

# **ANTHROWORKS3D: DIGITALISIERUNG VON SKELETTFUNDSTÜCKEN UND DIE VIRTUELL-OSTEOMETRISCHE UNTERSUCHUNG**

Hanjo Tim Fritzscht<sup>1</sup>, Fabian Schmiedel<sup>1</sup>, Marie Heuschkel<sup>1</sup>, Marleen Mohaupt<sup>1</sup>, Dirk Labudde<sup>1</sup>, Toralf Kirsten<sup>1</sup>, Birgit Grosskopf<sup>2</sup>, Anna Lena Flux<sup>2</sup>, Stefanie Meier<sup>3</sup>, Patricia van der Burgt<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Hochschule Mittweida, Technikuml. 17, 09648 Mittweida

<sup>2</sup> Georg-August-Universität Göttingen, Wilhelmsplatz 1, 37073 Göttingen

<sup>3</sup> Landesamt für Archäologie Sachsen, Zur Wetterwarte 7, 01109 Dresden

In der Anthropologie werden körperlicher Überreste von Menschen historischer Zeiträume mit dem Ziel der Aufdeckung ihrer Lebensumstände untersucht. Dabei trägt die Vermessung des Knochenmaterials maßgeblich zum Wissensgewinn bei. Das Projekt AnthroWorks3D der Hochschule Mittweida verbindet Methoden der Videospielentwicklung und Osteometrie, um das Knochenmaterial schonend und hochauflösend durch eine 3D-Scanpipeline zu digitalisieren und virtuell, ortsunabhängig und parallel zu vermessen mit dem Ziel den Verschleiß am Knochenmaterial zu minimieren und die Fundstücke einer möglichst breiten Untersucherschaft zugänglich zu machen. Die virtuelle Vermessung wurde in einem ersten Test in Zusammenarbeit der Abteilung für historische Anthropologie und Humanökologie des Johann-Friedrich-Blumenbach-Instituts für Zoologie und Anthropologie der Universität Göttingen evaluiert. Dabei schätzen über die Hälfte der befragten Anthropologen den Prototypen als Alternative zur physischen Untersuchung ein, besonders in Anwendungsfeldern, in denen das Knochenmaterial schwer für den Untersuchenden zugänglich ist.

---