

Indy, Lara und Jean-Luc

Wer kennt sie nicht: Indiana Jones, Lara Croft, Sydney Fox, der archäologische Laienforscher Captain Jean-Luc Picard vom Raumschiff U.S.S. Enterprise – die berühmtesten Archäologen unserer Zeit. Welche andere wissenschaftliche Disziplin kann mit vergleichbar bekannten Protagonisten aufwarten?

Ihr Leben ist kurzweilig und aufregend, ihre Funde und Erkenntnisse sind spektakulär. Wie nüchtern hingegen stellt sich der Alltag eines, meinethalben sächsischen, Feldarchäologen dar. Nicht mit Bullenpeitsche oder Phaser, sondern bewaffnet mit Kelle, Pinsel und Handfeger, kniet er über kleinteiligen Scherbenresten. Langweilige Monografien, die außer einer Handvoll Kollegen kaum einen Leser fesseln werden, sind die Früchte seiner Arbeit. Nun sind die oben genannten Damen und Herren fiktive Charaktere und, vielleicht mit Ausnahme von Captain Picard, Raubgräber. Einzig und allein am materiellen Wert der Artefakte interessiert, scheren sie sich kaum um Recht und Gesetz, ein forschungsbezogener Ansatz ist nicht zu erkennen. Die Zerstörung der Befunde – und nur die lassen eine kulturhistorische Deutung der Fundstücke zu – wird billigend in Kauf genommen. Hier wird eine Archäologie geschildert, die, vollkommen objektorientiert, kunstgewerblich hochrangige und im Verkauf einträgliche Einzelstücke jagt.

Doch diese Form der Archäologie war in früheren Zeiten nicht unüblich und für Indy gab es sogar eine leibhaftige Vorlage. Die Figur des Dr. Henry Walton „Indiana“ Jones – smart wie Cary Grant, zupackend wie James Bond und schlau wie Albert Einstein – wurde inspiriert durch Hiram Bingham III., dem Gatten einer millionenschweren Tiffany-Erbin. Auf einer seiner Südamerika-Expeditionen stieß der US-Amerikaner Bingham am 24. Juli 1911 auf die Ruinen von Machu Picchu. Seine darauf folgenden Beutezüge durch Peru, bei denen er über 5000 kostbare Artefakte unter einem Vorwand außer Landes schaffte, belasten bis heute das Verhältnis zwischen der peruanischen Regierung und dem Yale Peabody Museum nahe Boston. Die Bedeutung der grandiosen Ruinen hat Bingham nie erfasst, wissenschaftlich gesehen war er eine Niete.





Auch Heinrich Schliemann gehörte, zumindest während seiner frühen Grabungskampagnen, zur Gattung der archäologischen Glücksritter und Raubgräber. Bei seiner Suche nach der antiken Stadt Troja, Anfang der 1870er-Jahre, ließ er kurzerhand einen 15m tiefen und 40m breiten Graben durch den im Nordwesten der Türkei gelegenen Siedlungshügel Hisarlik treiben. Er wühlte sich achtlos durch jene Schichten, die das Troja aus den Schilderungen Homers gewesen sein könnten – genau danach suchte er ja. Zwar fand er in einer tieferen, älteren Schicht den sogenannten „Schatz des Priamos“, zerstörte dabei allerdings unwiederbringlich die Siedlungsspuren aus sämtlichen jüngeren Schichten. Mit dem letzten König von Troja hat der Fund nichts zu tun, Schliemann hatte zu tief gegraben. Obwohl durch die ihm ausgestellte Grabungserlaubnis verpflichtet, den Fund den osmanischen Behörden zu melden, brachte er ihn heimlich außer Landes [1].

„Wir suchen nicht nach Dingen, sondern nach Fakten.“, sagt Indiana Jones im dritten Filmteil zu seinen Schülern. Gehalten hat er sich nie daran, doch genau darum geht es in der Archäologie. Deren Selbstverständnis hat sich glücklicherweise grundlegend verändert, das Abenteuer Archäologie findet jetzt auf anderen Ebenen statt. Bingham und Schliemann können kein Unheil mehr anrichten und unsere altertumsbegeisterten Filmhelden haben vielleicht sogar zu einem wachsenden Interesse an archäologischer Arbeit beigetragen. Wohl täglich kann man auf einem der zahlreichen Fernsehkanäle eine Sendung zur Archäologie finden, auch die Online- und Printmedien halten ein breites Angebot zu diesem Themenbereich bereit und helfen, das in den Abenteuerfilmen vorgestellte Bild zu korrigieren.

von Rüdiger Schlosske

[1] Heinrich Schliemann hat durch seine unbekümmerte Vorgehensweise bei den ersten Grabungen in Hisarlik viel Kritik geerntet. Sicherlich ist ihm auch selbst aufgegangen, dass seine „Grabungstechnik“ suboptimal war und – ein ehernes Gesetz der Archäologie – man nur ein Mal etwas ausgraben kann. In den folgenden Jahren und bei Grabungen an anderen Orten ging er erheblich vorsichtiger zu Werke und machte sich schlussendlich doch um Archäologie und Grabungstechnik verdient. Zu verdanken hat er dies der Mithilfe des Architekten und Archäologen Wilhelm Dörpfeld, welcher als Begründer des modernen Grabungswesens gilt.