

Ästhetische Verschmelzung des Physischen und Virtuellen Das Raumtheater »Im Reich der Schatten« – ein Erfahrungsbericht

DORIT GÜNTHER

Als gelungenes Beispiel für ein pädagogisch-didaktisch inszeniertes Zusammenspiel des Physischen und Virtuellen – in Interaktion mit den Rezipienten – kann das mediale Raumtheater »Im Reich der Schatten« des Rheinischen Landesmuseums Trier gelten, das die Autorin im Mai 2019 besucht hat. Für die Dauer einer 45-minütigen Vorführung wird dort ein Museumsraum mit seinen Exponaten einmal täglich mithilfe von audiovisuellen Einspielungen zu einer Kulisse für ein 360°-Rundumerlebnis, das die Besuchenden durchschreiten.

Das Rheinische Landesmuseum Trier verfügt über eine Sammlung antiker Grabdenkmäler, die Zeugnis über das Leben vor 2000 Jahren im römischen Trier ablegen. In einem 600 Quadratmeter großen, halbrunden Museumssaal sind rund 50 monumentale römische Grabdenkmäler als »Gräberstraße« ausgestellt. Ausgehend von diesen Originalen haben die Archäologen und Historikerinnen des Museums gemeinsam mit Drehbuchautoren unter der Regie der Agentur »TAMSHICK MEDIA+SPACE« eine mediale Inszenierung entwickelt, die getragen wird von einer fiktiven Geschichte über die Reise eines Trierer Kaufmanns durch die Unterwelt. Dabei bilden die auf den Grabsteinen dargestellten Motive und Szenen die Impulse für die Handlung. Durch animierte Filmsequenzen, Dialoge und Musik entsteht ein poetisches Spiel, das die antiken Reliefs zum Leben erweckt.

Technisch wird dies so umgesetzt, dass im Museumsraum 15 Beamer und 19 Lautsprecher an verschiedenen Stellen angebracht sind und raumhohe Rundumprojektionen und Klangerlebnisse erzeugen. Auf diese Weise werden die Grabdenkmäler mit filmischen Bildern überlagert, und es wird z. B. durch dreidimensionale Animationseffekte die

Illusion erzeugt, dass sich die in Stein gemeißelten Figuren bewegen. Hierdurch entsteht ein virtueller Raum, der den physischen erweitert. Unter »virtuell« werden in diesem Kontext Dinge verstanden, die manuell nicht greifbar sind, was z. B. durch digitale Technik erzeugt werden kann. Auch gedankliche Vorstellungen von Menschen können dem Virtuellen zugeordnet werden, was insbesondere in diesem Setting zum Tragen kommt: Die Rezipienten imaginieren die »Zwischenräume«, das nicht Gezeigte.

Wichtig ist hierbei auch die Ästhetik, verstanden im Sinne von Atmosphäre, da die Handlung größtenteils über das Visuelle transportiert wird. Die stimmungsvolle Bildwelt verstärkt das emotional-sinnliche Eintauchen der Rezipienten in die erzählte Geschichte.

Ein wesentlicher Bestandteil des Konzepts ist, dass der Mensch als Rezipient dieses Raumtheaters im Mittelpunkt steht: Erst seine virtuelle Vorstellungswelt und seine physische Bewegung durch den Raum machen das Erlebnis in dieser Form möglich. Um der Handlung zu folgen, müssen die Rezipienten zum jeweiligen »Ort des Geschehens« gehen, indem sie Augen und Gehör folgen, denn die Ortswechsel der projizierten Bilder innerhalb des Ausstellungsraums erfolgt »kreuz und quer«. Teils orientiert man sich daran, wohin die Gruppe geht, was ein Gemeinschaftserlebnis schafft; es steht jedoch jedem offen, eigene Wege zu suchen.



Mediales Raumtheater »Im Reich der Schatten« (Foto: Dorit Günther)

So wird aus der Vorführung eine Aufführung. Es ist zu beobachten, dass die Teilnehmenden am Ende des Stücks applaudieren wie im Theater. Das Gefühl, etwas »live« erlebt zu haben, kommt trotz der technisch immer gleichen Vorführung vermutlich dadurch zustande, dass man sein Erlebnis aktiv und »einmalig« mitgestaltet hat – was sich nicht auf die gleiche Art wiederholen lässt.