

Archäofilm – Ein Beitrag zum Stand der Diskussion um Prähistorie, Altertumskunde, Archäologie und Geschichte im Film

Ulf Ickerodt

Zusammenfassung – Seit ihrer fachlichen Etablierung beschäftigt sich die archäologische Forschung mit ihrer Außenwirkung. Dabei erweist sich der Film als ein wirkmächtiger Promoter und Multiplikator fachlicher Inhalte und Erkenntnisse. Im Hintergrund stehen sowohl forschungs- und wissenschaftsgeschichtliche als auch kultur- bzw. medienwissenschaftliche Fragestellungen. Die Auseinandersetzung mit archäologischen Motiven im Film oder dem Medium Archäofilm ermöglicht dabei einerseits ein selbstkritisches Hinterfragen. Dem selbstreflexiven Potenzial steht andererseits die gesellschaftliche Wirkung des archäologisch-altertumswissenschaftlichen Fächerkanons gegenüber. Sie erzielt einen Teil ihrer Wirkung über Ursprungs- und Fortschrittsgeschichten, einen anderen über die Möglichkeit der Teilhabe an Entdeckungen und Forschung. Damit wird das Unterhaltungs- und Dokumentationsmedium Film in seiner ganzen Breite zur Geschichtsquelle. Inzwischen werden z. B. Filmkulissen des frühen Filmschaffens selber zum Ziel archäologischer Ausgrabungen. Dem gegenüber steht die archäologische Selbstbeobachtung, wenn hauptberufliche oder Hobbyarchäologen ihre eigene Arbeit dokumentieren oder für ein größeres Publikum inszenieren. Ziel dieses Beitrags ist die Darstellung des derzeitigen Forschungsstandes.

Schlüsselwörter – Archäologie; Film; Indiana Jones; Lara Croft

Title – Archaeofilm – Prehistory, Antiques, Archaeology and history in the movies. A contribution to the state of discussion.

Abstract – Since its professional establishment, archaeological research has been concerned with its external impact. Film has proven to be a powerful promoter and multiplier of subject content and knowledge. In the background are questions of research and scientific history as well as cultural and media studies. The examination of archaeological motifs in movies or the medium of archaeofilm enables self-critical questioning on the one hand. On the other hand, the self-reflexive potential is contrasted with the social impact of the archaeological and ancient studies canon. It achieves a portion of its effect through stories of origin and progress, another through the possibility of participation in discoveries and research. In this way, the entertainment and documentary medium of film becomes a source of history in all its scope. In the meantime, settings of early filmmaking, for example, are themselves becoming the target of archaeological excavations. This contrasts with archaeological introspection, when full-time or amateur archaeologists document their own work or stage it for a larger audience. The aim of this paper is to present the current state of research.

Key words – archaeology, movies, Indiana Jones, Lara Croft

In memoriam Dr. Kurt Denzer¹

Einleitung

Die gelegentlich verwendete Bezeichnung Archäofilm ist sprachlich und inhaltlich schwer zu fassen. Aber der Begriff ermöglicht zumindest ein spontanes Grundverständnis. Es geht um mehr als nur um die Darstellung von Archäologie und Altertumskunde, d. h. die der archäologischen Praxis, ihrer Methodologie und theoretischen Rahmenbedingungen, ihrer Stätten und Objekte, ihres fachlichen Interesses oder ihrer Strukturen und deren Rezeption bzw. Wirkung. Der Archäofilm steht sowohl für die außerwissenschaftliche als auch die wissenschaftliche Auseinandersetzung unterschiedlicher archäologischer, kultur- und medienwissenschaftlicher Fachbereiche mit dem Thema Archäologie in seiner ganzen kulturellen Breite, Vielfalt und historischen Tiefe. Daher ist die Bezeichnung außerordentlich weit

gespreizt. Sie reicht von der Verwendung des Films als Werkzeug zur Dokumentation bei der archäologischen Forschungsarbeit (HANSON & RAHTZ, 1988; DENZER, 1994 [Grabung Haithabu]; TRÜMLER, 1999b [A. Christie]; NIXON, 2001) über K. W. Mareks *Archaeology of the Cinema* (CERAM, 1965a)² bzw. *Archäologie des Kinos* (CERAM, 1965b) bis hin zu Michel Foucaults (1973, 1974) *Archäologie des Wissens*.

Die dahinterstehende, über das Dokumentationswerkzeug hinausgehende kulturwissenschaftliche Ausrichtung versteht den Archäologie-Begriff bzw. die begleitende Ausgrabungsmetapher synonym als zielgerichtete Untersuchung oder Forschungsarbeit. Sie verdichtet dieses außerhalb des archäologisch-fachwissenschaftlichen Rahmens sogar in der Metapher der filmarchäologischen Suche (z. B. STIGLEGGER, 2015, 161) oder der filmischen Grabung (z. B. MOTHES, 2016, 85). Damit ist das Archäologische und der Archäologie-Begriff selbst zu einem Element eines überfachwissenschaftlichen Symbolfeldes

geworden. Dieses ist gleichermaßen Grundlage von Anschauungen und Prinzipien der Denkordnung. Es vermittelt neben den abgebildeten Inhalten leitbildhaft Fachwelt und Gesellschaft verbindende Normen und Werte. Dies macht den Film als physisches Relikt, seine Vermittlung über Publikationen, seine „Selbstdarstellung“ über Titel, Inhaltsbeschreibungen oder Filmbilder zu einer vielseitigen und vielschichtigen Geschichtsquelle (ROTHER, 1997, 149; ICKERODT, 2004a, 16; MILIN, 2018, 180), die sich sowohl mit dem konkreten Objekt als auch mit Zuweisungen, Projektionen und Unterstellungen auseinandersetzt. Dies schließt auch seine überragenden archäologischen Helden Indiana Jones, Lara Croft oder Sydney Fox sowie deren Vorläuferinnen und Vorläufer mit ein. Im Rahmen dieses Beitrags wird der Versuch unternommen, aus der deutschen, archäologischen Perspektive den Stand der Forschung darzustellen.

Der Film als Geschichtsquelle

Vor über hundert Jahren erkennt Jacob Burckhardt (1920, 19-20) in seinen weltgeschichtlichen Betrachtungen den historischen Roman als eine Quelle an, die kulturgeschichtliche bzw. historisch-anthropologische Forschung ermöglicht. Dieser Auffassung folgend war es nur natürlich, dass das Medium Film in den Fokus wissenschaftlicher Betrachtung gerät. Bei der historischen Analyse dieses vielschichtigen Quellenmaterials sind Denotatives und Konnotatives voneinander zu trennen. Der archäologische Fund, die Fundstelle, die Grabung oder das Denkmal stehen zunächst einmal jeweils nur für sich selbst. Ihr Auftauchen ist zentraler und vernetzter, öffentlich immer geteilter Beleg für ihre Existenz. Die konkrete und zitathafte Vorführung sorgt für ihre Verankerung im kulturellen Gedächtnis. Gleiches gilt für die archäologische Praxis. Sie bildet Inhalt oder Hintergrund filmischer Thematisierung und wird so kanonisiert. Hinzu kommen die Orte wie Universitäten, Museen oder eben Ausgrabungsstätten und Fundstellen, an denen reale oder fiktionale archäologische Forschung erfolgt. Dieses alles kann wissenschafts- bzw. fach- oder sozialgeschichtlich jeweils aus der wirkungs- bzw. mentalitäts- oder rezeptionsgeschichtlichen Perspektive untersucht werden. Dadurch ermöglicht der Archäofilm bzw. löst kulturgeschichtliche Selbstreflexion aus. Im Fokus stehen dabei die Fragen nach dem wer wir sind sowie die nach dem, wie wir so geworden sind, und welche Etappen wir auf unserem Weg durch die Geschichte zurückgelegt haben.

Diese sich bereits durch diese Skizze andeutende paradigmatische Bedeutung der Archäologie führte in der Vergangenheit auch in der archäologischen Forschung zu einem wachsenden Interesse an dem Aufgreifen archäologischer Motive durch Filmschaffende, Filmindustrie und die Medien insgesamt. Ausdruck dieses wachsenden Interesses waren in Deutschland die Einrichtung des CINEARCHEA-Filmfestivals³ oder vereinzelte Dissertationen aus dem Fachbereich Archäologie. Diese Beiträge setzten sich mit dem Film als Unterrichtswerkzeug auseinander (SÉNÉCHEAU, 2006) oder nutzen ihn als Grundlage für mentalitäts- und forschungsgeschichtliche Untersuchungen (ICKERODT, 2004a; RAHEMPOUR, 2008). Daneben gibt es eine Vielzahl an Einzelbeiträgen, die sich mit der Urzeit (TRINKAUS & SHIPMAN, 1993, 521, 523-524; KEMPEN, 1994, 284-288, 302-303; MEIER, 2002; ICKERODT, 2004a; OMPHALIUS, 2006; SCHLENKER & BICK, 200; RAHEMPOUR, 2014) oder der klassischen Antike (SOLOMON, 1980 [2001]; ELLEY, 1984 [2013]; DAY, 1997; LINDNER, 1998, 1999) – bspw. mit den Personen Skorpionkönig (FÖSSMEIER, 2002a, 2002b; MCGEOUGH, 2006, 179), Kleopatra (WYKE, 1997, 73-109; FÖSSMEIER, 1999, 2001, 2002c; PFROMMER, 2000), Spartacus (WYKE, 1997, 34-72) oder Nero (WYKE, 1997, 110-146; SCHOLLMEYER, 2014) oder mit dem Ort Pompeii (WYKE, 1997, 147-182; PESANDO, 2004) bzw. der Varusschlacht (TODE & STERN, 2003; STERN & TODE, 2005) – sowie der Bibelarchäologie (MCGEOUGH, 2006, 175; ICKERODT, 2011b, 302-303) im weitesten Sinne beschäftigen.

Diese Medialisierung der Ur- und Frühgeschichte und der anderen Archäologien bzw. ihrer Pendanten aus dem Bereich der Altertumskunde⁴ führen als Objekt medialen Interesses zu einem permanenten Strom an Anregungen, Rezeptionen und Importen. Diese erzeugen einerseits Relativierungen und neue Blickwinkel oder perspektivische Brechungen. Andererseits stimulieren sie wissenschaftliche Reflexion und Selbstreflexion, die mit Blick auf die unterschiedlichen Quellen, deren wechselseitige Bezüge und Einbettungen zu einem Feld grenzenloser Interpretationen führen. Dies wird durch Clifford Geertz (1995, 62) ‚Stories about stories, views about views‘ umschrieben. Filme und die von ihnen transportierte, kaleidoskopische Flut an Zitaten erzeugen gleichermaßen soziale Kohärenz, wie sie als heuristische Stimulanz mit kaum zu bezifferndem Einfluss auf das kulturelle Gedächtnis wirken.

Diese Wechselbeziehung hält archäologischem Forschen und archäologischer Vermittlungstätigkeit als Teil von Geschichtsdidaktik einen Spiegel vor. Der Blick zurück lässt die archäologische

Forschung sich selbst in ihrer Funktion als kulturelle, diskursive Praxis erkennen. Diese erkannte Diskursivität erzeugt einen performativen Widerspruch, da sie auch einen Moment des eigenen Gegenstands darstellt. Der Rückblick anhand der Beschäftigung mit dem Medium Film oder den Medien im Allgemeinen kann dazu beitragen, Neufiguration des archäologischen Denkens und dessen Wirkung auf soziale Umfelder zu identifizieren. Die Beschäftigung mit dem Medium Film und dessen materialisierten Rezeptionen kann also helfen, sowohl fachliche als auch gesellschaftliche Verortungs- oder Entortungsprozesse zu identifizieren und deren Entwicklungen zu verfolgen. Beides sind Aspekte jeweils eigener Kulturalität, die einen Rückblick auf die fachwissenschaftliche und außerwissenschaftliche mediale Geschichts- und Reflexionskultur und damit auf fachliche und gesellschaftliche Identität erlauben.

Im Fokus steht dabei die Reflexion sowohl der eigenen Kultur als auch des eigenen kulturellen Seins. Es geht um Weltansichten, Lebensweisen oder Anschauungen, um die sie tragenden Prämissen, Paradigmen oder Denkfiguren und deren Umsetzung in Form von Lebens- oder Gestaltungs- und Denkkordnungen. Es geht in diesem dialektischen Beziehungsgeflecht immer auch um Rückkopplungen, Stimulierungen, d. h. um Auswirkungen auf das eigene fachliche Sein in seinen unterschiedlichen Facetten.

Zwischen Aufklärung und transgenerationaler Auseinandersetzung – Reflexionen in der Metaebene

Filme, ihre Produktion, Vermarktung und Verwertung sowie ihre Überlieferungsbildung im weitesten Sinne sind ein Unterfangen, dass mit der Moderne bzw. mit den entstehenden Massengesellschaften und den Prozessen der Industrialisierung, Urbanisierung und nicht zuletzt dem der entstehenden Massenmedien genauso verwoben ist wie die entstehende moderne archäologische Forschung mit ihren sich entfaltenden Strukturen und ihren Prämissen, Axiomen und Theoremen. Die dahinterstehende emische, d. h. die eigene kulturelle Metaperspektive in kultur- bzw. mentalitätsgeschichtlicher Dimension soll in der Folge kurz umrissen werden.

Zentraler Aspekt ist die gesamtgesellschaftliche Auseinandersetzung mit dem Prozess der Aufklärung (MILIN, 2018, 184; s. a. ICKERODT, 2008b) und die darin enthaltene Rolle der Archäologin bzw. des Archäologen. Zu nennen sind Lara

Croft und ihr männliches Pendant Indiana Jones (z. B. STERN, 2002b, 2015b; ICKERODT, 2004a, 150, 155-167, 2009, 2011b, 306, 2013a, 23, 25; ZORPIDU, 2004; MCGEOUGH, 2006; ENDLICH, 2007). Lange vor diesen beiden fiktionalen Abenteurern beflügeln Heinrich Schliemann, Lawrence von Arabien oder Thor Heyerdahl mit ihren spektakulären Entdeckungen, Abenteuern und Reisen die Fantasie der Medien. Dabei verlässt beispielsweise Heyerdahl immer wieder die Grundlage des wissenschaftlich Nachweisbaren, um in seinen Projekten öffentlichkeitswirksam das Denkbare auszuloten. Dabei stehen die Auseinandersetzung mit landschaftlichen Extremen, der damit verbundene physische und psychische Aufwand und der dahinterstehende unbedingte Einsatzwille im Vordergrund.

Hinter der zumeist die körperliche Herausforderung betonenden Rezeption steht ein weiterer Auseinandersetzungsprozess. Dieser erfolgt über die Metaphern des Freilegens von Flüchen (MCGEOUGH, 2006, 178; ICKERODT, 2008b, 131-132) und dem sog. explained supernatural (s. a. ICKERODT, 2011b, 309-310) sowie dem Prozess der Detektion (s. a. ICKERODT, 2008b, 122-125). Der dahinterstehende Widerstreit der Werte von Entzauberung und Ersatzverzauberung im Sinne Max Webers erfolgt bis heute. Klassisches Motiv ist das der Mumien (DAY, 1997; DAVIS, 1998; FÖSSMEIER, 2002a, 2002b; MEMBURY, 2002; ICKERODT, 2004a, 2008b, 130, 2011b, 309-310; FRIEDRICH, 2005; MCGEOUGH, 2006, 175-176; GURAN, 2007; STIGLEGGER, 2008) oder der Variante Moorleiche (ICKERODT, 2008b, 118-119) in Film und Fernsehen, die gelegentlich mit der Suche nach dem Individuellen verbunden werden (ICKERODT, 2008b, 133).

Die Verwendung, Variation oder Verarbeitung dieser Topoi als Elemente unzähliger Filmproduktionen ist Ausdruck eines anhaltenden, nicht abgeschlossenen, inzwischen weltweiten Aushandlungsprozesses um die Kernaspekte Realität und Wahrhaftigkeit. In der motivlichen Verarbeitung werden Archäologinnen und Archäologen zu fortschrittbringenden Überwindern von Grenzen (s. a. ICKERODT, 2011b, 309). Damit schließt diese mediale konkret an die literarische Reflexion der Bedeutung und Rahmenbedingungen von Wissenschaft an. Letztere setzt mit Mary Shellys Frankenstein ein und wird über Robert Louis Stevensons Dr. Jekyll und Mr. Hyde fortgesetzt. Im Kern geht es mit Blick auf das wissenschaftlich Mögliche um gesellschaftlich zu diskutierende Fragen der wissenschaftlichen Verantwortung sowie um die ethischen Grenzen wissenschaftlicher Forschung.

Dieser gesellschaftliche Diskurs um den Prozess der Aufklärung wird auf den Bereich der De-

konstruktion der christlichen Religion ausgedehnt. Er lässt sich an dem Gebiet der Bibelarchäologie nachvollziehen. Die gängigen Filmplots können zu einer Art archetypischer Matrix zusammengefasst werden. Alle thematisch zuordbaren Geschichten⁵ können auf folgenden stereotypen Ablauf reduziert werden: Ein Archäologe entdeckt die Relikte einer durch die Bibel kolportierten Person oder eine weitere bisher unbekannte Schriftquelle. Diese Entdeckung relativiert die Aussagen der Bibel oder stellt die Bibel bzw. die sie auslegenden Institutionen als entsprechenden Versuch dar, die Menschen zu manipulieren. Sie führt, würde das sich aus der archäologischen Entdeckung ergebende Wissen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht, zum (theoretischen) Zusammenbruch der christlichen Kirche und darüber hinaus damit auch der bestehenden Ordnung. Die Kulisse ist jeweils der Nahe Osten, um die Authentizität der Geschichte zu erhöhen (ICKERODT, 2011b, 302-303; s. a. MCGEOUGH, 2006, 174-176).

Eine thematische Variante in dem gesamtgesellschaftlichen Aushandlungsprozess um die Bedeutung der Aufklärung bietet die Verwendung von Megalithanlagen als Orte okkulten Wissens (ICKERODT, 2013b, 80-81). Die sich hier hinter verborgene Botschaft rekurriert auf dem wissenschaftlichen Okkultismus des 19. Jahrhunderts. Dieser basiert auf der Annahme, dass sich Botschaften der Vergangenheit in der Gegenwart entdecken lassen, die erst in der Zukunft durch wissenschaftliche Forschung in ihrer weitreichenden Qualität verstanden werden können. Diese Überzeugung ist eng mit der Konzeption von gesellschaftlichem und wissenschaftlichem Wandel und Fortschritt verknüpft (ICKERODT, 2013b, 81-82).

Dieser Diskurs kann durchaus mit anderen Ebenen wie transgenerationalen Aushandlungsprozessen verbunden werden. Ein Beispiel für die über archäologische Elemente geführte motivische Auseinandersetzung bietet der Film *The Exorcist/Der Exorzist* (1973) von William Friedkin sowie dessen Fortsetzungen. Ein Archäologe setzt durch seine Ausgrabung im Mittleren Osten einen Dämon der Vergangenheit frei. Dieser dringt auf alptraumhafte Weise in die moderne Welt ein. Ein Topos, der sich auch in anderen Filmen findet (MCGEOUGH, 2006, 178). Dabei stoßen Aberglaube als veraltete und rückständige, d.h. als zu überwindende Weltsicht und wissenschaftliche Ratio aufeinander.⁶ Der weltweite Erfolg des Films beruht nach Marcus Stiglegger (2011, 3) auf dessen Fähigkeit, das Horrorgenre modernisiert zu haben. Dies gelingt, in dem das Misstrauen der Elterngeneration gegenüber der revoltierenden Jugend metaphorisch in beklemmende Bilder gebracht wird.

Diese Wirkung erzielt der Regisseur über das permanente Hinterfragen der Wahrhaftigkeit des naturwissenschaftlichen Weltbildes und das Säen von metaphysischen Zweifeln (ICKERODT, 2011b, 302-303). Vor dem Hintergrund des kulturhistorisch kolportierten, aber hypothetischen Gegensatzes zwischen wissenschaftlicher Faktizität und Mythos urteilt der amerikanische Filmhistoriker Edward Buscombe, dass „(we) need to trace the process whereby reality imparts credibility to myth and myth charges reality with imaginative power“ (zitiert n. HALL, 2004, 160; z. B. FÖSSMEIER, 2003).

Diese zwischen Identifikations- und Identitätsbildungsprozessen schwankende Auseinandersetzung, die über Filme geführt wird und daher immer auch den Aspekt von deren Produktion und Vermarktung bzw. Auswertung umfasst, alterniert zwischen Marktorientierung und künstlerischem Selbstanspruch. Es finden sich daher immer Elemente des kulturellen Mainstreams und marktunabhängige Bestandteile medialer und damit gesellschaftlicher oder fachlicher bzw. wissenschaftlicher Reflexionskulturen. In deren Hintergrund stehen Fragen nach deren gesellschaftlichen Entstehungs- und Entwicklungszusammenhängen.

Filme (deren Produktion und Vermarktung) als denotative und konnotative Geschichtsquelle zur Archäologie und deren Geschichte

Der Kernaspekt des Archäologiefilms ist die Teilhabe an Wissenschaft. Der Zuschauer erfährt, dass es die Wissenschaft Archäologie oder ihre Teilgebiete überhaupt gibt. Die begriffliche Abstraktion wird mit ihren fachlichen Praktiken und Kernziele sowie gelegentlich ihren strukturellen Rahmenbedingungen unterlegt. Die Grenzen zwischen Fiktionalem und Realem sind fließend, bilden aber insgesamt einen semantisch greifbaren oder begreifbaren strukturellen Kontext. Dieser Aspekt gilt auf der denotativen Ebene naturgemäß auch für alle anderen Wissenschaftsgebiete.

Grundsätzlich greifen Filme Inhalte auf, die in zweifacher Hinsicht verankert sind: kulturgeschichtlich und gesellschaftlich. Hierdurch, sowie durch ihre eigene Geschichtlichkeit erzeugen Filme permanent Relationen zwischen gesellschaftlichem Werden und Sein. Dies macht sie zu interessanten Geschichtsquellen und Lernmedien. Die hinter der Quellenfunktion stehende Wechselwirkung ist vielschichtig. Aus fachlicher Sicht ist der Einsatz von Filmen auf Feldprojekten

als internes Dokumentationswerkzeug ein vor-dergründiges Thema. Es gilt dabei, die Inhalte archäologischer Forschung auf Grundlage von filmwissenschaftlichem Wissen mit oder ohne mediale Zielsetzung aufzubereiten. Dabei schwankt der Einsatz des Werkzeugs Kamera zwischen den Polen externes Beobachtungs- und Vermittlungswerkzeug sowie der dialektischen Beziehung von teilnehmender Beobachtung und Vermittlungszielen, die ihrerseits einen konkreten Reflexions- und Handlungsraum spiegeln.⁷ Die darin enthaltenen Wechselwirkungen führen über Entscheidungsprozesse jeweils zu konkreten Produkten.

Der Einsatz von Archäologie in Filmen dient neben der Dokumentation von etwas zunächst als stilistisches Element zur Erzeugung von Realismus. Als visualisierte semantische Begriffe tragen archäologische Inhalte jedweder Art auf diese Weise zur Erzeugung sozialer Logiken und Wirklichkeiten bei. Sie werden zu grundlegenden Aspekten gesellschaftlicher Realitätserzeugung, d.h. wie Wirklichkeit intersubjektiv wahrzunehmen ist. Dieser Prozess zielt auf die Erzeugung gesellschaftlicher Homogenität über stereotype, gesellschaftsbezogene Botschaften, Maximen, Denkfiguren oder Leitbilder ab. Mit archäologischen Inhalten verbundene Reflexe sind dabei zumeist mit wichtigen kulturellen oder kulturgeschichtlichen Botschaften in Form von Ursprungs-, Entdeckungs- oder Fortschrittsgeschichten verbunden.

Die Frage nach dem inhaltlichen Rahmen der archäologisch-fachlichen, gelegentlich inter- oder transdisziplinären Auseinandersetzung geht in diesem Zusammenhang über die Suche und Identifikation von Anachronismen hinaus. Wie die Wissenschaft Archäologie bilden auch Filme die gesellschaftliche Dimension der Suche nach überindividuellen und überzeitlichen Wahrheiten ab. Im Fokus dieser Auseinandersetzung steht die Frage, was Archäologie ist, was Archäologen machen und wie dieser Teil der Wissenschaft überhaupt praktisch funktioniert.⁸ In dieser Hinsicht bilden z. B. Dokumentar- genauso wie Spielfilme daher in ihren Bezügen, Rückbezügen und Verweisen eine schier endlose Reihe an Verhandlungen um Bedeutungen und Aushandlungen von Deutungen ab. Bezugsgröße innerhalb des kulturellen Austauschs (s. a. BURKE, 1998 [2000]) sind Denkgewohnheiten, Wertinterpretationen, Deutungshoheiten, Meinungsführerschaften und Gefühlsstrukturen.⁹

Bereits Ende der 1990er-Jahre konstatierte Ruth Lindner (1998, 1) mit Verweis auf den angelsächsischen Sprachraum,¹⁰ dass die Bedeutung des Mediums Film als historische Sachquelle zur Untersuchung von mentalitäts-, rezeptions- oder

wirkungsgeschichtlichen Fragestellungen noch nicht erkannt sei. Sie verbindet diese Aussage mit der Frage, ob die Marginalisierung dieses Themas überhaupt erlaubt sei. Diese Situation ändert sich zunehmend. Es verwundert daher nicht, dass auch archäologische Ausstellungen immer häufiger Filme, Werbematerialien oder Studien zur Filmrezeption in ihre Kataloge aufnehmen.¹¹

Damit wird der in der 2. Hälfte des 19. Jh. einsetzende Prozess, in dem die Künste ihr Verhältnis zu gesellschaftlichen Entwicklungen und den Wissenschaften reflektieren, auf das Medium Film ausgedehnt. Dessen Entfaltung schwankt zwischen Kulturbetrieb und Kulturindustrie (HORKHEIMER & ADORNO, 1969 [2018]).¹² Es werden Informationen zu historischen Objekten, Orten, Ereignissen oder Zusammenhängen transportiert und in sehr unterschiedliche, reale oder fiktionale Zusammenhänge eingebunden. Die filmische Auseinandersetzung mit Geschichte wird zwar von historischem Interesse getragenen, ist aber immer auch als marktorientierte Tätigkeit zu sehen (s. a. ICKERODT, 2008a), in der außerhalb von Dokumentarfilmen das archäologische Erbe, Forschungsarbeit oder auch nur wissenschaftliche Erkenntnis als Authentizität erhöhendes oder ästhetisches Mittel eingesetzt werden können (s. a. ICKERODT, 2008a, 81-82).

Dennoch stellen nicht nur die Filme an sich, d.h. Master- und Vermarktungskopien, restaurierte Fassungen oder ihre Vertriebsprodukte in Form von Videokassetten, DVD/Blueray oder inzwischen Streamingdiensten, sondern auch Produkte des Herstellungsprozesses wie Drehbücher, Ausstattungselemente oder Kulissen geeignete Sammlungsobjekte und Forschungsgegenstände dar. Hinzu kommen Arbeits-, Original- oder alternative Titel bzw. solche der Nachverwertungen sowie die dahinterstehenden Filmkopien. Weitere Objekte sind Filmposter und -bilder sowie Merchandising- und Marketingprodukte überhaupt. Dieser gesamte Bereich bzw. seine einzelnen Elemente können in den Blick archäologischer Forschung oder im Falle der Filmkulissen sogar in den Fokus von Feldforschung im Umfeld der Archäologie der Moderne und archäologischer Denkmalpflege geraten und zur Grundlage von Forschungen werden.¹³

Aspekte und Ebenen der archäologischen Auseinandersetzung mit dem Medium Film

Die filmische Auseinandersetzung mit archäologischen Inhalten oder dem archäologischen Erbe

ist sehr vielschichtig. Sie ist aber auch sehr selektiv. Diese Selektivität resultiert aus ihrer polaren Gebundenheit zwischen Kulturbetrieb und Kulturindustrie. Da der Archäofilm sich perfekt für das Erzählen von Geschichten und Geschichte, also vom Werden der Dinge und Institutionen eignet, nutzt er die spätestens seit der klassischen Antike etablierten Qualitäten der Archäologie: Sie ist in medialisierten Massengesellschaften ein perfekter Mythenlieferant (MILIN, 2018, 184; s. a. ICKERODT, 2011b).

Den einfachsten filmischen Einstieg bilden Experimentelle Archäologie und Reenactment. Sie ermöglichen sowohl vor Ort in den Museen als auch über eine mediale Aufbereitung die Vermittlung von Fachwissen der unterschiedlichen Wissenschaftsbereiche der Archäologie über deren Einbindung in Handlungszusammenhänge (OMPHALIUS, 2006; SCHLENKER & BICK, 2007; GLASER, GARSOFFKY & SCHWAN, 2010; STERN, 2015). Die Inhalte reichen von einfachen handwerklichen Tätigkeiten über das Nachspielen kriegerischer Auseinandersetzungen bis zur Stereotypisierung von Geschlechterrollen. Sie werden im Normalfall über teilnehmende Beobachtung und einführendes Verstehen intuitiv wahrgenommen. Den Hintergrund von Wahrnehmungen bilden allerdings immer die jeweils eigenen Weltansichten bzw. -anschauungen und Lebensweisen. Die in Ursprungs-, Fortschritts- oder Technikgeschichten gekleideten Fakten und Informationen werden dann über auf diese Weise gerechtfertigte Maximen und Denkfiguren in bereits vorhandene Grundplausibilitäten eingebunden. Hierdurch wirken sie im Falle ihrer Rezeption seinstabilisierend. Im Vordergrund steht das Anachronismus-Problem. Es basiert auf der Projektion eigener Werte über sprachliche und gesellschaftliche Institutionen in die Vergangenheit und erzeugt dadurch falsche historische Einsichten, die allerdings im Wahrnehmungsmoment immer selbstlegitimierend wirken.

Eine der Ersten, die sich greifbar mit dieser Thematik im Umfeld des Archäofilms auseinandersetzt, scheint Jacquetta Hawkes (1946) gewesen zu sein. Sie thematisiert die politische Bedeutung von in diesem Fall Dokumentarfilmen. Anfang 1944 erteilt das britische Bildungsministerium die Erlaubnis zur Produktion eines Films über die britische Vorgeschichte. Möglicherweise erleichterten die Kriegsbedingungen die Förderung des Vorhabens. In der Retrospektive erscheint es bemerkenswert, dass mitten im Zweiten Weltkrieg die britische Verwaltung ein Projekt fördert, das vermeintlich unpraktisch und wenig dringlich

erscheint. Daher wäre es interessant die Auffassung der damaligen Admiralität zu kennen, die den Antrag auf Drehgenehmigung von prähistorischen Denkmälern auf den Orkneys bescheiden musste. Die Inseln lagen damals in einem militärischen Sperrgebiet. Im Hintergrund steht das historische Identität begründende Potenzial des archäologischen Erbes. Wykes (1999, 14-24) zeigt dieses ebenfalls, aber am Beispiel der fiktionalen Darstellung Roms auf. In beiden Fällen ist das Erfinden und Etablieren von Traditionen Motor der Rezeption (s. a. ICKERODT, 2005a sowie ICKERODT, 2004a, 2004b, 2005b).

Die Auswirkungen dieses Grundproblems werden zu Themen der fachlich-medienwissenschaftlichen Selbstreflexion um den Archäofilm. Die laufende Diskussion um diesen Vermittlungsprozess reicht vom Dokumentarfilm als Medium des gegenwartsbezogenen Wissenstransfers (DENZER, 1994; LAZIO, 2003; WINKELMANN, 2012; MILIN, 2018) oder greift die ideologische Instrumentalisierung im Dritten Reich auf (STERN, 2003; 2005). Andere Untersuchungsbereiche sind die Filmmontage (BALKENHOL, 2003), der Unterrichts- oder Schulfilm (SÉNÉCHEAU, 2006, 2014) oder der Jugendfilm (STERN, 1997).

Aus der fachlichen Perspektive wird das Medium Film zum Spiegel. John Gale (2002) verbindet diesen Aspekt mit der Frage: „*Are we perceived to be what we say we are?*“. Die Beschäftigung mit der Außenwahrnehmung ermöglicht ein Erkennen der gesellschaftlichen, aber auch gesellschaftspolitischen Rolle der archäologischen Forschung. Es geht fachlich gesehen um die eigene Wirkfähigkeit und deren Rezeption. Elemente der Auseinandersetzung mit wirkungs- und rezeptionsgeschichtlichen Fragestellungen sind die gesellschaftliche Leitbilder gebende Rolle der Zelluloid- oder Filmarchäologinnen (DEUBER-MANKOWSKY, 2001; ZORPIDU, 2003; ENDLICH, 2007) und -archäologen (STERN, 1994; DAY, 1997; MAIER-MAIDL & STIPPER-LACKNER, 1997; TODE & STERN, 1998; TAYLOR, 2000; HALL, 2004; Struck in TRABER & WULF, 2004, 137-148; MEMBURY, 2002; RUSSEL, 2002b; ICKERODT, 2004a, 155-167). Den weitgehend thematisierten fiktionalen Heldinnen und Helden werden ‚echte‘ Menschen gegenüber gestellt (z. B. die Arbeit von David Soren [STAFF JAEI, 2016, 10]). Christine Finn (2000) setzt sich bspw. mit der bereits erwähnten Archäologin und Schriftstellerin Hawkes in ihrer Rolle als Filmemacherin auseinander. Deren breit gefächertes Werks reicht von Poesie und Journalismus bis hin zu Reiseführern und akademischen Abhandlungen. Ihre Schaffenszeit liegt zwischen den 1930er-

in die 1980er-Jahre. In dieser Zeit lieferte Hawkes auch unterschiedliche Beiträge zur Kommunikation von Archäologie. Charlotte Trümpler (1999) greift hingegen den Aspekt Archäologie und Agatha Christie auf. Die Krimiautorin war als Amateurfotografin auch für den Einsatz von Filmen als Dokumentationswerkzeug auf den Ausgrabungen ihres Mann Max Mallowan im Vorderen Orient verantwortlich (TRÜMLER, 1999b; s. a. ICKERODT, 2008b, 125-126).

Dieser Rezeptionsbereich wird um die Frage nach der Einbettung von archäologischen Motiven in die Romanverfilmungen Christies (STERN, 1999) und andere TV-Serien wie Star Trek (RUSSEL, 2002; ICKERODT, 2011b, 312), Doctor Who (BOYD, 2002) oder Rom (SPÄTH, 2014) verbunden. Ein anderer, ergänzender Aspekt ist die Auseinandersetzung mit realen Funden, Fundstellen oder Denkmale sowie den archäologischen Praktiken und Methoden. Hinzu kommt die Rezeption dieser Thematik z. B. in Kriminalfilm oder in der Science Fiction. Herausragende Beispiele sind die Filme Planet der Affen (HEILMANN, 2003; MCGEOUGH, 2006, 178) oder 2001 – Odyssee im Welt- raum.¹⁴ Im ersten Fall untersuchen Affen ihren kulturellen Ursprung. Im zweiten Fall wird eine aus US-Amerikanern und Sowjetrussen bestehende internationale Wissenschaftlergemeinschaft auf einen anderen Planeten gesandt, um ein von Außerirdischen dorthin verbrachtes Artefakt zu erforschen. Hierin konstituiert sich die Archäologie und ihr methodologischer Rahmen als nach überzeitlichem Wissen strebende Wissenschaft, die unabhängig von Spezies und Ort ‚funktioniert‘, aber in ihrer gesellschaftlichen Wirkung zwischen Entzauberung und Ersatzverzauberung changiert. Der auf diese Weise unterschwellig vermittelte oder gelegentlich offensichtliche Umgang mit den schwierigen Themen des biologisch (TRINKAUS & SHIPMAN, 1993, insb. 521, 523-524) bzw. kulturellen (RAHEMPOUR, 2003) Anderen, der Vermittlung kolonialistischer Weltbilder (HALL, 2004; ICKERODT, 2004a, 155-167, 2011a, 2011b, 305; TRÜMLER, 2008) oder der Nutzung archäologischer Motive zu Propagandazwecken (HAWKES, 1946; STERN, 2001, 2002a, 2003, 2005; DENZER, 2003a, 2003b; KÄRK, 2003; LINDNER, 2003; HALLE, 2013, 113-114) ist vor diesem Hintergrund Thema zahlreicher Studien geworden.

Erfassung, Auswertungen und Überlieferungsbildung

Die filmische Rezeption von Archäologie und Archäologen sowie von deren Praktiken und Theo-

rien wurde bisher im Rahmen monografischer und anderer Bearbeitungen mal qualitativ bearbeitet, mal wurde ein quantitativer Ansatz gewählt, um dieses Themenfeld zu erschließen. Auslöser sind gelegentlich sogenannte Blockbuster, d. h. Filme, die ein sehr weites Publikum erreichen. Zentrales Werkzeug einer weitergehenden Beschäftigung sind die Filmografien, in denen die Filme zumeist nach ihrem Titel, gelegentlich mit ihrem Alternativtitel, ihrem Produktionsland und -zeitpunkt erfasst werden.

Neben der Archäologie bzw. den Archäologen (STERN, 1993 [1996], 67-74; DAY, 1997, 47-191; ICKERODT, 2004a, 250-381 Kat.12.3.1; MCGEOUGH, 2006, 184) wurden einerseits benachbarte oder verwandte Berufsfelder wie das der Antiquitätenhändler (ICKERODT, 2004a, 441-459 Kat.12.3.5), Anthropologen (ICKERODT, 2004a, 416-440 Kat.12.3.4), Geologen (ICKERODT, 2004a, 403-415 Kat.12.3.3), oder Paläontologen (ICKERODT, 2004a, 398-402 Kat.12.3.2), aber auch sich mit der Antike beschäftigende Filme (WYKE, 1997, 212-216) berücksichtigt. Vergleichbares gilt für die in der öffentlichen Wahrnehmung herausragende Themen Grabräuber und Raubgräber (ICKERODT, 2013a, 28-29) oder für Forschungsfeldern wie das der Unterwasserarchäologie (ICKERODT, 2011a, 117). Der archäologischen Praxis steht der Urmensch (ICKERODT, 2004a, 460-527, Kat.12.4.1; RAHEMPOUR, 2014, 77) als Ziel prähistorisch-archäologischer Forschung gegenüber, dessen Untersuchung um die Aspekte der Heroic Fantasy (ICKERODT, 2004a, 527 Kat.12.4.2) und um das Bild des Wilden Mannes erweitert wurde (RÄTSCH & PROBST, 1985, 420-423). Während der Wilde Mann für das Ursprüngliche steht (RÄTSCH & PROBST, 1985), also für den Menschen im Naturzustand, bietet die Heroic Fantasy eine mythische Alternative zur wissenschaftlich nachweisbaren Vor- und Frühgeschichte.

Dieses Sammeln von Filmen in thematischen Filmografien umfasst in der Hauptsache Titel, Herstellungsjahr und Herstellungsland. Dem gegenüber steht die umfängliche systematische Untersuchung von Ickerodt (2004a, 245). In den von ihm erstellten Filmografien wurden die entsprechenden Filme mit ihrem deutschen, dem Original- und, soweit bekannt, alternativen Titeln sowie die sich von der Kinofassung ggfs. unterscheidenden Video- oder Fernsehtitel erfasst. Weitere erhobene Daten sind das Produktionsjahr und -land sowie weitere Produktionsangaben.¹⁵ Das für filmwissenschaftliche Untersuchungen wichtige Bewertungskriterium der Laufzeit, um die von Filmen jeweils genutzte Kopie zu identifizieren, wird nicht in Metern, sondern entsprechend

dem ausgewählten Quellenmaterial in Minuten angegeben. Im Gegensatz zu den anderen Filmografien hat Ickerodt die von ihm zusammengetragenen Filme im Hinblick auf denotative und konnotative Aspekte ausgewertet. Grundlage seiner forschungs-, rezeptions- bzw. wirkungs- und mentalitätsgeschichtlich ausgerichteten Arbeit ist neben der qualitativen Auswertung einzelner Filme die systematische quantitative Auswertung von Inhaltsbeschreibungen und Filmtiteln.¹⁶

Im Gegensatz zu dieser auf die übergeordnete kulturelle Metaebene abzielende Analyse, die auf das Untersuchen des archäologischen Deutens beeinflussenden kulturellen Hintergrundrauschens abzielt, erschöpft sich die Kritik aus der prähistorisch-, altertumswissenschaftlich- bzw. archäologisch- oder bisweilen althistorischen Perspektive bisweilen auf die fachliche Bewertung der gezeigten Inhalte, seien es Realia oder Formalia. Die im Film gezeigte materielle Kultur oder die gezeigten Institutionen entsprechen nicht dem Stand des fachlichen Wissens bzw. stammen aus einer anderen Zeit oder gar aus verschiedenen Zeiten. Diese Fokussierung auf Anachronismen erfolgt, ohne die Filme in ihren ästhetischen Operationen oder ihrer narrativen Bindung zu bewerten, auch wenn natürlich die archäologischen Objekte messbare Bezugsgrößen sind und damit eine Bearbeitung von mentalitäts- oder wirkungsgeschichtlichen Fragestellungen ermöglichen.

Diese Debatte zwischen der vertretenen eigenen, auf Echtheit, aber zumindest auf Authentizität fokussierende Fachlichkeit (s. a. KOEPFING, 1987; HELLER, 2001; ICKERODT, 2018c), und der Filmwissenschaft bzw. den Filmproduzenten ist eine sehr alte. Sie wird auf den internationalen Archäologiefilmfestivals regelmäßig erneuert. Rainer Rother, seinerzeit Direktor der Deutschen Kinemathek, merkt dazu an: „Die Klage von Historikern über den nicht korrekten und zu freizügigen Umgang der H[istorienfilme] mit der Geschichte übersieht, dass es sich bei dem Genre nicht um eines der Historiographie handelt [...], sondern um ein Genre des Unterhaltungsfilms. Daher ist historiographisch am H[istorienfilm] eher aufschlussreich, wie er in seiner Zeit steht (welche Perspektive auf die Vergangenheit er eröffnet und wie diese von der Entstehungszeit des Films geprägt ist), als wie er die porträtierte Zeit präsentiert“ (ROTHER, 1997, 149).¹⁷ Vor diesem Hintergrund bedarf es transdisziplinärer Austauschformate. Ein solches ist das inzwischen etablierte CINEARCHEA-Festival, das sich auch aktuellen Themen wie in dem Symposium „Archäologie und Neue Medien“ (Arbeitsgruppe Film der Christian-Albrechts-Universität, 1998) stellt.

Dessen ungeachtet werden Fragen nach den zu erschließenden Filmquellen und deren fachlicher Aufarbeitung genauso selektiv behandelt wie eine kritische Begleitung und Analyse des Mediums Films erfolgt. Beides wird wissenschaftlich stark vernachlässigt und ist zuweilen auf einem filmwissenschaftlich oder archäologisch-historisch unbefriedigenden Stand. Ein Grund hierfür mag der Umstand sein, dass es sich hierbei zwar um einen grundsätzlich interessanten, aber archäologisch-fachlichen Randbereich bzw. um ein kultur- oder medienwissenschaftliches Forschungsfeld handelt. Dessen ungeachtet ist es aber auch für die archäologische Forschung ein inhaltlich außerordentlich wichtiges Forschungsfeld. Es ermöglicht oder fordert geradezu eine kritische Selbstreflexion heraus. Aus der fachgeschichtlichen Perspektive kann das eigene Wirken quellenkritisch vertortet werden. Die Auseinandersetzung mit der Außenperspektive ermöglicht es, archäologische Vermittlungsarbeit zu verbessern und zu stärken. Daher sollten im Bereich des Archäofilms Fragen der Quellensicherung und Überlieferungsbildung fachlich angegangen werden. Einen ersten diesbezüglichen Schritt hat das Althistorische Seminar der Universität Göttingen 2017 unternommen. Es hat den Nachlass von Thomas Stern als „Sammlung Stern – Altertumswissenschaftliches Filmarchiv“ übernommen. Es ist meinem Wissen nach die weltweit erste einschlägige Filmsammlung dieser Art.

Das Genre und seine Bezeichnung als Grundlage von Erfassungen

Das den Archäofilm tragende Quellenmaterial ist sehr heterogen und desperat. Dies resultiert bereits aus den sehr unterschiedlichen Filmproduktionsformen, den genutzten Medien und deren Auswertungsmöglichkeiten.¹⁸ Dieses führt zu diffus-eratischen Rezeptionsmomenten, die die empirische Fassbarkeit erschweren. Hinzu kommen Filmgattungsbezeichnungen wie z.B. experimentelle Filme, Wochenschaubeiträge, Industrie-, Werbe-, Avantgarde- und Amateurfilme sowie der Animations- (ROTHER, 1997, 20), Episoden- (ROTHER, 1997, 77-79), Kompilations- (ROTHER, 1997, 176-177), Zeichentrick- (ROTHER, 1997, 329-331) und Action-Film (ROTHER, 1997, 13-16), die eine Bearbeitung von rezeptions-, mentalitäts- oder wirkungsgeschichtlichen Fragestellungen nur anhand des Studiums der Filmquelle selbst erlauben. Das Erschließen dieser Quellen stellt naturgemäß einen größeren Arbeitsaufwand dar,

insofern sie später in Filmografien anhand anderer, den Inhalt widerspiegelnden Genrezuweisungen mitgeführt werden.

Dem gegenüber stehen die massenwirksamen Filme. Im deutschen Sprachraum erfolgt zunächst eine formale Zuordnung eines sehr großen Teils der unter dem Oberbegriff Archäofilm subsumierten Filme unter dem Begriff des Historienfilms. Diese Bezeichnung ist wiederum ein Sammelbegriff für alle Filme, die in einer anderen als der eigenen historischen Zeit spielen und in denen verbürgte oder kolportierte Personen an der Handlung beteiligt sind. Gängigerweise werden sie entsprechend ihrem Inhalt auch als Peplioi, Monumental-, Antik-, Sandalen- oder Kostümfilm (Period Picture) bezeichnet (KUROWSKI, 1976, 12-14; ELLEY, 1984 [2013]; LINDNER, 1998, 1; ROTHER, 1997, 148-151; ICKERODT, 2004a, 16). Allerdings unterscheiden sich diese vom Historienfilm dadurch, dass kein Bezug zu einer real existierenden Person oder zu einem historisch überlieferten Ereignis besteht und nur die Kostüme die Verbindung zur jeweiligen historischen Epoche darstellen. Allesamt suggerieren sie über ihre Ausstattung eine Authentizität, welcher sie jedoch zumeist nicht genügen. Dennoch besitzt ihre aufwendige Ausstattung sehr viel Zeitkolorit, auch wenn kein Anspruch auf Historiographie besteht. Vielmehr geben diese Filme eher Auskunft über den vorherrschenden Zeitgeist des Produktionszeitraums und sind dadurch sehr geeignete historische Sachquellen.

Im Vordergrund der filmischen Rezeption archäologischer Inhalte steht dabei der Abenteuerfilm, dessen chronologischer Rahmen zwischen dem in der Neuzeit angesiedelten Mantel- und Degen-Filmen, den in der klassischen Antike angesiedelten Antikfilmen und dem Subgenre der Urzeitabenteuer¹⁹ oder Urmenschenfilme variiert (MEHNERT, 1974; ROTHER, 1997, 13-16; ICKERODT, 2004a, 16-17, 193, 195-209; TRABER & WULF, 2004). Letztere erfahren eine inhaltliche Erweiterung über die dem Fantasy- & Märchenfilm zuzuordnenden Subgenre der Heroic Fantasy bzw. dem Sword and Sorcery oder Barbarenfilm. Diese sind ahistorisch und haben eine mythifizierend-eskapistische Ausrichtung (ROTH, 1997, 97-98; ICKERODT, 2004a, 18). Eine weitere, neben den Urzeitabenteuern stehende Ausrichtung hat der Urmenschenfilm über das Komödien-Genre mit den Subgenre Urzeitcartoon, Urzeitkomödie und Urzeitsexklamotte gefunden (KUROWSKI, 1976, 144-147; ROTHER, 1997, 174-176, 266; ICKERODT, 2004a, 17).

Mit Blick auf den Abenteuerfilm als in der historischen Gegenwart angesiedeltes Genre stehen

diesem die Subgenre des Agenten-/Spionagemovies (ROTH, 1997, 274-275; ICKERODT, 2004a, 18) oder das Genre der Kriminalfilme mit den Subgenre Gangster-, Detektiv- oder Polizeifilm (MEHNERT, 1974; ROTHER, 1997, 56-58, 179; ICKERODT, 2004a, 17; HICKETHIER, 2005, 11-26) zur Seite. Davon sind biografische Filme abzusetzen. Das sog. Biopic oder der Biographical Film (ROTH, 1997, 34; ICKERODT, 2004a, 17) ist einzelnen Persönlichkeiten gewidmet. Neben diesen Rückblicken steht der Dokumentarfilm mit dem Subgenre des Expeditionsfilms (ROTH, 1997, 61-63; ICKERODT, 2004a, 17, 64). Diese fokussieren den Bereich der archäologischen Praktologie und nutzen, wie der Agenten-/Spionagemovie, die Exotik der archäologischen Arbeitswelten. Weiterhin können insb. Archäologen und ihre Praxis motivlich in Drama bzw. Melodram (KUROWSKI, 1976, 88-91; ROTHER, 1997, 195-198; ICKERODT, 2004a, 17), Horrorfilme mit dem Subgenre des Mumienfilms (KUROWSKI, 1976, 59-61; ROTHER, 1997, 152-155; ICKERODT, 2004a, 18, 176; VOSSEN, 2005), Science-Fiction-Filme mit dem Subgenre der Endzeitfilme (ROTH, 1997, 264-265; KOEBNER, 2003; ICKERODT, 2004a, 17, 128) und sogar in pornographischen Filmen (ROTH, 1997, 234-236; ICKERODT, 2004a, 18) eingebunden sein.

Zusammenfassung

Der Begriff Archäofilm, der ein vielschichtiges und variantenreiches Medium bezeichnet, wird hier als ein Oberbegriff genutzt, der sehr unterschiedliche Inhalte – die Darstellung archäologischer Praktiken, Methoden und Objekte, Archäologie bezogene Motive und deren Verarbeitung in den unterschiedlichen Genres – begrifflich zusammenfasst. Dabei entspringt der Begriff dem Sprachgebrauch unterschiedlicher Nutzergruppen, ohne dass an dieser Stelle dem sprachlichen Ursprung des Begriffs nachgegangen wird.

Das Verhältnis des Archäofilms zur Prähistorischen Archäologie und den unterschiedlichen altertumskundlichen Fachbereichen sowie zur Alten Geschichte und Philologie ist außerordentlich vielschichtig. Der Film ist einerseits Rezeptions- und Vermittlungsmedium, andererseits auch Dokumentationswerkzeug (SÉNÉCHEAU, 2014) und Geschichtszeugnis (z.B. DAY, 1997; WYKE, 1997; MEIER, 2002; MEMBURY, 2002; ICKERODT, 2004a). Diese Bewertung schließt an Burckhardts (1920, 19-20) kulturgeschichtlicher bzw. historisch-anthropologischer Ausrichtung an. Beides, das kulturgeschichtlich/historisch-anthropologische und das filmwissenschaftliche

Vorgehen bemühen sich jeweils darum, die Ideologie und Ideologeme der Filme herauszuarbeiten. Im Vordergrund steht dabei die Funktion des Films als Werkzeug im Spannungsfeld von Identitätserzeugung und -findungsprozessen. Aus der sozialwissenschaftlichen Perspektive macht ihn das zu einer spannenden Quelle, über die bspw. sowohl gesellschaftliche Entwicklungen als auch wissenschaftssoziologische oder forschungs- und wissenschaftsgeschichtliche Fragestellungen betrachtet werden können.

Diese Funktion rekurriert auf die Frage, welche Zeit welche Art von Filmen hervorbringt und dabei welche Genres und Motive nutzt. Genau an dieser Stelle ist die Bezugnahme auf den Stand des jeweiligen Fachwissens grundlegend. Es geht darum, zu bestimmen, welche historischen Ereignisse und Zusammenhänge ausgewählt und in Bilder umgesetzt wurden und welche unverfilmt blieben: Denn das Unverfilmte kritisiert das Verfilmte (KLUGE, 1979 (1999), 1980, 138, LENSEN, 1983). Erst daraus wird klar, welche der Entscheidungen dem filmischen Genre, der jeweiligen Zeitepoche oder den Notwendigkeiten filmischer Dramaturgie oder Produktionstechniken geschuldet sind.

Vor diesem Hintergrund gilt es, die fachliche Auseinandersetzung mit dem Archäofilm zu intensivieren. Dies birgt mehrere Vorteile. Die Vermittlung von Wissen als historische Auskunft kann zielgruppengerechter aufbereitet und so besser medienspezifisch verarbeitet werden. Für die archäologische Forschung ist der Film wiederum ein Spiegel der eigenen prosozialen Wirkung oder Wirkfähigkeit. Dies macht den Archäofilm zu einem herausragenden Forschungsfeld einer selbstreflexiven Archäologie.

Anmerkungen

¹ Am 12. November 2021 verstarb im Alter von 82 Jahren der schleswig-holsteinische Filmemacher und Freund der Landesarchäologie Dr. Kurt Denzer. Als prägende Persönlichkeit der Filmszene des Landes griff er Inhalte entsprechend der zentralen Themensetzung der Landesarchäologie immer wieder mit seinen u. a. im In- wie im Ausland preisgekrönten Archäologiefilmen „Das Haithabu-Schiff“ (1979-1985), „Die Welt der Wikinger“ (1986), „Mit Shangri-La auf Wikingerkurs“ (1987), „Vom Baum zum Einbaum“ (1989) oder „Die Glocke von Haithabu“ (1991) auf. Bis zuletzt verblieb er thematisch mit seinem „A propos Haithabu ... noch Fragen?“ (2015) dieser Arbeit verpflichtet. Das Archäologische Landesamt würdigte die Leistung des Filmlehrers, Filmschaffenden und Festivalorganisations 2011 mit der jährlich verliehenen „Goldenen Schaufel“.

² Als Variante zur Archäologie der Fotografie (ALEXANDRIDIS & HEILMEYER, 2004; DALLY, 2017).

³ Anfang der 1990er-Jahre entwickelte Denzer die Idee eines internationalen Archäologie-Film-Festivals. Seit 1994 bietet er mit dem CINARCHEA-Festival einen geeigneten Rahmen, den archäologischen Film in den Fokus der Öffentlichkeit zu rücken oder Filmschaffende und Archäologen miteinander in einen Dialog zu bringen.

⁴ Ägyptologie, Altamerikanistik, Klassische Archäologie, Vorderasiatische Archäologie usw. In forschungsgeschichtlicher Hinsicht ist diesem Umfeld die Germanische Altertumskunde des späten 19. Jh. zuzuschlagen.

⁵ Diese Aussage umfasst auch die Auswertung von Romanen.

⁶ Der Protagonist ist ein katholischer Geistlicher, der mit seinem Glauben ringt. Er muss sich dem Dämon der Vergangenheit stellen und aus dem Körper eines jungen Mädchens vertreiben.

⁷ Dies gilt natürlich auch auf einer inhaltlichen Ebene, für die Möglichkeiten des Mediums, untergegangene Welten und Orte mit ihren Bewohnern filmisch zu rekonstruieren (z. B. GIESEN & MEGLIN, 2000).

⁸ Zur Verdichtung der archäologischen Feldarbeit als im Vordergrund stehende Praxis s. bspw. Goodwin (1994).

⁹ An anderer Stelle wurde beispielhaft an der burlesken Komödie Carry on behind/ Alles geht nach hinten los/ Der total verrückte Mumienschreck (GB 1975) gezeigt (ICKERODT, 2004a, Kat. 12.3.1 Nr. 202), dass das Motiv der Spurensuche recht unvermittelt in einem völlig anderen Kontext als kulturelles Rudiment auftauchen kann. Es geht um die Parallelisierung von Biologie – Paläontologie, Ethnologie – prähistorische Archäologie (Paläoethnologie), die ebenfalls den Prozess der Detektion umfasst (ICKERODT, 2008b, 125).

¹⁰ SOLOMON, 1980 (2001); ELLEY, 1984 (2013); DAY, 1997.

¹¹ Lindner (1998, 1 Fußnote 2) verweist auf die akkumulierende Filmrezeption; Z. B. TRÜMPLER, 1999a, mit ins. TRÜMPLER, 1999b; STERN, 1999, 2001, 2002a, 2002b; PESANDO, 2004; OMPHALIUS, 2006; TRÜMPLER, 2008; HALLE, 2013, 113-114.

¹² Allen (2003) stellt diesen Aspekt heraus, den Milin (2018) auf die Polarität von öffentlich-rechtlichem und Privatfernsehen herunterbricht (s.a. POHL, 1996).

¹³ Z. B. HAMILTON & NIXON, 2016. Neben der Ausgrabung von Filmkulissen steht die Rekonstruktionen von historischen Orten auf Grundlage archäologischer Sachquellen. Für den Film „The new world“ lässt der Regisseur Terence Malick Jamestown nachbauen (s. a. ICKERODT, 2008a, 82). Hinzu kommen heute die digitalen Rekonstruktionsmöglichkeiten (untergegangene Welten und Orte mit ihren Bewohnern zu rekonstruieren (GIESEN & MEGLIN, 2000).

¹⁴ Die Entwicklungsdenken reflektierende Metapher, die dem Film zu Grunde liegt, wird über eine Affenhorde verdeutlicht. Die Horde hält sich in einer Wüstenlandschaft auf. Ein plötzlich auftauchender Monolith wird zur Stimulanz von kulturellem Fortschritt. Ausgangspunkt ist der symbolische „erste“ Totschlag der Menschheitsgeschichte. Nach der Tat wirft der „Erfinder“ das Mordwerkzeug Knochenkeule in die Luft. Aus der Waffe wird ein Raumschiff. Mit einem Schnitt werden dreieinhalb Millionen Jahre biologisch-kultureller Evolution zu einem gesellschaftlich außerordentlich wirksamen teleologischen Narrativ verdichtet (ICKERODT, 2004a, 84-85, 157, 2005b, 18). Dabei wird eine theologische Deutung der göttlichen Schöpfung des Menschen mit der im Motiv der Götterastronauten verdichteten Deutung außerirdischer Schöpfer als Kulturgeber überschrieben (ICKERODT, 2004a, 34, 178-181).

¹⁵ Diese umfassen die Aspekte Titelnummer im Filmdienstkatalog, Produktionsfirma, Produzent/Produzentin, Executive Producer/Ausführender Produzent, Regie, Kamera, Schnitt, Produktionsdesign, Effekte, Farbe/Schwarzweiß, dt. Erstausführung nach BRD/DDR (Kino/Video/DVD/ggf. TV-Sender), Art Director, Musik, Buch, Original mit deutschen Untertiteln, Darsteller mit Rollenamen (soweit vorhanden).

¹⁶ Dies ist zunächst die denotative Ebene der Motive. Diese können in ihrer Kontext- und Situationsabhängigkeit als konnotativer Rahmen betrachtet werden. Diese gilt es wiederum in ihrer Einbettung in Filmgenres, die bereits vor dem eigentlichen Rezeptionsmoment eine subjektive, wertende Deutung festlegen, zu bewerten. Fokus ist die assoziative Einbettung archäologischer Inhalte im weitesten Sinne. Zur Nachvollziehbarkeit seiner motivlichen Auswertung hat Ickerodt bspw. seinen Befund, das jeweils entsprechende Textzitat, in Fettdruck hervorgehoben (ICKERODT, 2004a, 13-15) und für seine rezeptions- oder mentalitätsgeschichtliche Auswertung die erhobenen Motive einem Filmgenre zugeordnet (ICKERODT, 2004a, 15-19).

¹⁷ S. a. TODE, 2006. Eine ähnliche Position wurde schon in der Filmwissenschaft der 1950er-Jahre vertreten: „Es wäre lächerlich Tom Mix, William Hart oder Douglas Fairbanks, denen wir die schönen Filme aus der frühen Glanzzeit des Western zu verdanken haben, mit der Elle der Archäologie zu messen“ (BAZIN, 1953 [2004], 258). Weiterhin verweist Rother (1997, 149) auf den Umstand, dass der Kompilationsfilm filmische Versuche der Geschichtsdarstellung beinhaltet.

¹⁸ Kinofilm, Spielfilm, Fernsehfilm, Super-8-Schulfilm, VHS/ DVD, Internet-Social-Media-Film, Streamingfilm.

¹⁹ Dieses umfasst auch nur rein paläontologische Urzeiten oder anachronistische Kompilationen unterschiedlicher Zeitebenen (KEMPEN & DEIST, 1993; KEMPEN, 1994).

Literatur

Alexandridis, A. & Heilmeyer, W. D. (2004). *Archäologie der Photographie: Bilder aus der Photothek der Antikensammlung Berlin*. Darmstadt: von Zabern.

Allen, P. S. (2003). Die Filmserie des Archäologiemagazins: Form oder Inhalt. In Denzer (2003a), 227-233.

Arbeitsgruppe Film der Christian-Albrechts-Universität (Hrsg.) (1998). *CINEARCHEA*. 3. Internationales Archäologie-Film-Festival Kiel. Symposium „Archäologie und Neue Medien“. 22.-23. April 1998. Kiel: Zentrale Vervielfältigungsstelle der Christian-Albrechts-Universität Kiel.

Balkenhol, T. (2003). Ein Dorf, das man nicht sieht, braucht keinen Fremdenführer – Archäologie im Fernsehen aus Sicht der Dokumentarfilmmontage. In Denzer (2003a), 211-218.

Bazin, A. (1953 [2004]). *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag.

Besand, A. (Hrsg.) (2018). *Von Game of Thrones bis House of Cards*. Bonn: bpb.

Boyd, B. (2002). The myth maker: Archaeology in Doctor Who. In Russel (2002a), 30-54.

Burckhardt, J. (1920). *Weltgeschichtliche Betrachtungen*. Frankfurt a.M.: Verlag das goldene Vlies GmbH & Co.

Burke, P. (1998 [2000]). Kultureller Austausch. In P. Burke, *Kultureller Austausch*. (S. 9-40). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Ceram, C. W. (= K. W. Marek) (1965a). *Archaeology of the Cinema*. London: Thames & Hudson.

Ceram, C. W. (= K. W. Marek) (1965b). *Eine Archäologie des Kinos*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Dally, O. (2017). *Zur Archäologie der Fotografie*. (Winckelmannsprogramm der Archäologischen Gesellschaft zu Berlin, 143). Berlin: De Gruyter.

Davis, W. (1998). Mumien im Film. In M. Fitzenreiter / C. E. Loeben (Hrsg.), *Die ägyptische Mumie ein Phänomen der Kulturgeschichte*. (Internet-Beiträge zur Ägyptologie und Sudanarchäologie, I). (S. 111-122). Berlin: Humboldt Universität

Day, D. H. (1997). *A Treasure Hard to Attain. Images of Archaeology in Popular Films, with a Filmography*. London: Scarecrow Press.

Denzer, K. (Hrsg.) (2003a). *Funde, Filme, falsche Freunde. Der Archäologiefilm im Dienst von Profit und Propaganda*. Kiel: Ludwig.

Denzer, R. (1994). Archäologie im Film – Ein Filmemacher berichtet. *Archäologische Informationen*, 17 (2), 163-165.

Denzer, R. (2003b). *Funde, Filme, falsche Freunde*. In Denzer (2003a), 7-13.

Deuber-Mankowsky, A. (2001). *Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine Metaphysischen Tücken*. Frankfurt/M.

Eigler, U. (Hrsg.) (2002). *Bewegte Antike. Antike Themen im modernen Film*. Stuttgart: Metzler.

Elley, D. (1984 [2013]). *The Epic Film. Myth and History*. London: Routledge.

- Endlich, C. (2007). Lara Croft und Indiana Jones. Forscherinnen und Forscher zwischen Hollywood und Wissenschaft. In J. E. Fries, U. Rambuscheck & G. Schulte-Dornberg (Hrsg.), *Science oder Fiction. Geschlechterrollen in archäologischen Lebensbildern*. (FemArcEdition, Frauen – Forschung – Archäologie, 7). (S. 193-205). Münster: Waxmann.
- Finn, C. (2000). Ways of telling: Jacquetta Hawkes as film-maker. *Antiquity*, 74 (283), 127-130.
- Fößmeier, C. (1999). Die Fatalität des Idols. Kleopatra im Fin de siècle. *Weltkunst*, 7, 1298-1299.
- Fößmeier, C. (2001). „Ich bin Ägypten“. Selbstinszenierung und Fremdstilisierung der Kleopatra im Film. *Antike Welt*, 31 (3), 285-288.
- Fößmeier, C. (2002a). Der Skorpionkönig. Der Spielfilm „Die Mumie kehrt zurück“ (2001) und seine Bezüge zur ägyptischen Frühzeit. *Antike Welt*, 32 (5), 475-480.
- Fößmeier, C. (2002b). „The scorpion king“ – Wrestling, Film & Historie. *Power Wrestling*, 5 (2), 1-3.
- Fößmeier, C. (2002c). Asterix und Obelix: Mission Kleopatra. *Antike Welt*, 32 (4), 437-439.
- Fößmeier, C. (2003). Albus Dumbledore, Gandalf und Saruman. Möglich antike Bezüge der Zauberer in „Harry Potter“ und „Der Herr der Ringe“. *Antike Welt*, 32 (2), 171-176.
- Foucault, M. (1973). *Archäologie des Wissens*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Foucault, M. (1974). *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Friedrich, A. (2003). Fantasy- und Märchenfilm. T. Koebner (Hrsg.), *Filmgenre*. Stuttgart: P. Reclam jun.
- Friedrich, A. (2005). Die Mumie. In Vossen (2005), 95-100.
- Geertz, C. (1995). *After the fact: Two countries, four decades, one anthropologist*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Giesen, R. & Meglin, C. (2000). *Künstliche Welten. Tricks Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute*. Hamburg: Europa Verlag.
- Gale, J. (2002). Are we perceived to be what we say we are? In Russel (2002a), 1-7.
- Gehrke, H. J., & Sénécheau, M. (Hrsg.) (2014). *Geschichte, Archäologie, Öffentlichkeit: Für einen neuen Dialog zwischen Wissenschaft und Medien. Standpunkte aus Forschung und Praxis*. (Historische Lebenswelten in populären Wissenschaften, 4). Bielefeld: transcript.
- Glaser, M., Garsoffky, B. & Schwan, S. (2010). Re-enactment in archäologischen Fernsehdokumentationen und ihr Einfluss auf den Rezeptionsprozess. In A. Klaus, W. Hömberg & S. Kinnebrock (Hrsg.), *Geschichtsjournalismus. Zwischen Information und Inszenierung*. (S. 235-250). Berlin: Lit Verlag Dr. W. Hopf.
- Goodwin, C. (1994). Professional vision. *American Anthropologist*, 96 (3), 606-633.
- Guran, P. (2007). The mummy. In S. T. Joshi (ed.), *Icons of horror and the supernatural. An Encyclopedia of our worst nightmares*, 1. (p. 375-407). London: Greenwood Publishing Group.
- Hall, M. A. (2004). Romancing the stones: Archaeology in popular cinema. *European Journal of Archaeology*, 7 (2), 159-176.
- Halle, U. (2013). Germanien im NS-Alltag. In Focke-Museum (Hrsg.), *Graben für Germanien. Archäologie unterm Hakenkreuz*. (S. 109-117). Bremen: Focke-Museum.
- Hamilton, M. C. & Nixon, J. M. (2016). Archaeological Excavations at Cecil B. Demille's 1923 The Ten Commandments Film Set, Guadalupe-Nipomo Dunes, California. *Journal of Ancient Egyptian Interconnections*, 8, 110-121.
- Hanson, W. S. & Rahtz, P. A. (1988). Video recording on excavations. *Antiquity*, 62 (234), 106-111.
- Hawkes, J. (1946). The beginning of history: a film. *Antiquity*, 20 (78), 78-82.
- Heilmann, R. (2003). Über die Rolle von Archäologie und Geschichtsforschung im Film Planet of the Apes (USA 1968). In Denzer (2003a), 21-42.
- Heller, A. (2001). Inszenierte Authentizität? – Die Grenzen von Design und Szenographie. *Museumskunde*, 66 (1), 33-36.
- Hickethier, K. (2005). Kriminalfilm. In T. Koebner (Hrsg.), *Filmgenre*. Stuttgart: P. Reclam jun.
- Horkheimer, M. & Adorno, T. W. (1969 [2018]). *Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug*. Stuttgart: P. Reclam.
- Ickerodt, U. (2004a). *Bilder von Archäologen, Bilder von Urmenschen. Ein kultur- und mentalitätsgeschichtlicher Beitrag zur Genese der prähistorischen Archäologie am Beispiel zeitgenössischer Quellen*. Dissertation zur Erlangung des Grades eines Doktors der Philosophie des Fachbereichs der Kunst-, Orient- und Altertumswissenschaften der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Bonn: o.N. (<http://sundoc.bibliothek.uni-halle.de/diss-online/05/06H070/index.htm> [1.2.2023]).
- Ickerodt, U. (2004b). Die Legitimierung des Status quo: Ein Beitrag zur gesellschaftlichen und politischen Relevanz prähistorischen Forschens. *Rundbrief der Arbeitsgemeinschaft Theorie in der Archäologie*, 3 (1-2), 10-23.

- Ickerodt, U. (2005a). Hobsbawms erfundene Traditionen – Archäologie als soziales Phänomen. *Archäologisches Nachrichtenblatt*, 10 (2), 167-174.
- Ickerodt, U. (2005b). Das Erbe der Urmenschen – Eine Anmerkung zur gesellschaftlichen Relevanz der prähistorischen Forschung. *Rundbrief der Arbeitsgemeinschaft Theorie in der Archäologie*, 4(1), 14-23.
- Ickerodt, U. (2008a). The spatial dimension of history: propagation of historical knowledge via open-air museums, leisure parks and motion pictures. *Public Journal of Semiotics (PJOS) II (2)*, 73-102.
- Ickerodt, U. (2008b). „Oh schaurig ist's, übers Moor zu gehen“ – Zur gesellschaftlichen Wahrnehmung des Moorleichenfundes Moora, dem Mädchen aus dem Uchter Moor. In A. Bauerochse, H. Haßmann und K. Püschel (Hrsg.), *Moora – eine Moorleiche aus der Eisenzeit aus Niedersachsen*, 1. (Materialhefte zur Ur- und Frühgeschichte Niedersachsens, 37). (S. 111-130). Raden i.W.: M. Leidorf.
- Ickerodt, U. (2009). Rezension: Jana Esther Fries / Ulrike Rambuschek / Gisela Schulte-Dornberg (Hrsg.), Science oder Fiction? Geschlechterrollen in archäologischen Lebensbildern. Bericht der 2. Sitzung der AG Geschlechterforschung während des 5. Deutschen Archäologen-Kongresses in Frankfurt (Oder) 2005. (Frauen – Forschung – Archäologie, 7). Münster: Waxmann. *Nachrichten Niedersachsens Urgeschichte*, 78, 228-230.
- Ickerodt, U. (2011a). Mobilis in Mobile – Jules Verne und die Archäologie im marinen Milieu. *Archäologische Nachrichten aus Schleswig-Holstein*, 17, 113-117.
- Ickerodt, U. (2011b). Mythistory. Zur Mythifizierung archäologischer Forschung und der Polarisation von Glaube und Wissenschaft. In C. Oberhauser & W. Knapp (Hrsg.), *Hinter den Kulissen. Beiträge zur historischen Mythenforschung*. (S. 289-320). Innsbruck: innsbruck university press.
- Ickerodt, U. (2013a). Mythos Grabräuber, Abenteurer und Raubgräber. In P.-R. Becker & C. Wawrzinek (Hrsg.), *Raubgräber – Grabräuber*. (S. 19-33). Mainz: Nünnerich-Asmus.
- Ickerodt, U. (2013b). Archaeology, Cavemen, Megaliths, and the Formation of European Identities. In D. Callebaut, J. Mařík and J. Maříková-Kubková (eds), *Heritage Reinvents Europe*. (EAC Occasional Paper No. 7). (S. 13-21). Namur: Archaeolingua.
- Ickerodt, U. (2018c). Wildes Deuten, wildes Erkennen: Wie ‚echt‘ ist ‚authentisch‘? Wikinger zwischen archäologisch rekonstruierter historischer Realität, Regionalmarketing und ideologischem Missbrauch. *Archäologische Nachrichten aus Schleswig-Holstein*, 24, 104-109.
- Kärk, L. (2003). Was zeigt oder verbirgt die Leinwand. In Denzer (2003a), 63-68.
- Kempen, B. (1994). *Abenteuer in Gondwanaland und Neandertal. Prähistorische Motive in der Literatur und anderen Medien*. (Studien zur Phantastischen Literatur, 11). Meitingen: Corian-Verlag Wimmer.
- Kempen, B. & Deist, T. (1993). *Das Dinosaurier Filmbuch. Von „Gertie the Dinosaur“ bis „Jurassic Park“*. München: Corian.
- Kluge, A. (1979 [1999]). Das Nichtverfilmte kritisiert das Verfilmte. In A. Kluge, *In Gefahr und größter Not bringt der Mittelweg den Tod. Texte zu Kino, Film, Politik*. (S. 60-61). Berlin: Vorwerk.
- Kluge, A. (1980). Debatte über den Dokumentarfilm. In K. Eder & A. Kluge (Hrsg.), *Ulmer Dramaturgien. Reibungsverluste*. (S. 135-153). München: Hanser.
- Koebner, T. (2003). Science Fiction. In T. Koebner (Hrsg.), *Filmgenre*. Stuttgart: P. Reclam jun.
- Koeping, K.-P. (1987). Authentizität als Selbsterfindung durch den Anderen: Ethnologie zwischen Engagement und Reflexion, zwischen Leben und Wissenschaft. In H. P. Duerr, (Hrsg.), *Authentizität und Betrug in der Ethnologie*. (S. 7-37). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kurowski, U. (1976). *Lexikon Film*. München: Goldmann.
- Lazio, C. (2003). Gleiches Filmmaterial, verschiedene Geschichten. In Denzer (2003a), 75-85.
- Lensen, C. (1983). Die Liste des Unverfilmten. In A. Kluge (Hrsg.), *Bestandsaufnahme: Utopie Film*. (S. 240-256). Frankfurt a.M.: Zweitausendeins.
- Lindner, R. (1998). „Sandalenfilme“ und der Archäologische Blick. Protokoll eines Versuchs. In Arbeitsgruppe Film der Christian-Albrechts-Universität, (1998), (1-34).
- Lindner, R. (1999). Sandalenfilme und der Archäologische Blick. *Thetis. Mannheimer Beiträge zur Klassischen Archäologie und Geschichte Griechenlands und Zyperns*, 5/6, 519-536.
- Lindner, R. (2003). Antikfilm und Propaganda – Rom und Romanitas in Rumänien der Ära Ceausescu. In Denzer (2003a), 122-133.
- Maier-Maidl, V. & Stipper-Lackner, I. (1997). Wer hat den Schenkel von Jupiter geklaut. Das Bild des klassischen Archäologen im Film. In G. Erath, M. Lehner & G. Schwarz (Hrsg.), *Komos, Festschrift für Thuri Lorenz zum 65. Geburtstag*. (S. 287-290). Wien: Phoibos.
- Marek, K. W., siehe Ceram, C. W.
- McGeough, K. (2006). „Heroes, mummies, and treasure: Near Eastern archaeology in the movies.“ *Near Eastern Archaeology*, 69 (3-4), 174-185.
- Mehnert, G. (1974). Probleme der Abenteuer- und Kriminalgenre. *Film und Fernsehen*, 5, 17-20.

- Meier, M. (MIME) (2002). Der aus der Höhle kam... Die Urzeit im Film. *Geschichte*, 8, 54-55.
- Membury, S. (2002). The celluloid archaeologist an X-rated exposé. In Russel (2002a), 8-18.
- Milin, E. (2018). Archäologen und Filmemacher. In der Zwickmühle gegenseitiger Erwartungen. In E.-M. Seng, H. Schlichtherle, C. Wolf & C. S. Sommer, *Prähistorische Pfahlbauten im Alpenraum. Erschließung und Vermittlung eines Welterbes* 3. (S. 177-186). Berlin: De Gruyter.
- Mothes, U. (2016). Perspektiven im aktuellen indischen Dokumentarfilm. In M. Weiß & Philipp Blum (Hrsg.), *An- und Aussichten. Dokumentation des 26. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. (S. 78-85). Marburg: Schüren.
- Nixon, L. (2001). Seeing voices and changing relationships: Film, archaeology, and the landscape of people of Sphakia. *American Journal of Archaeology*, 105, 77-97.
- Omphalius, R. (2006). Die ZDF-Dokumentation „Der Neandertaler“ im Jubiläumsjahr. In G. Uelsberg, G. (Hrsg.), *Roots: Wurzeln der Menschheit*. (S. 189-196). Bonn: Rheinisches Landesmuseum.
- Pesando, F. (2004). Schatten des Lichts. Der Sandalenfilm und Pompeii. In P. G. Guzzo & A. Wieczorek (Hrsg.), *Pompeii. Die Sunde des Untergangs 24. August 79 n. Chr. Begleitpublikation zur Ausstellung*. (S. 35-45). Mannheim: Reiss-Engelhorn-Museum.
- Pfrommer, M. (2000). Kleopatra im archäologischen Niemandsland: eine Ikone in Film und Fernsehen. In S. Düll, O. Neumaier & G. Zecha, *Das Spiel mit der Antike. Zwischen Antikensehnsucht und Alltagsrealität. Festschrift für Rupprecht Düll*. (S. 291-314). Mönchensee: Bibliopolis.
- Pohl, J. (1996). Archaeology in Film and Television. In B. Fagan (ed.), *The Oxford Companion to Archaeology*. (S. 574-575). Oxford: Oxford University Press.
- Rahemipour, P. (2003). Faszinierend Fremd – Einige Aspekte zum Bild des Fremden im Archäologiefilm. In Denzer (2003a), 190-200.
- Rahemipour, P. (2008). *Archäologie im Scheinwerferlicht. Die Visualisierung der Prähistorie im Film 1895-1930*. Dissertation. Miltenberg, o.V.
- Rahemipour, P. (2014). Ganze Lebenswelten auf 35 mm? In Gehrke & Sénécheau, (2014), 63-78.
- Rätsch, C. & Probst, H. J. (Hrsg.) (1985). *Namaste Yeti – Geschichten vom Wilden Mann*. München: Knaur.
- Rother, R. (1997). *Sachlexikon Film*. Reinbek: Rowohlt.
- Rother, R. (Hrsg.) (1991). *Bilder schreiben Geschichte. Der Historiker im Kino*. Berlin: Wagenbach.
- Russel, L. (2002). Archaeology and Star Trek: Exploring the past in the future. In Russel (2002a), 19-29.
- Russel, M. (2002b). „No more heroes any more“: the dangerous world of the pop culture archaeologist. In Russel (2002a), 38-37.
- Russel, M. (ed.) (2002a). *Digging Holes in Popular Culture. Archaeology and Science Fiction*. (Bournemouth University School of Conservation Science, Occasional Papers, 7). Bournemouth: Oxbow.
- Schlenker, R. & Bick, A. (2007). *Steinzeit. Leben wie vor 5000 Jahren*. Stuttgart: Theiss & Hampp Media GmbH.
- Schollmeyer, P. (2014). Ein Lied für Kaiser Nero. In F. Carlà (Hrsg.), *Caesar, Attila & Co. Comics und die Antike*. (S. 76-85). Darmstadt: von Zabern.
- Sénécheau, M. (2006). *Archäologie im Schulbuch. Themen der Ur- und Frühgeschichte im Spannungsfeld zwischen Lehrplananforderungen, Fachdiskussionen und Geschichtsvorstellungen. Schulbücher, Unterrichtsfilme, Kinder- und Jugendliteratur*. (Dissertation) Freiburg 2006.
- Sénécheau, M. (2014). Geklaute Germanen? Fernsehdokumentationen als Basis für Unterrichtsfilme. In Gehrke & Sénécheau, (2014), 227-257.
- Solomon, J. (1980 [2001]). *The ancient world in the cinema*. New Haven: Yale University Press.
- Späth, T. (2014). In der Seele des Zenturio oder Römische Geschichte als Soap. In Gehrke & Sénécheau (2014), 123-149.
- Staff JAEI (2016). A Bibliography and Filmography of David Soren. *Journal of Ancient Egyptian Interconnections*, 10, 5-10.
- Stern, T. & Tode, T. (2005). „Noch immer geht der Schatten des Varus um und nimmt an den Enkeln des Arminius fürchterliche Rache. Zur Darstellung der Varusschlacht im Film. *Die Kunde N.F.*, 56, 119-137.
- Stern, T. (1993 [1996]). Archäologie im Film. In S. Wolfram & U. Sommer, *Macht der Vergangenheit – Wer macht Vergangenheit. Archäologie und Politik*. (S. 66-74). Langenweissbach: Beier & Beran.
- Stern, T. (1994). Das Verhältnis von Archäologie und Film. *Archäologische Information*, 17 (1), 9-13.
- Stern, T. (1997). Zwischen Glotze und Lehrfilm – eine Bestandsaufnahme archäologischer Filme für Kinder und Jugendliche. *Archäologische Information*, 20 (2), 241-247.
- Stern, T. (1999). Abendland filmt Morgenland. Agatha Christie, der Film und die Archäologie. In Trümpler (1999), 439-464.
- Stern, T. (2001). Le „marketing“ de la propagande en prehistoire – le film archéologique sous le 3e Reich. In A.-M. Adam, I. Bardies, D. Heckenbrenner, J.-P. Legendre, L. Olivier, T. Panke, F. Petry, M. Sary, B. Schmitzler, T. Stern, L. Strauss & P. Wilmouth (eds), *L'Archéologie en Alsace et en Moselle au temps de l'annexion (1940-1944)*. (p. 145-157). Metz: Musees de Strasbourg, Musees de la Cour d'Or.

- Stern, T. (2002a). Der propagandistische Klang stummer Zeugen deutscher Vorzeit. Archäologiefilme im Nationalsozialismus. In H.-P. Kuhnen (Hrsg.), *Propaganda, Macht, Geschichte. Archäologie an Rhein und Mosel im Dienst des Nationalsozialismus*. (S. 213-228). Trier: Rheinisches Landesmuseum.
- Stern, T. (2002b). Weltwunder und Wunderwelten – Schliemanns Erbschaft an Indiana Jones, In I. Jensen & A. Wiczorek (Hrsg.), *Dino, Zeus und Asterix. Zeitzeuge Archäologie in Werbung, Kunst und Alltag heute*. (S. 161-166). Mannheim: Reiss-Engelhorn-Museen.
- Stern, T. (2003). Germanen gegen Pharaonen. Zur Archäologie Ägyptens im Kulturfilm des „Dritten Reichs“. In Denzer (2003a), 96-108.
- Stern, T. (2005). Könnte Muttererde eindringlicher zu uns sprechen? Spurensuche im archäologischen Film. In P. Zimmermann & K. Hoffmann (Hrsg.), *Geschichte des dokumentarischen Films in Deutschland 3. Drittes Reich 1933-1945*. (S. 367-375). Stuttgart: P. Reclam jun.
- Stern, T. (2015a). Reenactment, Archäologie und Film – Ein Seitenblick auf Bertram Haudes Essay „Krieg als Hobby? *Forum Kritische Archäologie*, 4, 18-20.
- Stern, T. (2015b). *Einer von uns!?: Indiana Jones und das mediale Bild des Archäologen. Archäologie als Kunst*. (S. 217-233). Wilhelm Fink Verlag.
- Stiglegger, M. (2008). Zwischen den Welten. Die Mumie als Archetyp der Horrorphantastik. *Splating Image*, 74, 43-47.
- Stiglegger, M. (2011). Die Bedeutung des Horror Films für Jugendliche. *Mediamanual*, 15, 1-12.
- Stiglegger, M. (2015). Die Seduktionstheorie des Films: John Ford im Spiegel kontinentaler Philosophie. In I. Ritzer (Hrsg.), *Classical Hollywood und kontinentale Philosophie*. (S. 157-172). Wiesbaden: Springer VS.
- Taylor, D. G. E (2000). *Digging Up Hollywood: The Portrayal of Archaeology and Archaeologists in Motion Pictures*. University of Newcastle Upon Tyne.
- Tode, T. & Stern, T. (1998). Das Bild des Archäologen in Film und Fernsehen. In Arbeitsgruppe Film der Christian-Albrechts-Universität, 1-22.
- Tode, T. & Stern, T. (2003). Die Darstellung der Varusschlacht im Film. In Denzer (2003a), 145-167.
- Tode, T. (2006). Rezension: Marcus Junkelmann: Hollywoods Traum von Rom. Gladiators und die Tradition des Monumentalfilms. *Filmblatt*, 31, 100-102.
- Traber, B. & Wulf, H. J. (Hrsg.) (2004). Abenteuerfilm. T. Koebner (Hrsg.), *Filmgenre*. Stuttgart: P. Reclam jun.
- Trinkaus, E. & Shipman, P. (1993). *Die Neandertaler. Spiegel der Menschheit*. München: Bertelsmann.
- Trümpler, C. (1999b). Eine Dunkelkammer wurde mir zugewiesen... Fotografie und Film auf den Ausgrabungen. In Trümpler (1999), 229-258.
- Trümpler, C. (Hrsg.) (1999a). *Agatha Christie und der Orient – Kriminalistik und Archäologie*. Bern: Ruhrlandmuseum.
- Trümpler, C. (Hrsg.) (2008). *Das große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1940)*. Köln: Dumont.
- Vossen, U. (2005). Horrorfilm. T. Koebner (Hrsg.), *Filmgenre*. Stuttgart: P. Reclam jun.
- Winkelmann, B. (2012). *Archäologie zwischen Wissenschaft, Medien und Öffentlichkeit. Archäologievermittlung in populären TV-Dokumentation*. New York. Hamburg: disserta Verlag.
- Wyke, M. (1997). *Projekting the past. Ancient Rome, Cinema, and History*. New York: Routledge.
- Zorpidu, S. (2003). Über die Sichtbarwerdung des Verhältnisses zwischen Archäologie und imperialistischer Politik im populären Spielfilm. In Denzer, 2003a, 240-257.
- Zorpidu, S. (2004). The Public Image of the Female Archaeologist. The Case of Lara Croft. In H. Bolin (ed.), *The Interplay of past and Present*. Huddinge: Södertörns högskola.

Über den Autor

Dr. Ulf Ickerodt M.A. ist Landesarchäologe von Schleswig-Holstein. Er hat in Bonn, Köln und Halle prähistorische Archäologie, klassische Archäologie und Ethnologie studiert. Neben seiner Tätigkeit in der praktischen archäologischen Denkmalpflege beschäftigt er sich publizistisch mit die archäologische Forschung betreffenden kulturwissenschaftlichen Fragestellungen. Zentrales Forschungsfeld sind mentalitäts-, wirkungs- oder rezeptionsgeschichtliche Themen, die er anhand moderner Massenmedien wie Comics, Werbung und eben Film adressiert.

Dr. Ulf Ickerodt

Archäologisches Landesamt Schleswig-Holstein
Brockdorff-Rantau-Straße 70
D - 24837 Schleswig
Ulf.Ickerodt@alsh.landsh.de

<https://orcid.org/0000-0002-4654-7138>

