Ein Tastendruck macht es möglich: Troja bei Nacht aus Sicht der Wache

Seit einiger Zeit rekonstruieren Stuttgarter Architekturstudenten die Stadt im Computer – Ein Vorgeschmack auf ihren Beitrag zur Ausstellung im kommenden Jahr

Architekturstudenten der Uni Stuttgart haben die legendäre Stadt Troja im Computer nachgebaut. Im kommenden März werden die Ergebnisse bei einer großen Ausstellung im Gebäude der Landesbank Baden-Württemberg in Stuttgart gezeigt.

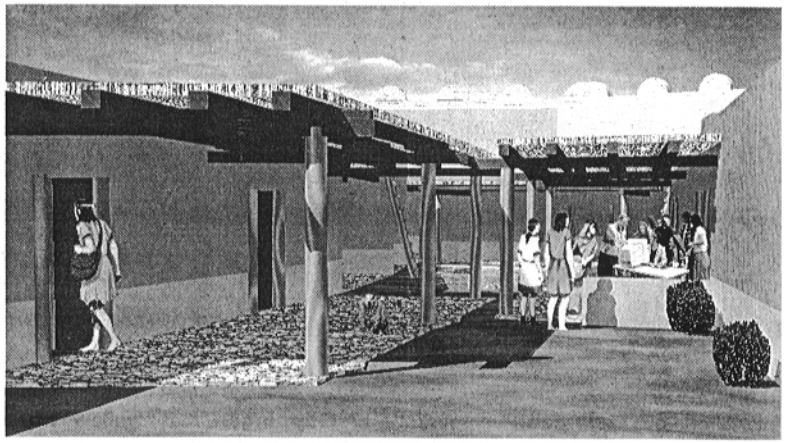
Von Hans-Joachim Graubner

Im Troja, wie es Homer beschrieben hat, herumspazieren. Wege gehen, die vielleicht Paris mit Helena am Arm gegangen ist. Vor die Tore von Priamos' Burg treten und die uneinnehmbare Festung mit dem Blick des Odysseus betrachten. Das sind Träume, die viele Menschen seit Kindertagen umtreiben, seit sie die „Ilias" des griechischen Dichters gelesen haben.

Diese Träume können bald wahr werden. Nicht in Wirklichkeit, nein, virtuell. Wolfgang Zöller und rund 40 Studenten der Stuttgarter Architekturfakultät haben Troja am Computer rekonstruiert. Sie haben im Rahmen zweier Einführungskurse in die Arbeit mit der Architektensoftware CAD die legendäre kleinasiatische Stadt dreidimensional ins Bild gesetzt – und zwar in den neun Versionen, die seit Heinrich Schliemanns Grabungen im 19. Jahrhundert für archäologisch verbürgt gelten.

Im kommenden März dürfen alle Menschen durch die engen Gassen Trojas schlendern, wenn die Troja-Ausstellung im Gebäude der Landesbank Baden-Württemberg hinter dem Nordbahnhof eröffnet. An Monitoren können die Besucher Troja eins bis neun von beliebigen Standorten aus betrachten – freilich nur so, wie sich die Architekten die Stadt vorgestellt haben. Das heißt nun nicht, dass die Studenten und ihr Mentor Zöller, der in Stuttgart als CAD-Dienstleister seine Kenntnisse anbietet und an der Universität einen Lehrauftrag wahrnimmt, alles erfunden haben. Ihre dreidimensionalen Ansichten gründen auf der Zusammenarbeit mit den Archäologen um den Tübinger Manfred Korfmann.

Diese liefern aber nur die Grundrisse der Fundamente auf Millimeterpapier. An den Architekten ist es, zu überlegen, wie die Mauern, wie die Gebäude ausgesehen haben könnten. Darauf geben die Archäologen meist keine Antwort, sagt Wolfgang Zöller. Doch die CAD-Lehrlinge am Computer sind findig. Sie betrachten das Gelände und den Grundriss der Stadt, schätzen die Breite der Fundamente ein und kommen auf diese Weise zu wahrscheinlichen Bildern der Stadt. Ein Beispiel ist die Mauer der Burg: drei und sechs Meter breite Fundamente lassen eine Höhe zwischen vier und neun Metern zu. Und darauf dürften Zinnen gewesen sein, sagen sie sich, denn irgendwo müssten die Trojaner auf der Balustrade ja Deckung vor den Pfeilen der Griechen gesucht haben. Wie die Zinnen allerdings ausgesehen haben, bleibt im Dunkeln. Solche Unsicherheiten bereiten den Studenten keine größeren Probleme. Sie lassen den Computer schlicht alle möglichen Varianten darstellen. Kein wirklich falsches Bild von Troja soll Betrachtern geboten werden. Per Tastendruck lassen sich Ausmaß und Gestalt der Mauer verändern.



Hat Troja so ausgesehen? Die Studenten (rechts) sind dabei gewesen – virtuell. Grafik Zöller

Zöller und seine Truppe haben dabei selbstverständlich historische und baugeschichtliche Fakten berücksichtigt. Lehm und Holz waren die Materialien, die nicht nur die Bauweise, sondern auch die Oberflächenstruktur der Mauern bestimmten. Die angehenden Architekten bedachten auch, dass es vor dreitausend Jahren noch kein Glas und wohl bei großen Gebäuden auch keine Fenster gegeben hatte. Das Megaron im Zentrum der Burg etwa, das ausladendste Bauwerk, dürfte innen dunkel gewesen sein. Die Entdeckung von Holzkohleresten in der Mitte des Fundaments ließ den Schluss zu, dass dort einst ein Feuer brannte. Der Schutz des Bezirks durch zusätzliche Portale und Mauern legte nahe, dass es sich um einen heiligen Bezirk gehandelt haben könnte. Und schon hatten sie eine Idee, wie es in der Halle ausgesehen haben könnte.

Durch die Darstellung mit CAD ist es möglich, virtuell den Gang von der Unterstadt, wo das gemeine Volk lebte, in dieses Gebäude der Oberstadt zu machen. Dabei werden die Lichtverhältnisse simuliert, die ein Besucher vor einigen tausend Jahren erlebt hätte. „Man kommt aus der Sonne in den dunklen großen Raum. Nach einigen Minuten haben sich die Augen an das Dunkel gewöhnt, man nimmt das kleine Feuer wahr und bemerkt einige schattenhafte Menschen", erzählt Zöller und zeigt die Bilder.

Überhaupt das Licht. Es wird in jeder Ansicht berücksichtigt. „Blick von Norden auf die Mauer; Frühling, 18 Uhr, Objektiv 35 mm", „Herbstanfang, 12 Uhr mittags, Objektiv 50 mm", „Troja bei Nacht aus Sicht der Wache". Die Angaben klingen, als wären es Fotografien. Dabei wird nur der Lichteinfall berechnet, wie er um die Tageszeit hätte sein müssen, die Schatten sind realistisch dargestellt, selbst der Wechsel von Sonne zu Nebel und die Spiegelung der Burg im Wasser des einst nahen Meeres wurde durchgespielt.

Ja, durchgespielt. Die Studenten probieren sämtliche einigermaßen belegten Möglichkeiten aus. Dazu gehört es, Geschichten über das Leben auf der Basis der Fundamente zu erfinden: Markt, Anlage der Gärten, Breite der Gassen. Dass die Rekonstruktion Trojas eine faszinierende Weise ist, an das CAD-Programm heranzuführen, leuchtet ein. „Was sollen wir einfach nur mit den Modulen spröde Reihenhäuser bauen", sagt Zöller.

Angefangen hat er seine Lehrmethode mit dem Münster von Schwäbisch Gmünd. Nun also spielen er und die Studenten mit Troja. Und sie tun dies bis zum bitteren Ende: Troja sechs, das Troja des Homer, setzen sie in Flammen. Die schrecklichen Feuer leuchten in der Nacht. Bald sind von der einst mächtigen Stadt nur noch Ruinen übrig, die nach und nach von der Natur verschlungen werden. Auch das Ergebnis dieses Prozesses ist im Bild „Troja, wie es Homer sah", festgehalten. Aus den terrassenartigen Hügeln, vor denen er einige hundert Jahre später stand, ließ der fahrende Sänger sein Troja erwachsen. Alles imaginär, ein bisschen wie bei den Stuttgarter Studenten – wobei die dank des Austauschs mit den Archäologen vielleicht etwas näher an der „wirklichen" historischen Gestalt der Stadt sind und sie vor allem konkreter darstellen.