

Frank Hulek
Sebastian Hageneuer

AUF DEN SPUREN ETRUSKISCHER MYTHEN: EINE AMPHORA IM ARCHÄOLOGISCHEN INSTITUT

Wovor läuft er denn weg, der antike Held? Auf einem etwa 2500 Jahre alten Gefäß ist ein Mann dargestellt, der mit weit ausgreifendem Schritt davonrennt. Er ist – bis auf einen fransigen Gürtel – nackt dargestellt. Körper und Aufmerksamkeit sind klar fokussiert: Seine Lanze in der rechten Hand und der kreisrunde Schild in der linken sind – ebenso wie sein Blick – auf ein Objekt hinter ihm gerichtet. Dieses aber ist nicht zu erkennen: Mehrere dicke schwarze Pinselstriche schlängeln sich aus dem linken Bildrand, die zusammen eine Form ergeben, die am ehesten an eine riesig große Zunge erinnern. Darunter ist noch ein weiterer Strich auszumachen. Vielleicht sind es die Fangarme eines Ungeheuers, das sich außerhalb des Bildfeldes befindet. Es könnte sich in einer Höhle verstecken.

Höchstwahrscheinlich stammt das Weingefäß aus einem Grab in der Nähe von Orvieto, einer italienischen Stadt, die damals von den Etruskern bewohnt wurde. Ihnen gefielen griechische Gefäße, besonders aus Athen, die sie bei ihren Gelagen verwendeten und ihren Toten mit ins Grab gaben. Oft zeigten sie Szenen aus der griechischen Mythologie, etwa die Taten des Herakles oder anderer Helden.

In der Zeit um 500 v. Chr. begannen etruskische Töpfer, die beliebten griechischen Vasenformen zu kopieren, und einheimische Vasenmaler verzierten sie. Sie verwendeten dabei die sogenannte schwarzfigurige Technik, die in Athen

schon aus der Mode gekommen war. Bei der Amphora, die sich im Archäologischen Institut befindet, sind die Figuren nur teilweise schwarz, was auf einen Fehler beim Brand im Keramikofen hindeutet. Die oft stark bewegten Szenen auf den Vasen lassen sich nicht immer deuten, weil die Etrusker eigene Mythen darstellten, die im Gegensatz zu den griechischen nicht schriftlich überliefert sind.

Das Gefäß im Archäologischen Institut wurde mithilfe des Structure-from-Motion-Verfahrens erfasst und als digitales 3-D-Objekt archiviert. Dabei hat man 79 Fotos aus unterschiedlichen Blickwinkeln aufgenommen, die durch einen Algorithmus in eine Punktwolke umgewandelt wurden. In einem weiteren Schritt wurde diese Punktwolke zu einem echten 3-D-Objekt transferiert und schließlich mit einer aus den Fotos erstellten Textur versehen.

Eine digitale Gesamtaufnahme hat neben der einfachen Archivierung noch weitere Vorteile: 3-D-Modelle können verwendet und untersucht werden, ohne das Originalobjekt zu gefährden, und so leichter den Weg in den Unterricht finden. Darüber hinaus lassen sich Teilaspekte eines 3-D-Modells leicht mit anderen Modellen vergleichen. Der größte Vorteil besteht jedoch darin, dass der Zugriff auf 3-D-Objekte weltweit möglich ist. Am Ende könnte es sogar sein, dass uns ein Besucher unserer Website (archaeologie.uni-koeln.de) einen Hinweis darauf gibt, wovon der etruskische Held davonläuft.

