

Der Einsatz von Figuren im archäologischen Modellbau



Dioramen

Im musealen Modellbau spielen Figuren eine wesentliche Rolle: Zuerst natürlich als Teile eines Dioramas: Hier sind sie die Vermittler zwischen der wissenschaftlichen Botschaft und dem Besucher. Sie fungieren als Maßstab und laden zur Identifikation ein. Die Figuren sind ein Spiegelbild des Betrachters im Modell und auf diese Weise eröffnet sich leichter der Zugang zu den im Modell visualisierten Informationen.

Vor allem fungieren die Figuren als **Maßstab** und geben unbewusst sofortige Informationen zur Wahrnehmung des Modells.



Links: Römische Privatarchitektur (Maßstab 1:5), rechts: Keltisches Wohnhaus, Halstattzeit (Maßstab 1:13)
 Die Figuren fungieren hier als Maßstab und erlauben die sofortige Wahrnehmung der Größenordnung der Rekonstruktionen.

Die Figuren sind natürlich auch ein probates Mittel, um **menschliche Tätigkeiten** darzustellen. Handwerkliche, landwirtschaftliche, alltägliche Aktivitäten oder Raumnützung, die Möglichkeiten sind zahlreich.

rechts: Rekonstruktion einer bronzezeitlichen Bronzegießer-Werkstatt (Maßstab 1:15), jede Figur stellt eine Phase des Herstellungsprozesses dar.



Figuren beleben ein Diorama, aber ihr Einsatz ist durchaus nicht unproblematisch. Figuren ziehen die Aufmerksamkeit des Besuchers auf sich und können sogar für das Verständnis des Modells hinderlich sein. Deshalb sollten Figuren sparsam und überlegt eingesetzt werden, und jede Figur sollte eine klare Funktion haben. Was in einem Modell gezeigt wird, kann schwer relativiert werden. Manchmal kann es ratsam sein, die "Macht" der Figuren durch Verfremdung einzuschränken, z. B. indem man sie einfarbig bemalt oder nicht realistisch darstellt. Besonders in der Darstellung von körperlichen, zum Beispiel „ethnischen“ Merkmalen, sollte gut überlegt werden, was rekonstruiert wird oder nicht.

Tracht, Ausrüstungen

Figuren oder Puppen können auch die Grundlage für die Darstellung von Ausrüstung, Bekleidung, Trachten oder Tätigkeiten sein, die das Museum präsentieren möchte.

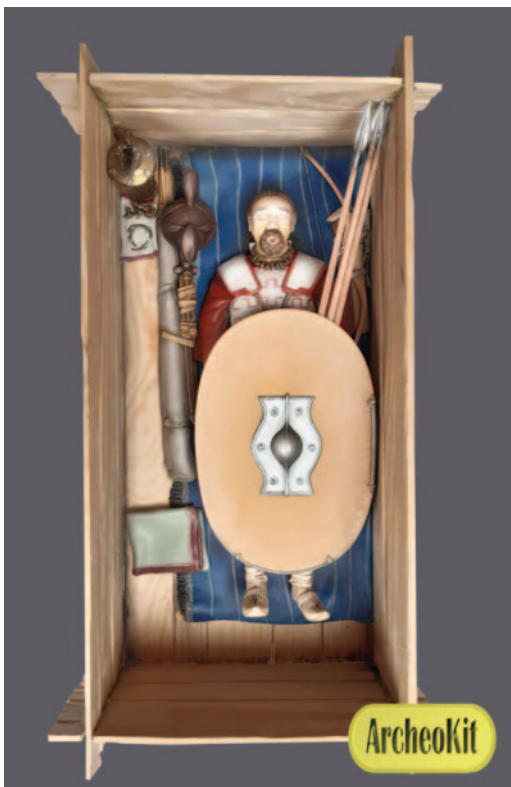
Stoffe, Leder, Metal, jegliches Material kann detailgetreu und wirksam dargestellt werden.

Es ist übrigens ein Schwerpunkt von Archeokit, sich mit der Rekonstruktion im kleineren Maßstab von Kleidungen und Ausrüstungen über die Jahrhunderte zu beschäftigen. Siehe <https://www.archeokit.de/galerie.pdf>

Links: Volkstracht, Altes Land, Niedersachsen

Mitte: Römischer Legionär mit voller Ausrüstung und Bewaffnung

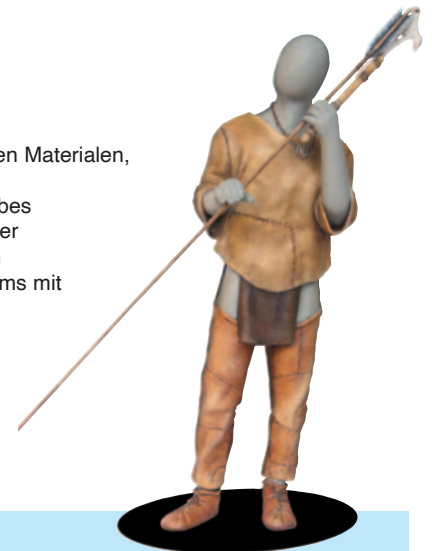
Rechts: Töpferin, 16. Jh



Modellierung von verschiedenen Materialien, Stoffen und Texturen:

Links: Rekonstruktion des Grabes vom Fürst von Glauberg, mit der Ausrüstung und Grabbeigaben

Rechts: Jäger des Paläolithikums mit Lederbekleidung



Ein bisschen Technik

Angesichts der vielfältigen Herausforderungen im Modellbau wendet Archeokit die gängigen Techniken des Modellierens an und arbeitet überwiegend mit modellierbarem Epoxy-Kunststoff. Es ist oft wichtig, dass die Material-Flächen detailgetreu dargestellt werden, damit sie vom Publikum gleich identifiziert werden.

Ob Metall, ob Leder oder gewebter Stoff, Keramik, Holz und Stein, durchs Modellieren und Bemalen mit Patina sind wir in der Lage, die meistens historische Ausrüstungs- oder Kleidungsteile zu reproduzieren und lebendig darzustellen.

