

Das Fürstengrab neu entdecken

Museen Mit Hilfe eines Spiels können Besucher der Abteilung Magdalenenberg des Franziskanermuseums die Welt der Kelten lebendig werden lassen. Am Mittwochabend wurde „GeheimnisGräberei“ offiziell vorgestellt.

Nutzer des Augmented-Reality-Spiels erhalten einen Eindruck, wie vor allem die Innenausstattung des auf heutiger Villingener Gemarkung entdeckte keltische Fürstengrab am Magdalenenberg einmal ausgesehen haben mag. Diese Entdeckungsreise können Besucher des Franziskanermuseums mit Hilfe eines dort zur Verfügung gestellten Tablets in der Abteilung zum Thema unternehmen. Insgesamt stehen dafür vier Tablets zur Verfügung. Das Spiel unter der Überschrift „GeheimnisGräberei“ dauert rund eine Stunde und hat bis zur Fertigstellung eine Reihe von Veränderungen nach Probelaufen durchgemacht. Damit betritt nicht nur das Franziskanermuseum Neuland.

Ein Wagnis

„Es ist ein Wagnis, weil Museumsspiele normalerweise sehr faktenreich sind“, sagte Projektleiter und Museumsmitarbeiter Peter Graßmann im Rahmen der

„Bestimmte Objekte findet man in einem Fürstengrab immer wieder.“

Peter Graßmann
Franziskanermuseum

offiziellen Vorstellung des Spiels am Mittwochabend. Mit Hilfe von Augmented Reality – also angereicherter Realität – ist das Spiel ein Versuch, sich der tatsächlichen Innengestaltung des Fürstengrabes anzunähern. „Eine fiktionalisierte Variante auf der Basis von Forschungsergebnissen zu ähnlichen Grabstätten der Kelten.“

Wenn sie im Rahmen einer Führung in der Abteilung Magdalenenberg die Besucher frage, was das Holzexponat darstelle, komme als Antwort häufig der Vorschlag „Floß“ oder „Haus“ aber nie die richtige Lösung, nämlich Grabkammer, berichtete Museumsleiterin Dr. Anita Auer. Dabei handele es sich um ein großartiges Exponat und einzi-



Das Augmented-Reality-Spiel zur Erkundung des keltischen Fürstengrabes in der Abteilung Magdalenenberg des Franziskanermuseums präsentieren (von links): Peter Graßmann, Andreea Ion Cojocaru, Anita Auer und Thomas Hoppe. Foto: Cornelia Hellweg

ger Grabkammer, die in einem Museum zu sehen sei. Dated ist sie auf das Jahr 616 vor Christus (Eisenzeit), wirke allerdings unscheinbar, weil sie antik beraubt sei. Will heißen, alle wertvollen Grabbeigaben wurden bereits wenige Jahre nach der Bestattung von Grabräubern rausgeholt. „An der Stelle der fehlenden Grabbeigaben wollten wir ansetzen und haben uns für ein entsprechendes Landesprogramm beworben“, so Anita Auer. Von der Antragstellung bis zum fertigen Spiel dauerte es dann vier Jahre. Damit hatten die Villingener Museumsverantwortlichen nicht unbedingt gerechnet. Und auch nicht damit, dass sie selber im Rahmen des Programmes noch einmal die Schulbank drücken mussten. „Es war ein Marathon, aber so konnten wir die Ergebnisse neuer Forschungen einflie-

ßen lassen bei der Frage der wahrscheinlichen Grabbeigaben des Fürstengrabes.“ 40 000 Euro erhielt das Franziskanermuseum für diese Aufgabe und noch einmal eine Unterstützung von 4000 Euro von der Sparkasse Schwarzwald-Baar.

Intensive Arbeitsleistung

Für die technische Umsetzung zeichnet die Tuttlinger Firma Numena verantwortlich. Geschäftsführerin Andreea Ion Cojocaru ließ anklagen, dass die Arbeit, die das junge Unternehmen in diesen Auftrag gesteckt hat, durch die Fördersumme eigentlich nicht gedeckt wird. „Wir haben damit einen Beitrag geleistet für etwas Neues, das es so in der Kultur- und Museumsszene Deutschlands noch nicht gibt.“ Die Herausforderung bestand außerdem in dem komplexen

Thema, das man im Rahmen des Augmented-Reality-Spiels einem Publikum ohne großes Vorwissen so vermitteln muss, das es trotzdem funktioniert und Spaß macht. Und so geht's: Um die Geheimnisse des größten frühkeltischen Grabbügels Magdalenenberg zu lüften, wird der Spieler auf eine Spurensuche durch die Ausstellung des Franziskanermuseums geschickt. Es warten geheime Codes, verborgene Zeichen und wertvolle Gegenstände, die es zu entschlüsseln gilt, um an das Ziel zu kommen.

Peter Graßmann bezeichnete es als innovativ, im Rahmen des Spiels fiktive und „übernatürliche“ Annahmen getroffen zu haben, ohne die wissenschaftliche Ebene zu verlassen. Es gebe vergleichbare Fundorte wie beispielsweise das Keltengrab von Kappel oder das von Hochdorf.

„Bestimmte Objektgruppen findet man in so einem Fürstengrab immer wieder, quasi eine Art Standardausrüstung in der Zeit um 600 vor Christus.“ Zu den Grabbeigaben gehörten allerdings nicht nur Sachen sondern auch Menschen. Denn damals bestand die Anforderung, dass die Frau und die Diener des toten Fürsten mit ihm begraben werden sollten – das galt damals als Ehre. coh

4

Jahre dauerte der Prozess von der Antragstellung für die Entwicklung eines Augmented-Reality-Spiels bis zur Präsentation des Ergebnisses.