

**Kurt Denzer (Hg.): Cinarchea –
Sichtweisen zu Archäologie – Film – Kunst**

Kiel: Verlag Ludwig 2000, 48 S., ISBN: 3-933598-15-X, € 12,90

Medienarchäologie als medienwissenschaftliche Methode nicht-narrativer Wissensverarbeitung mag umstritten sein, doch niemand wird an diesem Begriff zweifeln, wenn er auf Archäologie als Objekt von Medien zielt. In diesem Fall ist der Film gemeint, konkret das Internationale Archäologie-Film-Festival „Cinarchea“, welches die Arbeitsgruppe Film der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel seit 1993 im zweijährigen Rhythmus durchführt. In Kooperation mit dem Fachbereich Kommunikationsdesign der Kieler Muthesius Hochschule ist daraus, ediert von Festivalleiter Kurt Denzer, eine interdisziplinäre Begleitpublikation in deutscher Sprache und englischer Übersetzung erwachsen, die auch vom ansprechenden Design her die Nähe des archäologischen Blicks zur visuellen (Medien-) Kultur verrät. Weit über den engen archäologischen Rahmen hinaus überrascht diese schmale, durch eingestreute Zitate von McLuhan und Flusser medienwissenschaftlich informierte Publikation mit Beiträgen wie dem von Paul Virilio über die an Kriegsbildarchive adressierte Frage, ob es eine präventive Archäologie (der Zukunft) gibt. Karsten Mezger interpretiert prä-kinematographische Bewegungsdarstellungen in der Optik George Batailles (*Die Höhlenbilder von Lascaux*); und Jochen Brand, Corinna Endlich sowie Martin Weber sorgen dafür, dass der Begriff Archäologie nicht schlicht vorausgesetzt, sondern erklärt wird: als „die Wissenschaft, die durch die Erforschung der materiellen Hinterlassenschaften vergangener Epochen Formen und Bedingungen menschlichen Lebens aufdecken will“ (S.10). Damit ist implizit zugleich das Dilemma jeder cinarchäologischen Darstellung angesprochen: Wie lässt sich die Materialität der Kultur in einem Medium darbieten, das selbst alle Materie in Licht überführt?

Klugerweise erweitern daher die Veranstalter von „Cinarchea“ den Kreis ihrer Betrachtungen zur Archäologie als Objekt medialer Darstellung um Nachbarmedien jenseits des analogen Films, namentlich Literatur (dafür steht Martin Krämers Beitrag zu Wilhelm Jensens Novelle *Gradiva*) und das Hypermedium Computer. Die in historischen Ausstellungen wie jüngst „Otto der Große. Magdeburg und Europa“ oder aktuell „Troja. Traum und Wirklichkeit“ (Bonn) zunehmend gegenwärtige Virtuelle Archäologie ist jenes Feld, das vom Computer überhaupt erst erschlossen wurde; im optimalen Fall konvergieren die Daten digitaler Grabungsdokumentation mit den Daten von Rekonstruktionen in 3D-Welten (Beitrag Martin Emele, ZKM / HfG Karlsruhe über die Ausgrabung der prähistorischen Stadt Catalhüyük in Anatolien). Wenn Filme nicht nur konkretes Objekt einer Medienarchäologie sind (dazu der Beitrag von Enno Patalas über die Rekonstruktion des Stummfilms *Nosferatu – eine Symphonie des Grauens*), sondern selbst zu archäologischen Techniken werden (Lothar Spree über den archäologischen Dokumentarfilm), trägt *Cinarchea* seinen Namen zu recht.

Wolfgang Ernst (Berlin)