

Information und Dokumentation für Schulen zu den Workshops im Rahmen der Ausstellung

ARKHAIOLOGIA

Diese Workshops richten sich an alle Schulstufen. Ablauf und Inhalt werden der jeweiligen Schulstufe angepasst. Die Workshops verlangen keine Vor- oder Nachbereitung. Die vorliegende Dokumentation ist als zusätzliche Information zu den Themen und als Anregung für die Lehrpersonen gedacht.

Es handelt sich dabei um ein Angebot der Kunstvermittlung des CentrePasquArt.

Dieses Dossier wurde erstellt von: Lauranne Allemant & Sarah Stocker

September 2011

Kontakt der Kunstvermittlung, CentrePasquArt:

032 322 24 64 oder kunstvermittlung-biel@bluewin.ch

Dauer der Aktionswochen: 17.10.2011 bis 25.11.2011

Ce dossier pédagogique existe aussi en français. Vous pouvez le télécharger sur le site www.pasquart.ch ou en demander un exemplaire auprès du service de Médiation culturelle du CentrePasquArt (032 322 24 64 ou mediation-culturelle-bienne@bluewin.ch).

Das umfangreiche Angebot für Schulklassen, Kinder und Jugendliche wurde durch die freundliche Unterstützung der Stiftung VINETUM ermöglicht.

S T I F T U N G
vinetum

INHALT

1. Generelle Informationen	3
1.1 Kurzbeschreibung der Workshops	3
1.2 Lernziele der Workshops	4
1.3 Ablauf der Workshops	5
2. Dokumentation zur Vor- und Nachbereitung	6
2.1 ARKHAIOLOGIA - Informationen zur Ausstellung	6
2.2 Was ist Archäologie?	8
a) Definition und Geschichte	8
b) Die Arbeit von ArchäologInnen	9
c) Was fasziniert uns heute an der klassischen Archäologie?	10
d) Was kann „Archäologie“ im weiteren Sinn bedeuten?	10
2.3 Archäologie in der Kunstgeschichte	11
a) 17. Jahrhundert: Nicolas Poussin	11
b) 18. Jahrhundert: Henry Hoare II	12
c) 19. Jahrhundert: Antonio Canova	12
d) 20. Jahrhundert: Mario Merz	13
e) 21. Jahrhundert: Cyprien Gaillard	14
2.4 Aspekte zum Ausstellungsthema mit Werkbeispielen	14
a) Rekonstruktion und Deutung	14
b) Erfinden (Imagination), Nachahmen (Imitation) und Täuschen	15
c) Schatz oder Abfall?	16
d) Zersetzung und Konservierung	17
e) Archäologie und Schrift	19
3. Quellen	20
4. Abbildungen	21

1. Generelle Informationen

Während den Aktionswochen im Herbst 2011 finden im Rahmen der Ausstellung ARKHAIOLOGIA drei Workshops statt. Diese sind kostenlos und werden den verschiedenen Schulstufen angepasst. Die folgenden Informationen gelten als Richtlinien, jedoch werden die Workshops ständig erweitert und nach Bedarf angepasst. Jeder Workshop soll so zu einem individuellen Erlebnis für die Schulklassen werden!

1.1 Kurzbeschreibung der Workshops

Die drei Workshops legen den Akzent auf das Erleben, die Erfahrung und den Dialog. Dabei kommen sowohl kognitive als auch erfahrungsorientierte Elemente zum Zug.

> **Botschaft an die Zukunft**

Über die Zeit hinweg verändern sich nicht nur Menschen sondern auch Material. Gewisse Materialien behalten zwar die Form, verändern aber ihre Farbe, andere zersetzen sich und verschwinden vollständig: Eis schmilzt, Papier verbrennt, Tinte verschmiert. Und wenn etwas in Stein gemeißelt ist, bleibt es dann in alle Ewigkeit erhalten und lesbar? Anhand der Kunstwerke in der Ausstellung ARKHAIOLOGIA denken wir über das Konservieren von Dingen nach und hinterlassen Botschaften in verschiedenen Materialien. Wie weit in der Zukunft werden sie noch lesbar sein? (Für alle Alterstufen ab Kindergarten geeignet)

> **Von Scherben zu Geschichten**

Anhand von Knochensplintern, Tonscherben, Stücken von Metall etc., versuchen sich ArchäologInnen das Leben in früheren Zeiten vorzustellen. Sie rätseln und (er)finden Geschichten zu den Fundstücken. Was passiert aber, wenn wir die Sache auf den Kopf stellen und aus Resten von heute neue Dinge erfinden und bauen? Und dazu Geschichten, wie diese Gegenstände früher gebraucht wurden? Mit dieser

spielerischen Aktion nähern wir uns im Atelier der Art an, wie KünstlerInnen in der Ausstellung ARKHAILOGIA mit der Archäologie umgehen. (Für Primarschule geeignet)

> **Was bleibt von heute?**

DVDs, SMS, digitale Fotos und Facebook-Profile. - Was von heute wird die Zeit überdauern und was werden unsere Ururenkel nie von uns wissen, weil Spuren davon über die Zeit verschwunden sind? Wie könnte eine Archäologie unserer Lebensweise, unserer Kommunikation aussehen, die heute mehrheitlich elektronisch ist und nicht an Material wie Papier gebunden? Wir denken über die Flüchtigkeit dessen nach, was uns für unsere heutige Lebenswelt wichtig erscheint und skizzieren Möglichkeiten des Archivierens. Das wird uns ausgehend von Werken der Ausstellung ARKHAILOGIA zu spannenden Diskussionen anregen! (Für Oberstufe und Mittelschulen geeignet)

1.2 Lernziele der Workshops

> **Botschaft an die Zukunft**

(Für alle Alterstufen ab Kindergarten geeignet)

- Die SchülerInnen schärfen ihr Bewusstsein für Veränderung von Material über die Zeit.
- Sie erleben Schrift-Zeichen als Träger von Information und Kommunikation und setzen diese bewusst künstlerisch-gestalterisch ein.
- Dabei machen sie haptisch-motorische Erfahrungen mit verschiedenen Werkzeugen und Material.

> Von Scherben zu Geschichten

(Für Primarschule geeignet)

- Die SchülerInnen lernen Rekonstruktion, Interpretation und Imagination als Bestandteile der (künstlerischen) Archäologie zu verstehen.
- Sie nutzen das Potenzial des Narrativen und Fiktiven der (künstlerischen) Archäologie auf kreative Weise.
- Dabei erleben sie Abfall als Überrest von heute und ver-/ bewerten diesen neu.

> Was bleibt von heute?

(Für Oberstufe und Mittelschulen geeignet)

- Die SchülerInnen reflektieren Sinn und Unsinn von Erhaltung (Speichern, Bewahren, etc.) gegenüber dem Verlorengehen.
- Sie machen sich Gedanken zu materiellem und ideellem Wert von Hinterlassenschaften u.a. in Bezug auf die Umwelt.
- Als kreatives Element entwickeln sie Ideen und Lösungen zur Erhaltung von Gütern.

1.3 Ablauf der Workshops

Der Ablauf der Workshops wird jeweils den unterschiedlichen Altersstufen angepasst. Auch werden laufende Erfahrungen miteinbezogen. Unsere Vermittlerinnen ändern den Ablauf zudem spontan, um auf die entsprechenden Gegebenheiten zu reagieren. Falls Sie über den präzisen Ablauf ihres spezifischen Workshops mit Ihrer Klasse mehr erfahren möchten, nehmen Sie bitte mit der Stelle der Kunstvermittlung Kontakt auf.

Tel: 032 322 24 64, Email: kunstvermittlung-biel@bluewin.ch

2. Dokumentation zur Vor- und Nachbereitung

Vorbemerkungen

Eine Vorbereitung auf den Workshop ist nicht nötig. Die vorliegende Dokumentation gibt den LehrerInnen Informationen und Instrumente in die Hand, um das Thema mit den SchülerInnen im Unterricht vorzubereiten oder nach dem Besuch zu vertiefen. Die Dokumentation versteht sich als zusätzliche Möglichkeit, sich mit dem Thema der Ausstellung auseinanderzusetzen. Zu den in Kapitel 2.3 erwähnten Werken finden sich unter 4. Abbildungen. Sie sind jeweils auf einer separaten Seite platziert, damit diese einzeln ausgedruckt, kopiert und an die SchülerInnen verteilt werden können. Unter 2.4 „Aspekte des Ausstellungsthemas mit Werkbeispielen“ finden sich Anstöße zur Reflexion und Diskussion zu Unterthemen, die mit der Archäologie in Zusammenhang stehen. Sie sind als Anregung für den Unterricht gedacht.

2.1 ARKHAIOLOGIA - Informationen zur Ausstellung

Das CentrePasquArt präsentiert erstmals unter dem griechischen Begriff **ARKHAIOLOGIA** eine Ausstellung zum Dialog von Kunst und Archäologie. Sei es die Sehnsucht nach vergangenen Hochkulturen oder die Faszination für Ruinen und Ausgrabungsstätten, die Beweggründe, sich mit der Wissenschaft der Archäologie auseinander zu setzen, sind ganz unterschiedlicher Natur. In der bildenden Kunst hat das mit der Archäologie verbundene Interesse an der kulturellen Entwicklung der Menschheit seit jeher Spuren hinterlassen. Die internationale Themenausstellung **ARKHAIOLOGIA** zeigt anhand dreissig künstlerischer Positionen auf, wie aktuell und unterschiedlich das klassische Themenfeld der Archäologie von zeitgenössischen Künstler/-innen aufgegriffen und verarbeitet wird. So finden sich bei weitem nicht nur Bilder von Ruinen oder Ausgrabungen, auch die Arbeitsmethoden der Archäologen werden übernommen. Mannigfaltig sind die visuellen Referenzen der Werke wie auch das Interesse der Kunstschaffenden an einer Archäologie der Gegenwart oder des Intimen. Exklusiv sind unter anderem Arbeiten von Jonathan Meese, Daniel Richter und Simon

Fujiwara sowie Funde der Ausgrabungen von Daniel Spoerri's letztem Tableau Piège zu sehen.

Die Archäologie interessiert sich ausschliesslich für den Menschen und seine Hinterlassenschaften wie Gebäude, Werkzeuge, Kunstwerke etc. Erkenntnisse zu Umwelt, Klima, Ernährung oder Alter von Funden tragen zur Rekonstruktion vergangener Kulturen bei. Als Quelle dienen dabei die materiellen Hinterlassenschaften des Menschen. Die Archäologie ist eine verhältnismässig junge Wissenschaft. Als ihr Begründer gilt Johann Joachim Winckelmann, der 1762 in seinem viel beachteten Sendschreiben über die ersten Ausgrabungen in Pompeji und Herculaneum berichtet hat. Mitte des 19. Jahrhunderts entwickelt sich die Archäologie zunehmend zur Wissenschaft, die Grabungstechniken werden verbessert und die exakte Dokumentation, aber auch die Auswertung, Konservierung und Archivierung gewinnen an Bedeutung.

Kunstgeschichte Das in der Renaissance einsetzende Interesse für die Antike führte im 15. und 16. Jahrhundert zu einer intensiven Beschäftigung mit griechischen und römischen Altertümern. Ab Mitte des 16. Jahrhunderts tritt die akribische Erfassung der Denkmäler ein: Es werden mit Kupferstichen und Holzschnitten illustrierte Enzyklopädien und Kataloge veröffentlicht. Das Sammeln, Erfassen und Dokumentieren archäologischer Funde bleibt in der Folgezeit Gegenstand und Inspirationsquelle der bildenden Kunst. Im 20. Jahrhundert erinnern in den 1960er und 1970er Jahren vor allem die räumlichen Installationen aus „armen“, respektiv alltäglichen Materialien wie Erde, Holz oder Glassplitter der Arte Povera-Künstler bezüglich Materialität an archäologische Fundstücke. Auch die In-situ-Arbeiten der Vertreter der Land Art haben ästhetisch oft einen Bezug zu archäologischen Stätten.

Aktualität Ein Rückblick auf die internationalen Kunstmessen der letzten drei Jahre zeigt, dass das Thema der Archäologie zahlreichen Kunstwerken immanent oder gar Gegenstand derselben ist. Am Institut National d'Histoire de l'Art in Paris fand 2009 ein Kolloquium statt, dessen Ziel es war, der Verbindung zwischen zeitgenössischer Kunst und Archäologie nachzugehen. Erstaunlicherweise fand bisher keine thematische Ausstellung zur Dialektik von Archäologie und zeitgenössischer Kunst

statt, obwohl das Thema sowohl gesellschaftlich als auch im Bereich der bildenden Kunst hoch aktuell ist. So wird heute im allgemeinen Sprachgebrauch der Begriff der Archäologie in allen Bereichen für jegliche Art von Sammeln, Sortieren und Archivieren verwendet. 2010 fanden gleich drei grössere künstlerische Interventionen statt, die direkt mit dem Fachbereich der Archäologie in Verbindung stehen. Professionelle Archäologen des INRAP (Institut National de Recherches Archéologiques Préventives) gruben das 1983 von Daniel Spoerri veranstaltete und anschliessend zugeschüttete *Déjeuner sous l'herbe* – das letzte der Tableaux Pièges des Künstlers – aus. An der Frieze Art Fair in London war die Installation *Frozen City* von Simon Fujiwara, ein aufwändiger Fake archäologischer Ausgrabungen, die meist diskutierte Arbeit. Und auf Einladung hin setzten sich Jonathan Meese und Daniel Richter mit archäologischen Fundstücken auseinander, die bei Grabungen in der norddeutschen Hansestadt Stade gefunden worden waren. In ARKHAIOLÓGIA werden alle drei genannten Arbeiten erstmals gemeinsam in einer Museumsausstellung präsentiert.

Neben typischen Motiven wie Ruinen oder Ausgrabungsstätten sind Werke zu sehen, welche die visuelle Ästhetik der Archäologie aufgreifen oder im Rahmen derer technische Methoden, wie das Sammeln, Katalogisieren und Archivieren übernommen worden sind. Künstlich hergestellte Pseudofundstücke runden die Vielfalt der ausgestellten Werke ab. Thematisch erstreckt sich der künstlerische Dialog mit der Archäologie also von der klassischen Archäologie über die archäologischen Arbeitsmethoden bis hin zur Archäologie der Gegenwart und des Intimen. In der Ausstellung wird anhand ausgewählter künstlerischer Positionen – darunter internationale Grössen – den verschiedenen Themen nachgegangen.
(Text: Dolores Denaro)

2.2 Was ist Archäologie?

a) Definition und Geschichte

Die Archäologie interessiert sich für alle materiellen Überreste der menschlichen Existenz, die in der Erde oder unter Wasser gefunden werden. Sie studiert diese

Elemente, die aus einer Zeitspanne vom Ursprung der Menschheit bis heute stammen, um daraus historische und soziologische Informationen über damalige Zivilisationen herauszufinden. Gefundene Objekte können von spezifisch kunsthistorischem Interesse sein (wie z.B. die berühmte römisch-griechische Marmorstatue des *Laokoon*, entdeckt um 1505) oder von allgemein kulturgeschichtlichem (wie z.B. die römische Stadt Pompeji, um 1748). Die Archäologie beschreibt und datiert die gefundenen Monumente und Objekte nicht nur, sondern versucht darüber hinaus alle Aspekte des menschlichen Lebens über die Jahrtausende zu rekonstruieren.

Zuerst von gebildeten SammlerInnen und auch AmateureInnen betrieben, wurde die Archäologie im 19. Jh. zur Wissenschaft, die von da an mehr und mehr systematische Ausgrabungen betrieb. Die Archäologie ging von der Schichtenkunde (Stratigraphie) aus, die einen naturwissenschaftlichen Ursprung hat, und trägt seither zur Weiterentwicklung der Geschichtswissenschaft bei, indem sie schriftliche mit materiellen Quellen ergänzt, diese widerlegt oder deren Lücken füllt. Somit ist die Archäologie eine ausgesprochen interdisziplinäre Wissenschaft, welche die Technik, die Naturwissenschaft, die Geschichtswissenschaft und die Philosophie vereint.

b) Die Arbeit von ArchäologInnen

ArchäologInnen graben mit Schaufeln und Spaten in der Erde, grössere Mengen Erdmaterial tragen sie mit Schaufelbaggern ab; mit Kellen und anderen kleineren Werkzeugen lösen sie festsitzende Fundstücke vorsichtig aus der Erde. Während sie minutiös Schicht um Schicht freilegen, dokumentieren GrabungszeichnerInnen und – fotografInnen laufend diesen Grabungsprozess auf der archäologischen Stätte. Ein wichtiger und aufwändiger Teil der archäologischen Arbeit ist im Anschluss an die Ausgrabung das Untersuchen der Fundstücke, das Erfassen und Inventarisieren derer am Computer und auf dieser Grundlage schliesslich die Auswertung der gesamten Grabung.

c) Was fasziniert uns heute an der klassischen Archäologie?

Für Fernsehfilme und historische Features wie auch für grosse Hollywoodproduktionen bieten archäologische Entdeckungen beliebte Grundlagen. *Der Gladiator*, *Troja* und *Alexander* basieren auf Geschichten, die unter anderem dank der Archäologie wieder entdeckt wurden. Filme wie *Indiana Jones*, *Tomb Raider* und *Die Mumie* drehen sich konkret um Ausgrabungsstätten. Sie nutzen das populäre Interesse an der Archäologie, verbreiten aber keine wahrheitsgetreuen Bilder dieser wissenschaftlichen Arbeit: Wenn nicht gleich GrabplündererInnen, so sind die so genannten ArchäologInnen in diesen Filmen zuallererst HeldInnen und AbenteuerInnen, die nach Ruhm streben und keine Rücksicht nehmen auf Verluste antiker Überreste. Die zeitliche Dimension und die unvorstellbare Ausdauer, die bei archäologischen Unternehmungen prägend sind, kommen in diesen Erzählungen genauso wenig zum Ausdruck wie die häufige Ereignislosigkeit auf den Ausgrabungsstätten.

Computerspiele wie *Siedler* oder *Age of Empires* - von der Belletristik ganz abgesehen - sind ein weiterer Hinweis für die grosse Verbreitung archäologischer Themen in der zeitgenössischen Populärkultur. Es ist die bildnerische Assoziation mit der antiken, legendenreichen, mysteriösen Welt, welche viel zur Spannung und Attraktivität dieser Unterhaltungsgüter beiträgt.

d) Was kann „Archäologie“ im weiteren Sinn bedeuten?

Nebst der Bezeichnung für die konkrete Wissenschaft, wird der Begriff „Archäologie“ heute in einem weiteren Sinn auch für ein Interesse an Vergangenenem oder Verschwundenem im Allgemeinen verwendet. So werden beispielsweise Fundstücke aus der eigenen Kindheit, diesem den Erwachsenen abhanden gekommenen Ort, unter dem Begriff „Archäologie“ gefasst. Heute gibt es wissenschaftliche wie auch künstlerische Bestrebungen, mit dem Instrumentarium der Archäologie die unmittelbare Gegenwart zu bergen und dabei gleichsam „*durch den Schleier der Erscheinungen*“ hindurchzutreten um „*zum Wesen, zum tatsächlichen Kern der Dinge vorzustossen*“, wie es der Kulturwissenschaftler Knut Ebeling ausdrückt (Ebeling et al. 2004, S.18). Die Archäologie dient zur 'Entbergung' von etwas, das

sonst verborgen bliebe, das „*sich in der Erde ebenso befinden kann, wie in der Seele, im Körper oder in den Medien*“ (Ebd., S.20). So kann z.B. das Anlegen von Archiven bereits als archäologische Arbeit definiert und das Führen eines Tagebuches als „Archäologie des Intimen“ bezeichnet werden.

2.3 Archäologie in der Kunstgeschichte

(Werkbeispiele ausserhalb der Ausstellung ARKHAILOGIA)

a) 17. Jahrhundert: Nicolas Poussin (1594-1665), *Et in Arcadio ego*, um 1638-1640

Seit die bedeutenden antiken Plastiken *Laokoon* und *Apollo vom Belvedere* im Jahre 1505 entdeckt wurden, begann man in der Renaissance, Zeugen antiker Kunst systematisch zu suchen. Diese beeindruckenden Beispiele künstlerischer Meisterschaft steigerten das Interesse an der Antike, welches sich bald auch im Schaffen der damaligen Künstler niederschlug.

Ein Gemälde von Nicolas Poussin aus dem 17. Jahrhundert macht den ungebrochenen Einfluss antiker Ideale gleich auf mehreren Ebenen sichtbar: Der Ort der Szene entspricht der idealen Landschaft Arkadiens, einer Art Paradies der Antike, welche in der Renaissance zum Sehnsuchtsort wurde. Die menschlichen Figuren sind in ihren Körperformen und Proportionen den Meisterwerken antiker Plastik nachempfunden, die Poussin in Roms Sammlungen mit Bewunderung studierte. Schliesslich bildet ein antikes Grabmal das Zentrum des Gemäldes, dessen Inschrift die anwesenden Figuren zu entziffern versuchen: „*Et in Arcadio ego*“ (lateinisch für: „Auch in Arkadien bin ich“; gemeint ist „ich“ = der Tod). Geleitet von einem Idealbild der Antike stellt Poussin so das untergegangene Traumland aus einem verflommenen Zeitalter dar, in dem selbst der Tod seinen Schrecken verloren hat.

b) 18. Jahrhundert: Henry Hoare II (1705–1785), Englischer Landschaftsgarten von Stourhead um 1740

Die archäologischen Ruinen Roms wurden von englischen Architekten und Gartenbauern im 18. Jahrhundert zu neuem Leben erweckt. Abbildungen römischer Ruinen in Büchern und Stichwerken italienischer Architekten der Renaissance gelangten nach Grossbritannien und prägten den hiesigen Geschmack. Nebst diesen überlieferten Dokumenten beeinflussten auch lebhaftere Reiseeindrücke die damalige Bauweise: Italienreisen waren ab 1660 bis ins 19. Jahrhundert unter wohlhabenden englischen Jünglingen zum Abschluss ihrer Studien sehr verbreitet. Zum Programm dieser so genannten „Grand Tour“ gehörte unter anderem der Besuch der Ruinen des antiken Roms und seit deren Entdeckung auch der archäologischen Ausgrabungsstätten von Herkulaneum und Pompeii.

So verbreitete sich das antike Bauen, was etwa dem Klassizismus als Baustil in England zu seinem Durchbruch verhalf. Nachempfundene klassische Architektur sowie vorgetäuschte altertümliche Ruinen waren denn auch wichtige Bestandteile des Englischen Landschaftsgartens, der damals zeitgemässen Gartengestaltung von englischen Landsitzen. Diese Bauwerke hatten keine funktionale Bestimmung (der Tempel des Apoll z.B. wurde nicht zur Ehrung dieses griechischen und römischen Gottes genutzt), sondern dienten lediglich als kulissenhafte Schmuckelemente, die den Geist der Antike verströmen sollten.

Das abgebildete *Pantheon* im Landschaftsgarten von Stourhead erinnert an die italienische *Villa Rotonda* aus der Renaissance, die ihrerseits nach dem Vorbild des antiken Pantheons (erbaut im Jahr 126 v.Ch.) in Rom konzipiert wurde.

c) 19. Jahrhundert: Antonio Canova (1757-1822), *Perseus*, 1801

Der Einfluss der längst vergangenen Antike auf Kunst und Kultur hält an: Strebte man damals auch nach neuen Themen für die Kunst, so war im 19. Jahrhundert eine Mehrheit überzeugt, dass der Weg zur künstlerischen Vollkommenheit unbedingt über das Studium und die Nachahmung der griechischen Kunstmeisterschaft ging. Antonio Canova war ein beispielhafter Bildhauer dieser Überzeugung. Seine Marmorskulpturen wenden sich klar ab von den üppigen Formen des vorangehenden

Barock und kehren zurück zu der zurückhaltenden aber umso überzeugenderen Klarheit, die der klassischen griechischen Skulptur entlehnt ist. So weist sein Werk *Perseus* deutliche Bezüge zur antiken Skulptur des *Apollo vom Belvedere* auf, dennoch ist es nicht als Plagiat dessen zu verstehen, sondern als bewusstes Zitat. Die dargestellte Situation ist der unmittelbare Moment nachdem Perseus, eine Figur aus der griechischen Mythologie, die gorgonische Medusa mit den Schlangenhaaren besiegt und enthauptet hat. In einer dynamischen und gleichzeitig harmonisch ausgeglichenen Position, hält Perseus den Kopf der Besiegten in der linken, das eben noch benutzte Schwert in der rechten Hand.

Übrigens: Die Antike als Ideal war damals zwar weit verbreitet, was man zu Zeiten Canovas jedoch noch nicht wusste, ist dass die antiken Skulpturen damals nicht im nackten Marmor daher kamen, sondern farbig bemalt waren. Das Wissen über diesen Umstand, welches unser Bild der antiken Kulturgüter grundlegend veränderte, verdanken wir der Archäologie.

d) 20. Jahrhundert: Mario Merz (1925-2003), *Igluo di pietra*, 1982

Vor allem bezüglich Materialität erinnern die räumlichen Installationen der 1960er und 1970er Jahre aus 'armen' respektive einfachen und alltäglichen Materialien wie Erde, Holz oder Glassplitter der Arte Povera-Künstler im 20. Jahrhundert an archäologische Fundstücke. Mario Merz war ein Vertreter dieser Kunstströmung, die er nach 1965 in Turin mitinitiierte. Sein Werk ist geprägt von geistigen, bald metaphysischen Konzepten der menschlichen Existenz, der Welt, ja des ganzen Universums. Insofern ist es kein Zufall, dass seine zu Ikonen gewordenen 'Iglus' aus Eisen, Glas, Reisigbündeln und/oder Stein in ihrer archaischen Form wie rätselhafte heilige Stätten einer untergegangenen Zivilisation anmuten. Ihr Erscheinungsbild erinnert an Kultstätten wie Stonehenge oder uralte menschliche Behausungen wie die Trulli (Rundhäuser mit Steindächern) in Süditalien. Die Spirale und der Kreis, die in Merz' Werk häufig wiederkehren, sind nicht nur symbolträchtige Formen (z.B. Kreis = Unendlichkeit), sie liegen auch unserem Kosmos zugrunde (z.B. von den Ringen des Saturns bis zur Iris unserer Augen) und vereinen somit Natur und Kultur in sich.

e) 21. Jahrhundert, Cyprien Gaillard (1980*), *Belief in the Age of Disbelief. Les deux chemins au ruisseau / étape VIII*, 2005

Indem Cyprien Gaillard heute einen traditionellen Landschaftsmaler damit beauftragt, von Überbauungen in Schweizer Agglomerationssiedlungen Veduten im klassischen Stil zu malen (*Swiss Ruins*, 2005) oder wenn er zeitgenössische Häuserblocks in einen holländischen Landschaftsstich des 17. Jahrhunderts integriert (*Belief in the Age of Disbelief*, 2005), zeigt der junge Künstler heutige Architektur als moderne Ruine, kurz bevor sie von der Natur eingenommen wird. Die Vorstellung von Gebäuden unserer Tage als von der Zeit gezeichnete und vom Menschen verlassene archäologische Überreste ist jedoch nicht eine Erfindung Gaillards, schon im 18. Jahrhundert hat der 'Ruinenmaler' Robert Hubert (1733-1808) den Louvre als imaginäre Ruine gemalt (*Vue imaginaire de la Grande Galerie du Louvre en ruines*, 1796). Darstellungen dieser Art versinnbildlichen die zeitliche Begrenztheit unserer Kultur und bringen damit ein romantisches Gefühl der Vergänglichkeit zum Ausdruck. Ebenso fragen sie nach den Bildern, die aus unserer Gegenwart von unserer Lebenswelt für die Zukunft bleiben werden.

2.4 Aspekte zum Ausstellungsthema mit Werkbeispielen

a) Rekonstruktion und Deutung

Als in der Renaissance erste Faustkeile aus Feuerstein gefunden wurden, hielt man diese für natürliche statt vom Menschen bearbeitete Produkte. Man mutmasste, dass die Steine während Gewittern so geformt worden seien. Und zwar durch das Zusammentreffen einer gewissen Dampfabgabe von Blitz und Donner mit einer vermuteten metallischen Materie in dunklen Wolken. Aufgrund akribischer Forschungsarbeit über Jahrhunderte hinweg, glauben wir heute, die wahre Bedeutung dieser Fundstücke zu kennen: Nach heutigem Wissen gehören Faustkeile zu den ersten Werkzeugen des Menschen. Sie wurden wohl durch das Behauen von Steinen geschaffen und vielseitig verwendet: zum Hacken, Schneiden, Schaben, Schlagen und sogar Werfen. Es ist die Arbeit der ArchäologInnen, diesen

ehemaligen, grösstenteils in Vergessenheit geratenen Kontext der Fundstücke zu rekonstruieren. Wie ist das Objekt zu dieser Form gelangt? Wozu wurde es wohl benutzt? Ist das Objekt intakt erhalten oder gehörten einst andere Elemente dazu, die sich inzwischen zersetzt haben? Je weniger schriftliche Überlieferungen zur Verfügung stehen, desto grösser ist auch heute der Anteil an Spekulation beim Auswerten archäologischer Funde. Bei der Rekonstruktion der damaligen Umstände spielt die Vorstellungs- und auch Erfindungskraft - Imagination und Fiktion - in die Wissenschaft hinein.

- Vielleicht haben sich auch die heutigen ForscherInnen getäuscht und der sogenannte Faustkeil ist eigentlich ein versteinertes Gebäck? Oder was könnte es deiner Meinung nach sein?
- Welchen Sinn werden die Menschen in 2000 Jahren aus heutigen Überbleibseln konstruieren? Vielleicht halten sie Gartenzwerge für Priesterstatuen? Oder Aludosen für eine Art Briefumschlag? Etc.

Werkbeispiele:

Sophie Calle, *Le Major Davel*, 1994

Fundstück dient als Auslöser von Geschichten, die dann eine Art Rekonstruktion des verloren gegangenen Bildteiles bilden.

Young-Hee Hong, *L'archéologie de l'ordinaire*, 2010 - 2011

Ausgewählte „Fund“stücke werden als Auslöser für Assoziation, Rekonstruktion, Fiktion genutzt.

b) Erfinden (Imagination), Nachahmen (Imitation) und Täuschen

Trotz hoch entwickelter Technik gibt es bezüglich der Interpretation von Funden oft Lücken und bleibende Fragezeichen. Das Rätselhafte der Archäologie mag dazu verleiten, den Zeitgenossen oder der Nachwelt absichtlich Rätsel aufzugeben.

- Stell dir vor, sämtliche römischen Funde wären alles Täuschungen, die Tonscherben hätten nicht zufällig diese Form angenommen, sondern wären alle extra von Hand so gefertigt worden. Was wenn die Rekonstruktionen über

das römische Reich erfundene Geschichten sind, die wir für die Wahrheit halten? Wer könnte das alles erfunden haben und mit welchem Ziel?

- Hast du auch schon mal eine Schatzkiste oder etwas Ähnliches vergraben? Was wird die findende Person daraus schliessen? Wird sie durch den Fund etwas über dich erfahren?
- Bis heute ist umstritten, ob das vom griechischen Philosophen Platon erwähnte Land *Atlantis* tatsächlich existiert(e) oder ob es seiner Phantasie entsprungen ist. Vielleicht könnte deine Schatzkiste als Beweis gelesen werden, dass es *Atlantis* einst gegeben hat!?

Werkbeispiele:

Sabine Gross, *Gefunden*, 2008

Fiktion von Überresten unserer Epoche; ein zukünftiger Zustand heute bekannter und intakter Kunstwerke wird erfunden.

Ai Weiwei, *Han Dynasty Urn with Coca Cola Logo*, 1995

Indem er zeitgenössische Schriftzeichen auf neolithischer Urne platziert, erfindet er ein Objekt, das bei der zeitlichen Einordnung Rätsel aufgibt.

Simon Fujiwara, *Frozen City*, 2010

Was aussieht wie eine richtige Ausgrabungsstätte, ist eine Imitation, eine Fälschung.

Béatrice Gysin, *Archäologie der Zukunft*, 2008-2010

Erfindet Überreste von Gletschereis, ahmt diese bildhauerisch in Alabaster nach.

c) Schatz oder Abfall?

Amphoren (bauchige, enghalsige Krüge aus Ton mit zwei Henkeln) haben heute einen besonderen Wert, weil sie zu den wenigen materiellen Überresten der griechischen Epoche gehören und vom damaligen Alltag zeugen. Damals aber besaßen sie diesen Wert nicht, sie wurden lediglich als Einwegbehälter für den Transport von wertvollem Inhalt wie Wein oder Öl benutzt und danach weggeworfen.

So können Amphoren als Beispiel für antiken Abfall verstanden werden, der erst durch die Erhaltung über die Jahrtausende zu einem Schatz geworden ist.

Andererseits gibt es auch Beispiele richtiger Schätze, die zunächst für Abfall

gehalten wurden. Der römische Silberschatz von Augusta Raurica (Kaiseraugst, CH) zum Beispiel wurde unabsichtlich durch einen Bagger aus der Erde gehoben. Noch bevor deren Wert erkannt wurde, gelangten Teile des Schatzes in eine Abfallgrube der Baustelle, von wo sie schliesslich geborgen wurden.

Auch wenn etwas aufgrund des Materials selber keinen hohen Wert besitzt, kann es durch seine Rarität oder seine ideelle Wertigkeit dennoch als wertvoll erachtet werden.

- Gibt es Dinge, die du wertvoll findest, obwohl ihr materieller Wert eher klein ist?
- Was, das wir heute als Abfall wegwerfen, werden spätere Generationen vielleicht als wertvoll erachten?

Werkbeispiele:

Richard Long, *Around the Edge of Agadez*, 2007

Ausgediente, verrostete Blechbüchsen, kriegen durch die Anordnung im symbolischen Kreis eine neue Bedeutung und dadurch Wert.

Mark Dion, *History Trash Dig*, 1995

Abfall aus mehreren Epochen wird bei der sorgfältigen Bergung viel Aufmerksamkeit geschenkt, damit wird ihm implizit einen Wert zugesprochen.

Karl-Heinz Appelt, *Ohne Titel*, 2004 (aus der Serie Leitfossilien)

Definiert Abdrücke von ausgedienten Aludosen oder elektronischen Leiterplatten als archäologische Funde, analog Fossilien.

d) Zersetzung und Konservierung

Eis schmilzt, Papier verbrennt, Tinte verschmiert. Selbst Stein kann durch Einwirken von Wind und Wetter mit der Zeit zerfallen, bis er zu Sand wird. Zersetzungsprozesse passieren durch biologische Akteure wie Bakterien und Mikroorganismen (z.B. Schimmelpilze), durch chemische Vorgänge wie Oxidation (die Reaktion mit Sauerstoff) oder auch durch physikalische (z.B. Temperaturschwankungen) und mechanische Einwirkungen (z.B. Abnutzung durch den Gebrauch). Je nach Temperatur, Feuchtigkeit oder Vorkommen von Mikroorganismen in der Umgebung

bauen sich verschiedene Stoffe schneller oder langsamer ab; eine durchschnittliche Angabe dieser Dauer bietet folgende Tabelle:

Gemüse	5 Tage - 1 Monat
Orangenschale	6 Monate
Papier, Karton	2-5 Monate
Baumwoll T-Shirt	6 Monate
Laub	1 Jahr
Wollsocken	1-5 Jahre
Plastifizierter Milchkarton	5 Jahre
Lederschuhe	24-40 Jahre
Nylon-Stoff	30-40 Jahre
Alubüchse	80-100 Jahre
Glasflasche	1 Million Jahre
Styropor-Becher	500 Jahre - unendlich
Plastiksack	500 Jahre - unendlich

Quelle: <http://en.wikipedia.org/wiki/Biodegradation> (02.09.2011)

Die Konservierung, im Gegensatz dazu, verhindert oder verzögert auf physikalische und auch chemische Weise Zerfallsprozesse.

- Warum ist es ein Problem, wenn wir Alubüchsen nicht sachgerecht entsorgen sondern z.B. am Seeufer liegenlassen?
- Gibt es Dinge, die du gerne vor dem Zerfall retten und ewig haltbar machen würdest? Wie würdest du das anstellen?

Werkbeispiele:

Béatrice Gysin, *Archäologie der Zukunft*, 2008-2010

Mit ihren archivierten Spuren in 'Eis' wird die fragile Existenz von Gletschern thematisiert.

Daniel Spoerri, *Déjeuner sous l'herbe*, 1983-2010

Vom Bankett, dessen Reste vergraben wurden, blieben z.B. Glasflaschen und Besteck erhalten, Essensreste hatten sich inzwischen zersetzt.

e) Archäologie und Schrift

Schreiben ist für uns alltäglich: Einkaufslisten, Telefonnummern, den Titel eines Liedes - was wir nicht vergessen wollen, notieren wir auf einen Zettel, auf die Hand, in die Agenda. Auch für die Kommunikation mit unseren Mitmenschen ist die Schrift wichtig, um einander Informationen mitzuteilen, ohne dass man sich am selben Ort befindet. Nebst der Tinte auf Papier existiert Schrift heute vermehrt in digitaler Form, sei es als SMS, Email oder Chat-Nachricht.

Die ältesten Schriftstücke, die man je gefunden hat - auf Tonstücken eingravierte Zeichen, die wir heute nicht mehr entziffern können -, sind über 5000 Jahre alt. Es ist anzunehmen, dass es Niederschriften von Zählungen sind (Anzahl Soldaten, Vorräte, Gold etc.). Dank der Arbeit von ForscherInnen können wir gewisse alte Schriften wieder entziffern: Die Entdeckung einer Steinplatte im Jahr 1799 (*Stein von Rosetta*), auf welcher derselbe Text in drei verschiedenen Schriften eingemeisselt ist, war der Schlüssel zur Entzifferung der ägyptischen Hieroglyphen. Die älteste Schrift, die heute immer noch verwendet wird ist Chinesisch.

Weil wir gewisse alte Schriften entziffern können und sich diese auf Tonstücken oder in Stein erhalten haben, können wir alltägliche Details oder sehr persönliche Dinge aus früheren Zeiten lesen, die nie für jemanden ausser den Empfänger gedacht waren.

- Wie wird es möglich sein, dass unsere Nachfahren in 2000 Jahren unsere Schrift noch lesen können respektive überhaupt noch geschriebenen Text in irgendeiner Form von uns besitzen oder finden?
- Hast du schon einmal eine Geheimschrift erfunden? Wie und warum?

Werkbeispiele:

Pascal Häusermann, *Vita brevis- Ars longa*, 2006-2008

Aussagen von heute – Werbebotschaften – transferiert er in eine antike Schriftdarstellung.

Ai Weiwei, *Han Dynasty Urn with Coca Cola Logo*, 1995

Wendet einen modernen Schriftzug auf eine archaische Vase an.

3. Quellen

Bücher

- **Flutsch 2005:** Laurent Flutsch, *Futur antérieur. Trésors archéologiques du 21e siècle après J.-C.*, Gollion: Infolio, 2005
- **Ebeling et al. 2004:** Knut Ebeling, Stefan Altenkamp (Hg.), *Die Aktualität des Archäologischen in Wissenschaft, Medien und Künsten*, Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag, 2004
- **Gombrich 1968:** Ernst H. Gombrich, *Die Geschichte der Kunst*, Stuttgart und Zürich: Belser, (2. durchges. Auflage) 1986

Internetseiten

- "A brief history of writing",
http://www.britishmuseum.org/explore/young_explorers/discover/videos/a_brief_history_of_writing.aspx
- "L'Archéologie en questions",
<http://www.culture.gouv.fr/culture/organisation/dapa/pdf/archeologie-questions2007.pdf>
- <http://wikipedia.org>

4. Abbildungen

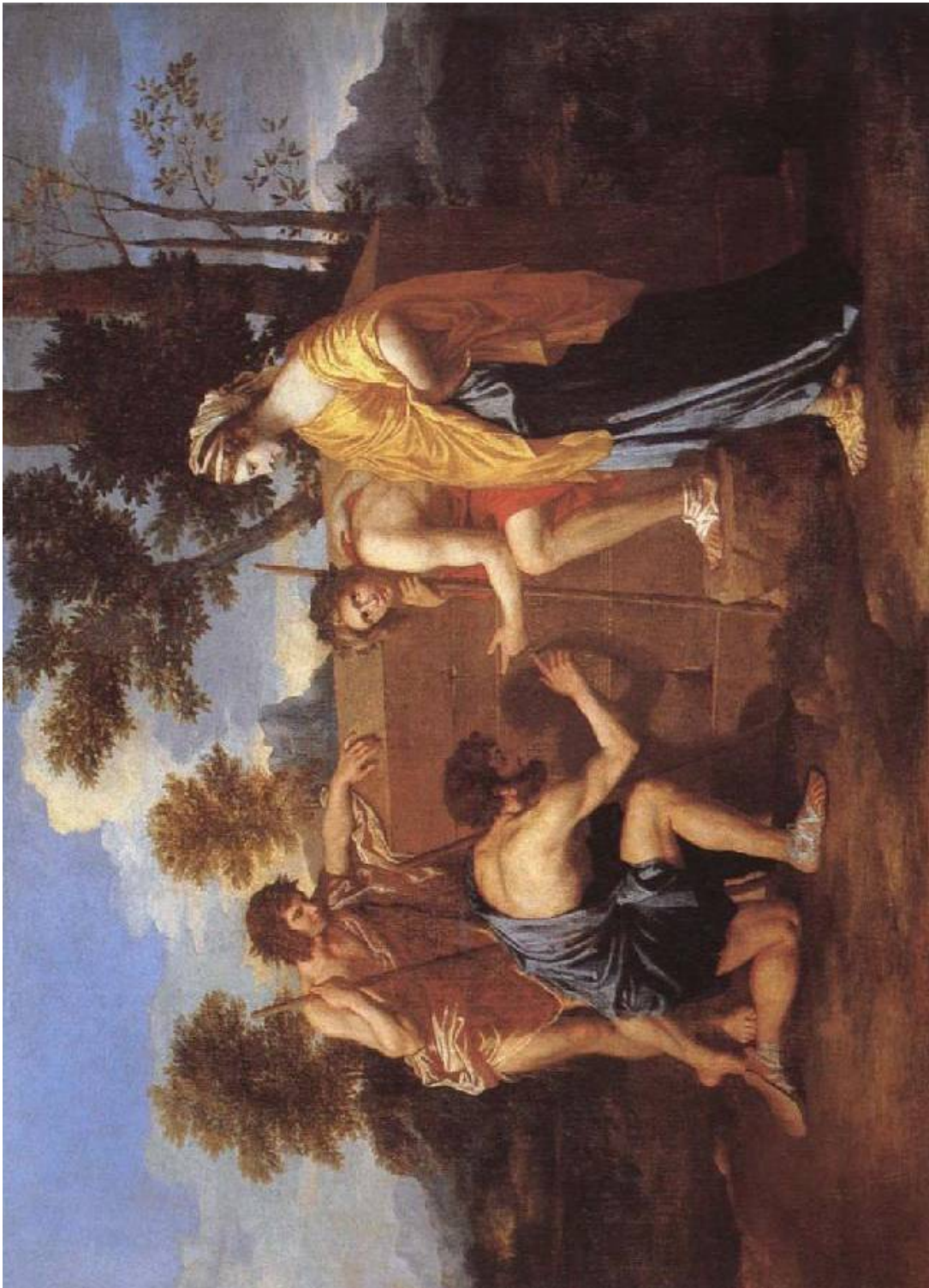


Abb.1: Nicolas Poussin (1594-1665), *Et in Arcadio ego*, um 1638-1640, 85 x 121 cm, Paris, Louvre



Abb.2: Henry Hoare II (1705–1785), Englischer Landschaftsgarten von Stourhead, um 1740.



Abb.3: Antonio Canova (1757-1822), *Perseus*, 1801, Rom, Vatikanische Museen.



Abb. 4: Mario Merz (1925-2003), *Igloo di pietra*, 1982, Otterlo (NL), Köller-Müller Museum.

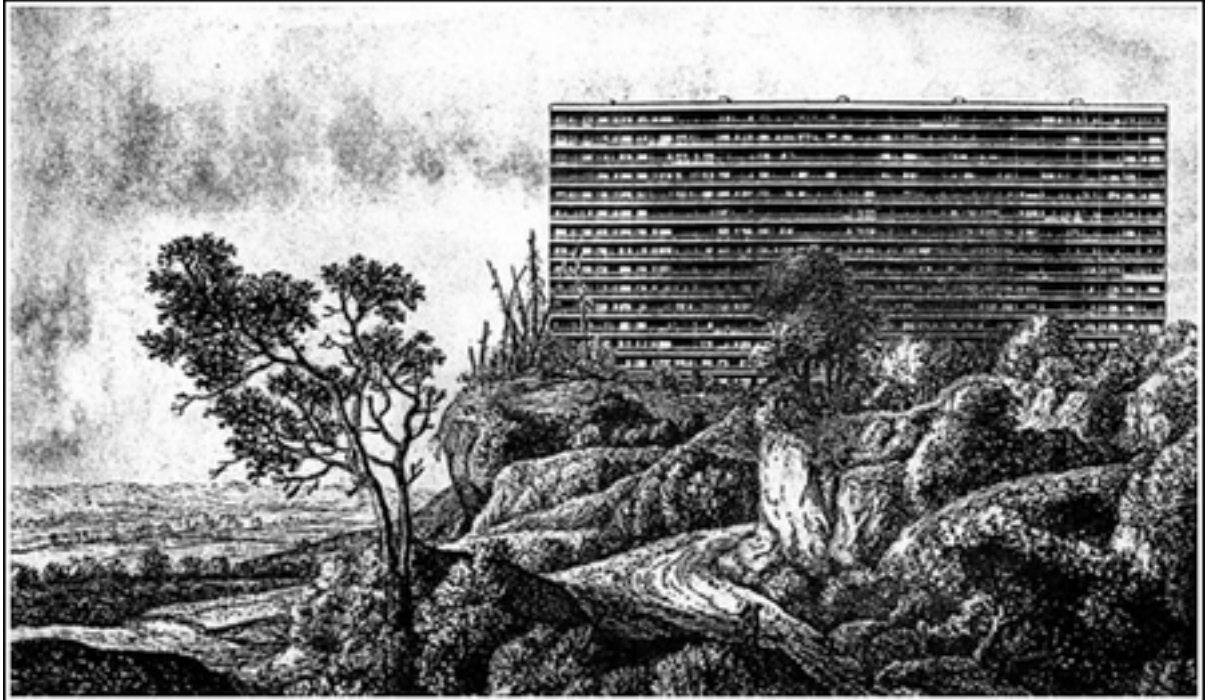


Abb. 5: Cyprien Gaillard (1980*), *Belief in the Age of Disbelief. Les deux chemins au ruisseau / étape VIII*, 2005, 18 x 20 cm, Paris, Courtesy Bugada & Cargnel.