

Archive der Vergangenheit

Wissenstransfers zwischen Archäologie, Philosophie und Künsten

Vortragsreihe Sommersemester 2002

Winckelmann-Institut für Klassische Archäologie, Humboldt-Universität zu Berlin

Subversive Archäologie

Die Dokumentation des Zerstörten im Film

Archäologie und Medien

- eine Studie zur Zukunft der Informationsgesellschaft

Vortrag am 04.07.2002

im Winckelmann-Institut für Klassische Archäologie,
Humboldt-Universität zu Berlin

von Prof. Lothar Spree, [EIKK](#) / HfG Karlsruhe



lothar spree film production

Subversive Archäologie

Die Dokumentation des Zerstörten im Film

Archäologie und Medien

- eine Studie zur Zukunft der Informationsgesellschaft

Seit Schliemann wird die Photographie allgemein als ein wissenschaftliches Instrument eingesetzt – während sie sich zugleich weiter als eine Kunst auszuformulieren hatte. Heute werden die neuesten Datentechnologien in der Archäologie angewendet, während auch sie sich noch als eine Kunstform zu positionieren suchen. Während die Photographie eine Metapher gesellschaftlicher Wahrnehmungsverschiebungen blieb, sind die neuen Medien(-technologien) ein allumfassendes und totalitäres gesellschaftspolitisches Gestaltungs- bzw. Herrschaftsinstrument. In beiden Fällen war die Archäologie aus Eigeninteresse heraus an der vorderen Front medialer Entwicklung und deren gesellschaftlicher Integration – sozusagen in der Nische ihrer Spezialinteressen hat die Archäologie unauffällig gesellschaftliche Entwicklungen vorausgespürt und so subversiv progressive Medien- und Kulturpolitik betrieben.

Über das **Zerstörte im Film** zu reden ist mir eine etwas ungewöhnliche Aufgabe, und ich will, bevor ich auf „das Zerstörte“ komme, etwas zur **Methode des Filmemachens** sagen. Wir befassen uns hier ja mit den Archiven der Vergangenheit, und in diesem Zusammenhang ist „das Zerstörte“ wohl als das besonders intensiv Vergangene, etwas, das fast verschwunden ist, zu verstehen.

Dabei hat das Zerstörte im Film eine grosse Tradition. Die Filmgeschichte ist voller grosser Filme, in denen beeindruckende Zerstörungen und Spuren davon zu sehen sind. Katastrophen und Weltuntergänge, Sciencefiction-Bedrohungen diverser Monster, verwüstende Gangsterjagden, Eroberungen und Verteidigungen – aber immer spielt der Krieg eine bevorzugte Rolle. Überhaupt sind die Zeiten nach den Kriegen als Prozesse der Restauration, Revision, Rekonstruktion und Innovation immer sehr prägend gewesen – nach dem ersten Weltkrieg geschah zu einem wesentlichen Teil die Konsolidierung der Moderne, gezeichnet von den schmerzhaften traumatischen Erfahrungen junger, vom Schlachtfeld zurückkehrender Künstler – Surrealismus, Futurismus, Dadaismus zogen ihre explosive Energie aus den Verwundungen des Krieges. Die „Zweite Moderne“, Künstler wie Beuys' oder Warholes, auf verzweifelter Suche nach den Fundamenten der Vorkriegszeit, versuchten sich in Büssertum, wenn nicht gar Sündenvergebungen für den Zweiten Weltkrieg. Übrigens ist in all diesen Fällen immer noch die Beziehung zwischen Kunst und Kino aufzuspüren und kunstgeschichtlich aufzuarbeiten.

Die Filmemacher aus der Generation der Oberhausener, des damaligen Neuen Deutschen Films, (gewissermassen ein Nachbeben des Neo-realismo der Italiener und der Nouvelle Vague der Franzosen), waren nicht nur Verfechter des Autorenkinos, sondern hatten auch den „Analytischen Film“ als Arbeitsmethode propagiert. Verkürzt gesagt bedeutet „der Analytische Film“ eine Arbeitsmethode, bei der das Filmemachen wie ein wissenschaftliches Verfahren beschrieben und betrieben wird: - Beobachtung von Situationen wie unter Laborverhältnissen, die Nah-

aufnahme / die Totale / der Zeitraffer / die Zeitlupe – selektierende und präparatorische Aufzeichnungsinstrumente zur medialen Erfassung der Umwelt; ein scharfes, fast sezierendes visuelles, oft ethnologisch-anthropologisch motiviertes Aufnahmeverfahren, das eine vielschichtige, emotionale Erfahrung in ihre physischen Bestandteile zerlegte, um sie so speichern, bearbeiten und reproduzieren zu können.

Der ethnologische Film der 30er und 40 Jahre (Jean Rouch etc.) ist nicht umsonst als einer der wesentlichen und fundamentalen Anfänge einer europäischen Dokumentarfilmschule bezeichnet worden, aus der sich die neuen Kino-Ismen der 50er bis 70er entwickelten.

Diese diagnostischen Instrumente waren auch in ihrem technischen Verfahren gespiegelt, bedingten sich aus ihrer Technologie heraus: - die zu beobachtende Welt – und die Zeit – wurde in kleine fixierbare Stücke zerlegt, **24 mal in der Sekunde**. Jean Luc Godard: „Film ist die Wahrheit - 24 mal in der Sekunde“.

Film als analytisches Verfahren bezeichnete aber auch eine gewünschte Verquickung von allgemein wissenschaftlichen und künstlerischen Verfahren – wenn man z.B. Jean Rouch's frühe (fast puristisch-)ethnologische Filme sieht, so erfährt man zugleich die Grundmuster der Poesie und der bildenden Kunst jener Epoche (nach dem ersten Weltkrieg, Dadaismus, Surrealismus). Und in der Folge dieser „Schule“ wurde so mancher Film des neo-realismo, der Nouvelle Vague oder des Neuen Deutschen Films zu einer soziologischen bzw. sozialpsychologischen Studie.

Mit diesen, sehr oberflächlichen Hinweisen soll darauf hingewiesen werden, dass der Film, als eines der komplexesten und „gesamtkunstwerklichen“ Medien des vergangenen Jahrhunderts, sich befasste - nein, sich von Anfang an zu befassen hatte mit wissenschaftlichen Fragen – auch und besonders in seinen freien Formen. So wie Freud zwischen Archäologie und Psychoanalyse metaphorische Verbindungen sah, so gab es auch im Film immer den Vergleich zwischen dem Filmemachen und psychotherapeutischen Methoden.

Film, der ja nicht zufällig aus derselben Zeit - und demselben Geist - stammt, in denen auch Archäologie und Psychoanalyse entstanden, war auch in den opto-mechanischen und photochemischen Verfahren an wissenschaftliche Entwicklungen – und damit selbstverständlich intensiv an die Machtströme des Krieges gekoppelt. (So sind auch keineswegs zufällig mehrere der relevanten Medienzentren heute in ehemals bedeutenden Militäranlagen untergebracht, und das Internet ist sowieso bekannterweise eine militärische Entwicklung...)

Film und Psychoanalyse: - wer immer auch nur peripher mit dem Film in Berührung kommt, wird aufgrund des Mediums zur reflektiven Distanz gezwungen, verliert die Unschuld des „einfach Seienden“ und sieht sich genötigt, einen reflektierenden und damit analytischen Prozess in Gang zu setzen – nämlich mit der Frage: „Wie sehe ich aus?“ – (bzw. „Wie zeigen wir etwas, das

eigentlich anders ist, als es aussieht, d.h. eigentlich unsichtbar ist?“). Im Film war immer die Hauptfrage: Wie zeigt man etwas, das nicht sichtbar ist? Und dabei zeigt der Film, allein auf Grund des technischen Verfahrens, tatsächlich 50 % seiner Laufzeit Nichts. ...

Es gehört zu den (auch philosophisch-theoretischen) Parametern des Films, dass Skalen des Nichts seine Technologie und sein Wesen durchziehen: - der radikale Zeitraffer versammelt die Sicht auf die gesamte Geschichte auf einem (zum Verdampfen überbelichteten) Bild; die radikale Zeitlupe bringt jede Bewegung (auf einem absolut unterbelichteten Bild) zum Stillstand; der Fleischwolf des Malteser Kreuzes der Kamera bzw. des Projektors zerhackt die lebendige Welt zu eingefrorenen, toten Augenblicken, bzw. gaukelt dem Publikum in einem zur Hälfte der Zeit finsternen Nichts bewegtes Leben vor... Das „Latente Bild“ - also das eigentlich „mögliche“ oder das „gewesene“, heute würde man eher sagen das „virtuelle“ Bild - ist die Basis des ganzen Kinoverfahrens. Kino ist die wahre Behausung von Schroedinger's Katze.

Der Film, in intensiverem Kampf als manche wissenschaftliche Disziplin, sucht das Unsichtbare, das Nicht-zu-Wissende, das Unverständliche sinnlich und verständlich – nicht abzubilden, sondern (konstruktiv) dar- bzw. herzustellen. Anders als die Wissenschaft, die (oberflächlich betrachtet) doch letztlich immer mit den schieren (bezeichnenderweise gern „nackten“) Fakten zufrieden sein könnte, ist der Film nichts als eine Form der Darstellung, und nicht des Faktisch-Seienden. Darum ist der Film immer befasst mit reflektorischen Prozessen und der Selbstreflexion, die seine gesellschaftliche Rolle und kulturelle Energie ausmachen.

Das Zusammenbauen von **Bildern, um eine „Geschichte“ zu erzählen**, ist ein anderer Vorgang als einen Satz aus Wörtern zu bilden. Bilder sind konkret, d.h. sie sind – zunächst - keine Abstraktionen wie ein Wort, ein Begriff. Erst eine Montage von Bildern ergibt – nein, kann einen abstrakten Begriff ergeben. Das hat Ähnlichkeit mit neurologischen Vorgängen, durch die „aus Boskop, Cox Orange und Granny Smith die Kategorie „Apfel“ gebildet werden kann“¹⁾. Auch das ein Verfahren, das in der Archäologie seine Entsprechung hat – das Zusammenpuzzeln von „Scherben“, die Sammlung von Überbleibseln des Zerstörten, die Masse von Zufallsfunden erbringen in Statistiken übergeordnete „Begriffe“²⁾. Indem der Film die „Wirklichkeit“ zerreisst, zerlegt und in Einzelbilder gefriert, diese dann zusammen mit ebensoviel Schwarz in einer technisch bedingten Montage 24 mal in der Sekunde vorführt, schafft er etwas, das Jean Luc Godard mit „Wahrheit“ meinte - eine Begrifflichkeit, die über das Visuelle, das Akustische und das Situationelle hinausgeht.

Insofern nähert sich der Film dem Kreativen, dem Schöpferischen immer in einem Vorgang des Zerstörens, auch das ist eine nette Metapher für das Archäologische : - Wie die Archäologie, in-

¹⁾ - ein Bild aus einem Artikel über Wahrnehmungsforschung im SPIEGEL 01/07/02.

²⁾ – Scherbenforschung schafft sowohl ganze „Gestalt-Objekte“ (konkret anschaulich), als auch grosse stratigraphische, soziologische oder zivilisatorische Strukturen (hochgradig abstrakt) – auch das eine interessante Parallelität zur filmischen Methode.

dem sie die Befunde ausgräbt, die Schichten durchdringt und zerstört, das Vergangene „aufhebt“ und wegräumt, so findet auch der Film zur „Vergangenheit“... Allein das bekannte Problem, im Film Vergangenes zu zeigen, illustriert die Fragestellungen, mit denen auch die Archäologie befasst ist: - der „heutige Befund“, der „aktuelle Zustand“ sagt nur vermittelt etwas über die Vergangenheit, für diese „Vermittlung“ muss eine Sprache gefunden werden – im Film Zeichen wie „Rückblende“ (Fade) mit Überblendung, Wabereffekt, Softfilter, Unschärfe u.ä.,... in der Archäologie Mittel der Dokumentation (Abschlussbericht, Ausstellung, Museum, Rekonstruktion, Begehbare Grabung, 3D-Animationen etc.)

Dies nur als hastige Reflexion zu Gemeinsamkeiten von Film und Archäologie, sozusagen weit vor *Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark*, *Terra X*, *Schliemanns Erben* oder *Discovery Channel*. Über die Dreibeziehung zwischen Freud, Schliemann und den Gebrüdern Lumière (resp. deren Gegenspieler Méliès) liesse sich vorzüglich weiter spekulieren, und es ist jedesmal ein Spass, die Details und die merkwürdigen Verwandtschaften dieser drei Verfahren auszumalen. Da wir verstehen, was gemeint ist, würde das hier zu weit führen.

Die **alten, „analogen“ Prinzipien des Films** gelten zwar noch immer, deutlich ist auch, dass die analogen Techniken immer noch „uns“ (aber auch der Generation der aufblasbaren Turnschuhe) vertrauter sind als die neuen digitalen. Aber die Neuen Medien bringen markante Veränderungen in allen diesen Fragen. Bis vor einigen Jahren schien es, als gäbe es noch eine Entscheidungsmöglichkeit, seinen Arbeits- und Lebensstil aussuchen zu können - wählbar aus der scheinbaren Gegensätzlichkeit zwischen einem ganzheitlichen, humanistisch orientierten, traditionellen -- und einem hektischen, technik- und fremdbestimmten „modernen“ Lebensprinzip. Wir haben erlebt, wie diese Gegensätzlichkeit einfach irrelevant wurde. Das Geschrei über das Neue als Vernichtungsmittel guter alter Werte ist nicht neu, und ohne konservativ zu sein kann man sagen, dass sich die Welt auch mit diesem selbst gewünschten und selbst erarbeiteten Fortschritt einrichten wird.

Es scheint manchmal, als ob die so grundsätzlichen Fragen der älteren Generation zu Sinn und Werten und Inhalten herabsanken zu Nebensächlichkeiten: die Medien sind nur ein Werkzeug, Inhalte werden austauschbar, alles ist „on demand“ disponibel - nichts muss auf ewig gespeichert werden, Bildung wird in die Werkzeuge verlegt, Wissen wird externalisiert und aus „chaotischen Lagern“ abrufbar - zunehmend ist nur das Jetzt, was zählt. Das Archiv geriert sich als die Welt selbst, nicht als sein metaphorisches Abbild und Gedächtnis. Und das Medium tendiert dazu, nichts als Speicher zu sein, seine analytischen Fähigkeiten – die ja im Prozess der „Aufnahme“ liegen - sind nicht mehr gefragt, da es mehr und mehr vom Gespeicherten lebt.

Wie kann so Geschichte entstehen, fragt die ältere Generation. Wie kann auch, in einem nicht enden wollenden Fluss von Aktualitäten und Instant-Verfügbarkeiten, überhaupt Wissen - bzw. die Struktur einer umfassenden, d.h. leitenden und die Probleme der Menschheit realisierenden Wissenschaft - entstehen? Es findet zwar eine unendliche **Akkumulation von Fakten** statt - es entstehen unübersehbar grosse Speicher - es existieren unmittelbare, kontinuierliche und allgegenwärtige Abruf- und Kombinationsmöglichkeiten - aber existiert auch die Struktur der Wissensentstehung (Wissenschaft)? - Und, in einem weiteren und vielleicht wesentlichen Sinn: **Kann so Kultur entstehen?**

Ein Beispiel neuer Sichtweisen, die aus Medientechnologie und -politik entstehen, ist die Gruppe „cinema del presenza“ („Kino der Gegenwart“, auch „Luna Rossa“) in Italien, die in mehreren Projekten das „wahre“ Geschehen der G8-Demonstrationen in Genua mithilfe von „1000 Augen“ zu veröffentlichen versuchen: - die Öffentlichkeit der 1000 kleinen MiniDV-Cameras, die aus den Reihen der Demonstranten heraus³⁾ unendlich viel Fraktale des Geschehens sammeln, zeigen das „wahre Bild“ als Alternative zur offiziellen Medienwirklichkeit. Auch hier liegt die Hoffnung einer „Wahrhaftigkeit“ in der statistischen Kraft der Beweise – wie bei dem Prinzip chaostheoretischer Fraktale mehr in den „patterns“ als in der „Gestalt“.

Inzwischen ist nicht mehr über eine **Alternative zur Medienentwicklung** zu reden - wir erleben die Auflösung der materiellen Grenzen und sogar der Materie. Die viel beschworene „Globalisierung“ ist an jedem Computer, in jedem Wohnzimmer tatsächlich zu spüren und zu erleben, die Auflösung der Zeit und des Raumes macht jeden zum Weltbürger - aber immer bleibt die Frage nach dem Inhalt der mächtigen Informations-Hochtechnologie, nach dem Sinn (und Zweck und Nutzen) dieser weltumspannenden Veranstaltung. Ist auch eine Alternative nicht mehr denkbar, so sind Differenzierung, Sensibilisierung, subversive Kontrolle und kritische Anwendung der Technologie um so notwendiger.

Es bleibt ein Gefühl des Wucherns, der Unkontrollierbarkeit, der Überwältigung durch Technologie. Manchmal schwindet die Hoffnung auf die Gestaltbarkeit der Welt durch den Menschen, und Phantasien über Weltherrschaften durch Maschinen blühen allerorten (typisches Filmbeispiel: Matrix). Automatisierung, Diversifizierung, Fraktalisierung, Dezentralisierung bezeichnen unsere postmoderne Epoche - die Idee einer Ganzheitlichkeit, einer „Richtung“, eine „philosophy“ lässt sich im grenzenlosen, weltweiten Dschungel des rauschenden Informationsaustausches nicht mehr finden. Die Herrschaft über, und das Eigentum an diesen menschenheitsregierenden Medien erscheint verschwommen, Einzelfirmen und Personen allein können es

³⁾ Im gewissen Sinne wird hier im Film das versucht, was Walter Benjamin in „Das Kunstwerk...“ mit dem Beispiel die Literatur bzw. Alphabetisierung beschreibt: „Mit der wachsenden Ausdehnung der Presse (...) gerieten immer grössere Teile der Leserschaft (...) unter die Schreibenden. (...) Der Lesende ist jederzeit bereit, ein Schreibender zu werden. Als Sachverständiger, der er wohl oder übel in einem äusserst spezialisierten Arbeitsprozess werden musste – sei er auch nur als Sachverständiger einer geringen Verrichtung –, gewinnt er einen Zugang zur Autorenschaft.“

nicht sein, das System scheint seine Herren selbst zu bestimmen. Dennoch bleibt dies – Eigentum und Gestaltungsverantwortung – das Hauptproblem aller modernen Medienpolitik.

Die überwältigende Technisierung des Wissens, der fast anschlagartige Ansturm der raum- und geschichtslosen Informationsmasse, die radikale Ein- und Unterordnung des Faktors Mensch als „Humanmaterial“, (nicht nur in die Produktionsprozesse der Güter und Serviceleistungen, sondern nun auch in die Wissens- und Kulturproduktion - und die damit schwindende Bedeutung spezifisch „humaner Qualitäten“) - das sind beängstigende Entwicklungen, die aber langsam, seit dem Beginn des 21. Jahrhunderts, scheinbar ihren Schrecken zu verlieren scheinen.

Leben im Medium

Soweit das Wehklagen eines alten Filmemachers *J* --- an dessen Bedenken vielleicht manches zutrifft – der dennoch mit Befriedigung beobachtet, wie sich trotz allem Strukturen bilden, die die Virtualität der neuen Gesellschaftswirklichkeit in lebbare Formen, ja sogar in neue Lebensformen umzusetzen scheinen. - In den frühmorgendlichen Flugzeugen zwischen den Finanzzentren, in den Intercity-Zügen zwischen den Metropolen gibt es die Handy-Email-SMS-Generation von Jupies, Dinkies, Brokern und „Virtual Managers“, die sich in den neuen Medien häuslich eingerichtet haben - deren Leben im Medium stattfindet. Korrespondenz, gesellschaftlicher Austausch, Business, aber auch Flirten, Freizeit und Bildung – alles passiert „im Netz“. Ansonsten haben die Medien in wesentlich weniger chicen Formen längst den Alltag erobert. Zunehmend findet auch die „normale“ Arbeit der „arbeitenden Bevölkerung“ nicht nur mit, sondern in den Medien statt. „Der flexible Mensch“⁴) ist aus dieser Technologieentwicklung entstanden, charakterisiert durch seine allgemeine globale Einsetzbarkeit (in jedem Produktionsprozess und Serviceprogramm an den immer gleichen Maschinen, nämlich Computern) bei gleichzeitiger Desorientierung und „Entwurzelung“ (was seine Herkunft, Heimat, Emotionen, „Freiheit“ und Lebensplanung betrifft).

Die Auslotung dieser Fragen ist eine typische Aufgabenstellung im Interesse der Medienschaffenden in all den neuen und „alten“ Berufsvariationen – und traditionell eine der „alten“ Filmemacher. Der Film hat immer - freiwillig oder unfreiwillig, und das in all seinen Genres vom Sandalen- über den Western- und Sciencefiction- bis zum Liebesfilm – als Fundament seiner Geschichte(n) die grundsätzlichen Fragen der Gegenwart. Für eine Studie, eine konkrete und kreative Untersuchung des Verhältnisses von technologischen und inhaltlichen Qualitäten bot sich ein wissenschaftliches Fachgebiet an, das schon immer seine Reize für Künstler und Kreative hatte: die Archäologie.

⁴) Das gleichnamige Buch des amerikanischen Soziologen Richard Sennett befasst sich kritisch mit dem Selbstbild und der Lebensform der Informations- bzw. Wissensgesellschaft, besonders in Bezug auf die Verständlichkeit und die Darstellbarkeit des Lebens in zunehmender Virtualität und die soziale Funktion des Erzählens. (Richard Sennett, **Der flexible Mensch** - Die Kultur des neuen Kapitalismus, NY/Berlin 1998)

Archäologie - ein Testgebiet der Neuen Medien

Wie überall ist in den letzten Jahren ein rapider Einzug der modernen elektronischen Medien in die wissenschaftliche Praxis der Archäologie festzustellen gewesen. Sowohl die Instrumente wissenschaftlicher Arbeit als auch die Medien zur Darstellung, Archivierung und Kommunikation haben in großer Geschwindigkeit eine umfassende und damit integrierende Digitalisierung erfahren. Diese technische Entwicklung hat nicht nur die Arbeitsmethoden und evtl. die Präzision derselben optimiert - sie hat auch die inhaltlichen und wissenschaftstheoretischen Konditionen stark verändert, was von der archäologischen Kommune zunächst nicht gebührend reflektiert wurde.

Am deutlichsten sind die Medien beim Thema der „**Darstellbarkeit des Unsichtbaren**“ als ein Spezialanliegen der Archäologie aufgetaucht. Die neuen Möglichkeiten der Darstellung rekonstruierter Artefakte und Architektur mit Hilfe der Supercomputer faszinieren nun seit etlichen Jahren Laien und Experten gleichermaßen und bringen zugleich einen Hauch von Abenteuer - und Unseriosität - in diese Disziplin ein. (Hier haben die Medien - sozusagen „subversiv“ - die Wissenschaftsdisziplin verändert und beeinflusst.)

Seit Schliemann hat es die Symbiose von Archäologie und neuen Medien gegeben - Schliemann nutzte sofort die Photographie ausgiebig sobald sie einsetzbar war – zunächst zur Dokumentation seiner umstrittenen Funde, dann aber setzte er sie geschickt und effektiv für seine „Public Relation“-Kampagnen ein - (siehe das berühmte Photo seiner Frau mit dem Priamos-Diadem). Inzwischen ist die aktuelle Form der Auseinandersetzung über Fragen der Darstellbarkeit nicht mehr die Fotografie oder der Film, sondern die neuen technologischen Formen der „**post-cinematografischen**“ Medien. Die Problematik des spezifischen Spannungsfeldes „Archäologie“, angesiedelt zwischen Kulturgeschichte / Kunst / Geschichte / Kunstgeschichte / Anthropologie / Philosophie und den Disziplinen der Naturwissenschaften, ist eine Herausforderung, mit der sich die Gestalter der Medienformen und, vor allem, der -inhalte zu befassen haben.

Der technologische Wandel von photo-chemisch / opto-mechanischer Technik zur digitalen Technik hat weitreichende Folgen, die noch heute in der Branche der Filmindustrie heftig diskutiert werden. Was zunächst wie Verbesserung, Vereinfachung und Verbilligung aussehen sollte, brachte in Wahrheit eine radikale qualitative Veränderung. Immer noch ist heiss umstritten, ob diese „Verbesserung“ des „Werkzeugs“ auch eine entsprechende qualitative Aufwertung der „inhaltlichen Werte“ oder nur eine Verschlimmbesserung gebracht hat. Wie immer das „moralisch“ zu beurteilen ist – die kulturellen Wertigkeiten der neuen Medien sind dabei sich zu entwickeln, es entsteht eine neue Äs-

thetik, eine neue Rhythmik, eine neue Kunst – und ein neues Wirklichkeits- und Lebensverständnis.⁵⁾

An meinen eigenen Projekten, die *an und mit* der *HfG Karlsruhe*, dem *ZKM*, dem *EIKK* und der *Isfp* realisiert wurden, - u.a. über Pompeii und Troia, „Schliemanns Erben“, „Çatal Höyük“ und „CHAMP“⁶⁾ und „Mit dem Computer in die Steinzeit“⁷⁾ - lässt sich die Spanne dieser Bereiche darstellen: von wissenschaftlich-komplexen visuellen Analyseverfahren über wissenschaftlichen Dokumentarfilm / Computeranimationen / Multimedia / Multivision / Audio-Visuelle Medien / **Infotainment** / didaktische Darstellungsformen / populärwissenschaftliche Veranschaulichung bis zur Popularisierung und Pop Culture und so weiter... (siehe **Anhang 1.**)

*Am Beispiel der Archäologie ist die Problematik von Begriffspaaren wie „Fakt und Abbild“ - „Abbild und Gedanke - und Bild - und Begriff - und Wort“ usw. anschaulich vermitteln. In der Archäologie wird die vielfältig neue Medientechnologie eingesetzt, um die Prozesse der Erkenntnisgewinnung zu präzisieren, zu dokumentieren, zu veranschaulichen und zu veröffentlichen. Es ist ein sozusagen archäologischer Imperativ, die sehr theoretische Dichotomie „Anschauung und Abstraktion“ als konkrete Aufgabenstellung verstehen zu müssen - auch weil, unmittelbarer als in anderen, z.B. naturwissenschaftlichen Disziplinen, alle Fakten der Archäologie immer direkt Gegenstand kulturell bestimmter Interpretation sind. In Bezug auf die oben beschriebene Entwicklung der neuen Medien bedeutet dies in beiden Bereichen (Archäologie und Neue Medien) einen Prozess der Auflösung des „harten Fakt“, des definitiven Wissens, der endgültigen Erkenntnis, der autoritativen Erklärung oder der kompetenten „Fest-Stellung“ - stattdessen wandelt sich die **Suche nach Authentizität** zu einem Prozess der sich dauernd ändernden und relativierenden **Interpretationen**. (Mit diesem Vorgang hat die Archäologie - auch sozusagen „subversiv“ - Einfluss auf die Entwicklung der Mediensprache genommen.)⁸⁾*

Der Prozess der Wissensentstehung war ein Hauptthema im Projekt CHAMP, das sich an der Arbeit des „theoretischen Archäologen“ Ian Hodder's, Ausgräber von Çatal Höyük, orientierte und in der Dokumentation dieses Projektes selbst zu einer bedeutenden medienreflexiven Arbeit geworden ist. Hodder hat diese Prozesse aus der Perspektive des Archäologen in seinen Schriften häufig beschrieben.

⁵⁾ siehe dazu als Illustration auch Walter Benjamins Bemerkungen über die neue Qualität der Beobachtung und Beschreibung (im Dienste der Psychoanalyse) durch den Kinofilm in „Das Kunstwerk...“.

⁶⁾ CHAMP = Çatal Höyük / Cultural Heritage Archaeology and Media Project

⁷⁾ Im Jahre 1987/88 entstand mein erster archäologischer Film „Archäologie und Showgeschäft - Neues aus Pompeii“, ZDF. Im Jahre 1993, an der neu gegründeten HfG Karlsruhe, begann eine enge Zusammenarbeit mit Heinrich Klotz, der als Gründer des Deutschen Architektur Museums Frankfurt und des ZKM Karlsruhe sein Projekt der „Modelle architektonischer Ensembles“ nun als 3D-Computer-Animationen mit der steinzeitlichen Grabung Çatal Höyük fortsetzte. Der Archäologische Film wurde ein Studienobjekt in der Filmabteilung der HfG, und in diesem Rahmen entstand der Kontakt zu dem neuen Ausgräber Çatal Höyüks, Dr. Ian Hodder von der University of Cambridge UK. Die Grabung, von James Mellaart 1962-65 spektakulär begonnen, hatte seitdem brach gelegen und wurde 1992 von Hodder fortgesetzt. Hodder ist „Theoretischer Archäologe“, so dass das Angebot der HfG Karlsruhe, die mediale Dokumentation der Grabung zu übernehmen, völlig neue Aspekte der wissenschaftlich-filmischen Arbeit ergab. Zur gleichen Zeit kam ich dem Angebot der Gisela Graichen nach, für das ZDF die populäre Reihe „Schliemanns Erben“ mitzugestalten. Die Spannweite dieser diametralen „Genres“ wurde zur Zerreissprobe eines Filmemachers bei der legendären Diskussion beider Projekte während des 2. CINARCHEA Archäologie-Film-Festivals in Kiel 1996. Objekt dieses „medialen Grossversuchs“ war eine konkrete Veranschaulichung der Ausdrucks- und Einflussmöglichkeiten unterschiedlicher Medien-Gestaltung und der Relativität und Interpretationskraft diverser Filmgenres.

⁸⁾ Es sei hier daran erinnert, dass dies der Hintergrund war für die „vierundzwanzig illusionistischen und auf der Basis exakter wissenschaftlicher Erkenntnisse detailgetreu gestalteten Modelle“ von architekturhistorischen Ensembles, die Heinrich Klotz, Gründer des Deutschen Architektur Museums in Frankfurt, zur Anschauung bauen liess, darunter auch Çatal Höyük. Klotz ist diese Pionierleistung zu Zeiten, als von 3D Computeranimation noch nicht geredet werden konnte, hoch anzurechnen: - Anschaulichkeit als eine Dimension der aufklärerischen Wissenschafts- und Kulturtradition. Aus der Intention dieses Projektes „Von der Urhütte zum Wolkenkratzer“ entwickelte sich dann am ZKM Karlsruhe das Projekt CHAMP.

Der Profit, der für die Filmemacher (und Filmstudenten) von diesem Projekt zu erwarten war, hat sich – für Aussenstehende - immer als schwierig vermittelbar erwiesen – er ist an anderer Stelle ausführlicher dargestellt, und es ist immer noch eine Aufgabe, die positiven Effekte dieser Zusammenarbeit systematisch und für didaktische Anwendung aufzuarbeiten. (Einige Beispiele der künstlerisch-experimentellen Umsetzung archäologischer Themen in Studentenarbeiten aus Karlsruhe zeigen derartige Versuche).

Erste konkrete Medienprodukte - die CD-ROM

Die CD-ROM „**Çatal Höyük ...als die Menschen begannen in Städten zu leben**“, die als ein erstes konkretes Produkt aus dem CHAMP-Forschungsprojekt entstand⁹⁾, ist nur die vorläufige Darstellung eines Ausschnitts des Projektes CHAMP, das insgesamt einmal den Umfang eines Virtuellen Museums einnehmen wird, und sollte darüber hinaus ein modellhafter Versuch der Kommerzialisierung akademischer Arbeit sein. Der Versuch sollte auch zeigen, auf welche Weise der Einsatz medientechnologischer Mittel in der Forschung aufgrund der Digitalisierung zu einer systemimmanenten Mediendurchlässigkeit führt, so dass die medialen Forschungsinstrumente bruchlos zu den Darstellungsmedien der Grabungsausstellungen und zu den Museen überleiten.

Die Vielzahl verschiedener Informationsformen - Daten, Fakten, Zahlen, Tabellen, Texte, Abbildungen, Zeichnungen, Fotos, Panoramen, 3D-Darstellungen, Animationen, Filme/Videos usw. - ermöglicht die Speicherung, Übermittlung und Verknüpfung verschiedener Qualitäten von Informationen. So hat sich herausgestellt, dass die Vermittlung von „soften“ Informationen (z.B. soziale, psychische, mimische, situationelle Eindrücke, die unter- oder ausserhalb der bewussten Aufmerksamkeitsschwelle transportiert werden) im Gegensatz zu „harten“ Fakten (wie Zahlen, Masse, Objekte etc., die attentiv und kognitiv aufgenommen werden), also z.B. Arbeitsmethoden - und nicht nur Arbeitsergebnisse, oder Personen - und nicht nur Wissenschaftsfunktionen - einen ganz neuen Zugang zur Wissenschaft und zur Wissensrezeption ermöglicht:

Denn die Medien sind nicht nur zu Instrumenten der Wissenschaft geworden - sie sind auch und zugleich Mittel der Publikation - Medien der Öffentlichkeit, zur Information, zur weltweiten Kommunikation und „Unterhaltung“... Insofern war - und ist - die Archäologie Vorreiter der allgemeinen Entwicklung - obwohl Archäologie und Neue Medien auf unvereinbar gegensätzlichen Temperamenten zu fassen scheinen, beeinflussen sie sich gegenseitig. Das ist einer der

⁹⁾ CHAMP wurde von der HfG Karlsruhe als Projekt entwickelt und von der EU mit dem INFO 2000-Förderprogramm unterstützt. Ziel war, die kommerzielle Verwertbarkeit des akademischen Projektes zu untersuchen und praktisch zu testen. An dem Forschungsauftrag waren diverse internationale Partnerinstitutionen, darunter Fachverlage aus Deutschland, Italien und Grossbritannien beteiligt. Trotz des positiven Forschungsergebnisses wurde die Kommerzialisierung des Projektes von den Verlagen nicht weiter betrieben, allerdings erschien die CD-ROM als Veröffentlichung der Zeitschrift PM Magazin in einer verkauften Auflage von 14.000, zu jener Zeit ein beachtlicher Erfolg.

Gründe, warum ich - trotz meiner Kenntnis vom ehemals zurückhaltendem Umgang des Deutschen Archäologischen Instituts mit Medien, und wegen meiner Erfahrungen mit Çatal Höyük und anderen Grabungen - diese Entwicklung mit dem Begriff „Subversive Archäologie“ bezeichne, denn dort wird in fast unmerklicher und doch zugleich einschneidender Weise das Vordringen der Medientechnologie in das Leben der Gesellschaft vorgeführt und „vorgelebt“.

Zum Ende des Karlsruher Engagements im Grabungsprogramm Çatal Höyük¹⁰⁾ ist ein umfassender einstündiger Film über dieses Projekt entstanden, der von ARTE / ZDF im Juli 1999¹¹⁾ gesendet worden ist. Der Film setzt sich mit dem Thema „Archäologie und Medien“ auseinander, stellt das Modell Çatal Höyük als aussergewöhnliches Medienexperiment dar, beinhaltet aber auch eine investigative Reise zu einigen DAI- und anderen deutschsprachigen Grabungen in der Türkei: Troia, Pergamon, Priene, Milet, Didyma, Aizanoi, Hatusa - und die österreichische Grabung Ephesos. (Für Details siehe **Anhang 2.**)

Der Film, von dem ich einige Minuten zeige, reflektiert am Beispiel Çatal Höyük die Probleme der Darstellbarkeit und Anschaulichkeit. Die Aufgabe des Museums, die ja traditionell im Bewahren, Erforschen, Darstellen und Vermitteln besteht, rückt immer näher an die Grabung selbst. Nicht nur im „türkischen“ Sinne - die Türkei verfolgt die Politik, Funde in neue Museen bei den Grabungen und nicht, wie früher üblich, in Ankara zentral zu deponieren - sondern auch medial: die Arbeitsmittel des Archäologen sind auch die Darstellungs- und Publikationsmedien. Dies geht synchron mit der Entwicklung, die wir allgemein in der Medienlandschaft beobachten – eine Entwicklung, die in den Medien immanent und selbstreflektiv, sozusagen als selbstbezügliche, automatische Dynamik, enthalten ist.

Formen der Präsentationen und Variationen offener Interaktivität

Das berühmte Wort von Pablo Picasso - „*Ich suche nicht, ich finde*“ ist für den gestandenen Archäologen wahrscheinlich nicht in sein professionelles Leben zu integrieren. Ist doch das „Suchen“ die wichtigste Aufgabe des Wissenschaftlers.

¹⁰⁾ Die Grabung in Çatal Höyük wurde von 1993 an von Lehrenden und Studierenden der HfG Karlsruhe dokumentiert, eine Datenbank mit audiovisuellen Dokumenten bestückt, und das archäologische Team an der Kamera und in Schnitt- und Digitalisierungstechniken ausgebildet. Nach einem fast sechsjährigen Engagement der HfG Karlsruhe und des EIKK war dies nach 1998 nicht mehr möglich.

¹¹⁾ *Mit dem Computer in die Steinzeit - Alte Welt und neue Medien* ein Film von Lothar Spree / Heinrich Klotz gewidmet / eine Produktion der **lothar spree film production** im Auftrag des ZDF / Arte, © 1999. Erstsendung 24.7.99 20:45 Arte

Es ist auch - entgegen der Aussage Picassos - gewiss wahr, dass keine wissenschaftliche Arbeit geleistet werden kann ohne eine These, die es zu beweisen gilt - die Hypothese systematisiert das Suchen und macht mögliche Antworten messbar. Dennoch beinhaltet der Satz „*Ich suche nicht, ich finde*“ das Prinzip einer (fast zen-buddhistischen) Art der Tätigkeit, eine andere Haltung, mit der man auf anderen Wegen zu Erkenntnissen gelangen und evtl. andere Qualitäten offenbaren kann.

In meinem Film „Mit dem Computer in die Steinzeit - Alte Welt und Neue Medien“ sagt Ian Hodder in Bezug auf diese Fragen:

„Die Archäologen tun immer so, als seien sie gnadenlos korrekte Wissenschaftler - aber in Wirklichkeit sind solche Funde, ist solch eine Grabung (wie diese hier in Çatal Höyük) nur zu verstehen, wenn man kreativ wird.“¹²⁾

Und in Anbetracht der zahlreichen Funde, die in Çatal Höyük gemacht werden - viele davon von hohem künstlerischen Rang:

„Ich glaube nicht mehr, dass wir nach solchen Dingen suchen. Es ist nicht mehr notwendig, nach endgültigen wissenschaftlichen Antworten zu suchen. Wir erkennen, dass die Wissenschaft selbst ein gesellschaftlicher Prozess ist, in den viele Menschen einbezogen werden, und in dem man Antworten, Ideen und Theorien miteinander verhandeln und austauschen kann...“¹³⁾

Die **Theorie Ian Hodder's** bedeutet in diesem Zusammenhang das Ende des Glaubens an den Wert der Authentizität von Funden und Artefakten und eröffnet eine wissenschaftstheoretische Debatte, die um die Interrelation, d.h. Vernetzung von Interpretationen geführt wird. Der Wissenschaftler bewegt sich nun auf einem weiten Feld von Information, Hypothesen, Interpretationsmöglichkeiten, gewissermassen auf einer Netzstruktur, anstatt auf scharfen Gratpfaden von scheinbar endgültigen Erklärungen.

Das entspannte Blättern durch ein Lexikon, das ziellose Wandern durch ein Warenhaus, das neugierige Stöbern im Museumsdepot, das relaxte Surfen im Netz - das sind Tätigkeiten, die nach dem Prinzip „Ich suche nicht, ich finde“ funktionieren. Browsing entgegen oder quer zu Systemen erbringt unvorhersehbare, „random“ Verknüpfungen, die neue Sinnzusammenhänge ergeben können. Mit den Neuen Medien ist es möglich, mit einer Vielzahl von offenen Fragen, mit vielen „Unbekannten“ vieler Gleichungen zu manövrieren und zu agieren. Das könnte auch der Bewegungsmodus sein, der im Museum der Zukunft relevant wird, denn die Relevanz der Archäologie für die Gesellschaft spiegelt sich in der Art, wie Museen angenommen und be-

¹²⁾ „Archaeologists pretend to be hard scientists most of the time - but really - to understand these deposits, these sites - there is a need to create...“

¹³⁾ „I don't think any more that we are searching for those things. I don't think its necessary to search for a definite scientific answer. I think we recognize that science is itself a social process in which many different types of people can be involved and in which people negotiate answers and ideas and theories with each other...“

achtet werden, und wie prägend diese die Fragen der Gesellschaft beantworten bzw. stellen. Es gibt Tendenzen im Museumswesen, die in diese Richtung zielen - z.B. Museen, die sich als grosse offene Depots versteht, oder sich zu Laboratorien und Experimentierwerkstätten entwickeln.

Allerdings ist davon auszugehen, dass die Museen in Zukunft „ins Netz verlagert“ werden, d.h. durch Unmittelbarkeit und totale Zugriffsmöglichkeit per Virtualität und Illusionstechnologien zugleich all-präsent und nicht-existent sein werden.

Integration der Medien - Wachsende Kompatibilität von Realität und Virtualität

Während andere Wissenschaften an der praktischen Umsetzung in ökonomische oder soziale Innovationen gemessen werden, ist die Archäologie immer wieder auf den PR-Wert ihrer Darstellung angewiesen – „public relations“. Daher verschwinden die Grenzen zwischen der wissenschaftlichen Arbeit und ihrer populären Präsentation zunehmend. Die oben erwähnte Theorie Ian Hodders, die sich zunächst nur auf „praktische“ Probleme des Grabens bezieht, nimmt grossen Einfluss auf die Entwicklung der publizistischen und musealen Strukturen. Medien und Multimedia beginnen nämlich nicht erst im Museum und nicht erst in Presse und Fernsehen eine Rolle zu spielen, sondern schon viel früher. Die Forschungsinstrumente arbeiten mit derselben Technologie, die auch die Unterhaltungsindustrie benutzt. Die elektronischen und digitalen Medien, die am Forschungsort des Archäologen eingesetzt werden, leiten kraft ihrer inhärenten Eigenschaften über in den öffentlichen Bereich, zu einem (buchstäblich) weltweiten Publikum.

*Die Entwicklung der Kommunikationstechnologie zu diesen ambivalenten Medien schreitet rapide fort – möglich ist heute die Präsentation der gesamten Skala von Darstellungsmöglichkeiten im archäologischen Bereich - von **Tourismusführungen** bis zur **Virtualität** und viele Variationen zwischen diesen Polen - eine Konfrontation von konventionellen mit zukünftigen Formen der Optionen des Wirklichkeitersatzes Wie weit die Entwicklung auf diesem Gebiet fortgeschritten ist, zeigt ein Beispiel aus den Forschungsarbeiten des Fraunhofer Instituts für Graphische Datenverarbeitung u.a. am Beispiel Olympia.¹⁴⁾*

Das technologische Phänomen der Multimedia, des Zusammenkommens vieler, ja „aller“ Kommunikationsmittel, wird vielleicht einmal als das kennzeichnende Merkmal der Epoche des aus-

¹⁴⁾ Im griechischen Olympia sind die ersten Versuche mit synchroner Architektursimulation vor Ort, sozusagen „on location“, erfolgreich erprobt worden („augmented reality for visitors of cultural heritage sites“) – noch mit einem schweren Computer auf dem Rücken und unbeholfener 3D-Brille vor dem Kopf. In wenigen Jahren wird wohl die minimalisierte, perfektionierte, HD-3D-Sensoround-Leichtversion üblicher Bestandteil des Archäo-Tourismus und der Erlebnisindustrie sein.

gehenden 20. Jahrhunderts gesehen werden. Denn mit der allgemeinen Digitalisierung und speziell der Digitalisierung der Informationstechnologie geht einher - nein, wird erst möglich - die Verknüpfung all jener gesellschaftlichen Prozesse, die bisher in ihrer Gegensätzlichkeit die Energie für Fortschritt erzeugten. In der allumfassenden Digitaltechnologie entsteht sozusagen eine integrierte Dialektik, die Unvereinbares in der Praxis verbindet: Globalisierung, Flexibilisierung, Individualisierung usw. - alle die Begriffe, die das Elend und den Fortschritt, die Mächte und die Gewal(tätigkei)ten unserer modernen Gesellschaft beschreiben. Dadurch, dass alle Informationen in digitaler Form gespeichert und transportiert werden können, sind alle Informationen - und das heisst auch alle Wissensbereiche - kombinierbar und vereinbar - mischbar. Das „studium generale“, das allumfassende Wissen, das wegen der Fülle der in der Neuzeit anschwellenden Wissensmenge als unmöglich erschien, wäre jetzt strukturell wirklich möglich. Aber jetzt, da es realisierbar wäre, ist es nicht mehr notwendig - weil nun maschinell möglich ist, was zuvor als Merkmal höchster humaner Fähigkeiten galt.

Wirklichkeitsgehalt als Zeremonie?

Ian Hodders Theorie beinhaltet – möglicherweise - beunruhigende Konsequenzen, z.B. über die Irrelevanz der Artefakte/Funde hinaus vielleicht auch die Irrelevanz der Fakten? – Bedeutet das Verschwinden der Authentizität, dass in Zukunft vielleicht nur mediale Repräsentationen übrig bleiben - nur „Medien“? Oder - und zu dieser Vorstellung neige ich - wird unsere Lebenspraxis die zunehmende Menge von Virtualitäten der uns immer mehr umschlingenden Medien in unsere Lebenswirklichkeit integrieren – und sozusagen mit Leben (bzw. „Wirklichkeit“) erfüllen?

Das zeigt sich unter anderem auch in einem merkwürdigen Effekt, der sich in den Arbeiten über das „Zeigen des Zerstörten“ früh abzeichnete – ein unbestimmtes Verlangen nach Revitalisierung, nach Wiederbelebung. Schon im Film „Die Reiter des Imperiums“, den ich mit und über den Historiker und „experimentellen Archäologen“ Marcus Junkelmann machte, endete sein Experiment „Römische Kavallerie der Provinzen“ nicht nur mit einem durch strikte Wissenschaftlichkeit erstrittenen Auftritt auf dem Forum und im Senat Roms, sondern dort auch mit einer Weihezeremonie nach historischen Überlieferungen, die äusserst befremdlich wirkte. Und auch der Film über Çatal Höyük endet mit einer Fussnote über historische Zeremonien als Forschungsmethoden (oder umgekehrt?), die mich doch überraschte:

- Der Film zeigt die Suche nach dem Zustand und dem Einsatz der Medien in den Grabungen der westlichen Türkei, mit der Fragestellung: Hat der Einsatz von Medien, Medientechnologie,

Multimedia im Dienst der praktischen Archäologie - und ihrer öffentlichen Darstellung - einen subversiven Effekt auf die Akzeptanz der Medien in Öffentlichkeit und Gesellschaft? Da rückt das Mittel der Nachinszenierung, der Situationserprobung, der Performance plötzlich, aber vielleicht doch logisch, (buchstäblich) ins Bild.

Eine Modenschau in den Hangars am Flughafen Istanbul. Die junge Modedesignerin Bahar Korçan hat Çatal Höyük als Thema für ihre neue Collection ausgewählt. Ian Hodder eröffnet den internationalen Event. Am Ende des Films begründet er sein Engagement in derartig populistischen Unternehmungen mit seiner wissenschaftlichen Neugier:

„... Es gibt Aspekte des Ortes Çatal Hüyük, die man nicht verstehen kann, ausser man spielt sie aus, ausser man sieht sie als Drama, ausser man sieht Leute, die sich über die Grabung bewegen und Dinge tun... - Eine Kritik an der CD-ROM, die wir gemacht haben, war ja, dass es dort keine Menschen gibt - es ist nicht „durchgespielt“ worden, nicht „aufgeführt“...¹⁵⁾

Der Kommentar, der den Film beendet, fasst das zusammen, was auch Fazit dieser Überlegungen sein kann:

„Der Computer als das Zentrum all der digitalen Medien rückt mehr und mehr in den Mittelpunkt aller menschlichen Aktivitäten. Mode, Unterhaltung, Öffentlichkeit - sie sind nicht mehr und nicht weniger von den Medien bestimmt als die Wissenschaft, die Kunst.

Aber „der Event“ ist immer noch das Zusammenkommen von Menschen, ob bei der Modenschau oder am Lagerfeuer von Çatal Hüyük. Dieses hier ist ein Medienereignis, das digital in die Öffentlichkeit gelangt - und dort wird immer noch per Medium für die Datenbank dokumentiert.

Die Virtualität vergangener und zukünftiger Welten und der Weltkonzepte wird mehr und mehr unsere Lebenswirklichkeit durchdringen. Dennoch brauchen wir uns nicht zu sorgen über den Wirklichkeitsgehalt des Lebens...“

Web site addresses:

Çatalhöyük Project:	http://catal.arch.cam.ac.uk/catal/catal.html
Myteries of Çatalhöyük (educational):	http://www.smm.org/catal/
Turkish Friends of Çatalhöyük:	http://www.catalhoyuk.org/
Fraunhofer Institut (Projekt Olypmia)	http://Archeoguide.intranet.gr

¹⁵⁾ „I think that the potentials for exploring performativity are enormous. I think that there are aspects of the site that you don't understand unless you perform them, unless you see them as drama, unless you see people moving across the site and doing things - and as one of the criticisms of the CD-ROM that we've done: There are no people in it - and it is not performed...“

Anhang 1.:**Filme von Lothar Spree über Archäologie**

Zum Vortrag sind eine Reihe von Filmen aus dem Schaffen von Lothar Spree zur Vorführung vorgesehen. Ausschnitte aus den folgenden **lothar spree film productions** und Studentenfilmen der **Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe**, zum Teil in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, sind dem Vortrag zugeordnet.

- 1978 **Als Oma und Opa noch Kinder waren...**, Dokumentarspielfilm, 35min 16mm, ZDF. Mehrfach wiederholt.
- 1987 **Verrückte Welten - Die Karrieren des Stefan Wewerka**, experimenteller Dokumentarfilm, 30min 16mm&Video, Künstlerportrait für ZDF, Kunst und Literatur. 30min, 1987, **Adolf-Grimme-Preis** 1988
- 1988 **Archäologie und Showgeschäft - Neues aus Pompeji**, 30min ZDF, nominiert für Grimme-Preis, Anerkennungspreis MediaSaveArt'91, Rom.
- 1991 **Die Reiter des Imperiums**, zweiteilige Dokumentation eines archäologischen Experiments, ZDF; Teil I. **...alle Wege führen nach Rom**, 45min, Teil II. **...zogen sie nach Deutschlands Norden**, 30min,
- 1991 **Der Trojanische Krieg... und kein Ende - Neues aus Troia**, 30min ZDF, mit IWF Institut für den Wissenschaftlichen Film, Göttingen
- 1991 **Altes Gold und neue Mythen - Die Jagd nach dem verschwundenen Schatz des Priamos**, "Kunst, Kultur und Kriegswirren", Dokumentation, 45min 16mm, ZDF. Sendung 19.11.1991.
- 1993 **Tarzan - Der Dschungelheld verläßt den Wald**, 30min ZDF; Sendung 2/93.
- 1994 **Buchenwald 1 – 5 Konzentrationslager** HfG Karlsruhe Studentenfilme, 5:30
- 1994 **Laokoons Rückkehr**, 18min hfg ka / Isfp / institut für filmgestaltung ulm, experimentelles Archäologievideo, mit Martin Emele, Studenten Uni Tübingen und HfG KA, Sendung 1995 SAT1 in dctp Stunde der Filmemacher.
- 1996 **Schliemanns Erben - Auf der Spur grosser Kriegszüge**, 45min, dritter Teil der Serie über "Entschlüsselung Archäologen unsere Zukunft?", Hrsg. Gisela Graichen, Prod. Aspekt Telefilm Hamburg, Sendung 21.1.96, 19:30 ZDF.
- 1995 **Capreolus** Dagmar Cee/Barbara Filser, experimenteller Archäologiefilm, HfG Karlsruhe Studentenfilme, 7:00
- 1996 **C248** Boris Michalski, experimenteller Archäologiefilm, S/W Film, HfG Karlsruhe Studentenfilme, 14:40
- 1996 **Schwanenflügelknochenflöte** Dagmar Cee/Barbara Filser, experimenteller Archäologiefilm, HfG Karlsruhe Studentenfilme, 5:20
- 1996/97 **Kloster Schloss Fabrik Waghäusel**, Esther Schlicht/Petra Zefger **Çatal Höyük, Castellina, u.a.** div. experimentelle Archäologiefilme, HfG Karlsruhe Studentenfilme
- 1997 **Çatal Höyük - ...als die Menschen begannen in Städten zu leben**, CD-ROM-Produktion, publiziert bei P.M. Magazin, 1997. Sonderpreis der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg, ausgezeichnet bei der Learn-tec '98 und der MILIA '98 in Cannes.
- 1999 **Mit dem Computer in die Steinzeit - Archäologie und Medien**, 60 min ZDF/ARTE, Sendung 24.7.99 20:45, diverse Filmfestivals, Sendung DRS Italia 2001.

- **braun** - nur marginal mit Archäologie befasst,
- **braun kursiv** - als Studentenprojekte entstanden

Anhang 2.:

Ausschnitte aus dem Film

Mit dem Computer in die Steinzeit – Alte Welt und Neue Medien

Archäologie und Medien – ein Film von Lothar Spree, 60 min ZDF/ARTE, Sendung 24.7.99
20:45

Bestandsaufnahme „Medientechnologie in der Anwendung vor Ort“

(Zu Seite 10)

Diese Untersuchung zum Thema „Medientechnologie in der Anwendung vor Ort“ vermittelt die Arbeit der Archäologen und die Problematik der Darstellbarkeit direkt und anschaulich. Die Grabungen und ihr jeweiliger medientechnologischer Ansatz sind sehr unterschiedlich, die medientechnologisch „fortgeschrittenen“ wurden für ihren „Software“-Teil noch einmal in den bundesrepublikanischen Universitäten besucht. Troia, Milet, Aizanoi und Ephesos werden im Film durch ihre digitalen Wirklichkeiten ergänzt und erläutert. So gibt es neben den Beobachtungen des „normalen Archäologenalltags“ folgende Bereiche, die innerhalb der Präsentation vorgestellt werden:

- 1. - **Çatal Höyük** --

University of Cambridge und Partnerin EIKK/HfG Karlsruhe, mit Beteiligung von und international vernetzt mit den Universitäten Berkley, Pennsylvania, Athen, Ankara, Istanbul und dem privaten Science Museum of Minnesota. Topics:

- ◆ Archäologie und Virtuelles Museum -

- ◆ das Grabungshaus via Satellit

- ◆ (das Minnesota Museum plante Life-Übertragungen aus Çatal Höyük in einen Çatal-Nachbau im Museum) - direkt

von der **Grabung ins Internet** -

- ◆ das Grabungstagebuch in sofortiger internationaler Öffentlichkeit -

- ◆ Infragestellung der Wichtigkeit der **Authentizität** -

- ◆ Gefährdung der Unantastbarkeit der Befunde - und:

- ◆ **Wissen** als Allgemeingut? - etc.

- 2. - **die DAL- und deutschsprachigen Grabungen** (s.o.):

- ◆ Troia mit Holzmodell und Internet-Rekonstruktion;

- ◆ Pergamon mit einem Schutzbau und Ruinenrekonstruktion;

- ◆ Pergamon und der Zeus-Altar - ein symptomatisches Problem;

- ◆ Milet und die umfassende Computerdarstellung mit dem Konzept der Touristenführung;

- ◆ Aizanoi mit dem Wiederaufbau im Computer;

- ◆ Ephesos mit extremen Beispielen der Veranschaulichung aus den wirklichen und virtuellen Welten; usw.).

– Es ergibt sich eine Kette von Aspekten der Medienanwendung und von verschiedenen Formen der Vermittlung von Anschaulichkeit: -

- ◆ angefangen bei Gipsreparaturen über

- ◆ Sanierung,

- ◆ Restaurierung,

- ◆ Relokalisation,

- ◆ Rekonstruktion,

- ◆ Wiederaufbau in imitierender oder stilisierender Form,

- ◆ Nachbau,

- ◆ 3D-Modell,

- ◆ digitales 3D-Modell,

- ◆ Computerrekonstruktion,

- ◆ reale und digitale Inszenierungen von wissenschaftlichen Befunden und schliesslich bis hin zur

- ◆ Virtualisierung in Museen und Erlebnisparks...

- 3. - **Computermodelle** der verschiedenen Archäologieprojekte und ihr Verhältnis zur „Wirklichkeit“ –

- ◆ **Interaktivität als Wirklichkeitersatz** - oder:

- ◆ vernetzte Bestätigungen - eine neue Wirklichkeit entsteht im Netz.

- 4. - **Xanten** -

- ◆ **Archäologiepark** mit real nachgebauten Häusern, Tempel, Mauern, Toren und einer Arena - und

- ◆ die interaktive Computerrekonstruktion dazu. Und:

- ◆ der „Thermenschutzbau“ in Xanten, der erste reale **Nachbau einer Computer-Drahtmodell-Rekonstruktion** in

Stahl, Glas und Ziegeln - eine Wirklichkeit gewordene Virtualität.

5. - **Visionäre und fiktionale Formen** der Anschaulichkeit -

- ◆ **Inszenierungen, Prozessionen und Zeremonien** -

- ◆ das „Durchspielen“ von Architekturen und ihren Nutzungsmöglichkeiten - und die

(Re-)Integration der Virtualitäten ins Leben...¹⁶⁾

Die Präsentation enthält die gesamte Skala von Darstellungsmöglichkeiten im archäologischen Bereich - von **Tourismusführungen** bis zur **Virtualität** und viele Variationen zwischen diesen Polen - eine Konfrontation von konventionellen mit zukünftigen Formen der Optionen des Wirklichkeitersatzes.¹⁷⁾

Es gibt aber noch weitere wichtige Aspekte der Medientechnologie in der Archäologie, die wir aus anderer Perspektive und mit einem Paradigmenwechsel aufgreifen wollen: - das Museumswesen, das spät aber rapide Objekt der Medialisierung und Digitalisierung wurde.

¹⁶⁾ Siehe den Versuch Heinrich Klotz's im Deutschen Architektur Museums in Frankfurt, und später 3D Computeranimation im ZKM: - Anschaulichkeit als eine Dimension der aufklärerischen Wissenschafts- und Kulturtradition.

¹⁷⁾ Siehe Architektursimulation Olympia u.a..