

ZeitRäume, Raumräume, Topoi

Computer als technisches Artefakt im Wohnumfeld

Susanne Floss

Abstract: *Das Beispiel des Heimcomputers eignet sich besonders gut, um daran einige Besonderheiten im Umgang einer Archäologie der Moderne mit der materiellen Kultur der jüngsten Vergangenheit herauszuarbeiten. Entlang der zentralen Begriffe Raum, Zeit und materielle Kultur diskutiert der Beitrag Heimcomputer als technisches Artefakt im Wohnumfeld. Die Aufnahme dieses Objektes mit seinen spezifischen Eigenschaften in die häusliche Umgebung wird anhand ihrer Nutzung in Jugendzimmern sowohl örtlich als auch gesellschaftlich-historisch verortet. Eine interdisziplinäre Methodendiskussion im Austausch mit den Medienwissenschaften entwirft darüber hinaus eine methodische Erweiterung der bisher in den archäologischen Disziplinen üblichen Ansätze.*

The example of the home computer is particularly suitable for working out some of the special features of how an archaeology of modernity deals with material culture of the recent past. Along the central concepts of space, time and material culture, the article discusses the home computer as a technical artefact in the domestic environment. The inclusion of these objects with their specific characteristics in the domestic environment is located both locally and socio-historically on the basis of their use in teenagers' rooms. In addition, an interdisciplinary discussion of methods in dialogue with media studies develops a methodological extension of the approaches previously used in archaeological research.

Dieser Beitrag unternimmt den Versuch, die Einführung von Heimcomputern aus der Perspektive einer Archäologie der Moderne zu beleuchten und dabei die Folgen des Einzugs dieses technischen Artefakts für die Nutzenden und die Gesellschaft aufzuzeigen. Dies geschieht, indem die für archäologische Betrachtungen drei grundlegenden Begriffe Raum, Zeit und materielle Kultur reflektiert, in Beziehung zueinander gebracht und auf Heimcomputer als Artefakte angewendet werden. Es wird außerdem versucht, die spezifischen Eigenschaften von Heimcomputern im Vergleich zu anderen Objektgruppen, die die Archäologie untersucht, aufzuzeigen. Der Heimcomputer eignet sich als Artefakt gut dafür, die Notwendigkeiten eines besonderen Umgangs der Archäologie der Moderne mit seinen Quellen zu

diskutieren und auf diesem Wege das Methodenspektrum der archäologischen Disziplinen insgesamt zu bereichern. Neben der Betrachtung des Heimcomputers selbst ist dieser als Objekt in Beziehung zu seiner direkten (Wohn-)Umgebung zu setzen. Über seine Aufgehobenheit im Raum wird der Kontakt zu den Personen hergestellt, die diesen Raum aktiv gestalten und bewohnen. Gleichzeitig erweitert er den Möglichkeitsraum der handelnden Personen und verändert diese durch seine Anwesenheit. Im Folgenden liegt der Fokus auf der Betrachtung von Jugendzimmern und ihren Bewohner*innen. Seine Eigenschaft als Kommunikationsmittel macht darüber hinaus eine Diskussion seiner Einbindung in Netzwerke sowie Art und Gestalt der kommunizierten Informationen notwendig. Schließlich ist noch zu reflektieren, wie die kulturellen Praxen der Nutzenden in den historischen Gesamtkontext einzuordnen sind. Ziel dieses Beitrags ist es, die archäologischen Fächer mit den Medienwissenschaften ins Gespräch zu bringen, und den spezifischen Erkenntnisgewinn durch die Nutzung der Fragestellungen und Methoden der Archäologie herauszuarbeiten.

Am Anfang war das Dingliche?

Die archäologischen Disziplinen bedienen sich bei der Erforschung der Vergangenheit meist einer ähnlichen Herangehensweise und Reihenfolge von Arbeitsschritten. Eine zentrale Rolle innerhalb dieses Arbeitsablaufs nimmt oft die archäologische Ausgrabung als Mittel der Quellengewinnung ein.¹ Dabei werden vor allem zwei Quellengruppen erfasst: Funde und Befunde. Funde sind materielle Objekte wie Keramiken, Steinartefakte oder eben auch ein aufgefundenes Telefon oder Radio. Eingebettet sind diese in eine Matrix, die letzten Endes eine Mischung aus natürlichen Bodenbildungen und durch Menschen verursachten Materialien ist. Dies sind z.B. Schutt, Zersetzungsprodukte von durch menschliche Aktivitäten eingebrachtem organischem Material, Zeugen von Herstellungsprozessen wie Schlacken oder Putzschlieren und Ähnliches.

Neben den Funden, mit denen meist eher kleinere, mobile Objekte gemeint sind, treten oft bauliche Strukturen zutage. Sowohl die umgebende Matrix der Funde als auch die baulichen Strukturen werden noch während der Ausgrabung einer genaueren Betrachtung unterzogen. Der sogenannte Befund, der hier betrachtet und dokumentiert wird, »repräsentiert die Gesamtheit historisch aussagefähiger

1 Vgl. Kenzler, Hauke: »Ausgrabung«, in: Barbara Scholkmann/Hauke Kenzler/Rainer Schreg (Hg.), Archäologie des Mittelalters und der Neuzeit. Grundwissen, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2016, S. 59–66; Frommer, Sören: Historische Archäologie. Ein Versuch der methodologischen Grundlegung der Archäologie als Geschichtswissenschaft (= Tübinger Forschungen zur Historischen Archäologie, Bd. 2), Büchenbach: Dr. Faustus 2006, S. 303–309.

Beobachtungen in archäologischen Fundsituationen«.² In der Praxis geht es darum, vor Ort verschieden beschaffene Bereiche innerhalb des Bodens, Verfärbungen, Mauern, als zusammengehörig erkennbare bauliche Strukturen usw. zu erkennen und sie in sinnvolle Einheiten zu scheiden sowie zu nummerieren, zu beschreiben und dokumentarisch zu erfassen. Man erkennt schon, dass hier bereits inhaltliche Bewertungen und Interpretationen vor Ort stattfinden und mit der Entscheidung für weitere Arbeitsschritte rückgekoppelt werden. Verwirrenderweise wird in der Praxis der Begriff Befund auch für die angetroffenen Strukturen selbst verwendet, und es werden »Befundnummern« zur Zuordnung vergeben. Der Begriff des Befundes denkt aber immer den Bedeutungszusammenhang der Beobachtung und die Kontextualisierung mit. Die beschriebene Quellenerschließung ist selbstredend nur ein Teil der in der Archäologie gebräuchlichen Methoden und des Arbeitsprozesses, wenn auch ein stilbildender.

Die Art der (materiellen) Quellen und der überwiegend eingesetzten Quellengewinnungsmethoden bei Ausgrabungen legen den Bearbeitenden zunächst eine bestimmte Art von Raumbegriff gewissermaßen mit in die Wiege. Archäolog*innen spüren die Materialität von Raum und seinem Inhalt am eigenen Leib, spätestens, wenn ein Eimer mit Erdmaterial aus dem Schnitt ans andere Ende des Ausgrabungsgeländes zu tragen ist. Ebenso wie der beschriebene Eimer ist der Raum für Archäolog*innen in der Anschauung in der Berufspraxis also naheliegenderweise ein »container« im Sinne Einsteins³, in dem sich Funde und Befunde befinden. Um es auf die Spitze zu treiben, lagern sie ihre Funde und Gerätschaften vor Ort oftmals in (Bau-)Containern und verbringen in ihnen ihre Pausen. Alles scheint also im ersten Moment klar zu sein, was sich Archäolog*innen vorstellen, wenn sie von Raum reden. Sie vermessen diesen selbst, sie kümmern sich um die Lagebeziehungen der Objekte und Strukturen zueinander und sie denken über die Fundstelle nach. Es werden Karten und Pläne zur Dokumentation gezeichnet und Fotos mit Himmelsrichtungen versehen. Man darf sagen, es ist ein euklidischer Raum⁴, ein Raum, der vermessen wird wie in den frühen Tagen der Geografie und der Vermessung der Erde.

Man betritt analog dazu hier Neuland und »entdeckt« etwas, man findet Objekte und Strukturen. Ein Hauch einer Erzählung von Entdecker*innen und Abenteuer*innen vergangener Zeiten mischt sich in den öffentlichen Diskurs über Archäologie, der in Figuren wie Lara Croft oder Indiana Jones ihren Ausdruck findet. Al-

2 Eggert, Manfred K.H.: Prähistorische Archäologie. Konzepte und Methoden, Tübingen/Basel: Narr Franke Attempto 2012, S. 50.

3 Vgl. Rau, Susanne: Räume. Konzepte, Wahrnehmungen, Nutzungen, Frankfurt a.M./New York: Campus Verlag 2013, S. 61.

4 Vgl. ebd., S. 63.

les hat auf einer Ausgrabung seinen »Ort«.⁵ Die archäologischen Disziplinen speisen sich hier erkennbar historisch aus ähnlichen Gedankenmustern wie die Geografie. Paradoxerweise produziert sie als Wissenschaft auf dem Weg von der sinnlich-körperlichen Wahrnehmung zur Fachpublikation auch Raum, indem Vorstellungen gebildet werden, die auf die Theorienbildung des Faches Auswirkungen haben. Es werden materielle Quellen und ihre Raumbezüge gemeinsam ediert. Das Konzept des Befundes weist hier parallel bereits auf eine komplexere Verbindung von Raum, Materialität und gesellschaftlicher Realität der Vergangenheit. Bereits während der Ausgrabung gibt die verfolgte historische Fragestellung den Pfad vor, auf dem sich die Ausgrabenden im Gelände durch den Raum bewegen. Es sind dies sowohl der euklidische als auch der imaginierte, historische, gesellschaftlich konstruierte Raum (z.B. Einflussphären und Territorien, Lebenswelten verschiedener gesellschaftlicher Schichten oder die Zuordnung zu einer Gruppe mit ähnlicher materieller Kultur) als gesellschaftliches Konstrukt der Vergangenheit und Gegenwart. Hier deutet sich an, dass die Archäologie als eine Wissenschaftssparte durch ihre Arbeit im Spannungsfeld zwischen Materialität und ihrer Eigenwahrnehmung als historischer (Kultur-)Wissenschaft mit changierenden Modi Operandi im Umgang mit dem Raumbegriff agiert, die teils gleichzeitig angelegt sind und ineinanderklappen.

An dieser Stelle lohnt sich ein Rückgriff auf die Raumkonzepte Michel Foucaults, die er in die Begriffe Utopie und Heterotopie kleidet.⁶ In seinem Spiegelbildnis wird eine ähnliche Klappung des Raumbegriffs und deren Verbindung zur gesellschaftlichen Realität beschrieben. Der Betrachtende sieht sich selbst im Unwirklichen, im Spiegelbild, in der »Utopie«. Jedoch ist der Spiegel, der die Utopie zeigt, gleichzeitig materiell im Raum vorhanden. Vermittelt über das materielle Objekt ergibt sich eine Rückwirkung auf die Selbstwahrnehmung des Betrachtenden. Er nimmt seinerseits den sinnlichen, bildlichen Eindruck von sich selbst und des ihn umgebenden Raums in sich auf. Dies beeinflusst sein Selbstverständnis und seine Handlungen. Bei der Betrachtung des eigenen Gesichts würde beispielsweise ein Klecks aus Farbe, den der Betrachtende sieht, wahrscheinlich die Handlung des Entferns des Fleckes initiieren.⁷

Interessant an diesen Ausführungen Foucaults ist die darin enthaltene Aussage, dass Menschen offenbar für ihre Selbsterkenntnis eine Reflexion ihrer selbst ins Utopische benötigen. Diese Notwendigkeit könnte ein wesentlicher Antrieb für die Menschheit sein, ihre Geschichte zu erforschen, sich in der Utopie einer gedachten

5 Vgl. ebd., S. 64.

6 Eine gute Zusammenfassung zu Foucault bieten Günzel, Stephan: Raum. Eine kulturwissenschaftliche Einführung, Bielefeld: transcript 2020, S. 111–119; und S. Rau: Räume, S. 89ff.

7 Vgl. Foucault, Michel: »Der utopische Körper«, in: Ders., Die Heterotopien. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2021, S. 23–36, hier S. 34f.

Vergangenheit zu spiegeln. Dieser verborgene Antrieb hat unter Umständen direkte Konsequenzen auf historisches Arbeiten.

Foucaults Spiegelbildnis wird hier bemüht, da es unseres Erachtens wichtig ist, sich vor Augen zu führen, dass die Beschäftigung mit der Vergangenheit, wenn sie wissenschaftlichen Ansprüchen genügen soll, eine umfassende Quellenkritik voraussetzt, aber auch eine kritische Selbstreflexion des Bearbeitenden über seine eigenen Standpunkte und Vorbedingungen, sein eigenes Verortetsein in der Welt. Eine gängige Einführung zur historischen Methode formuliert dies so:

Die Geschichtswissenschaft fragt nach den Prinzipien, die der jeweiligen Verknüpfung von Einzeltatsachen zugrunde liegen und nach den Kriterien, mit deren Hilfe der Historiker einige von vielen Einzeltatsachen auswählt. Diese lassen sich ableiten aus der Fragestellung des Historikers: Sie wird bestimmt von der Erfahrung des Historikers, von seiner ›Weltanschauung‹ in Form von Geschichtsphilosophien oder Geschichtstheorien (Welterklärungsversuche) und dem jeweiligen Stand der Erforschung eines historischen Gegenstandes. Es ist also die Reflexion des Historikers über sein eigenes Tun, die als ein grundlegendes Element der Wissenschaftlichkeit in seine Arbeit einbezogen wird. Diese Aufgabe wird heute meist als ›Ideologiekritik‹ bezeichnet.⁸

Auf einer Ausgrabung reflektieren Archäolog*innen deshalb ständig darüber, wie sie sich durch den Raum bewegen. Gemeint ist im Sinne der Ausführungen oben sowohl der euklidische als auch der gesellschaftlich konstruierte Raum.

Das Auffinden von Mauerresten kann zum Beispiel dazu führen, dass diese als Teil einer Stadtmauer des Mittelalters von den Ausgrabenden interpretiert werden. Hier verfügen sie über Vorwissen, das den konkreten Befund in Beziehung zu anderen Teilen der historischen Überlieferung setzt. Die Art des Maueraufbaus, ihre Lage im Bebauungsgefüge der Stadt und die Überlieferung in Schriftquellen zu Herrschaftsgebieten und Stadtgeschichte, die durch die Art des Mauerwerks und die Befunde gegebene zeitliche Einordnung: All dies führt in unserem Beispiel zu einer Hypothesenbildung, dass es sich hier um die Stadtmauer einer bestimmten Zeitstellung handeln könnte. Die Ausgrabenden operieren entlang der Hermeneutik gerichtet in Bezug auf den Erkenntnisgewinn.⁹ Sie spiegeln ihr Vorwissen in den Raum, erhalten eine Rückmeldung durch den Befund und setzen ebenfalls wie der vor dem Spiegel Stehende eine Aktion der weiteren Untersuchung in Gang. Dabei bewegen sie sich durch den Raum z.B. in einen anderen Bereich des Geländes, um Maueranschlüsse oder dergleichen zu suchen.

8 Borowsky, Peter/Vogel, Barbara/Wunder, Heide: Einführung in die Geschichtswissenschaft I. Grundprobleme, Arbeitsorganisation, Hilfsmittel (= Studienbücher Moderne Geschichte, Bd. 1), Opladen: Westdeutscher Verlag 1989, S. 12f.

9 Vgl. S. Frommer: Historische Archäologie, S. 295–322, besonders S. 303–309.

Hinter alldem liegt noch eine weitere Ebene von räumlicher Interaktion. Die ehemalige gesellschaftliche Realität findet ihren materiellen Niederschlag, der zusätzlich der durch Formationsprozesse entstandenen Veränderungen des Befunds vor den Ausgrabenden liegt. Der Weg von der vergangenen Realität führt dabei von der Biozönose über die Thanatozönose zur Taphozönose und schließlich zur archäologischen Datenbasis.¹⁰ Am Ende steht die Frage, wie aus den materiellen Hinterlassenschaften der vergangenen Gesellschaften auf die ehemalige gesellschaftliche Realität geschlossen werden kann. Die Interpretationen des Quellenmaterials müssen an dieser Stelle an eine entsprechende Methoden- und Theorienbildung angedockt werden.¹¹

Auch in der Theoriendiskussion der archäologischen Fächer wurde bereits das Bild des Spiegels bemüht. Allerdings führt dieses Gleichnis in seiner einfachen Zuspitzung, die Vergangenheit spiegle sich direkt im Fundmaterial und den Befunden, zu einer Vereinfachung, die bereits kritisch hinterfragt wurde.¹² Die Frage nach dem Erkenntnisgewinn seitens des Archäolog*innen während ihrer Arbeit kann aber sehr wohl mit Foucaults Spiegelgleichnis gedeutet werden. Es überlagern sich verschiedene Räume, konstruierte wie euklidische. Es ergeben sich verschiedene Ebenen der Räumlichkeit, die hier kurz versuchsweise aufgezählt werden sollen:

1. Archäolog*innen haben bei ihrer Arbeit eine Utopie der Vergangenheit im Kopf, von der aus sie ihren Erkenntnisprozess starten. Von der Fragestellung über die Quellen zur Interpretation und Auswertung gelangen sie zu neuer Erkenntnis und bewegen sich dabei entlang der Hermeneutik durch so etwas wie einen Erkenntnisraum. Dass Vorstellungen von der Vergangenheit immer utopische Elemente enthalten, liegt an der Lückenhaftigkeit der Quellen und der Notwendigkeit zur Interpretation begründet. Dieser eingebaute utopische Charakter historischer Forschung und der Mangel an vollständigem Wissen machen die Vergangenheit bei vielen Menschen jenseits des wissenschaftlichen Erkenntnisgewinns zu Projektionsflächen für eigene Wünsche und zu Sehnsuchtsorten, die teils in kulturelle Praxen wie dem Verkleiden, den Besuch und die Ausrichtung von historischen Spektakeln wie Mittelaltermärkten und Ritterturnieren oder

10 Vgl. Schreg, Rainer: »Quellenkritik«, in: Barbara Scholkmann/Hauke Kenzler/Rainer Schreg (Hg.), *Archäologie des Mittelalters und der Neuzeit. Grundwissen*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2016, S. 101–115.

11 Umfassend hierzu: S. Frommer: *Historische Archäologie*.

12 Vgl. Veit, Ulrich: »Ur- und Frühgeschichtliche Archäologie«, in: Stefanie Samida/Manfred K.H. Eggert/Peter Hahn (Hg.), *Handbuch Materielle Kultur. Bedeutungen, Konzepte, Disziplinen*, Stuttgart: Metzler'sche Verlagsbuchhandlung/Carl Ernst Poeschel Verlag 2014, S. 350–359, hier S. 355.

dergleichen münden. Letztere können durchaus als heterotopisch verstanden werden.

2. Archäolog*innen bewegen sich durch und arbeiten körperlich im euklidischen Raum und gewinnen materielle Zeugnisse der Vergangenheit, die hier zwar nicht direkt die vergangene Realität spiegeln, aber sehr wohl die vermittelnde Rolle des Spiegels aus Foucaults Gleichnis einnehmen.
3. Hinter dem materiellen Quellenniederschlag verbergen sich die konstruierten Räume der früheren Gesellschaften, die teils noch heute im euklidischen Raum strukturbildend sind. Zum Beispiel wirkt sich eine ehemalige Stadtbegrenzung als Ausdruck des Selbstverständnisses seiner Bürger*innen und/oder deren Beherrschers noch heute auf die Topografie von Städten aus.
4. Diese wirken sich wiederum, dadurch dass die ehemaligen Konzepte bei der Bewegung in der Stadt gleichsam rezipiert werden, auf die heutige Gesellschaft und ihr Selbstverständnis aus.
5. Archäolog*innen selbst konstruieren Raum im Rahmen ihrer Interpretationen, wenn sie z.B. von Handwerkervierteln in Städten sprechen oder Verbreitungsgebiete von Keramiktypen interpretieren, und speisen neue Vorstellungen in den gesellschaftlichen Diskurs ein. Erkennbar wird dies an der regen Nutzung von Kartierungen in den archäologischen Disziplinen, die sowohl dem Ordnen des Materials als auch dessen Interpretation und nicht zuletzt als Edition und Veranschaulichung der Ergebnisse dienen.

Die obige Aufzählung ist ein erster Versuch, die Arbeitsabläufe in den archäologischen Disziplinen selbst kritisch in Beziehung zu verschiedenen Raumkonzepten zu setzen. Darüber hinaus müsste für die Archäologie der Moderne noch eine systematische Sichtung von Raumbegriffen und Konzeptionen erfolgen, die in konkrete Vorschläge für ein methodisches Instrumentarium für Raumanalysen zu überführen sind. Eine solche Sichtung von Raumbegriffen hat für die Altertumswissenschaften bereits im Rahmen des Exzellenzclusters TOPOI¹³ stattgefunden. Für die historischen Disziplinen in ihrer Gesamtheit hat Susanne Rau herausgearbeitet, wie sich im Anschluss an eine Sichtung der Raumbegriffe künftig Raumanalysen methodisch-historisch konzipieren lassen.¹⁴ Die Archäologie der Moderne bietet ein interessantes Feld, um die archäologischen Fächer in einen weiteren, neuartigen Austausch mit dem *spatial turn* bzw. der topologischen Wende in den Kulturwissenschaften zu bringen.¹⁵

13 <https://www.topoi.org>, abgerufen am 30.01.2024.

14 Vgl. S. Rau: Räume.

15 Vgl. Döring, Jörg/Thielmann, Tristan (Hg.): *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*, Bielefeld: transcript 2009; Czáký, Moritz/Leitgeb, Christoph:

Archäologie der Moderne

Der Begriff »Archäologie« bezeichnet ursprünglich und wortwörtlich »die Lehre von den Altertümern«. ¹⁶ Anfänglich widmeten sich die archäologischen Disziplinen vor allem der Antike oder der Urgeschichte des Menschen. Vor allem über die Frühmittelalterforschung und die Siedlungsarchäologie vermittelt öffnete sich das Fach, zunächst nicht unumstritten, für eine Erforschung des Mittelalters und der Neuzeit. In jüngster Zeit konstituiert sich nun eine Archäologie der Moderne, die den mithilfe archäologischer Methoden untersuchten Zeitraum bis an die Schwelle des Jetzt heranführt. ¹⁷ Auch dies wird gelegentlich kritisch diskutiert. ¹⁸ Die Erweiterung des Zeithorizontes bietet indes viele Chancen, birgt aber auch Risiken. Es tritt insbesondere für die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts eine beispiellose Materialmenge bei Ausgrabungen zutage, die eine Bearbeitung erschwert. Darüber hinaus stellt sich im Einzelfall die Frage nach dem zusätzlichen Erkenntnisgewinn, da vermeintlich über die jüngste Vergangenheit eine Unmenge an Bild- und Filmmaterial, an Schriftquellen, in Benutzung befindlicher Objekte und befragbarer Zeitzeugen existieren. Außerdem stellt sich die Frage, ob der vermeintlich typische archäologische Weg des Erkenntnisgewinns überhaupt beschritten werden kann, wenn ein Ausscheiden der Objekte aus der aktiven Nutzung, deren Ablagerung im Boden und deren Wiederentdeckung durch die Archäolog*innen noch gar nicht vollzogen worden sein können. ¹⁹ Es stellt sich die direkte Frage, ob die archäologische Ausgrabung als konstituierend für die Archäologie anzusehen ist, sodass Quellen und Zusammenhänge, die nicht im Rahmen dieser Art der Quellenerschließung gewonnen wurden, nicht durch die Archäologie bearbeitbar wären.

An dieser Stelle müsste sich Widerstand regen, da z.B. im Museum überlieferte Objekte selbstredend auch ohne Befundzusammenhang auswertbar sind. Ein Manko derartiger Objekte ist die fehlende Einordnung durch den Befund, aus dem die

Kommunikation-Gedächtnis-Raum. Kulturwissenschaften nach dem »Spatial Turn«, Bielefeld: transcript 2009.

- 16 Lemma »Archäologie«, in: Wikipedia. <https://de.wikipedia.org/wiki/Archäologie>, abgerufen am 30.01.2024.
- 17 Vgl. Jürgens, Fritz/Müller, Ulrich (Hg.): Archäologie der Moderne. Standpunkte und Perspektiven (= Sonderband Historische Archäologie), Bonn: Rudolph Habelt 2020; Abschnitt »Archäologie des 19. und 20. Jahrhunderts. Sitzung der Gesellschaft in Berlin vom 6. bis 8. Oktober 2014«, in: Mitteilungen der Deutschen Gesellschaft für Archäologie des Mittelalters und der Neuzeit 28 (2015), S. 11–206; Abschnitt »DGUF-Tagung 2020: Mehr Archäologie der Moderne?«, in: Archäologische Informationen 43 (2020), S. 17–162.
- 18 Vgl. Abschnitt »DGUF-Tagung 2020: Mehr Archäologie der Moderne?«.
- 19 Vgl. Floss, Susanne: »Archäologie der Digitalisierung. Zur materiellen Kultur der Moderne als historischer Quelle – Teil 1«, in: LOAD 5 (2019), S. 34–37; Floss, Susanne: »Archäologie der Digitalisierung. Zur materiellen Kultur der Moderne als historischer Quelle – Teil 2«, in: LOAD 6 (2020), S. 58–61.

Archäologie normalerweise die Einordnung der Funde in einen Bedeutungszusammenhang und zeitlichen Zusammenhang gewinnt. Zwei Eckpfeiler bei der Informationsgewinnung fallen also ebenso wie eine der Methoden der Quellenerschließung und -gewinnung aus. Wendet man nun die Gesamtheit der bisher angestellten Vorüberlegungen auf die Frage der Einführung des Heimcomputers in das Wohnumfeld des Menschen an, so wird schnell klar, dass es vermutlich nirgendwo einen Ort geben dürfte, an dem im Stile eines modernen Pompeji eine ganze Wohnung oder gar viele davon unter Erde begraben in dem Zustand erhalten geblieben sind, in dem sie sich kurz nach dem Kauf des ersten Heimcomputers des jeweiligen Haushalts befunden haben. Auch die weitere Nutzung des Gerätes wird nicht in dieser Gestalt dokumentiert sein. Muss die Archäologie also nun warten, bis genügend Zeit vergangen ist, um eine Berechtigung für die Auseinandersetzung mit dem Untersuchungsgegenstand zu erlangen? Eine solche Einschränkung der untersuchbaren Quellen und Untersuchungsmethoden kann nicht befriedigen.

Vielmehr scheint es zielführender, sich die Frage nach den spezifischen methodischen Zugängen anhand der Art der Befragung der Vergangenheit zu stellen, d.h. anhand der Fragestellungen, mit denen sich die archäologischen Disziplinen den Quellen nähern. Man könnte hier auch von einer spezifischen Blickrichtung oder Perspektive der Archäologie sprechen, die sich aus ihrem Selbstverständnis speist. Wolfgang Kaschuba hat derartige fachspezifische Perspektiven unter Bezug auf Lepiens die »kognitive[] Identität«²⁰ eines jeden Faches genannt. Es ist also eine kritische Sichtung der Befragung der Quellen im Sinne einer Historik²¹ nötig, um eine Archäologie der Moderne sinnvoll entwickeln und mit einer theoretisch-methodischen Grundlage hinterlegen zu können. Das Beispiel des Heimcomputers eignet sich besonders gut, um daran einige Besonderheiten im Umgang der Archäologie mit der materiellen Kultur der jüngsten Vergangenheit herauszuarbeiten. Hierfür betreten wir den schon angesprochenen Raum der Utopie, indem wir uns den idealtypischen Raum eines Jugendzimmers in den 1980er Jahren imaginieren und entlang dieses Modells mögliche Fragestellungen und Quellengruppen identifizieren. Parallel werden diese mit Ergebnissen anderer Fachdisziplinen verschränkt, um mögliche Anknüpfungspunkte zu identifizieren und ein Gesprächsangebot im Sinne der Interdisziplinarität zu unterbreiten. Um unseren imaginierten, utopischen Raum sinnhaft mit Leben zu füllen, werden wir verschiedene Grundannahmen nutzen:

20 Kaschuba, Wolfgang: Einführung in die Europäische Ethnologie, München: C.H. Beck 2012, S. 13.

21 Vgl. Blanke, Horst Walter: »Historik«, in: Stefan Jordan (Hg.), Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft, Ditzingen: Reclam 2002, S. 148–151.

1. Unser imaginierter Raum enthält als Element einen Heimcomputer und damit einen ehemals in der historischen Realität weit verbreiteten technischen Apparat bzw. ein technisches Artefakt, das heute noch konkret in seiner Gegenständlichkeit und seinen dahinterliegenden anderen Dimensionen sowohl medienwissenschaftlich als auch technikhistorisch als auch archäologisch untersuchbar ist.
2. Es ist statthaft, vom Einzelobjekt im Rahmen gewisser Einschränkungen, von den Einzelobjekten auf alle ehemals vorhandenen Artefakte zurückzuschließen, da sie im Rahmen einer industriellen Fertigung produziert wurden und ihnen gemeinsame Konstruktionspläne, Fertigungsprozesse, Vermarktungsstrategien und Nutzer*innengruppen zugrunde liegen.
3. Unser imaginierter Raum wird von einem Kind bzw. Jugendlichen im Alter von etwa 10 bis 20 Jahren bewohnt, das bzw. der der sogenannten Generation X²² angehört. Dieser Bevölkerungskohorte wird unterstellt, sich zumindest graduell über ein gemeinsames Selbstverständnis bzw. eine (Teil-)Identität zu definieren und sich zumindest teilweise aus einem gemeinsamen Repertoire an kulturellen Praxen und Lebenswirklichkeiten zu konstituieren.
4. Das beschriebene Zimmer befindet sich in der BRD²³ der Jahre 1980 bis 1990.
5. Es gibt eine in sich kohärente Wahrnehmung einer frühen Subkultur, die den frühen jugendlichen Nutzer*innen des Digitalen gemeinsam ist, die als Erzählung Teil des heutigen öffentlichen Diskurses ist.
6. In dem gedachten Zimmer ist im Sinne eines Containers in verschiedenem Mindestmaß ein für die Generation X typisches Repertoire an materieller Kultur vorhanden, das ausreichend ist, das eigene Selbstbild zu beeinflussen.
7. Der Bewohnende des Zimmers nutzt die anderen zeittypischen Medien wie Fernsehen, Kino, Comics, Bücher, Hörspielkassetten usw. zumindest teilweise und ist Teil des über diese Medien vermittelten zeittypischen Diskurses.

Alle soeben getroffenen Grundannahmen können in ihr Gegenteil verkehrt und zur Frage umgestaltet werden. Es kann z.B. gefragt werden, welche Unterschiede zwischen einzelnen Fabrikationssorten bei den Heimcomputern aufgetreten sind oder ob sich innerhalb der Nutzer*innengruppe der Kinder und Jugendlichen verschiedene Altersgruppen und soziale Gruppierungen verbergen. Die Festlegung auf eine bestimmte Zeitstellung und eine bestimmte Region denkt ausdrücklich den Vergleich zu anderen Regionen und Zeiten mit. Es kann gefragt werden, ob es so etwas wie einen typischen Diskurs der angesprochenen Zeitperiode überhaupt gibt und

22 Vgl. Lemma »Generation X«, in: Wikipedia. https://de.wikipedia.org/wiki/Generation_X, abgerufen am 30.01.2024.

23 Zur Geschichte der Digitalisierung in der DDR siehe Meyer, René: Computer in der DDR, Erfurt: Landeszentrale für politische Bildung Thüringen 2019.

ob es eine charakteristische materielle Ausstattung eines solchen Zimmers überhaupt gab.²⁴ Unser utopischer Raum dient demnach methodisch an dieser Stelle dazu, anhand unserer Axiome Fragestellungen und Methoden zu entwickeln, die eine Bearbeitung des Themas durch die Archäologie der Moderne ermöglichen, und herauszuarbeiten, worin ihre spezifischen Kompetenzen bei der Untersuchung liegen. Im Folgenden wird unser Modellraum immer wieder mit dem realen, euklidischen Raum und dem materiellen Objekt konfrontiert werden, um unsere Überlegungen mit Leitplanken zu versehen.

Technische Artefakte

Betrachten wir zunächst den gedanklichen Ausgangspunkt unserer Überlegungen: den Heimcomputer. Die Zeit der Heimcomputer beginnt Ende der 1970er Jahre mit Modellen wie dem 1977 erstmalig gebauten Commodore PET 2001 oder dem zu derselben Zeit entwickelten Apple II.²⁵ Ihnen ist gemeinsam, dass sie kleiner dimensioniert als die meisten bisherigen Computer und ausdrücklich für die Nutzung »zu Hause« im privaten Wohnumfeld gedacht sind. Im Verlauf der 1980er Jahre kann man davon ausgehen, dass breitere Gesellschaftsgruppen derartige Geräte zu verwenden beginnen und über ein solches selbst verfügen. Innerhalb der Nutzerschaft scheinen dem gängigen Narrativ nach männliche Jugendliche und junge Erwachsene einen besonders großen Anteil daran auszumachen.²⁶ Der Heimcomputer wird schnell zu einem Objekt, das von den Nutzern als kulturell relevant und verändernd wahrgenommen wird. Dies zeigt sich z.B. in einer Beschreibung von Jörg und Kerstin Allner, die auf dem Umschlag ihres Buches *Computer Classics. Die Highlights aus 30*

24 Im Rahmen der Wissensvermittlung in Museen tritt die Frage nach der Darstellung vermeintlich typischer materieller Realitäten der Vergangenheit ganz praktisch auf. In der Ausstellung »EINE STADT WIRD BUNT. Hamburg Graffiti History 1980–1999« wurde 2023 im Museum für Hamburgische Geschichte ein »typisches« Jugendzimmer der 1980er Jahre aufgebaut, um die damalige Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen im häuslichen Umfeld zu zeigen/thematisieren. Ein solcher Aufbau ist indes ebenso ein Ort der Utopie wie unser imaginerter Raum. Man kann unseren utopischen Raum also dinglich »einräumen«.

25 Für einen Überblick vgl. Allner, Jörg/Allner, Kerstin: *Computer Classics. Die Highlights aus 30 Jahren Heimcomputer*, Düsseldorf: Data Becker 2003.

26 Vgl. Lemma »Heimcomputer«, in: Wikipedia. <https://de.wikipedia.org/wiki/Heimcomputer>, abgerufen am 30.01.2024. Dieses Zitat denkt Wikipedia als Indikator für den gesellschaftlichen Diskurs, was in seiner Berechtigung methodisch noch zu verifizieren wäre. Eine systematische Prüfung dieser Annahme muss an dieser Stelle unterbleiben, obgleich es ein Desiderat ist, diese Erzählung mit verlässlichen Daten zu unterlegen bzw. zeitgenössisches statistisches Material noch einmal systematisch auszuwerten und in die Reihe der Gender Studies zum Thema Computer einzureihen.

Jahren Homecomputer den Inhalt unter anderem mit der Wendung »Alle Kultrechner vom Apple II bis zum ZX 80«²⁷ bewerben.

Die Archäologie erfasst unter dem Begriff des Kultischen üblicherweise Objekte und Strukturen, von denen angenommen werden kann, dass sie für die Ausübung religiöser Praktiken zum Einsatz kamen.²⁸ Für die Archäologie lässt sich feststellen, dass oftmals ein Gegensatzpaar rituell/säkular bzw. heilig/profan mitgedacht wird. Der oben genannte Begriff des »Kultrechners« macht an dieser Stelle nachdenklich, ob hier nicht die Erarbeitung einer komplexeren Systematik angezeigt ist. Wir lernen aus der Bezeichnung in jedem Fall, dass es sich bei Heimcomputern um ein Objekt handeln muss, dem eine hohe gesellschaftliche Relevanz und eine beinahe religiöse Aufladung zugemessen wird.

Christian Stöcker bestätigt diesen Verdacht, indem er das Grundgefühl der Generation X, ständig einer potenziellen Bedrohung ausgesetzt zu sein, einfängt und den Computer in der Rückschau als Teil sowohl dystopischer als auch utopischer Szenarien für die eigene Zukunft beschreibt.²⁹ Wir lernen darüber hinaus von Joachim Radkau, dass Zukunftserwartungen eine hohe gesellschaftliche Relevanz haben und unmittelbar die Handlungsmuster von Individuen beeinflussen können.³⁰ Die Betrachtung ehemaliger gedachter Zukünfte liefert, wie er überzeugend zeigen kann, für die historischen Fächer einen fruchtbaren Zugang zur vergangenen gesellschaftlichen Realität. Es ist also bedeutsam, wenn der Computer immer auch Teil eines kritischen gesellschaftlichen Zukunftsdiskurses ist, der bis heute anhält.³¹ In unserem gedachten Jugendzimmer können wir den Diskurs mit Stöcker zwischen *WARGAMES – KRIEGSSPIELE* (USA 1983, Regie: John Badham) und *Sciencefiction* bzw. von ihm so genannten »Vorguckern« aufspannen. Dazwischen liegen die in der Realität angesiedelten kulturellen Praxen irgendwo im Feld zwischen Arbeitsgerät und verpixelter Spielwiese. Das Gerät selbst wird von Stöcker als wenig futuristisch und wenig einladend beschrieben. Die Möglichkeiten der Nutzung faszini-

27 J. Allner/K. Allner: *Computer Classics*.

28 Vgl. M.K.H. Eggert: *Prähistorische Archäologie*, S. 83–87.

29 Vgl. Stöcker, Christian: *Nerd Attack! Eine Geschichte der digitalen Welt vom C64 bis zu Twitter und Facebook*, München: Spiegel 2011, S. 8–11.

30 Vgl. Radkau, Joachim: *Geschichte der Zukunft. Prognosen, Visionen, Irrungen in Deutschland von 1945 bis heute*, München: Carl Hanser 2017. Vgl. auch Servier, Jean: *Histoire de l'utopie*, o.O.: Gallimard 1967.

31 Siehe exemplarisch: Turkle, Sherry: *Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur*, Reinbeck bei Hamburg: Rowolth 1984, besonders S. 27–199; Briefs, Ulrich: *Informationstechnologien und Zukunft der Arbeit. Ein politisches Handbuch zu Mikroelektronik und Computertechnik*, Köln: Pahl-Rugenstein 1986; Capurro, Raphael: *Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik*, Wiesbaden: Springer 2017; Precht, Richard David: *Jäger, Hirten, Kritiker. Eine Utopie für die digitale Gesellschaft*, München: Random House 2018. Weitergehend zur Technikkritik siehe auch: Jonas, Hans: *Das Prinzip Verantwortung. Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1984.

nieren jedoch. Letztere lassen sich als Praxis der Ermächtigung in der Folge einer Ohnmachtserfahrung lesen.³²

Wir haben an dieser Stelle einen einzelnen Zeitzeugen zitiert. Man wird im Rahmen archäologischer Untersuchungen, wenn man den Bereich der Archäologie der Moderne betritt, fordern müssen, dass systematische Interviews mit Zeitzeugen in den Kanon der standardmäßig genutzten Quellen aufzunehmen sind. Exemplarisch hat dies Attila Dészi bei der Untersuchung eines Protestcamps vorgeführt.³³ Die hohe Quellendichte in der Parallelüberlieferung stellt die Archäologie der Moderne vor große Herausforderungen. Die für die historische Archäologie angestellten methodischen Überlegungen zum Umgang mit anderen Quellengattungen sind in diesem Zusammenhang fortzuführen.

Betrachten wir an dieser Stelle den Umgang mit den materiellen Quellen als Kern der Archäologie näher. Wir haben bereits gezeigt, dass ein Teil des üblichen Untersuchungsinstrumentariums in unserem gedachten Raum und auch in der dinglichen Realität angesichts eines Mangels an überlieferten materiellen Quellen ›in situ‹ nicht genutzt werden können. Die Archäologie ist aber darauf angewiesen, die bis auf Ausnahmen³⁴ nur als Einzelobjekt überlieferte materielle Kultur aus dem Zusammenhang der Digitalisierung einer Interpretation zugänglich zu machen, und zwar mit den ihr eigenen methodischen Zugängen. Zu der räumlichen Dimension, die bereits eingehend erörtert wurde, muss, da es sich um eine historische Wissenschaft handelt, die zeitliche gesellen. Auf und nach unserer Ausgrabung dienen Erdschichten und eine Harris-Matrix dazu, Raum und Zeit in ein Verhältnis zu bringen. Die Nutzung der stratigraphischen Methode³⁵ ist indes abhängig von dem Vorhandensein von Erdschichten oder, im Falle bauarchäologischer Untersuchungen, von ineinander geschachtelten baulichen Strukturen. Unser gedachter Raum kann hier wieder als Modell dienen, da er mit der Realität ein wesentliches Merkmal teilt: die fehlende Einbindung über Stratigraphie über den Befund. Hier tut sich eine Parallele mit Diskussionen innerhalb der Archäologie über die Fehlstellen in der Überlieferung auf.³⁶ Auch ist diese Diskussion anschlussfähig an Diskussionen

32 Vgl. C. Stöcker: Nerd Attack!, S. 11. Siehe dazu auch Höltgen, Stefan: »Am Heimcomputer sitzt ich hier«. Diskurs- und computerarchäologische Verortungen einer Technologie« in diesem Sammelband.

33 Vgl. Dészi, Attila: »Zeitgeschichtliche Archäologie des 20. Jahrhunderts an Orten des Protests und der ›Freien Republik Wendland‹«, in: Frank Nikulka/Daniela Hofmann/Robert Schumann (Hg.), Menschen – Dinge – Orte. Aktuelle Forschungen des Instituts für Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie der Universität Hamburg, Hamburg: Institut für Vor- und Frühgeschichtliche Archäologie 2018, S. 195–202.

34 Vgl. Reinhard, Andrew: »Excavating Atari. Where the Media was the Archaeology«, in: Journal of Contemporary Archaeology 2, Nr. 1 (2015), S. 86–93.

35 Vgl. M.K.H. Eggert: Prähistorische Archäologie, S. 165–182.

36 Vgl. R. Schreg: »Quellenkritik«, S. 101–115.

zur Archäologie des Ephemereren.³⁷ Dies ist kein Zufall, denn eine Eigenschaft der materiellen Kultur der jüngsten Zeitperioden ist die schnelle Veränderung, sowohl im Hinblick auf die technische Entwicklung als auch auf das Verwerfen der Objekte bzw. den Abriss der baulichen Strukturen (Wegwerfgesellschaft). Wir drohen aus Sicht einer Archäologie der Moderne also in einen Zustand einer gewissen Geschichtslosigkeit zu fallen. Dies führte zu Überlegungen, bereits in der Gegenwart mit archäologischen Methoden die materielle Kultur zu untersuchen.³⁸ Wir haben eben bereits auf die Dimension der Zeit im Rahmen der stratigraphischen Methode verwiesen. Wie könnte man nun einen Ersatz für Ausgrabung und Stratigraphie finden? Wie könnte man Objekt/Struktur, Raum und Zeit in unserem gedachten Zimmer oder bei der Betrachtung eines heute in einem Raum befindlichen Computers in eine Ordnung bringen, die eine archäologische Bearbeitung zulässt?

Kehren wir in unser gedachtes Jugendzimmer zurück. Dort befinden sich Gegenstände, Möbel und bauliche Strukturen, die nicht alle zum gleichen Zeitpunkt hergestellt wurden. Vermutlich wird es bei einer Vielzahl der Objekte Dokumentationen zur Herstellung oder Bild-, Film- und Printmaterial zu Werbezwecken anlässlich der Markteinführung oder dergleichen geben. Die Untersuchung einer Kleingartenkolonie im Rahmen einer Lehrveranstaltung an der Universität Kiel hat allerdings vor Augen geführt, wie wenig wir über Alltagsgegenstände in unserer globalisierten Welt eigentlich wissen.³⁹ Weder Material noch Herstellungsort oder -zeitpunkt der Funde ließen sich immer eindeutig klären. Man kann sich also keineswegs darauf verlassen, alle Teile der materiellen Kultur unseres Jugendzimmers sofort einordnen zu können.

Die Archäologie bietet allerdings umfangreiche Methoden zur Sortierung und Einordnung von Objekten. Diese Methoden der Klassifikation⁴⁰ erfassen Merkmale der Objekte und überführen das ursprüngliche Chaos der Objekte mittels Vergleich, Analogie und statistischen Verfahren in Gruppen, die Verbindungen zwischen den Objekten verdeutlichen. Diese können sowohl Gruppen von Objekten ähnlicher Funktion als auch stilistisch ähnliche Objekte als auch solche mit bestimmten Materialeigenschaften usw. sein. Wir gewinnen also einen gewissen Überblick in

37 Vgl. Müller, Ulrich: »Sonne guten Spiegeleier haste noch nie gesehen, Mensch!«. Die Archäologie des Ephemereren«, in: Dorothee Ade/Sören Frommer/Tilmann Marstaller/Anke K. Scholz/Martina Terp-Schunter/Christina Vossler-Wolf/Markus Wolf (Hg.), *Sachgeschichte(n). Beiträge zu einer interdisziplinär verstandenen Archäologie des Mittelalters und der Neuzeit*. Festschrift für Barbara Scholkmann zu ihrem 80. Geburtstag, Tübingen: Tübingen Library Publishing 2021, S. 85–93.

38 Ansätze in Bezug auf technische Artefakte und Computer bietet das *Journal of Contemporary Archaeology* 2, Nr. 1 (2015).

39 Unpubliziert. Ulrich Müller hat dankenswerterweise die Dokumentation zur Einsicht zur Verfügung gestellt.

40 Vgl. M.K.H. Eggert: *Prähistorische Archäologie*, S. 125–148.

unserem gedachten Jugendzimmer. Die Coladosen mit Sammelmotiven auf dem Regal, die dort vielleicht stehen, sind schnell als ähnlich und Teil eines bewussten Arrangements zu erkennen. Die Vorhänge im Raum sind anhand ihrer Muster als älter und Teil einer Renovierung der 1970er Jahre zu erkennen. Diese Aufzählung ließe sich fortführen.

Die Einzelinformationen können nun in eine Datenbank eingegeben werden. Legt man diese geschickt an, müssten sich beispielsweise alle Objekte mit Bezug zum Thema Essen und Trinken ausgeben lassen oder alle Objekte der 1970er Jahre. Auf diese Weise gewinnt dann die Umgebung des Computers auf dem Schreibtisch Kontur und wird befragbar für die Archäologie. Es ragen in unseren gedachten Raum im Sinne von Reinhart Koselleck verschiedene Zeitschichten hinein.⁴¹ Wir sehen ein Ensemble vor uns, das geprägt ist von der Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen.⁴² Die Baudenkmalpflege hat dies bereits in Bezug auf Gebäude und Städte erkannt und thematisiert. Sie verwendet den Begriff vor allem in Zusammenhängen, in denen sich die Frage der Sichtbarkeit der verschiedenen übereinanderliegenden materiellen bzw. baulichen Hinterlassenschaften unterschiedlicher Zeitstellungen stellt.⁴³ Es ist Anspruch eines als gelungen empfundenen Umgangs mit historischen Gebäuden oder baulichen Ensembles, alle ihre historischen Zustände zu berücksichtigen und möglichst zugänglich zu machen. Es empfiehlt sich also im Rahmen einer Archäologie der Moderne, solche Überlegungen aufzunehmen und sich der Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen zu stellen. Der Begriff der Zeitschichten taugt auch, um unsere gewohnten Schichten für eine Stratigraphie zu ersetzen. Binden wir das Konzept an unsere wie oben beschrieben gewonnenen Daten an, können wir sowohl in einem gedachten Raum als auch in einem euklidischen ohne Erd- und bauliche Strukturen und Schichten arbeiten.

En passant wurde bereits eine interessante Kategorie von Untersuchungsorten aufgerufen. Denn sollte irgendwo noch ein Jugendzimmer im Originalzustand der 1980er Jahre erhalten sein, könnte dies sehr gut ein sogenannter ›Lost Place‹ sein. Lost Places sind vergessene Orte, die in den letzten Jahren ins Interesse der Öffent-

-
- 41 Vgl. Koselleck, Reinhart: *Zeitschichten. Studien zur Historik*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2018. Vgl. auch: Köhler, Christian: »Zur historischen Zeit als Medienhistorik«, in: Claudia Öhlschläger/Lucia Perrone Capano (Hg.), *Figurationen des Temporalen. Poetische, philosophische und mediale Reflexionen über Zeit (= Zäsuren. Neue Perspektiven der Literatur- und Kulturwissenschaft, Bd. 3)*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2013, S. 45–63.
 - 42 Vgl. Nolte, Paul: »Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen«, in: Stefan Jordan (Hg.), *Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft*, Ditzingen: Reclam 2002, S. 134–137.
 - 43 Vgl. Scheurmann, Ingrid: *Zeitschichten erkennen und erhalten – Denkmalpflege in Deutschland. 100 Jahre Handbuch der Deutschen Kulturdenkmäler von Georg Dehio*, München/Berlin: Deutscher Kunstverlag 2005.

lichkeit geraten sind.⁴⁴ Sie changieren im derzeitigen Diskurs zwischen Vanitas-Darstellung, verbotenem Abenteuer und Zeitkapsel. Letzteres ist für uns von Interesse. Nachdem wir dargelegt haben, dass wir keine Erdschichten für eine archäologische Untersuchung benötigen, sind diese Orte nach dem oben beschriebenen Muster für die Archäologie der Moderne untersuchbar. Daran wird deutlich, dass sogar unser eigener Schreibtisch im Hier und Jetzt archäologisch untersuchbar wäre. Unser Beispiel des gedachten Raums lässt sich nun noch auf andere Weise fruchtbar machen. Der Computer ist ein besonderes Artefakt, das als technisches Artefakt gegenüber beispielsweise einem einfachen Trinkglas ohne Verzierungen über weitere Eigenschaften verfügt, mit denen die Archäologie einen Umgang finden muss.

Die Medienarchäologie als Teil der Medienwissenschaften hat diese verschiedenen Dimensionen des Computers umfassend herausgearbeitet, z.B. in Bezug auf gleichzeitig vorliegende Dimensionen von Zeitlichkeit.⁴⁵ Stefan Höltgen zeigt anhand von Computerspielen eingehend, dass Zeitschichten als Begriff und Konzept auch auf den Computer selbst anwendbar sind. Unsere Überlegungen zu unserem gedachten Jugendzimmer können nun auch auf die erzeugten virtuellen Räume z.B. in Computerspielen übertragen werden. Hinter dem Bildschirm verlängert sich der Raum in einen virtuellen, utopischen im Sinne unseres Spiegelgleichnisses, das wir zu Beginn besprachen. Das Jugendzimmer wird zur Heterotopie. Außerdem liegt die Vermutung nahe, dass Computerspiele und virtuelle Räume sogar selbst durch die archäologischen Fächer und speziell eine Archäologie der Moderne mit ihren spezifischen methodischen Zugängen untersuchbar sein müssten. Eine weitere Besonderheit des Computers als Artefakt ist seine Eigenschaft als Medium. Beschriftungen, Bebilderungen usw. bilden auch bei vielen herkömmlichen Untersuchungsobjekten der Archäologie Existenz- und Informationsebenen ab, die mituntersucht werden. Hier scheint noch einmal das Problem der Parallelüberlieferungen auf.⁴⁶ Sie sind damit Teil der Kommunikation von Menschen bzw. Netzwerken. Diese Eigenschaften hat der Computer in ungekanntem Ausmaß. Informationen werden per Diskette, Band, aber auch per Kabel weitergegeben. Oftmals werden auf archäologischen Ausgrabungen moderne Kabel als Störungen kartiert und nicht weiter dokumentiert. Dies könnte ein Fehler sein, wenn wir uns in der Rückschau in Zukunft fragen werden, wie die dingliche Komponente der frühen Vernetzung von Compu-

44 Sichtbar an zahlreichen Fernsehsendungen und Büchern zum Thema (vgl. z.B. Kemnitz, Thomas/Conrad, Robert/Träger, Michael: *STILLGELEGT. 100 verlassene Orte in Deutschland und Europa*, Ostfildern: DuMont Reiseverlag 2016).

45 Vgl. Höltgen, Stefan: »Time Invaders. Zeit(ge)schichten in Computer(spiele)n«, in: Stefan Höltgen/Jan Claas van Treeck (Hg.), *Time to Play. Zeit und Computerspiel*, Glückstadt: Werner Hülsbusch 2016, S. 51–69.

46 Siehe dazu die Diskussion um Schriftquellen bei Andrén, Anders: *Between Artifacts and Texts. Historical Archaeology in Global Perspective*, New York: Springer 1998.

tern ausgesehen hat. Erste Kabel und Vernetzungen werden bereits durch Museen und Fachpublikationen thematisiert.⁴⁷

Zusammenfassend wird das Jugendzimmer der 1980er Jahre also oftmals in einer Zeit der äußeren Bedrohungen zum Ort von Ermächtigungspraktiken einer Generation. Er ist vernetzt mit der Welt und eingebunden in einen Kanon aus gebräuchlichen generationentypischen Erzählungen. Der Computer ist Teil eines einschneidenden gesellschaftlichen Wandlungsprozesses, der von ihm als Medium ausgeht. Möglich wird dies durch seine spezifischen Eigenschaften. Computergeschichte lässt sich mit den Mitteln einer Archäologie der Moderne erzählen und in einen Austausch mit den Medienwissenschaften bringen.

47 Vgl. Stiftung Deutsches Technikmuseum Berlin (Hg.): Netz-Dinge – 30 Geschichten vom Telegrafenkabel bis zur Datenbrille (= Neue Berliner Beiträge zur Technikgeschichte und Industriekultur, Bd. 3), Berlin-Brandenburg: be.bra-Verlag 2018.

