

Arbeitsblatt 5: Interview mit Dieter Hagmann, 3D-Artist

Dieter Hagmann (im Bild rechts, Copyright D. Hagmann) ist Chef der Firma 3dmuseum.eu, die die digitalen Visualisierungen (visualisieren = „ins Bild setzen“) und Animationen für das Keltenzentrum Heidengraben erstellt hat. Bei den Visualisierungen handelt es sich um Rekonstruktionen (lat. „wiederherstellen“, „nachbilden“). Mit Rekonstruktionen versuchen Archäologen und Historiker, sich ausgehend von den vorhandenen Quellen ein „zusammenhängendes Bild“ der Vergangenheit zu machen.



Herr Hagmann, Sie haben Ihr ganzes berufliches Leben historischen Rekonstruktionen gewidmet?

Das stimmt! Begonnen habe ich als Präparator in der Paläontologie, ich habe also z. B. urzeitliche Saurierknochen präpariert und wieder zusammengesetzt. Und heute stelle ich mit meiner Firma digitale Visualisierungen her.

Was reizt Sie an digitalen Visualisierungen der Vergangenheit?

Schon beim Zusammensetzen der Saurierknochen habe ich mir immer die Frage gestellt: Wie haben diese Tiere denn ausgesehen, wie muss ich sie mir vorstellen? Damals fehlten uns aber noch die technischen Möglichkeiten, die Vergangenheit so realistisch wie heute darzustellen. Es blieb bei einfachen Zeichnungen, der Rest war Sache des eigenen „Kopfkinos“. Heute arbeiten wir am PC mit ausgefeilter Software.

Was reizt Sie als „3D-Artist“ nun gerade am Heidengraben?

Das Oppidum Heidengraben war für die damalige Zeit eine Großstadt. Eine derartige Großstadt zu rekonstruieren, hat mich gereizt, auch die Frage, wie man sich das Leben, die wirtschaftlichen Grundlagen und den Handel in dieser Großstadt vorstellen kann. Spannend war außerdem für mich, dass noch nie zuvor jemand derartige Rekonstruktionen vom Heidengraben erstellt hat. Ich habe damit Neuland betreten.

Sind Ihre Visualisierungen ausschließlich für die Museumsbesucher gedacht oder haben sie auch einen Mehrwert für die Wissenschaft?

Visualisierungen stehen immer am Schluss der Forschung. Sie helfen z. B. den Besuchern des Keltenzentrums, sich den aktuellen Forschungsstand zur keltischen Lebenswelt besser vorzustellen. Gleichzeitig sind Visualisierungen aber auch wieder Diskussionsgrundlagen für Historiker und Archäologen: „So könnte es gewesen sein.“ Sie sind Anstoß für Wissenschaftler, weiterzudenken.

Wie gewährleisten Sie die wissenschaftliche Genauigkeit der Visualisierungen?

Das Problem ist natürlich, dass niemand von uns „in der Vergangenheit dabei war“. Unsere Rekonstruktionen erheben deshalb nicht den Anspruch, dass „es genau so war“. Unsere Rekonstruktionen vermitteln die Botschaft: „So oder so ähnlich könnte es ausgesehen haben.“ Letztendlich versucht man, ein Puzzle mit unzähligen Teilen zusammenzusetzen. Es bleiben aber viele „Leerstellen“.

Und wie gehen Sie mit diesen „Leerstellen“ um?

Es gibt eben vieles, was wir nicht eindeutig wissen. Bei manchem haben wir eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass es so gewesen ist – z. B., wenn wir versuchen, von etwas Bekanntem etwas abzuleiten. Teilweise benutzen wir aber ganz einfach unsere Fantasie, indem wir uns fragen: „Wie könnte es gewesen sein?“ Rekonstruktionen sind deshalb immer ein Spiegel ihrer Zeit: Sie geben den Forschungsstand der jeweiligen Zeit wieder, aber eben auch die Vorstellungswelt derjenigen, die sich diese Rekonstruktionen ausgedacht haben.

Dann ist es aber doch ein Problem, dass die Besucher des Keltenzentrums Heidengraben nicht unterscheiden können, was in einer Zeichnung gesichertes Forschungsergebnis und was reine Spekulation ist?

Die Besucher werden im Keltenzentrum mit den Zeichnungen ja nicht alleingelassen. Sie finden dort Erläuterungen, wie die Rekonstruktionen entstanden sind. Es wird ihnen auch verdeutlicht, dass die Bilder nur Rekonstruktionsvorschläge sind.

Haben Sie ein Beispiel für eine Forschungsfrage, deren Beantwortung Ihnen für Ihre Visualisierungen weiterhelfen würde?

Da wäre die Frage, welche Bedeutung der Heidengraben als Handelszentrum für die keltische Welt hatte. Andere Fragen werden wahrscheinlich für immer unbeantwortet bleiben - zum Beispiel, wie die Menschen damals miteinander umgegangen sind.

Manchmal lassen sich aber auch aus scheinbar kleinen Funden wichtige Erkenntnisse ableiten.

Oh ja. Da wären zum Beispiel Amphoren-Scherben. Ihr Tonmaterial enthält als Zusatz bestimmte Kristalle, die man einem Vulkan in der Region Rom zuordnen kann. Damit ist nachgewiesen, dass die Kelten bereits einen sehr weitreichenden Handel bis in die Mittelmeerwelt führten.

Wie erfolgreich ist denn das Keltenzentrum mit dem Konzept, Visualisierungen in den Mittelpunkt zu stellen?

Das Keltenzentrum ist kein Museum, das Funde ausstellt. Es ist eine „Erlebniswelt“, die mit Reproduktionen arbeitet. Und dieses Konzept kommt bei den Besuchern sehr gut an: Durch die Darstellung von Szenerien kann man in die Lebenswelt der Kelten „eintauchen“. Manche der Reproduktionen sind dreidimensional. Dies hat den Vorteil, dass man sie anfassen kann. Bei Originalobjekten ist dies nicht möglich. Außerdem kann man ohne Vorwissen z. B. eine originale Tonscherbe einer ehemaligen Amphore nicht von einem

Stück Dachziegel unterscheiden. Über Reproduktionen können wir den Besuchern das Bild der damaligen Zeit viel besser vermitteln.

Denken Sie, dass dieser Form der historischen Vermittlung die Zukunft gehört?

Ich denke, es wird ein wichtiger Baustein bei der Vermittlung der Vergangenheit sein, aber kein Ersatz für Museen. In Museen werden originale Objekte ausgestellt, und diese sind von zentraler Bedeutung. Ein Ort wie das Keltenzentrum Heidengraben aber zeigt den letzten Stand der Forschung: „Wenn wir alles historische Wissen zusammennehmen, dann können wir uns vorstellen, dass das damals so ausgesehen hat.“ So entsteht ein Bild, das für den Besucher verständlich ist. Das macht dann vielleicht auch Appetit, sich anschließend mit den originalen Fundstücken im Museum zu beschäftigen und so das eigene Wissen zu vertiefen.

Wie wird es mit dem Heidengrabenzentrum weitergehen?

Auf dem Gebiet des Heidengraben sind bisher lediglich zwei Prozent der Fläche archäologisch erforscht. Das bedeutet, dass wir mit Sicherheit in der Zukunft mit neuen Forschungsergebnissen rechnen können. Und dann werden wir auch die digitalen Rekonstruktionen im Keltenzentrum wieder überarbeiten können und müssen.

Herzlichen Dank für das Gespräch!

Aufgabe:

Bedeutende Überreste aus der Keltenzeit gibt es nicht nur auf dem Heidengraben. Stell dir vor, an einer anderen Stelle in Baden-Württemberg soll ebenfalls ein Keltenmuseum entstehen. Du gehörst zum Expertengremium, das entscheiden muss: Welche Rolle sollen digitale Visualisierungen im Museum spielen? Eine wichtige Entscheidung, immerhin kosten diese Bilder eine Menge Geld!

Einzelarbeit:

1. Markiere im Text mit zwei Farben: Was spricht für, was spricht gegen digitale Visualisierungen in einem Keltenmuseum?

Partnerarbeit:

2. Ordnet die Argumente in einer Tabelle an (Pro- und Contra-Argumente).
3. Diskutiert: Wie gewichtig sind die einzelnen Argumente? Ihr könnt insgesamt 12 Punkte vergeben, höchstens vier pro Argument.