

Zeitschrift: Jahresbericht : Dokumentationen und Funde / Archäologie Baselland
Herausgeber: Archäologie Baselland
Band: - (2022)

Artikel: Dokumentation und Archiv
Autor: Molliné, Tabea
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1046315>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 04.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Dokumentation und Archiv

Das Berichtsjahr zeichnete sich durch einen überproportionalen Bestandszuwachs im archäologischen Archiv aus. Die daran gekoppelte Erschliessung, die auch die Integration der Daten in das digitale Archivlaufwerk und ihre Verfügbarmachung über die Datenbank mit einschliesst, generierte ein stark erhöhtes Arbeitsaufkommen. Grund für den enormen Anstieg war vor allem die systematische Aufarbeitung von älteren Dossiers und der Abschluss zahlreicher Untersuchungen durch die Ausgrabungs- und Bauforschungsteams. Daneben gelangten auch einige kleinere Nachlässe ins archäologische Archiv, die den Bestand älterer Dokumentationen ergänzen. Auch wenn es sich bei diesen Unterlagen häufig nur um eine geringe Menge an Dokumenten handelt, stellen sie oft wertvolle Ergänzungen dar, die nicht selten Lücken im historischen Aktenbestand füllen.

Auch die Digitalisierung des archäologischen Fotoarchivs wurde mit einer weiteren Tranche an Filmnegativen, die durch das Bürgerspital Basel gescannt wurden, vorangebracht. Ein sehr umfangreicher Bestand der historischen Fotografien unseres archäologischen Archivs ist damit mittlerweile digital verfügbar.

Tabea Molliné

Digitalisierte historische Fotografie eines freigelegten Hypokausts der römischen Villa in Munzach bei Liestal.

Aquarellierte Tusche-
zeichnung eines archäo-
logischen Befunds des
römischen Gutshofs von
Edleten (Lausen), Gustav
Müller, 1940.



Von der Theorie zur Praxis – Studierende entdecken die Archivbestände

Nach längerer coronabedingter Pause wurde im Berichtsjahr wieder ein praktischer Kurs im Archiv der Archäologie Baselland für Archäologiestudierende der Universität Basel durchgeführt. Nach einer Einführung in die Aufgaben und Funktionsweisen eines Archivs konnten die Studierenden selbst Hand anlegen und an den originalen historischen Archivbeständen forschen.

Die Aufgabe lautete, anhand ausgewählter Archivalien aufzuzeigen, wie sich die archäologische Forschung und die daraus entstandenen Dokumentationen im Laufe der Zeit verändert haben. Systematisch wurde dafür in Projektteams untersucht, wie sich beispielsweise historische Berichte, Fundmeldungen, Fotografien oder Zeichnungen seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert entwickelt haben und in welcher Weise sie sich von den Dokumenten unterscheiden, die heute mit modernen Forschungsmethoden generiert und archiviert werden. Nicht nur der technische Fortschritt ermöglichte im Laufe der Zeit immer bessere Dokumentationen, sondern auch die verfeinerte archäo-

logische Arbeitsweise und das Selbstverständnis der Archäologie als wissenschaftliche Disziplin.

Eine Vielzahl an historischen Zeichnungen in unserem Archiv weist beispielsweise einen hohen künstlerischen Wert auf. Den Zeichnenden

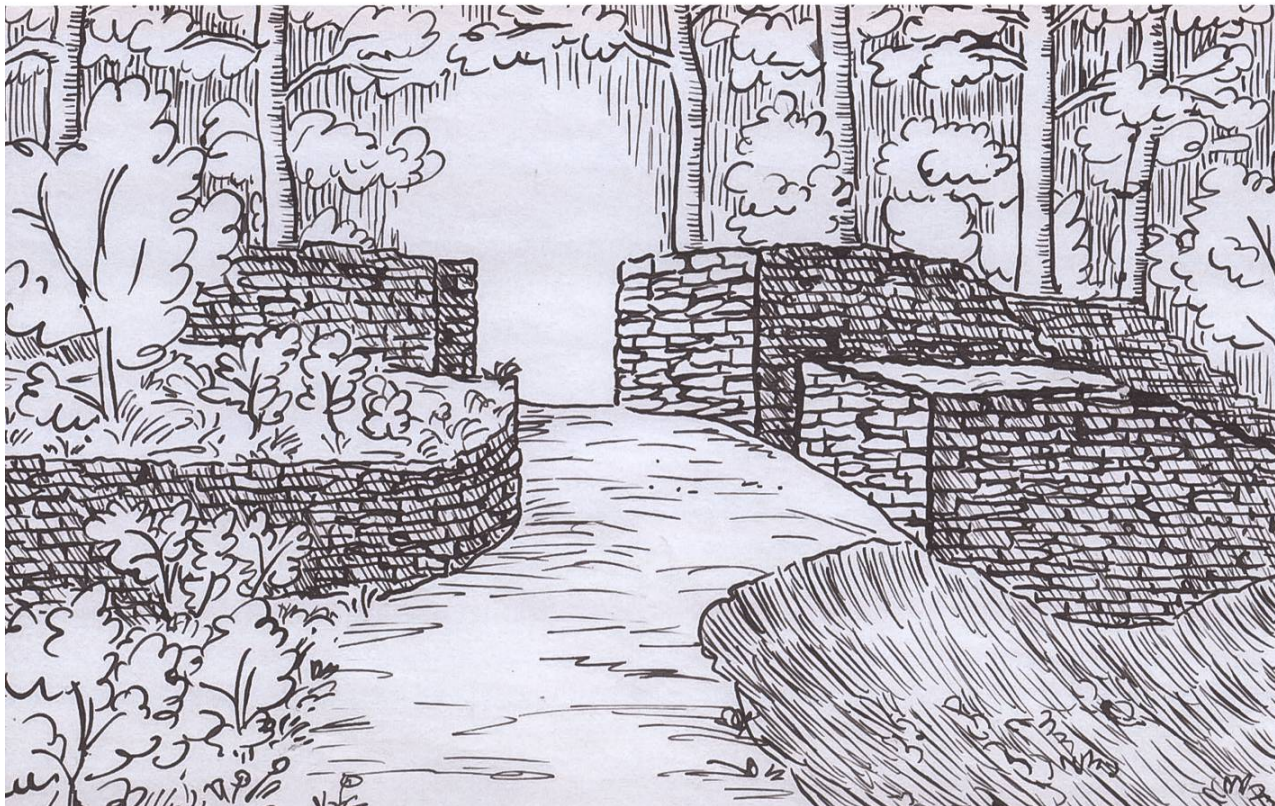
Studierende der Universität Basel beim Begutachten von originalen historischen Dokumenten des Archivs.



**Tuschezeichnung der
Torrekonstruktion
auf dem Burgenrain
(Sissach), um 1934.**

ging es dabei häufig um das Vermitteln von allgemeinen Eindrücken, um gröbere Lageskizzen oder Fundzeichnungen, die mehr Anspruch an das ›Ästhetische‹ oder ›Schöne‹ hatten und weniger an die dokumentarische Exaktheit. Neben Tusche-, Graphit- und Kreidezeichnungen nutze

man dabei auch Aquarell- und Pastelltechniken. Auch scheinbar Nebensächliches wie die umliegende Vegetation wurde in den Zeichnungen oft abgebildet, gelegentlich scheint sie die Darstellung der eigentlichen archäologischen Befunde sogar zu dominieren.



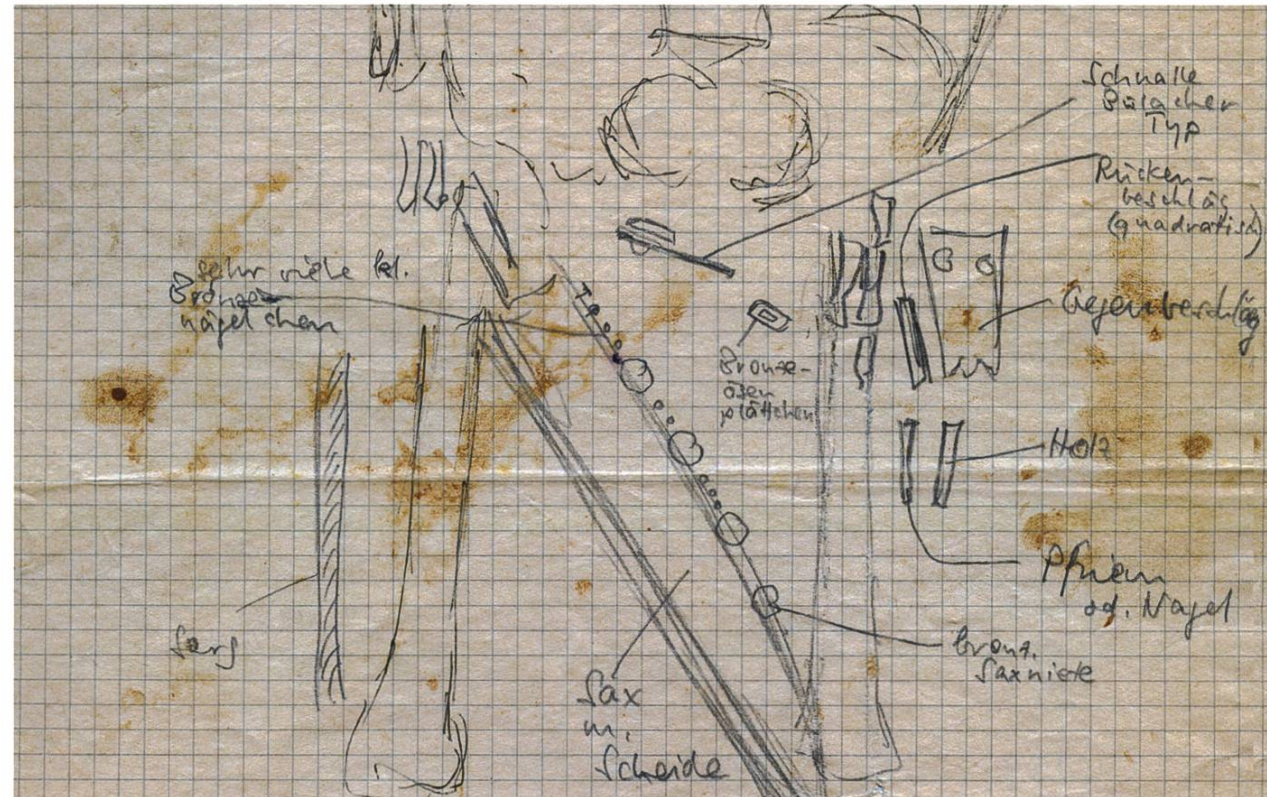
Interessante Einblicke in frühere Forschungsmethoden liefern gelegentlich auch die zur Dokumentation verwendeten Materialien beziehungsweise die eigentlichen «Datenträger»; etwa wenn eine 1955 angefertigte archäologische Lageskizze, die sich wahrscheinlich auf die Villa Munzach (Liestal) bezieht, auf dem Deckel eines Schuhkartons angefertigt wurde (vgl. Jahresbericht 2021, S. 161). Bei anderen Dokumenten finden sich Spuren von Erde, die bei der Anfertigung der Zeichnung im Feld versehentlich auf das Papier geriet.

Neben technologischen Neuerungen wie zum Beispiel der Etablierung fotografischer Aufnahmen als Standard-Dokumentationsmittel stehen viele der methodischen Entwicklungen in einem direkten Zusammenhang mit institutionellen Ver-

änderungen und einer «Professionalisierung» der archäologischen Forschung im Kanton Baselland, die sie insbesondere seit 1968 durch die Gründung der Kantonsarchäologie erfuhr.

Bericht: Tabea Molliné

Mit Erde verunreinigte
Feldzeichnung eines
Grabfundes mit Schwert
und Gürtelteilen von
Münchenstein, Ruchfeld,
1967 (Detail).



<

Aquarellzeichnung eines
Topfhelms von der Burg
Madeln (Pratteln), gezeich-
net um 1943.

Augmented Reality in der Archäologie Baselland

Die AR-Option steht nach dem Laden des Modells in Sketchfab zur Verfügung (Pfeil)

Der Begriff der «Augmented Reality» (AR) beschreibt den Zustand, in dem die reale Welt mit virtuellen Elementen erweitert – oder eben «augmentiert» – wird. Beim weiter verbreiteten und älteren Begriff «Virtual Reality» (VR) hingegen wird die reale Welt komplett ausgeblendet, beispielsweise durch die Verwendung von Virtual Reality-

Brillen mit Kopfhörern und Handschuhen. Während bei AR die eingebetteten Elemente nur zum Betrachten in die reale Umwelt eingeblendet werden, ist bei echtem VR eine Interaktion mit virtuellen Objekten möglich. So ist es beispielsweise möglich, ein solches Objekt «anzufassen» und zu bewegen. Ein Zwischending stellt «Mixed Reality» (MR) dar, wo eine Interaktion mit eingeblendeten virtuellen Objekten möglich ist, die Realität aber weiterhin teilweise sichtbar bleibt.

Alle drei Konzepte gehören zum übergeordneten Begriff «Extended Reality» (XR), also der erweiterten Realität. Deren Anwendungsbereiche sind äusserst vielfältig und reichen von Spielen über Marketing, Ausbildung und Medizin bis hin zur Forschung. Bereits im Einsatz sind AR-Brillen bei Operationen. Ein Brillensystem ist dabei in der Lage, herkömmliche Röntgen-, MRI- oder CT-Bilder während der Operation dreidimensional und lagerichtig in die reale Ansicht des Patienten einzublenden. Der Arzt oder die Ärztin können durch diese gemischte Ansicht präziser operieren. Die Möglichkeiten für XR erscheinen un-



begrenzt. Auch die Archäologie bleibt hier nicht aussen vor, und so finden sich bereits heute viele XR-Anwendungen in Museen und im Internet.

AR-Pioniere in der Region Basel waren die drei «lifeClipper»-Projekte der Hochschule für Gestaltung und Kunst der Fachhochschule Nordwestschweiz unter der Leitung von Jan Torpus, die zwischen 2004 und 2011 liefen. Im Projekt «lifeClipper2» war es möglich, einen AR-Spaziergang durch die keltische Siedlung Basel-Gasfabrik zu unternehmen. Mit Hilfe einer VR-Brille mit Kopfhörer und eines tragbaren, GPS-unterstützten Notebooks konnten die Teilnehmenden entlang der Voltastrasse audiovisuell in das keltische Leben vor rund 2100 Jahren eintauchen. Die der Realität überlagerten Rekonstruktionen der keltischen Häuser befanden sich dabei genau an dem Ort, wo frühere Ausgrabungen die Gebäudereste festgestellt hatten. Die Gehgeschwindigkeit steuerte den Grad des Eintauchens in die virtuelle Welt: Beim Gehen wurde eine gemischte Dar-

stellung projiziert, beim Stehen tauchte man komplett in die virtuelle keltische Welt ein.

Die Archäologie Baselland bietet Augmented Reality auf Sketchfab an. Auf dieser Plattform für 3D-Modelle können Fundobjekte mit (aktuellen) Smartphones oder Tablets virtuell vor Ort gebracht

Projekt lifeClipper2:
Die reale Voltastrasse wird während des AR-Spaziergangs mit der Rekonstruktion von keltischen Gebäuden überlagert.

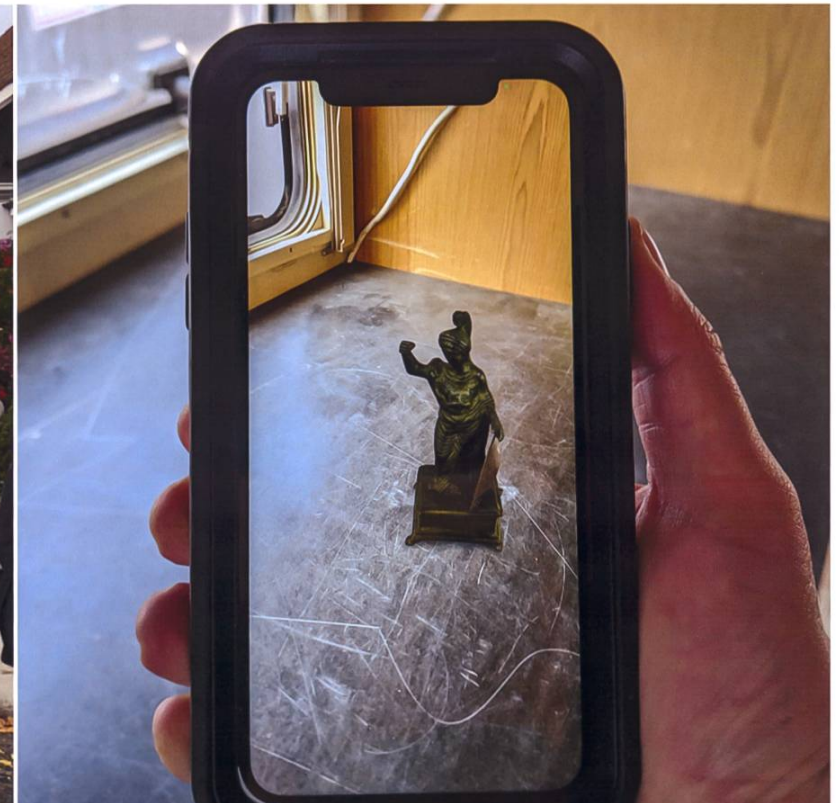


**Dinge sichtbar
machen, die es real
gar (noch) nicht gibt:
virtuell inszenierte
Infostelle in MuttENZ.**

werden, indem sie auf dem Bildschirm mit der Realität überblendet werden, in korrektem Grössenverhältnis zu den realen Objekten der Umgebung.

Ein weiteres Anwendungsfeld ergibt sich beim noch laufenden Projekt «Das historische Dorf MuttENZ in Lebensbildern» der Archäologie Baselland

unter der Co-Leitung von Nora Näf und Lukas Richner. Auf Infotafeln soll das Leben der Menschen in MuttENZ erlebbar gemacht werden. Die Tafeln sollten im Gelände nicht zu dominant wirken, aber trotzdem Interesse wecken. Ihre Positionen wurden bestimmt, indem ein AR-Modell an verschiedenen Orten «platziert» wurde. So kann



ten die besten Standorte eruiert werden, ohne dass je eine physische Infotafel vor Ort gebracht werden musste.

Es wäre auch denkbar, 3D-Rekonstruktionen von Burgen mittels AR in Sketchfab erlebbar zu machen. Das Aussehen einer Burg vor ihrem Verfall liesse sich dabei direkt über die Mauerreste einblenden. Diese an sich reizvolle Möglichkeit hat die Archäologie Baselland bisher nicht umgesetzt. Neben technischen Herausforderungen – für eine korrekte Anzeige muss zum Beispiel der Standort des Smartphones oder Tablets innerhalb der Ruine genau bekannt sein – gibt es auch Sicherheitsbedenken: Es besteht akute Stolper- oder gar Absturzgefahr, wenn man sich mit dem Bildschirm oder gar einer VR-Brille vor den Augen durch die Ruine bewegt!



Auf dem Handybildschirm wird das 3D-Objekt, hier eine Minerva-Statuette aus Langenbruck, in der richtigen Grösse in die Realität eingeblendet.

Die Entwicklung im 3D-Bereich schreitet rasant voran. Der technologische Fortschritt kommt auch der Archäologie zugute, sei es bei der effizienten und gleichzeitig detailreichen Aufnahme von archäologischen Objekten oder in der Vermittlung.

Bericht: Jan von Wartburg

For your eyes only:
Sammlungstechniker
Roberto Mazzucchelli
steht (nicht wirklich)
neben einer Infotafel.
Diese wurde virtuell in
AutoCAD erstellt.

