

Objekte – Raum – Zeit: Die Archäologie – ein Sonderfall der Digital Humanities?

Im deutschsprachigen Raum gehören die unterschiedlichen archäologischen Disziplinen in der Regel zum Fächerkanon der Geisteswissenschaften. Im Rahmen der neu entstehenden Studiengänge oder Center für Digital Humanities wird die Archäologie jedoch häufig ausgespart und es findet eine Konzentration auf die textwissenschaftlich arbeitenden Fächer statt.

Auch im Bereich der Kongresse und Workshops lässt sich diese Entwicklung beobachten, so existiert seit Jahren neben den etablierten Veranstaltungen der Digital Humanities die CAA (Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology), die ausschließlich das Feld der Archäoinformatik abdeckt. Schnittmengen zwischen diesen beiden Gruppierungen entstehen selten.

Im Folgenden soll den Gründen für diese Entwicklung nachgegangen werden.

Eine der Antworten auf diese Frage stellt die Vermutung dar, dass es sich bei der Archäologie überhaupt nicht um eine Geisteswissenschaft handelt. Gestützt wird diese Vermutung dadurch, dass im angelsächsischen Raum die Archäologie meist nicht den Geisteswissenschaften zugeordnet wird. Tatsächlich sind die herangezogenen Quellen, Methoden und Vorgehensweisen gänzlich andere als bei den übrigen Geisteswissenschaften. So stehen nicht Texte und die darin enthaltenen Informationen im Zentrum der Forschung, sondern Objekte und deren Verbindung mit Raum und Zeit bilden das Rückgrat des Erkenntnisgewinns. Die herangezogenen Methoden sind vielfältig und stammen aus einer Vielzahl von Wissenschaften von der Geographie, über die Physik, bis hin zu Mathematik und Statistik. Eine interdisziplinäre Ausrichtung der Vorhaben ist somit meist generisch, eine Beherrschung sämtlicher Methoden durch die Archäologie ist heute nicht mehr zu realisieren.

Man könnte somit zurecht behaupten, dass es sich bei der Archäologie nicht um eine Geisteswissenschaft handelt, sondern vielmehr um eine Verbindung aus Natur- und Geowissenschaften. Dieser Ansatz greift jedoch zu kurz, er lässt außer Acht, dass sich diese Beobachtung lediglich auf die Methoden zur Datengenerierung beziehen. Eine Ausgrabung mit all ihren Anforderungen kann natürlich tatsächlich ausschließlich durch technisches Personal durchgeführt werden. Hieraus entstehen jedoch lediglich Pläne, Tabellen, Fotografien, Datenbanken sowie eine Unzahl von Artefakten und Befunden. Einen Einblick in die Kulturgeschichte des untersuchten Ortes und Zeitraumes ergibt sich hieraus nun nicht von selbst. An dieser Stelle ist nun der geisteswissenschaftliche Sachverstand gefordert, der die Ergebnisse ordnen, sortieren und mit anderen Quellen in Einklang bringen kann, um auf diese Weise neues Wissen aus den Daten zu generieren.

Die Archäologie ist somit in ihrer Methodik häufig den anderen Geisteswissenschaften fremd, in ihren Ergebnissen und Schlüssen dann jedoch wieder ganz eine von ihnen. Ein Ausschluss dieser Wissenschaft kann somit nicht durch ihre generische Andersartigkeit, sondern vielmehr durch gegenseitiges Unverständnis und unterschiedlich gewachsene Strukturen erklärt werden.

Wenn die Archäologie nun einen Platz im Rahmen der Digital Humanities beansprucht, ist die Frage berechtigt, was kann sie hierzu beitragen und wo liegen die Anknüpfungspunkte?

Im Gegensatz zu den übrigen Geisteswissenschaften ist die Archäologie, im besonderen Maße die Feldarchäologie, mittlerweile ohne digitale Unterstützung nicht mehr denkbar. Die Verwaltung von teils mehreren Hunderttausend Artefakten ist mit den heutigen zeitlichen und finanziellen Rahmenbedingungen nicht mehr zu realisieren. Von diesem Wissen um die Verwaltung und Analyse von großen Datenbeständen aus unterschiedlichsten Quellen können selbstverständlich

auch andere Fachbereiche profitieren. Im besonderen Maße trifft dies auf die räumlichen Daten zu, deren Möglichkeiten weit über das punktförmige Kartieren von Daten auf Google-Karten hinausgehen und durch einen Großteil der Geisteswissenschaften noch vollkommen unerkannt sind, während die Analyse und die Visualisierung komplexer räumlicher Zusammenhänge mittlerweile zu einer der Standardmethoden der Archäologie gehört. Immer leistungsfähigere Geoinformationssysteme sowie immer präzisere Daten zu Landschaftsmorphologie, Vegetation, Hydrologie oder Geologie lassen gänzlich neue Analysen zu und führen zu erstaunlichen Ergebnissen. Hochauflösende dreidimensionale Modelle der Erdoberfläche sollen dies anhand einiger Beispiele verdeutlichen.

Die fachlichen Anknüpfungspunkte sind mit den antiken Texten seit jeher gegeben, sie haben nur in den vergangenen Jahren zugunsten neuer Fragestellungen an Bedeutung verloren. Die Entdeckung von Mykene und Troja wären ohne die Analyse der homerischen Epen wohl kaum geglückt, ohne Pausanias Beschreibung von Olympia würden wir wohl nicht wissen, welche Bauten welchem Zweck dienten.

Es wäre zu hoffen, dass wieder mehr Vorhaben diese Schnittstelle besetzen, um ein reiches und differenziertes Bild der Vergangenheit zu zeichnen, was nur durch eine Verbindung sämtlicher Disziplinen gelingen kann. Virtuelle Arbeitsumgebungen und standardisierte Dateiformate bieten uns hier bisher ungeahnte Möglichkeiten, Text, Objekt, Raum und Zeit miteinander zu verbinden und erstmals gemeinsam zu visualisieren und zu analysieren. Es ist zu hoffen, dass sich Vertreter der einzelnen Disziplinen aufeinander zubewegen, um gemeinsam neuen Erkenntnisse mit neuen Methoden zu generieren.

Die Archäologie stellt zwar durch ihre Methodik einen Sonderfall innerhalb der Geisteswissenschaften dar, gehört jedoch unzweifelhaft zu diesen und muss daher auch innerhalb der Digital Humanities einen Platz beanspruchen. Gegenseitig können die unterschiedlichen Wissenschaften nur voneinander profitieren, gerade auf die digitalen Methoden und Vorgehensweisen trifft dies im besonderen Maße zu.