

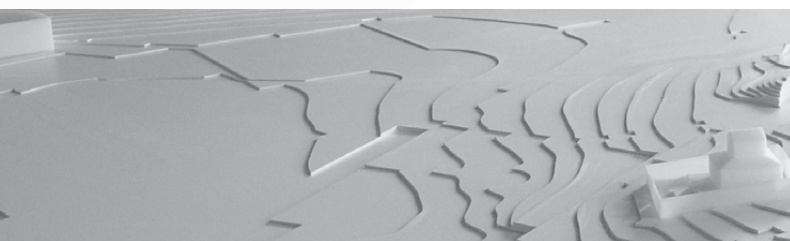
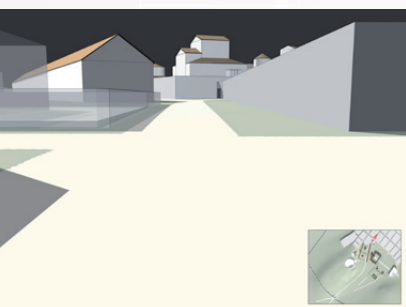
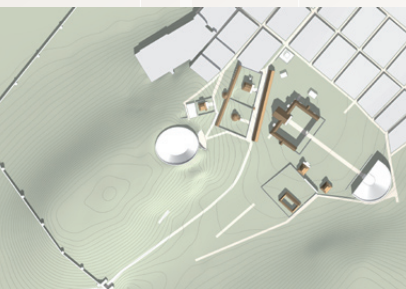
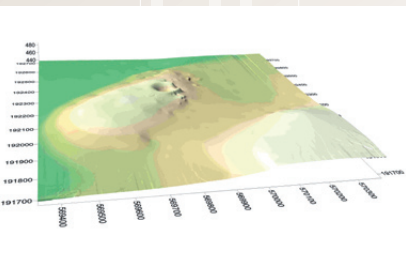
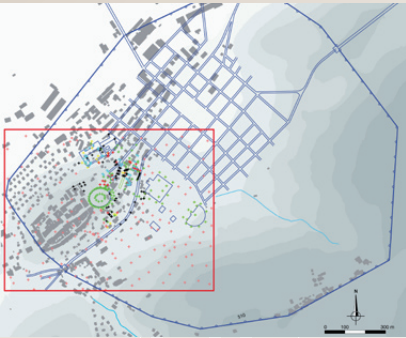
Projekt Nr.
2006/3

Auftraggeber
Musée Romain Avenches (MRA)

Ausführung
Sommer/Herbst 2006

Digitales Modell „Zone Sanctuaires“ Aventicum/Avenches VD

Im Hinblick auf ein im Herbst 2006 stattfindendes, internationales Kolloquium zu den Heiligtümern des römischen Aventicum („Topographie sacrée et rituels - le cas d'Aventicum, capitale des Helvètes“, Avenches VD, 2.-4. Nov. 2006) stellte sich für die Verantwortlichen die Frage, wie die antiken Gegebenheiten im Westteil des ummauerten Stadtgebiets, wo sich ein ausgedehnter Bereich mit Heiligtümern erstreckte, den Teilnehmern schnell und anschaulich vermittelt werden können. Um hier zu brauchbarem Anschauungsmaterial zu gelangen initiierte man die Erstellung eines digitalen Modells des fraglichen Bereichs. Dieses bildet die Grundlage für ein reales Gipsmodell im Massstab 1:500, welches im Rahmen des Kolloquiums zur Visualisierung der antiken Gegebenheiten präsentiert wurde.



Die Erarbeitung der Grundlagen und die Umsetzung dieses Projekts erfolgte durch die ProSpect GmbH in enger Zusammenarbeit mit den lokalen Archäologen. Auf Basis der Grabungsdokumentationen resp. -auswertungen wurden möglichst viele Höhenwerte archäologisch belegter römischer Gelniveaus im fraglichen Perimeter erfasst und analysiert. Die so erschlossenen Referenzhöhen für die damalige Topografie wurden in *AutoCAD* als dreidimensionale Punkte in den archäologischen Plan integriert. Resultat war eine unterschiedlich dichte Punktwolke, welche sich mit Hilfe der Software *Surfer 8.0* als Gitternetzmodell interpretieren liess. Dieses wurde ins 3D-Programm *Cinema 4D* importiert, wo das eigentliche Modelling erfolgte. Die virtuelle Rekonstruktion der Gebäudevolumen sowie die Erarbeitung eines möglichst gut lesbaren Erscheinungsbildes erfolgte wiederum in enger Zusammenarbeit mit den Avencher Archäologen. Dabei wurden bis zum vorläufigen Endresultat mehrere Korrekturphasen durchlaufen. Durch die Konstruktion des digitalen Modells im dreidimensionalen Raum war man gezwungen, die topografischen und architektonischen Gegebenheiten im Detail zu studieren und die gegenseitigen Abhängigkeiten zu berücksichtigen. Naturgemäss tauchen gewisse Problemstellungen erst im Zuge der Modellisierung auf. Die digitale Vorgehensweise vereinfachte hier die Erarbeitung von Lösungsansätzen erheblich, in dem sich verschiedene Varianten durchspielen und prüfen lassen. Dank frei wählbaren Betrachtungspunkten können ausgehend vom digitalen Modell nicht nur Übersichten aus der Vogelperspektive visualisiert werden, sondern auch einzelne Detailbereiche fokussiert oder die Perspektive eines Spaziergängers im Modell eingenommen werden. Die Wirkung der Architektur und die damaligen räumlichen Gegebenheiten lassen sich so annäherungsweise nachvollziehen. Im Zusammenhang mit Diskussionen um die Funktion und Nutzung sowie die räumlichen Zusammenhänge der Monumente/der Architekturkomplexe im fraglichen Sektor können mögliche antike Blickachsen und Sichtfelder visualisiert werden.