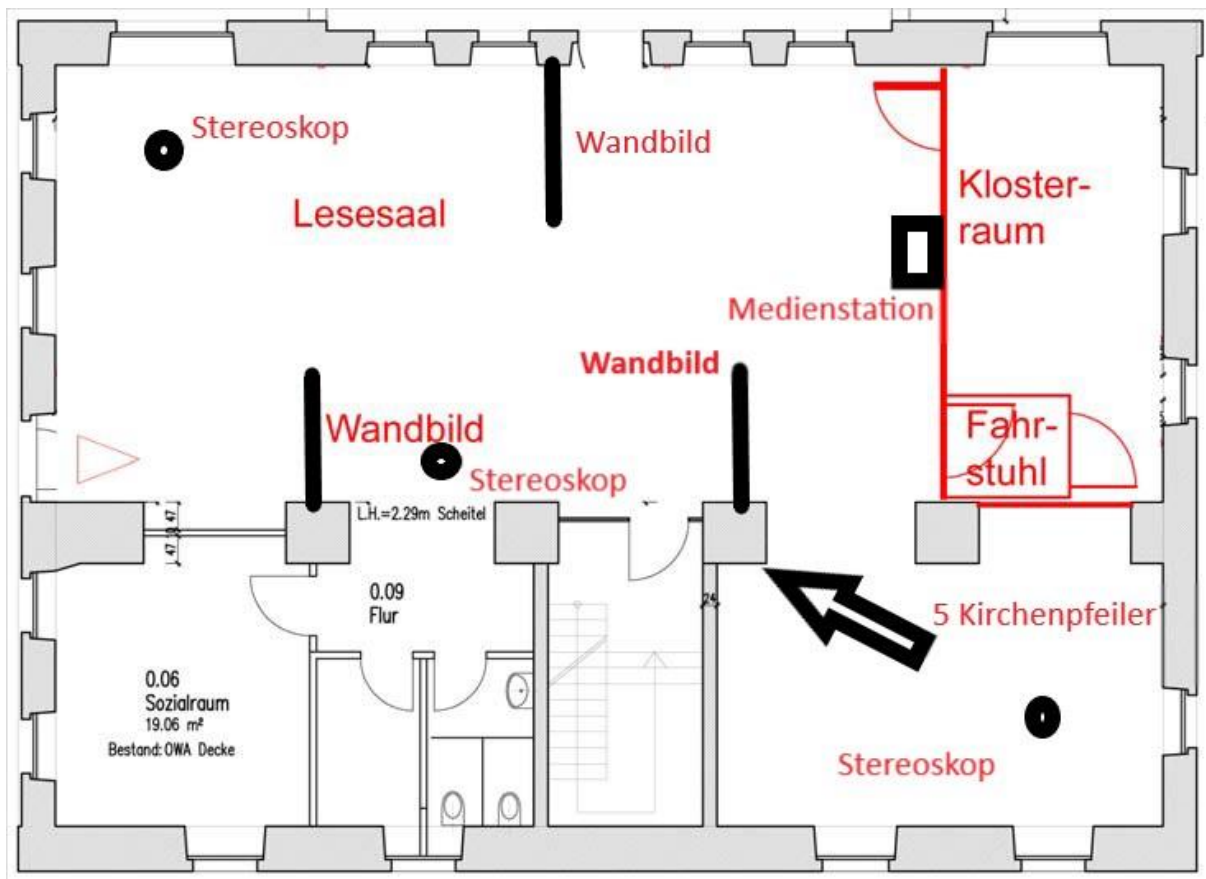


Maßnahme 2:

Schaffung eines „Klostererlebnisraums“ in der Villa am Rupertsberg

In der heutigen Villa am Rupertsberg finden sich noch bedeutende Überreste der hildegardzeitlichen Klosterkirche am Rupertsberg: Die fünf erhaltenen Pfeilerbögen markierten einst den Übergang von Haupt- zum südlichen Seitenschiff des Gotteshauses. Sie vermitteln daher dem Besucher noch heute Dimensionen und einen ersten authentischen Gesamteindruck des Gebäudes, das mit Mitteln der „augmented Reality“ zu einem virtuellen Gesamterlebnisort „Klosterkirche“ erfahrbar gemacht werden soll. Seit 200 Jahren befindet sich dieses Baudenkmal jedoch in Privatbesitz und war daher bislang nicht für das interessierte Publikum zugänglich. Dazu wird – anknüpfend an die Dramaturgie der „Annäherung“ an die Kirche (siehe Maßnahme 1) – in der Villa das „Eintreten“ in die Kirche zur Hildegard-Zeit inszeniert. Dies gelingt zunächst durch 3 im Raum verteilte, großformatige Wandtattoos, die den Blick in die Kirche und den Chorraum erschließen (vgl. Beispiel-Visualisierung im Anhang). Durch drei stereoskopische Bildbetrachter werden überdies dreidimensionale Raumeindrücke vermittelt. Eine umfassende Wissens- und Bilddatenbank zur Geschichte des Hildegardklosters bietet das Multimedia-Terminal.

Das Highlight der Inszenierung soll ein „Fahrstuhl in die Vergangenheit“ sein, der den Besucher aus dem Jetzt in die Vergangenheit befördert. Konzeptionell ist es so gedacht, dass ein Raum innerhalb des Villa geschaffen wird, der eine in sich geschlossene Zeitkammer darstellt. Dieser Raum kann nur durch den Fahrstuhl betreten werden. Dieser Fahrstuhl bietet Platz für eine Familie und ist auf allen vier Seiten von Bildschirmen unterschiedlicher Größe umgeben. Einer dieser Bildschirme ist interaktiv und dient als Steuereinheit für den Fahrstuhl. Ist die Tür geschlossen, kann der Besucher als Ziel das Langhaus des Klosters anwählen. Berührt er die Schaltfläche, setzt sich der Raum virtuell in Bewegung. Die umliegenden Bildschirme zeigen ein Bild der heutigen Situation, diese „fährt“ nach oben und es erscheint, getrennt durch eine virtuelle Decke, das Langhaus des Klosters. Da sich das heutige Laufniveau etwa 5-6 Meter über dem Niveau der Kirche befindet, ist dieser Effekt sehr eindrucksvoll, zumal der Besucher von der Außenwelt abgekoppelt ist und das Auge nur die synchronisierte Bewegung auf den Bildschirmen wahrnimmt – er hat das Gefühl, sich tatsächlich in einem anderen Raum zu befinden. Nachdem der Besucher angekommen ist, kann er sich umschauen (im wahrsten Sinne des Wortes!) und bekommt auf dem Touchscreen weitere Bewegungsmöglichkeiten angeboten. So wird aus dem Fahrstuhl eine Zeitkapsel, die sich nicht nur vertikal, sondern auch horizontal bewegen kann und den Besucher so auch in die Apsis oder den Klostergarten befördern kann.



Skizze „Klostererlebnisraum“ im Erdgeschoss der Villa Rupertsberg



Bsp. für einen virtuellen Blick in einen verschwundenen mittelalterlichen Raum (ArchimediX / Kaiserpfalz Ingelheim)

