

Szenario „Archäologie“



Dramaturgie und Navigation

Bei Eintritt in das Keltengebiet leiten Windgeräusche und Vogelgesang das ländliche Szenario ein; anschliessend werden die **Gebäude und das Umfeld** bis zum Horizont inklusive Himmel und ambientalen Effekten wie Nebel, Schatten (in die Textur gebacken) sichtbar und überlagern die heutige Realität zu **100%**. Je nach **Gehgeschwindigkeit** wird mehr oder weniger von der Realität sichtbar (wenn der Besucher zu gehen beginnt, wird die überlagerte Szene auf bis zu maximal 80% transparent).

Das Gebiet wird akustisch belebt und die verschiedenen Themen untermalt: menschliche Stimmen, Nutztiere, Aktivitäten, etc. **Das akustische Ambiente** ist örtlich positioniert und verändert sich wie in der Realität: die Geräusche der am nächsten liegenden Szenen werden hörbar, die Strasse wird akustisch etwas ausgeblendet (Spezialkopfhörer).

Menschliche Figuren kommen in Form von 2D-Alphabildern vor. Sie richten sich immer zum Besucher hin aus, so dass nie eine Kante gesehen werden kann.

Die Siedlung besteht aus verschiedenen Häusern/Häusergruppen und dem Umfeld. Sie verkörpern verschiedene Inhalte:

- Wohnhäuser thematisieren das Privatleben
- Töpferöfen und die umliegenden Häuser thematisieren die Töpferei
- Strassengräben thematisieren den Fernhandel
- Die Schmiedehütte thematisiert die Schmiedekunst

Das auf dem Trottoir gelegene „**Musterhaus**“ kann betreten werden. Beim Betreten werden die Geräusche der stark befahrenen heutigen Strasse leiser und haushaltliche Geräusche im Hausinneren hörbar (3D-positioniert). Das Modell dieses Hauses ist besser ausgearbeitet (Wanddicke, Bodentextur, Schlafstelle, Feuerstelle, etc.) und im Inneren befinden sich verschiedenen Gegenstände wie Tongefässe, geschmiedete Haushaltswerkzeuge und Handelswaren. Bei längerem Verweilen (nach ca. 20 Sekunden) verwandelt sich die Inszenierung und tritt in den Hintergrund: die Wände und der Boden verlieren die Texturen und grauen aus (der Besucher taucht in eine abstrakte Informationsszene). Nur je ein Gegenstand pro Thema (siehe unten) bleibt texturiert und aktiviert, wenn er in das Blickfeld des Besuchers fällt, eine kleine technische 3D-Animation fixiert vor den Augen des Besuchers. Bsp: Wenn die am Boden stehende italienische Amphora vom Besucher erblickt wird graut sie auch aus und es erscheint eine vergrösserte und sich um die eigene Achse drehende Amphora fixiert vor den Augen des Besuchers (alternativ kann auch eine Abbildung gezeigt werden). Eine Off-Stimme erklärt die Bedeutung des Gegenstandes. Wenn die Amphora auf dem Boden aus dem Blickfeld gerät, verschwindet die 3D-Animation. Gerät ein zweiter interaktiver Gegenstand ins Blickfeld ist der zuerst aktivierte dominant bis er aus dem Blickfeld gerät.

Bei Verlassen des Gebietes, wird die Szene entladen: Häuser und Umfeld verschwinden, der Ton wird etwas langsamer ausgeblendet.

Themen und deren mediale Umsetzung:

„Privatleben“

3D-Objekte:

- Wohnhäuser im Feld
- Das Musterhaus mit ausgearbeitetem Innenleben (Schlafstelle, Feuerstelle, etc.)
- Gebrauchsgegenstände oder Bilder zu den Themen: *Töpferei (Gefässe)*, *Fernhandel (mediterrane Importgüter)*, *Schmiedekunst (Eisenwaren)* und *Landwirtschaft (Landwirtschaftsgeräte)*

3D-Sound:

- Geräusche im Umfeld: Menschliche und tierische Geräusche, Musik,
- Geräusche des Inneren im Musterhaus: zugehörig zu den szenischen Elementen und Gebrauchsgegenständen

„Töpferei“

- 3D-Objekt: Töpferöfen und Häuser
- 3D-Sound: Feuer, Holzspalten, Scherben

„Fernhandel“

- 3D-Objekt: Strassengräben
- 3D-Sound: Ochsenkarren in Bewegung, römische Musik

„Schmiedekunst“

- 3D-Objekt: Schmiedehütte
- 3D-Sound: Hammer und Amboss

„Landwirtschaft“

- 3D-Objekt: Vegetation, Gräben, Felder, Zäune, Viehzucht, ...
- 3D-Sound: Stimmen, Geräte

Bildergalerie

Entlang des Gebäudes des Unterwerkes werden virtuelle Fotodokumente ausgestellt, die die Geschichte des Gebietes dokumentieren. Sie werden kommentarlos der Wand entlang platziert.

Räumliche Verortung

Die Häuser und Installationen der ersten Phase bleiben wie sie sind archäologisch korrekt verortet. Auf dem Trottoir im Bereich „Privatleben“ (die Häuser, die am nächsten beim Voltaplatz liegen) wird das Musterhaus platziert. Die Bildergalerie wird entlang der Aussenwand des Unterwerkes platziert. Die Besucher sollten von der Tramstation „Novartis Campus“ her kommen, damit sie die optimale Abfolge erleben: Start bei Tramhaltestation – Siedlung wird eingeblendet – Bildergalerie und Musterhaus auf Trottoire – Befragungen im Auditorium.

