

Arbeitsblatt 6: 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, was reizt Sie an digitalen Visualisierungen der Vergangenheit?

Meine berufliche Laufbahn habe ich als Präparator in der Paläontologie begonnen. Schon beim Zusammensetzen urzeitlicher Saurierknochen habe ich mir damals 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.

Sind Ihre Visualisierungen ausschließlich für die Besucher des Keltenzentrums 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 zusammensetzen. Es bleiben aber viele „Leerstellen“.

Und wie gehen Sie mit diesen „Leerstellen“ um?

Bei manchem haben wir eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass es so gewesen ist. Teilweise benutzen wir aber ganz einfach unsere Phantasie, 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.

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“, und dieses Konzept kommt bei den Besuchern sehr gut an: Durch die Darstellung von Szenerien kann man in die Lebenswelt der Kelten „eintauchen“. Wir können so den Besuchern viel leichter ein Bild der damaligen Zeit 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 vermittelt den Besuchern ein anschauliches Bild der Vergangenheit. Das macht dann vielleicht auch Appetit, sich anschließend mit den originalen Fundstücken im Museum zu beschäftigen und so das eigene Wissen zu vertiefen.

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.