnen und User – in die Welt der Latènekultur, die das kulturelle und künstlerische Erbe Mitteleuropas vom 5. bis ins 1. Jahrhundert v. Chr. prägte. Dabei unterstreicht die Experience Vielfalt und Facettenreichtum keltischer Kunst und Lebensweise. Sie hebt die einzigartige Ornamentik und Stilrichtungen hervor, die aus etruskischen, griechischen und skythischen Einflüssen entstanden sind. Beeindruckende figürliche Darstellungen, typisch für die damalige Zeit, finden ebenso Eingang ins Spiel wie Tierwesen und mythische Motive. Interessierte erhalten somit einen umfassenden Einblick in die Welt der Kelten, in deren religiös-mythische Bedeutungen und in die vielschichtige Symbolik ihrer Kunst. Während die analoge Ausstellung passives Betrachten zur Aufgabe machte, ist nun Interaktivität auf der digitalen Entdeckungsreise gefragt.

Ein Semester lang arbeiteten sechs Studierende im Rahmen des Kurses „Virtual Reality Project Management“ an dem Projekt, von November 2023 bis Februar 2024. Das Ziel, eine virtuelle Web-Experience zu produzieren, haben sie mit Bravour gemeistert. „Ich habe in 25 Jahren an der Universität noch kein vergleichbares Studierendenprojekt von solch hoher Qualität gesehen,“ so Prof. Dr. Rupert Gebhard, Sammlungsdirektor der Archäologischen Staatssammlung und selbst Dozent an der LMU München. Initiiert wurde die Zusammenarbeit mit dem Museum durch die beiden Dozenten Julian Hölger und Michael Gödde von der Virtual Reality Agentur videoreality / TimeLeapVR. Ihr Plan: Den Studierenden zu ermöglichen, praktische Erfahrungen in einem realitätsnahen Projektumfeld zu sammeln.

Durch eine fiktive Projektausschreibung der Archäologischen Staatssammlung München erhielten die Studierenden die Gelegenheit, sich auf einen realistischen Kundenbedarf einzustellen und ihre Fähigkeiten in einem professionellen Kontext unter Beweis zu stellen. Das Konzept haben sie - nach inhaltlicher Abstimmung mit der Archäologischen Staatssammlung - eigenständig entwickelt und ein innovatives kulturelles Erlebnis geschaffen, das die Grenzen zwischen Vergangenheit und Gegenwart, zwischen physischem und digitalem Raum verschwimmen lässt. Mit Hilfe der Game-Engine Unity schufen die Studierenden eine 3D-Umgebung, in der Besucherinnen und Besucher in einen geheimnisvollen, nebligen Wald, einen keltischen Hain, eintauchen können, der mit 3D-Modellen von keltischen Artefakten gespickt ist.

Die virtuellen Exponate wurden von der Archäologischen Staatssammlung bereitgestellt, während die übrigen virtuellen Objekte größtenteils von den Studierenden selbst erstellt wurden. Das interdisziplinäre, engagierte Team aus Md Zunaed Alam Tanim, Paul Lakos, Bruno Müller, Oscar Pohl, Lars Skogseide und Charlotte Paulsen wurde während des Projektes wissenschaftlich von Dr. Brigitte Haas-Gebhard und Dr. Holger Wendling von der Archäologischen Staatssammlung betreut. Julian Hölgert und Michael Gödde sind stolz auf ihre Studierende: „Sie haben unter extrem knappen Zeitbedingungen einen tollen Job gemacht! Die Zusammenarbeit mit einem echten Kunden ist für alle Beteiligten eine Win-Win-Situation.“

Die Web-Experience eröffnet eine neue Dimension der kulturellen Erfahrung und macht die Ausstellung "Bilderwelt der Kelten" auf spielerische und interaktive Weise weltweit zugänglich. Das Projekt demonstriert eindrucksvoll die Möglichkeiten der digitalen Vermittlung von Kulturgütern und dient als Inspiration für zukünftige virtuelle Ausstellungserlebnisse. **Die Web-Experience kann ab Donnerstag (11. Juli) über die Website der Archäologischen Staatssammlung www.archaeologie.bayern abgerufen werden.**

Für September (14./15.09.) ist darüber hinaus ein Keltenwochenende unter der Verzahnung digitaler und analoger Elemente vor Ort im Museum geplant.

4.735 Zeichen inkl. Leerzeichen

Pressekontakt:

Archäologische Staatssammlung

Julia Landgrebe

T: 089 12 59 96 91-43

mobil: 0173 7132635

E: presse@archaeologie.bayern

Videoreality GmbH

Michael Gödde

T: 069 97762980

m.godde@videoreality.de