

EFRE. Virtuell durch das Forum Romanum wandeln

Die Filmuniversität Babelsberg in Potsdam hat das Forum Romanum des antiken Roms digital als wissenschaftlichen Erlebnisraum rekonstruiert. In der „Virtual History“ können Interessierte durch eine virtuelle Welt wandeln, viel über die Antike lernen und dabei völlig neue sinnliche Erfahrungen im Erleben von Geschichte machen.

Es ist der Morgen nach der Ermordung von Gaius Julius Cäsar (16. März 44 v. Chr.). Das Licht umspielt die vielen Marmorsäulen und Tempeldächer. Sie befinden sich auf einem leeren Platz, auf dem verteilt Rauchsäulen nahegelegener Tempel und Häuser aufsteigen. Es kreisen hörbar die ersten Vögel am Himmel. Es dringen die Geräusche aus allen Teilen des Forums und der ganzen Stadt durch. Sich über das Forum Romanum bewegend, laden viele Informationsstationen dazu ein, die Spuren der antiken Geschichte direkt vor Ort zu erkunden.

Die Entscheidung liegt zwischen spannenden Informationen, einer Partie des römischen Spieleklassikers Rota, einem klangvollen Spiel auf einer antiken Kithara oder einem Wissenstest über die Bauwerke des beeindruckenden Platzes.

So oder so ähnlich könnte ein Besuch in der „Virtual History“, einem gemeinsamen Projekt der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und der Humboldt-Universität Berlin aussehen. Die erfolgreiche Umsetzung des anspruchsvollen Pilot-Projekts konnte durch die Förderung aus Mitteln des Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung (EFRE) realisiert werden.

Ein fachübergreifendes Team aus Medienschaffenden und Altertumsforscherinnen und -forschern hat dabei gemeinsam auf Basis der archäologischen Datenlage und der überlieferten Aufzeichnungen Ciceros, dem berühmtesten Redner Roms, das antike Forum Romanum in der Virtual Reality (VR) nachempfunden – und damit über 2.000 Jahre später wieder auferstehen lassen.

Je nach Interesse können sich die Gäste an virtuellen Infopunkten zu den wissenschaftlichen Fakten zum jeweiligen Ort informieren oder das imposante Forum



#Sinnvolleuropa

Romanum und die vielen bewegten Figuren einfach nur visuell und auditiv wahrnehmen.

Vorreiterrolle der digitalen Wissensvermittlung

Im Hinblick auf die fortschreitende Digitalisierung zeigt das Projekt, wie Geschichte zukünftig gelehrt und spielerisch erlebbar gemacht werden kann. Die innovative Gestaltung und Darstellungsform in der VR ermöglicht den „Zeitreisenden“ ein völliges „Eintauchen“ in die archäologischen Quellen. Dies schafft nicht nur eine einzigartige Lernerfahrung, sondern stößt auch die wissenschaftlichen Diskurse durch kritisches Hinterfragen und Überprüfen der Funde im virtuellen Gesamtbild an. Das fachübergreifende Arbeiten nach dem Vorbild von „Virtual History“ könnte zukünftig die Wissensvermittlung nachhaltig verändern.

DARUM MACHT'S SINN

- ✓ **Stärkung der technologischen und anwendungsnahen Forschung an Wissenschaftseinrichtungen**
- ✓ **Virtuelle Erlebarmachung des antiken Forum Romanum** nicht nur auditiv, sondern auch immersiv
- ✓ **Vorreiterrolle in der Digitalisierung der Wissensvermittlung** durch neue spielerische und informative Darstellungsform von Lerninhalten für Schülerinnen und Schüler, Studierende und Forschende
- ✓ **Anstoß zur Diskussion und Stärkung des faktenbasierten Umgangs in der Wissenschaft**
- ✓ **Transdisziplinäre Zusammenarbeit** unterschiedlicher wissenschaftlicher Fachrichtungen



GEWUSST?

Nach dem Untergang des Römischen Reiches wurden ab 410 n. Chr. die meisten Gebäude auf dem Forum Romanum zerstört. Im Mittelalter war das einst prestigeträchtige römische Zentrum der Macht als Kuhweide unter dem Namen „Campo Vaccino“ bekannt. Erst im 18. Jahrhundert begannen erste archäologische Grabungsarbeiten. Einige Säulen und Monumente, die die Zeit überdauerten, lassen sich noch heute bewundern.

PROJEKTDDETAILS



Begünstigte:



FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF

Filmuniversität Babelsberg
KONRAD WOLF
Marlene-Dietrich-Allee 11
14482 Potsdam
www.filmuniversitaet.de



Förderschwerpunkt:

Stärkung von angewandter Forschung,
Entwicklung und Innovation



Investitionsvolumen:

735.000 Euro, davon 588.000 Euro
EFRE-Mittel



Projektlaufzeit:

Juni 2018 bis August 2020