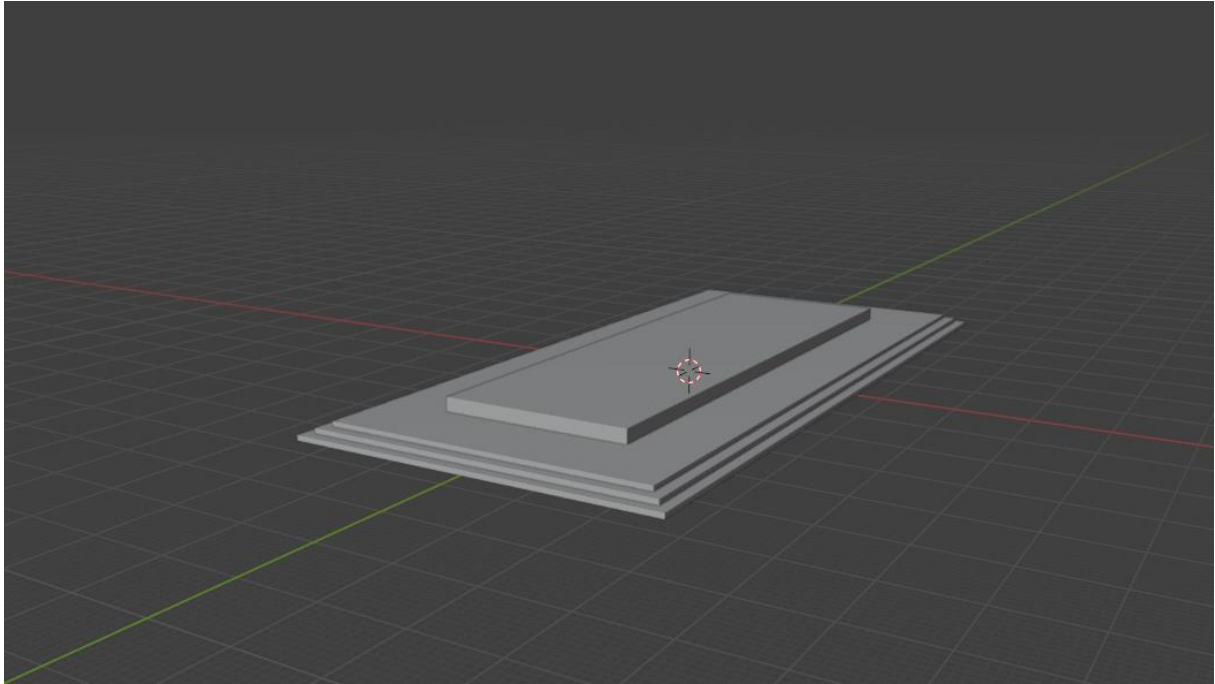


Paradaten alter Heratempel Paestum

Als Monument für mein 3D-Modell soll der alte Heratempel von Paestum dienen, von dem heute noch Fundament und Säulen erhalten sind, dessen Dach allerdings fehlt. Ich orientiere mich bei der Rekonstruktion an der Monographie von Dieter Mertens von 1993¹, die viele Pläne und Daten enthält, was ich zum Anlass nahm, diese zu wählen.



Als ersten Schritt habe ich die Krepis mit Hilfe von drei Mesh-Cubes modelliert, deren direkte Daten ich der Publikation entnehmen konnte. Der Einfachheit halber habe ich einen cube in geschätztem Ausmass der cella vorgefertigt um mich beim Platzieren der Säulen grob orientieren zu können.

Beim Erstellen der Säulen habe ich vorläufig eine Säule erstellt, die ich dann duplizieren kann. Der Einfachheit halber habe ich die dorische Säule in die Säule selbst und das Kapitell in Echinus und Abakus aufgeteilt. Die Höhe und den Durchmesser der Säule konnte ich der Publikation entnehmen. Die Säulen zeigen eine Entasis, die ich aber vernachlässige, gleiches gilt vorerst für die Kanneluren. Die Verjüngung wird nach den gemessenen Durchschnitten erübrigt. Diese konnte ich im 'Edit-mode' anwenden. Abakus und Echinus lassen sich aufgrund der Darstellungen und Angaben der Publikation berechnen. Der Einfachheit halber wird der Echinus als einfacher

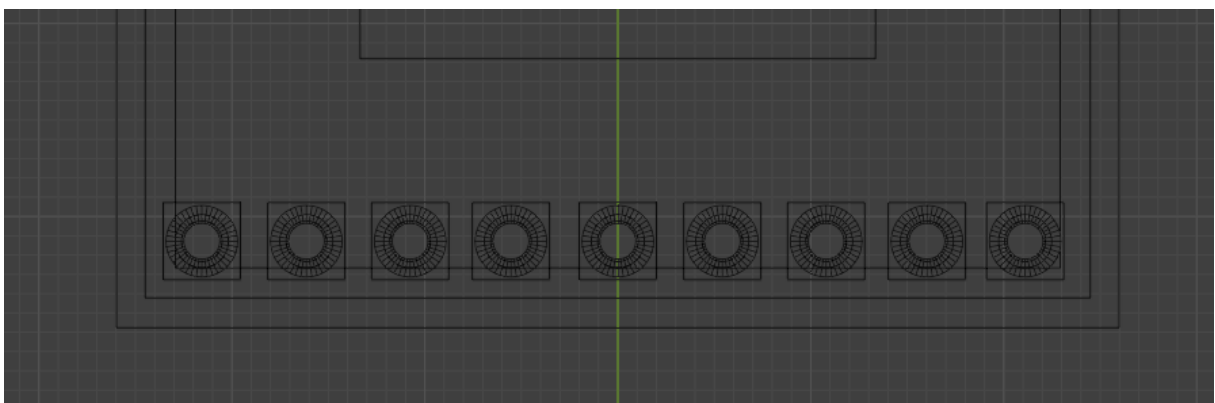


¹ D. Mertens, Der Alte Heratempel in Paestum und die archaische Baukunst in Unteritalien (Mainz am Rhein 1993).

Zylinder gestaltet und nicht noch abgerundet. Die durchaus diversen Kapitellverzierungen werden ebenfalls vernachlässigt.

Die Säulenordnung habe ich so rekonstruiert, dass ich den durchschnittlichen Abstand der Säulen übernommen habe, der auf den seitlichen und frontalen Seiten variiert. Dann habe ich eine Säule in die exakte Ecke des Stylobaten gestellt, da dies auf den meisten Abbildungen so aussah und habe die anderen anhand dieser ausgerechnet.

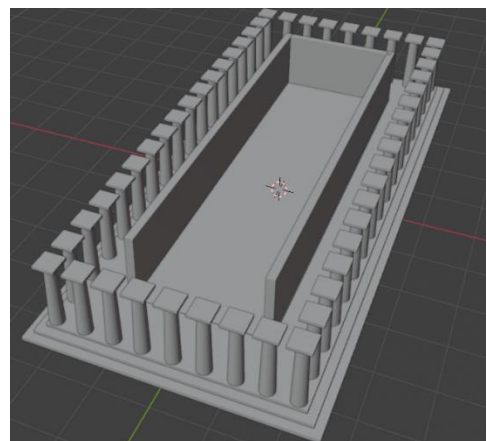
Da das Duplizieren der Säulenstellung nicht nach den vorgegebenen Massen funktioniert habe ich die Position der mittleren und der äusseren Säulen von den Rekonstruktionsplänen übernommen und die anderen nach den visuellen Strukturhäuschen in blender rekonstruiert.



Somit konnte ich die Säulenstellung des Peripteros fertigstellen.

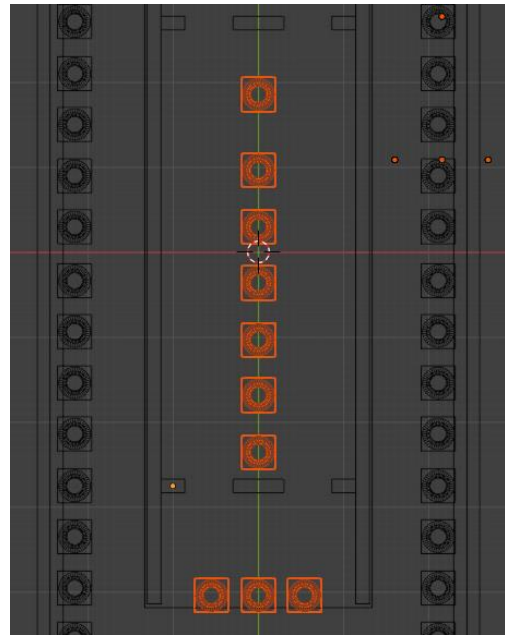


Die Basis der cella, die effektiv aus über dem Stylobat liegt habe ich auf die Höhe, die bei Mertens angegeben war, angepasst. Die Wände der cella liessen sich mit der Literatur ziemlich genau rekonstruieren. Später habe ich diese dann in ein Meshobjekt vereinigt um die Kanten zu vermeiden. Das Modellieren der Antenkaptelle habe ich vernachlässigt,



ebenfalls bleibt die cella Wand überall gleich dick, was beim echten Tempel nach der Publikation anders war.

Die Trennwände in der cella habe ich anhand mit einem Plan der Rekonstruktion in der Literatur berechnet und gemessen, die Wanddicke und Höhe habe ich an die Wand der cella angeglichen. Die Position habe ich nach dem Plan anhand der jeweils 5. Säule der Längsseiten ausgerichtet. Die Säulen im Inneren und im Pronaos habe ich kopiert und ihre Position anhand der Verhältnisse der Inneren Säulen zu den äusseren Säulen auf dem Plan von Mertens orientiert.

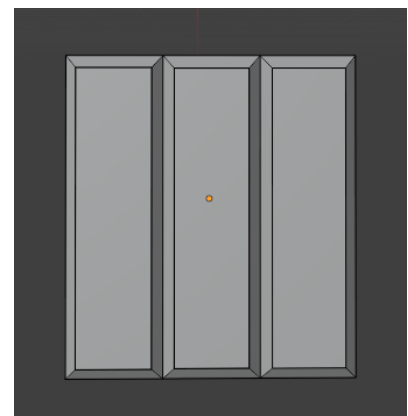


Der Architrav besteht aus einem Tragebalken aus Kalkstein und einer Taenia aus Sandstein, daher habe ich beide Teile einzeln mit den Massen aus der Literatur modelliert, die Länge habe ich frei dem Stylobaten angeglichen.

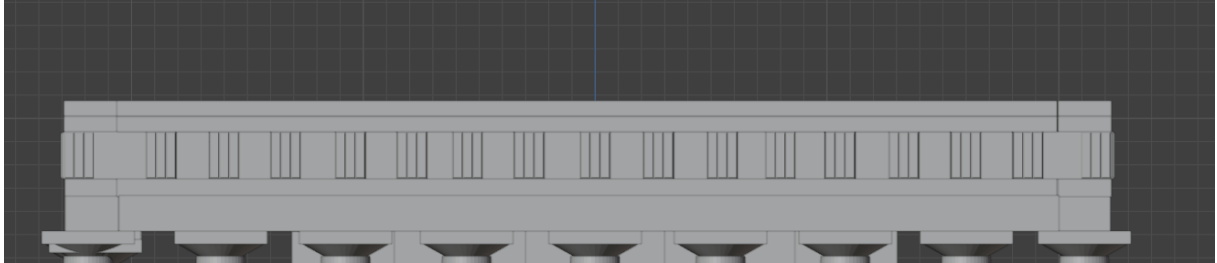


Für den Fries lassen sich die Masse zu Höhe und Breite der Metopen und der Triglyphen-Blöcke aus der Literatur übernehmen, die Tiefe der Blöcke fehlt allerdings, deshalb wird dafür der selbe Wert wie vom Architrav übernommen. Das Triglyphelement habe ich nach Anleitung von ChatGPT und Perplexity und mit etwas herumprobieren im 'edit-mode' erstellt.

Die Metopen-Blöcke habe ich zwischen den Triglyphen platziert und jeweils etwas angepasst, auch beim echten Tempel sind die Metopen nicht alle gleich breit. Ich habe die Säulen an die Triglyphen angepasst und nochmals nachkorrigiert, dass der Abstand der Säulen nun ziemlich einheitlich sein sollte. Somit habe ich mit kleinen Anpassungen um das ganze Gebäude herum einzeln die Triglyphen- und Metopen-Elemente platziert und jeweils auf die andere Seite gedreht / gespiegelt. Die Ecken habe ich ineinandergesteckt und die Mesh-Objekte danach kombiniert.



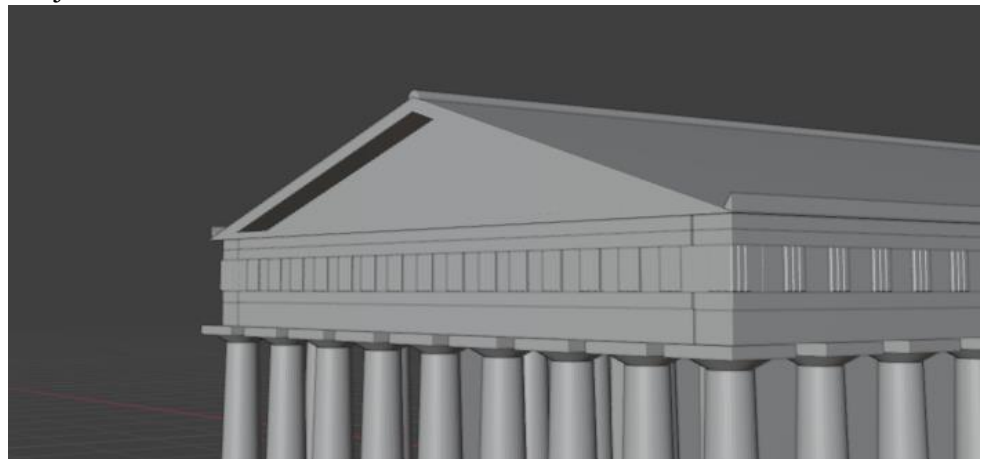
Um das Gebälk abzuschliessen, fehlen zwei weitere Schichten, die überliefert sind, jedoch nicht in situ aufgefunden wurden, deshalb rekonstruiert werden müssen. Da ich nur Masse zu den beiden Schichten kombiniert gefunden habe, habe ich sie 50:50 aufgeteilt, was auch etwa dem Verhältnis auf dem Plan entspricht.



Vom Dach sind lediglich Verzierungen entlang den Enden überliefert, die ich nicht nachbilden werde, da sie zu komplex sind, auf den Rekonstruktionsplänen findet man allerdings Winkelmasse des Daches, wodurch sich das Aussehen berechnen lässt.

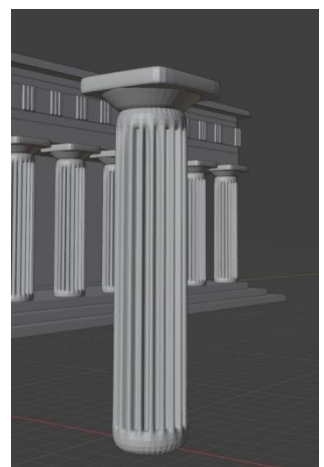
Das Dach konnte ich als Zylinder einfügen und die Masse beobachtend und durch die Literatur übernehmen. Danach habe ich jeweils die Giebel nach innen verschoben mit dem 'extrude' und dem 'insert faces' Werkzeug.

Weiter habe ich noch einen runden Zylinder auf den Dachfirst und zwei weitere dreieckige Zylinder an die Längskanten des Dachs angebracht.

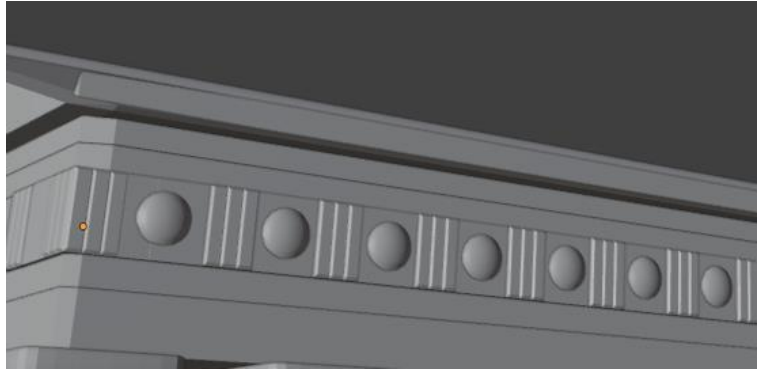


Die Sima und die weitere Dachdekoration habe ich vernachlässigt, da sie zu komplex wäre, um direkt modelliert zu werden.

Mit dem 'bevel'-tool habe ich die Kanten etwas weicher gemacht und das Säulenkapitell nochmals überarbeitet. Durch Konsultieren einiger Youtube-Videos und KI konnte ich die Säule nochmals überarbeiten. Ich habe sie mit Kanneluren und organischer Oberfläche versehen. Das Kapitell konnte ich ebenfalls durch etwas herumprobieren nochmals anpassen. Über den ganzen Tempel hinweg habe ich die Ecken etwas weicher gemacht.



Als letztes Detail habe ich als freie Entscheidung Schilde zwischen den Triglyphen ergänzt. Der echte Fries war wohl kahl oder minimal dekorativ verziert, ich wollte aber etwas mehr farbliche Abwechslung in den Tempel bringen und auch mit den Metallfarben experimentieren.



Schlussendlich färbte ich alle Elemente mit verschiedenen Farbtönen. Für die Hexcodes der Farben fragte ich einfach ChatGPT was den Materialien am besten entsprechen würde. So gestaltete ich das Dach aus Terrakotta, die Triglyphen blau und die Hintergründe der Schilde ebenfalls. Den Rest des Tempels in Travertin Kalkstein. Aus der Literatur erfuhr ich, dass einige Schichten im Gebälk aus Sandstein waren, somit änderte ich das ebenfalls. Die Schilde färbte ich in polierter Bronzefarbe und spielte mit dem Metallwert, bis ich zufrieden war. Zuletzt ergänzte ich eine Lichtquelle innen und aussen vom Gebäude und exportierte das Modell. Das Modell ist klar eine direkte Interpretation der Pläne und Masse aus der Publikation, die ich noch mit einigen Inspirationen ausgeschmückt habe, die keine direkten Vorlagen haben. Einige Details des Tempels die zwar überliefert sind musste ich vernachlässigen, da der Detailgrad zu hoch war um von mir modelliert zu werden.

