

# MAAT

NACHRICHTEN AUS DEM STAATLICHEN MUSEUM  
ÄGYPTISCHER KUNST MÜNCHEN



Ausgabe 19 | 2021

Abschied

AR-Game

Stielblüten

Altägyptischer Markt für Kinder

Rätselheft

Neuerwerbung Serapis

Keramikrestaurierung

Sachmet

Katzen

Thutmosis (V.)

# INHALT

MAAT AUSGABE 19



**02 TEAM-ABSCHIED**

**05 ABSCHIEDSBRIEF**

CARSTEN GERHARD

**06 VITRINENPLANUNG**

CHRISTIAN RAISSLE

**09 MONTAGE**

MICHAEL PFANNER

**14 IM GLEICHEN BOOT**

RUTH GEIERSBERGER

**17 AUGMENTED REALITY**

SYLVIA SCHOSKE

**24 AUGMENTED REALITY**

MATTHIAS LINDNER

**28 STIELBLÜTEN**

ROXANE BICKER

**30 MARKT**

SONIA FOCKE

**33 RÄTSELHEFT**

ROXANE BICKER

**35 NEUERWERBUNG SERAPIS**

ARNULF SCHLÜTER

**38 KERAMIKRESTAURIERUNG**

SEVDALINA NEYKOVA

**42 SACHMET**

CHRISTIAN PERZLMEIER

**47 KATZEN**

NADJA BÖCKLER

**56 THUTMOSIS (V.)**

DIETRICH WILDUNG

**60 AUTOREN |  
IMPRESSUM**



MAAT 19

# EDITORIAL

Liebe Leserschaft,

das Staatliche Museum Ägyptischer Kunst braucht sich nicht über mangelnde Präsenz in den Medien zu beklagen. Besonders häufig war das SMÄK jedoch um den 1. Februar 2021 Thema der Berichterstattung anlässlich der Versetzung der Museumsdirektorin in den Ruhestand. „Ruhestand“ – diesen Ausdruck mag Sylvia Schoske gar nicht. Sie hält es nach 32 Dienstjahren lieber mit dem französischen „retraite“; sie zieht sich zurück, aber von Ruhe wird keine Rede sein.

MAAT reiht sich in die Hommage auf ganz persönliche Weise ein und lässt die zu Wort kommen, die über Jahrzehnte in enger Zusammenarbeit mit Sylvia Schoske wichtige Beiträge zum unverwechselbaren Profil und zur Erfolgsgeschichte des Museums geleistet haben. Für die Autoren bleibt sie die „directrice honoraire“.

Aus der laufenden Museumsarbeit berichten die weiteren Beiträge in MAAT über Museumspädagogik, Objekte in der Sammlung, Restaurierung und das digitale Großprojekt AR – Augmented Reality. Es ist langfristig vorbereitet worden und wird in Zukunft den Museumsbesuchern ein ganz neuartiges Erlebnis vermitteln – eine der vielen Innovationen, die Sylvia Schoske angestoßen und verwirklicht hat.

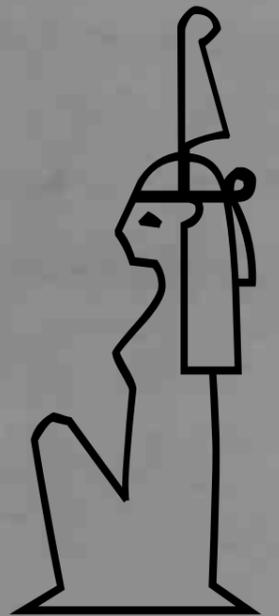
In der Hoffnung, Ihnen schon bald wieder den Besuch des Museums ermöglichen zu können.

Das MAAT-Team

**MAAT**

Im Zentrum altägyptischer Wertvorstellungen steht der Begriff Maat, der je nach Kontext Wahrheit und Gerechtigkeit, aber auch Weltordnung bedeuten kann. Der Mensch soll nach den Regeln der Maat leben, aber auch die Welt sich im Zustand der Maat befinden, wofür der König verantwortlich ist. Als Garant der Maat muss er diese stets aufs Neue verwirklichen, dieser Begriff ist daher auch Bestandteil zahlreicher Königsnamen.

Die ägyptische Kunst hat für diese zentrale Rolle der Maat ein schlüssiges Bild gefunden: Beim Totengericht, in dem sich der Verstorbene vor dem Jenseitsrichter Osiris für sein Leben verantworten muss, wird sein Herz aufgewogen gegen die Maat, die als kleine hockende Figur mit einer Feder als Kopfputz dargestellt wird. Diese Feder ist gleichzeitig das Schriftzeichen für Maat, ihre Namenshieroglyphe.



# PERSONALIA

## DANKESWORTE

### DAS MUSEUMSTEAM

32 Jahre lang war Dr. Sylvia Schoske Direktorin des Staatlichen Museums Ägyptischer Kunst und hat in dieser Zeit nicht nur das Haus, sondern auch das Team des Museums geprägt. Überlassen wir ihnen also an dieser Stelle das Wort.

#### Roxane Bicker

Meine erste Begegnung mit Frau Dr. Schoske hatte ich kurz vor Weihnachten im Jahre 2004. Im Ägyptischen Museum in München war eine Volontariats-Stelle ausgeschrieben. Ich hatte gerade das Studium abgeschlossen und mein Wunsch war es, in einem Museum zu arbeiten. Ideale Voraussetzungen also, als ich an jenem 21. Dezember nach München gereist bin. Obwohl schrecklich nervös, scheine ich mich nicht allzu schlecht geschlagen zu haben, denn zwei Tage später, am 23. Dezember, meldete sich Frau Schoske mit einer guten Nachricht – doch sie erreichte nur meine Mutter, denn ich war noch zu Weihnachtseinkäufen unterwegs ... Eine gute Woche später startete ich also am Ägyptischen Museum, in neuer Stadt, mit neuer Umgebung, neuer Arbeit, doch ich fühlte mich schnell wohl! Frau Schoske fordert und fördert, sie war stets für Fragen da und unterstützte mich in jeglicher Hinsicht. Umso mehr freute es mich, dass ich nach Ablauf der zwei Jahre Volontariat am Museum bleiben durfte und sie mir den wichtigen Bereich der Museumspädagogik in die Hände legte. Ich glaube, wir beide haben diese Entscheidung nie bereut und so möchte ich an dieser Stelle nach inzwischen 16 Jahren ein großes Dankeschön an Frau Schoske aussprechen, für's immer da sein, für das Vertrauen, die Unterstützung und alle Freiheiten, die sie mir gelassen hat. Es werden keine Abschiedsworte, denn sie wird uns sicher noch lange erhalten bleiben!

#### Nadja Böckler

Seit 2012 arbeitete ich für Frau Dr. Schoske als Führungskraft in erster Linie bei Kindergeburtstagen oder Schul-klassenführungen. Damals, noch in der Residenz, spitzte ich immer die Ohren oder lugte um die Ecke, wenn Frau Direktorin eine öffentliche oder private Führung hielt, um möglichst viel davon mitzube-

kommen und zu lernen. Nach über 8 Jahren ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, alles Revue passieren zu lassen. Im Rahmen einer der Sonderveranstaltungen durfte ich einen Vortrag über die Lehre des Merikare halten. Dies war nicht nur mein erster Vortrag als Angestellte des Museums, sondern auch mein erster Vortrag, den meine Chefin live zu hören bekam. Was war ich nervös! Umso erfreuter war ich, als anschließend die lobenden Worte fielen, ich hätte meine Sache gut gemacht und solle in Zukunft mehr Vorträge halten, um Routine zu bekommen. Für mich als Nachwuchswissenschaftlerin, gerade in der Schlussphase der Promotion, ist dies ein gewichtiger Punkt, für den ich Danke sagen möchte. Frau Dr. Schoske gab mir die Chance, mich bei Vorträgen oder Führungen Themen zu stellen, die bis dato nicht zu meinen Schwerpunktbereichen gehörten, in die ich mich neu einarbeiten musste und die ich anschließend souverän präsentieren sollte. Dabei habe ich nicht nur fachlich dazugelernt, auch die Vorträge profitierten davon und sind deutlich routinierter geworden. Ein weiterer großer Punkt des Dankes gilt meinen persönlichen Forschungen. Frau Dr. Schoske genehmigte mir hierfür die Objektbearbeitung eines ausgewählten Materialkorpus „ihres“ Hauses und stand mir in den Folgejahren mit Rat, Tat und Erfahrung unterstützend zur Seite. Sicherlich ist es kein endgültiger Abschied, der uns nun bevorsteht, und so freue ich mich weiterhin auf Anregungen und Erfahrungen.

#### Jan Dahms

Mit dem Weggang von Frau Schoske endet eine wahrlich lange und erfolgreiche Ära des Staatlichen Museums Ägyptischer Kunst. Und ich bin froh die letzten vier Jahre ein Teil davon gewesen zu sein. „Das ist wie ein Sprung ins kalte Wasser“, so lautete sinngemäß eine der ersten Aussagen von Frau Schoske zu Beginn meines wissenschaftlichen Volontariats im Januar 2017. Gut erinnere ich mich an eine der ersten Aufgaben, die sie mir – vielleicht mit einer Portion Ironie – stellte: Ich sollte einen Skarabäus anhand eines Fotos einordnen. Schnell erkannte ich, dass es sich um einen der „Gedenkskarabäen“ handelte, die anlässlich der Hochzeit von Amenophis III. und Teje angefertigt

worden waren, und von denen ein Exemplar im Museum ausgestellt ist. Ein kleiner Test über die Kenntnis der Sammlung und der Hinweis darauf, dass das Wissen um die Sammlungsobjekte die Grundlage der Museumsarbeit ist. In der Folgezeit erwies sich der Sprung ins kalte Wasser immer wieder als Herausforderung, aber noch mehr als ein Geschenk: Von Anfang an wurde ich von Frau Schoske in alle Aufgaben und Bereiche miteinbezogen und lernte durch die gemeinsame Arbeit unglaublich viel aus der Fülle der Museumsarbeit, erhielt direkten Einblick in ihre in Jahrzehnten erworbene Erfahrung sowie ihre mutigen Visionen das Museum als Vorreiter zu positionieren. Immer getrieben vom Wunsch nach „mehr“, nach „besser“, nach „vielfältigeren Angeboten“, nach „in die Zukunft denken“. Besonders deutlich auch im Jahr 2020 mit dem unausweichlichen Zwang zur Digitalisierung. Heute sind die Vorträge „online“, zu Beginn von Frau Schoskes Ära basierten sie noch auf „analoges Dias“. Ich persönlich bin ihr sehr dankbar für das große Vertrauen, das sie mir von Anfang an entgegengebracht hat. Sei es beim gemeinsamen Einräumen der Vitrinen im Raum „Kunst-Handwerk“ und „Fünf Jahrtausende“ oder der von mir federführend gestalteten, im Raum „Nach den Pharaonen“ ausgestellten Vitrine, die ägyptische Münzen und Gemmen präsentiert und erklärt. Ich bin mir sicher, dass eine so erfolgreiche Museumsdirektorin und Ägyptologin dem Fach und „ihrem Museum“ immer verbunden bleiben wird und bin gespannt, was wir in Zukunft von ihr hören, sehen und lesen werden. Ich hoffe aber auch, dass sie sich wohlverdiente Auszeiten gönnen kann. Dank der inhaltlichen und personellen Aufstellung des Museums sollte dem nichts im Weg stehen. Die Basis für die nächste erfolgreiche Ära ist gesetzt.

#### Sonia Focke

Mit der Verabschiedung von Frau Dr. Schoske endet eine Ära. Ohne sie hätte das Staatliche Museum Ägyptischer Kunst nie den ausgedehnten, modernen Neubau bekommen, der so viele Besucher begeistert und international Anerkennung gewonnen hat. Mit ihr ist eine wunderbare multimediale Ausstellung entstanden,

auf die wir alle stolz sein können. Sie war auch immer für neue Vorschläge zu diversen Veranstaltungen offen und immer bereit, etwas Neues auszuprobieren. Sicher werden wir sie noch des Öfteren im Museum begrüßen können, in welches sie so viel Herzblut gesteckt hat.

#### Christian Perzlmeier

Leider hatte ich nur wenig Zeit mit Ihnen, sehr geehrte Frau Schoske, verbringen können. Aber auch diese wenigen Monate hätte ich auf keinen Fall missen möchten, gaben Sie mir doch einen ersten Einblick ins „reale museale Leben und Business“. Da Sie dem Hause sicher erhalten bleiben, muss ich mich hier nicht verabschieden und wünsche Ihnen daher eine schaffensreiche Zeit.

#### Arnulf Schlüter

Die Krönung ihres beruflichen Lebens ist der Neubau des Museums. Dafür hat sie über Jahrzehnte gearbeitet. Sie war unermüdliche Kämpferin für das Ziel eines Museumsbaus, treibender Motor und Impulsgeberin während des gesamten Projektes. Immer mit klaren Vorstellungen und hoch gesteckten Zielen. Sie hat



# KOOP ERATIONEN

DAS MUSEUM

## EIN MÖGLICHKEITSRAUM

CARSTEN GERHARD

Liebe Frau Schoske,  
nach 15 Jahren freundvoller und freundschaftlicher Zusammenarbeit möchte ich Ihnen an dieser Stelle in MAAT einen Brief schreiben. Das scheint mir die angemessene Form für eine Zäsur wie die anstehende.

Das Ägyptische Museum unter Ihnen war und ist ein beeindruckender Möglichkeitsraum. Für die Besucherinnen und Besucher gleichermaßen wie für die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Was bietet dieses Museum nicht alles an Möglichkeiten, der altägyptischen Kunst und Kultur zu begegnen. Sie mit allen Sinnen – schauend, hörend, fühlend, sogar riechend und schmeckend – zu erleben und intellektuell zu durchdringen. Aufbauend auf diesem Inhalt hat das Museum in verschiedenste Räume und Bereiche ausgetrieben. Es ist ein Kunstort für Musik, Tanz, Performance, Literatur und Theater geworden. Ein Ort der Teilhabe, an dem Kleinkinder, Schulkinder, Jugendliche, Erwachsene und Senioren angesprochen werden und überall auch auf Menschen geachtet wird, denen die Partizipation an der Gemeinschaft sonst schwerer fällt, weil sie schlecht sehen, hören, nicht mobil oder sogar dement sind.

Sie haben die Möglichkeiten für all das geschaffen. Auch für Ungewöhnliches, Neues, Verrücktes. Wir haben altägyptisches Bier gebraut und verkosten lassen (den Buttermilch-Geschmack habe ich noch auf der Zunge), zum Wasser-Tasting eingeladen, mit Playmobil kooperiert, Symphonieorchester ins Museum geholt und die Räume mit Klängen unterschiedlichster Art gefüllt, Georg Elzers gedacht oder auch mal eine Champions-League-Finalparty im Museum ermöglicht. Mit „The Pomegranate Tree“ haben wir auch die erste künstlerische Klanginstallation in einem deutschen Museum eingerichtet, die dauerhaft installiert ist. Diese Bandbreite eines Museums sucht ihresgleichen – und es hat mir große Freude bereitet, sie mitgestalten zu können.

Auch für mich persönlich war das Museum ein Möglichkeitsort. Buchstäblich war das Museum mein erster Kunde. Als ich 2007 meine Agentur „Kulturmarketing Dr. Gerhard“ aufgebaut habe, waren Sie die erste Kundin. Da hatten wir bereits seit zwei Jahren auf Basis einer freien Mitarbeit zusammengearbeitet. Auch für diese Starthilfe möchte ich mich ganz herzlich bedanken.

Sie hinterlassen ein aufregendes und anregendes Museum in einem spektakulären Gebäude, das es ohne Sie nicht gäbe. Diese Bilanz ist wahrlich beeindruckend. Und ein optimaler Ausgangspunkt, um die Erfolgsgeschichte des Museums weiterzuschreiben.

Ich danke Ihnen sehr für die beglückende Zusammenarbeit in den letzten 15 Jahren, wünsche Ihnen – und auch der Familie im Hintergrund – von Herzen alles Gute, Glück und Gesundheit. Und möchte dennoch eigentlich alle Formulierungen vermeiden, die nach Abschied klingen. Weil ich sicher bin, dass Sie dem Museum und seinem Team weiter verbunden sein werden.

Herzliche Grüße

Ihr

Carsten Gerhard

es geschafft, das Ägyptische Museum als Kunstmuseum und wichtigen Kulturort im Münchner Kunstareal zu positionieren und hat Maßstäbe gesetzt in der Ausstellungsgestaltung.

Wir, das Team des Ägyptischen Museums, hatten die Gelegenheit das neue Haus mit zu planen und mit zu gestalten. Dafür, dass sie dem Team immer die Möglichkeit gegeben hat, eigene Ideen und Projekte einzubringen und umzusetzen, gebührt ihr großer Dank. Natürlich war es nicht immer einfach – auch sie selbst war nicht immer einfach! Das konnte sie aber auch nicht sein auf dem langen Weg zum schönsten ägyptischen Museum weltweit. Sie hatte immer pragmatische Lösungen und hat sich für ihr Team eingesetzt. Nun geht sie in Ruhestand!

Liebe Frau Schoske! Ich bin stolz auf das Geleistete und „Ihr“ Museum. Ihr Team wird den eingeschlagenen Weg fortführen. Für Ihren Ruhestand wünsche ich die Muße, Dinge umzusetzen, die in den letzten Jahren zu kurz gekommen sind. Uns wünsche ich, dass Sie und Ihr Mann dem Haus immer verbunden bleiben.

### Kristina Schwarz

Ich bin als Letzte ins SMÄK-Team gekommen und durfte Frau Dr. Schoske noch ein halbes Jahr in ihrem langen Direktorenleben mit begleiten. In dieser kurzen Zeit habe ich sie als sehr loyale, anspruchsvolle und immer präzise Person kennen und schätzen gelernt. Mir wurde sehr schnell bewusst, dass das Museum ihre persönliche Handschrift trägt und – gerade der Neubau – ihr „zweites Kind“ ist. Mein erster Eindruck in meinem Vorstellungsgespräch war, dass sie die Chefin ist und das Ministerium fest im Griff hat. Sie hält immer die schützende Hand über ihre MitarbeiterInnen und verteidigt sie mit Herz und Seele. Sie wird immer ein Teil des Museums bleiben, und ich freue mich weiterhin sie hoffentlich noch oft begrüßen zu dürfen ... und wenn ich große, tolle Ohrringe sehe, muss ich immer an Frau Schoske denken!

### Sophia Specht

Kennengelernt habe ich Frau Dr. Schoske bei einem Museologie-Kurs der Uni, sie ließ es sich nicht nehmen, selbst Stunden des Kurses zu leiten. Dabei wurden wir Teilnehmende gleich ins kalte Wasser geworfen und

durften direkt als erste Aufgabe selbstständig ein Konzept für die Dauerausstellung des SMÄK erarbeiten, ehe uns Frau Schoske ihre Planung erläuterte. Schon damals habe ich viel über die Museumsarbeit von ihr gelernt und mit jedem Jahr, das vergeht, wird es mehr. Mein Interesse war jedenfalls geweckt, und später sollte ich dann selber Führungen im fertigen Haus halten. Eine davon ist mir noch in ganz besonderer Erinnerung geblieben. Kurzfristig übernahm ich eine öffentliche Führung. Ungewöhnlich war dann nur, dass ich nach meiner Zusage eine Nachricht von Frau Schoske erhielt, die mit mir die Führung gerne durchsprechen wollte. Eigentlich hätte sie diese Führung halten wollen, war aber dann kurzfristig doch verhindert. So traf ich mich dann mit der Direktorin zu einem vorbereitenden Rundgang durchs Museum. Ich bekam also eine persönliche Führung von Frau Schoske, bei der sie sich viel Zeit nahm für jedes Stück. Ihr unglaubliches Wissen über die Objekte in ihrem Haus hat mich nachhaltig beeindruckt. So viele Informationen, wie ich an diesem Nachmittag bekam, konnte ich in meiner einstündigen Führung später dann gar nicht unterbringen. Im letzten Jahr durfte ich dann im Museumsbüro für Frau Dr. Schoske arbeiten. Ich habe sie als loyale Chefin erlebt, die sich für die Belange aller eingesetzt hat. Auch hatte Frau Schoske immer ein offenes Ohr für Fragen und gab Feedback, was für mich natürlich sehr wichtig war, um mich in den Betrieb einzufinden. Gleichzeitig ließ sie ihren Mitarbeitern den Freiraum, selbst Ideen und Vorschläge einzubringen. Besonders beeindruckt hat mich auch ihr mutiger und hartnäckiger Einsatz für die Projekte, die ihr am Herzen lagen. Und auch vor Kritik schreckte sie nicht zurück, wenn es um eine gute Sache ging wie z.B. die Verlegung der Stolpersteine. Außerdem möchte ich Frau Schoskes Offenheit für künstlerische Projekte und Darbietungen aller Art im und um das Museum herum lobend erwähnen. Zusammen mit dem von ihr kontinuierlich vorangetriebenen Ausbau des museumspädagogischen Programms konnten so immer neue Besuchergruppen für das Museum erschlossen werden. Ich bedanke mich herzlich für die gute Zusammenarbeit und wünsche Frau Schoske alles Gute für ihren Ruhestand. Möge sie sich nur noch den schönen Dingen des Lebens widmen und ihre Zeit genießen. Wir werden bestimmt noch viel von ihr hören. ■

# KOOPERATIONEN

„HEUTE SIND WIR EINEN GROSSEN SCHRITT WEITER“

## 13 JAHRE ZUSAMMENARBEIT BEI DER NEUEINRICHTUNG DES MUSEUMS

CHRISTIAN RAISSELE

„Heute sind wir einen großen Schritt weiter“. Mit diesem Satz von Frau Schoske endeten im Sommer 2007 die meisten unserer Planungsbesprechungen. Zum Glück! Denn sie brachte damit zum Ausdruck, dass sie mit den Ergebnissen der Sitzung halbwegs zufrieden war. Das war mehr als manch anderer im Projekt erhoffen durfte. Frau Schoske war in den Besprechungen mit dem Bauamt und sonstigen Runden hoch geschätzt, aber auch gefürchtet. Und es erstaunte die Runde von Fachleuten aus dem Baubetrieb immer wieder, wie eine Wissenschaftlerin der Ägyptologie manchmal solch unangenehme Fragen stellen konnte, die genau den Kern der Sache trafen. Mancher Fachingenieur oder Architekt wurde da wahlweise bleich oder aufbrausend. Je nach Naturell. Allerdings mit wenig Chancen, wenn seine Argumente nicht stichhaltig und gut begründet waren. Durch diese Art der Gesprächsteilnahme wagte man es als Teilnehmer gar nicht, schlecht vorbereitet in eine Besprechung zu gehen. Denn guten Argumenten war Frau Schoske immer zugänglich. Ohne fundierte Erläuterung jedoch brauchte keiner zu kommen.

Dadurch teilten sich die Personen in ihrer Umgebung in zwei Gruppen: Die eine, die sich dadurch auf den Schlipps getreten fühlte oder gar fachlich nicht kompetent war – denn das förderte Frau Schoske treffsicher zu Tage. Und die Gruppe, die sich dieser Herausforderung stellte. Das ist vielleicht auch der Grund des Erfolgs unserer Zusammenarbeit.

Nun ist es sicher keine leichte Aufgabe, nahezu alle Entscheidungen für die Ersteinrichtung eines neuen Hauses treffen zu können – oder zu müssen. Der Druck, die Dinge richtig zu entscheiden für ein Projekt, für das es keine zweite Chance gibt, ist nicht zu unterschätzen. Und so waren manche Entscheidungen nicht so einfach zu erlangen, wie man sich das als Gestalter manchmal wünscht. Gestaltungen, die für einen als Gestalter ganz offensichtlich sind, wurden gerne mehrfach hinterfragt und erneut diskutiert. Von einem deutlichen „Nein“ zu einem „Sie wollten doch“ zu einem „wir wollten doch“ ist dabei ein durchaus legitimer Vorgang. Wohingegen manche sehr wagemutige Entscheidung schneller fiel als erwartet. Frau Schoske entschied die im Rahmen der Ersteinrichtung zur Verfügung stehenden, begrenzten Mittel nicht für die vollständige Fertigstellung sämtlicher Räume zu investieren, sondern zukunftsorientiert und zielsicher die Medienausstattung des Hauses für ein Kunstmuseum sehr progressiv zu verwenden. Dafür wurden zwei wesentliche Räume nicht mit Vitrinen und Objekten ausgestattet. Eine Entscheidung, die wohl wenige so getroffen hätten. Und eine sehr mutige Entscheidung. Denn wären nicht zusätzliche Mittel bewilligt bzw. gespendet worden, wäre das Lebenswerk unvollendet geblieben.

Die praktische Zusammenarbeit fand insbesondere in den wöchentlich stattfindenden „Jour-Fixe-Terminen“ statt. Hier wurden Ergebnisse der Gestaltung und Planung präsentiert und neue Projekte entwickelt. Frau Schoske war dabei immer eine treibende Kraft, die

stets mit neuen Ideen das Team überraschte und viele davon auch tatsächlich in die Tat umsetzte – wenngleich auch einige in der Versenkung verschwunden sind und urplötzlich wieder auftauchten. „Was ist denn eigentlich mit ...“ war ebenso gefürchtet wie geschätzt. Denn dann ging es mit einem angefangenen Projekt weiter, und oft musste es dann auch schnell gehen.

Aber wie haben wir eigentlich zueinander gefunden? Genau an meinem Geburtstag 2007 kam ein lieber und geschätzter Kollege, Matthias Kammermeier, zu uns ins Büro und wollte ein Vergabeverfahren besprechen, bei dem er unsere Unterstützung benötige. Wir wussten nicht, um was es sich handelt, und als er es erläutert hatte, war sofort klar: Cooles Projekt! Zumindest dem ersten Anschein nach. Denn zuvor war ein offizielles Vergabeverfahren zu bewerkstelligen, und die Erfahrung mit solchen Verfahren mahnte uns zur Zurückhaltung. Zunächst waren Unterlagen einzureichen, und bei einem Präsentationstermin musste man diese erläutern und wurde von verschiedenen Fachleuten eines

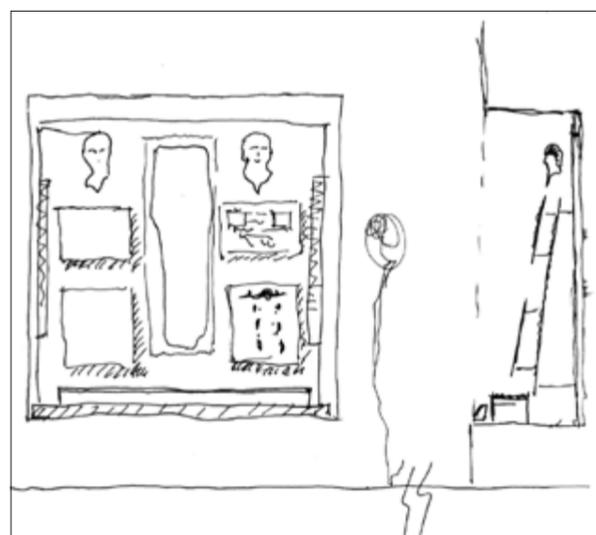


Fertig eingerichtete Vitrine



Erstellung einer exakten Wandabwicklung

Gremiums eingehend zu seiner Herangehensweise befragt. Was wir da so erzählten, schien nicht ganz so schlecht zu sein, und daher erhielten wir nach einigen Verhandlungen zwei Monate später den Auftrag zur Ausstellungsgestaltung der Dauerausstellung. Ein Mitbewerber des Verfahrens war so nett, uns noch eine Steilvorlage zu liefern und gab an – ohne vorher mit uns Rücksprache zu halten – er würde als örtliche Vertretung in München das Büro Die Werft beauftragen, da er von außerhalb kam. Das verleitete Frau Schoske offensichtlich im Gremium zu dem Satz „warum die Kopie nehmen, wenn man das Original haben kann“. Und in diesem Ausspruch lag auch gleich das Prinzip der Zusammenarbeit der nächsten Jahre: Das Objekt, also das Original, stand bei allen ihren Überlegungen



Erste Skizze im Jour-Fixe

# KOOP



Der wöchentliche Jour-Fixe

immer im Mittelpunkt. Dem hatte auch die gesamte Konzeption der Ausstellung zu folgen. Wir konnten sie beispielsweise nur durch eine sehr unpräzise Integration von Medien, nämlich durch waagrechte Anordnung der Bildschirme, von einem Medieneinsatz überzeugen. Die am wenigsten optisch in den ersten Raumeindruck eingreifende Möglichkeit der Integration überzeugte sie aber erst nach einer kritischen

Bemusterung. Dann aber war es das Mittel der Wahl, um tiefer reichende Inhalte zum Verständnis der ägyptischen Kunst zu vermitteln. Und da gab es viele. In den Augen des Gestalters manchmal zu viele. Ein immer wieder beeindruckendes Fachwissen sprudelte in den Sitzungen hervor, das durch intensive Diskussionen zu einem spannenden Ergebnis führte, das man heute im Museum erleben kann. ■

**Die Werft**  
Ausstellungsgestaltung | Innenarchitektur

MAAT 19

# ERATIONEN

MONTAGEN AN MONTAGEN

MICHAEL PFANNER



Abb.1 Monumentale Goldbüste, wahrscheinlich Kleopatra VII



Abb. 2 Reliefstele des Alten Reiches, Kalkstein

Die Montage sind für die Montage da. Das Museum ist geschlossen, die Besucher bleiben außen vor, in den frühen Morgenstunden rücken die Restauratoren an, denn die Direktorin hat neue Aufgaben für sie. Eine jüngst erworbene Stele des Alten Reiches (Abb.2) und eine im Museumsdepot zufällig entdeckte Büste einer Pharaonin der Endzeit (Abb. 1) sollen montiert werden. Wenn die Freunde ägyptischer Kunst das im Jahre 2013 eröffnete Ausstellungsgebäude an der Gabelsbergerstraße betreten, werden sie kaum über die Montage der Objekte sinnieren. Und das ist gut so. Denn sie machen sich keine Vorstellung davon, wie ausgeklügelt die Montagesysteme und wie anspruchsvoll die Vorgaben der Museumsleitung sind: Die Auflagerkonsolen der Reliefs sollen nicht wie Rambalken aussehen, sondern am besten unsichtbar bleiben. Die Köpfe und Büsten sind auf den Millimeter genau zu justieren und die Kopfneigungen so lange zu optimieren, bis der Pharao würdevoll genug dreinschaut bzw. die Königin im günstigsten Blickwinkel erscheint.

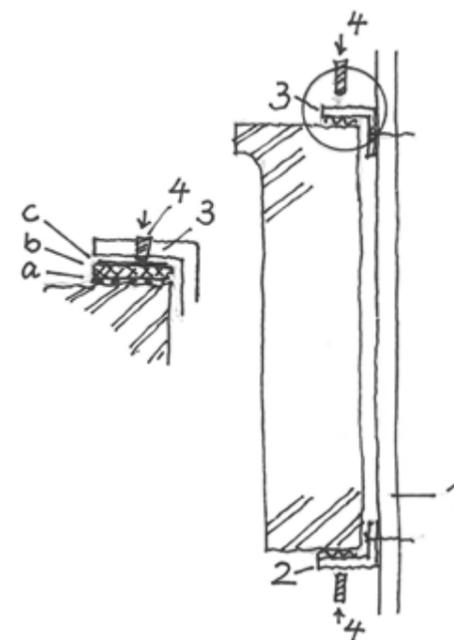


Abb. 3 Montagesystem bei Reliefs im SMÄK. 1 = Metallplatte der Rückwand, 2 = Metalltragewinkel, mit Senkkopfschrauben, 3 = Oberer Haltewinkel mit Senkkopfschraube und Langloch zur Befestigung an Rückwand, 4 = Madenschrauben, um Anpressdruck zu erzeugen, a = Folie bzw. Trennschicht, b = stabile Ausgleichsmasse, c = Metall- und Bleiplättchen, um Druck der Madenschrauben aufzunehmen

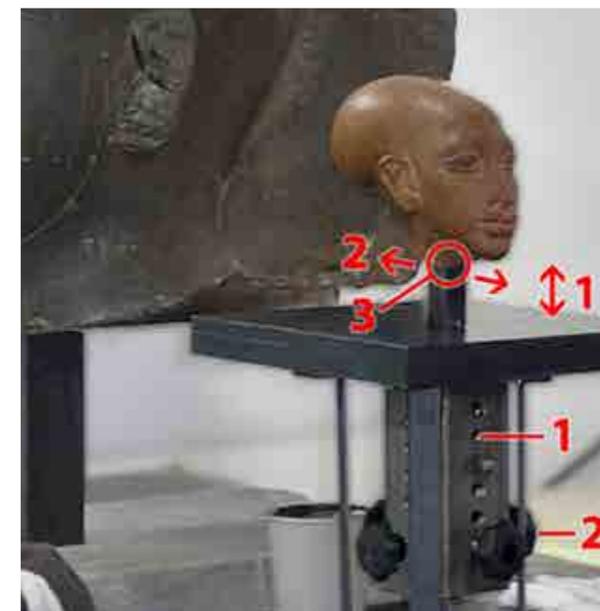


Abb. 4 Montagesystem bei Köpfen und Büsten im SMÄK. Metallsockel, 1 = vertikale Höhenverstellung, 2 = Neigung mit Arretierung durch Sterngriffschraube, 3 = Edelstahldübel in Vierkantstab mit Feinjustierung

Bei den Reliefs hat sich ein einfaches, aber wirkungsvolles System etabliert (Abb. 3). Oben und unten greifen von hinten Stahlwinkel, die an die rückwärtige Metallwand geschraubt werden, um den Stein. In den Winkeln stecken nahezu unsichtbare „Madenschrauben“, die auf Ober- und Unterseite den nötigen Druck ausüben, so dass das Relief regelrecht eingeklemmt ist. Mit Hilfe von Ausgleichsschichten aus faserarmierten Polymergips bzw. Polyesterharz und Metall- und Bleiplättchen verteilt sich der Druck, damit das Original keinen Schaden nimmt. Auf diese Weise lässt sich die Stele des Pharaos, dessen markantes Profil die Durchsetzungskraft des Alten Reiches aufblitzen lässt (Abb. 2), schnell und zur vollsten Zufriedenheit der Museumsdirektion im Saal „Pharao“ installieren.

Viel schwieriger gestaltet sich das Aufstellen der herrlichen Büste einer Herrscherin aus massivem Gold (Abb. 1). Obwohl sie zu den besten Stücken des Museums gehört, widersetzt sie sich bis dato geradezu störrisch sowohl der Identifizierung wie auch der adäquaten Sockelung. Einmal ist der Befestigungsdorn zu lang und die Büste sieht wie aufgespießt aus, dann wiederum ist er zu kurz und raubt dem Kunstwerk seine



Abb. 5 Sphinx, Rosengranit, wahrscheinlich Kleopatra VII, Kunsthandel

Ausstrahlung. Und erst die Kopfneigung! Hier gibt es unzählige Möglichkeiten und Versuche, bis endlich die optimale Haltung gefunden ist. Die Lösung gelingt mit einer Art von Wundersockel. Der Metallplatte und dem Dorn aus Schwarzstahl sieht man ihr kompliziertes Innenleben, das im darunterliegenden hohlen Betonsockel verschwindet, nicht an (Abb. 4). Der Vierkantstab lässt sich mit Einrastfunktion nach unten und oben verschieben und zudem in alle Richtungen neigen und mit Sterngriffschrauben mühelos in der gewünschten Stellung arretieren. Aber damit nicht genug, denn ein weiterer Mechanismus erlaubt eine zusätzliche Feinjustierung. Die meisten Köpfe und Büsten sind heutzutage an der Unterseite mit einem runden Edelstahldübel versehen. Dieser Dübel sitzt nun in einer Bohrung des Vierkantstabes und kann wiederum geneigt und mit Hilfe von Madenschrauben fixiert werden. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Ohne Hieroglyphen tun sich die Ägyptologen mit Benennung und Datierung schwer. Aus diesem Grunde entzog sich die Goldbüste bisher allen Deutungsversuchen. Die Direktorin freilich hat neben ägyptischen Hieroglyphen zusätzlich die Kunstgeschichte der klassischen griechisch-römischen Antike studiert und dort ihren Blick geschärft. So fiel es ihr leicht, die chronologische und typologische Verwandtschaft zu zwei reizenden Objekten, die momentan im Kunsthandel angeboten werden, herzustellen (Abb. 5 und 6). Neben der unverkennbaren stilistischen und typologischen Nähe – man beachte nur die Silhouette oder das typische spitze „Kleopatra-Näschen“ – blieb ein weiteres verbindendes Detail bisher unbemerkt. Es handelt sich um den Ohrring, der in einem dreieckigen Plättchen aus Lapislazuli, auch genannt Pyramidion, endet. Die Haarsträhnen erinnern in ihrer parataktischen Reihung an Porträts von Cäsar und Mark Anton. Was liegt nun also näher, als in unserem Kopf eine der berühmtesten Pharaoninnen, nämlich Kleopatra VII Philopator (Κλεοπάτρα Θέα Φιλοπάτωρ), die von 69–30 v. Chr. lebte, zu erkennen? Ihre Liaison mit den beiden römischen Patriziern führte zur Bildnisangleichung, einem Phänomen, das in der römischen Porträtkunst bestens bekannt ist. Gänzlich ungeklärt sind bisher die Attribute. Sind sie späte Variationen von Krummstab und Geißel? Hier öffnen sich den Forschern in der Zukunft viele Möglichkeiten für Kolloquien, Sammelbände und Festschriften.



Abb. 6 Papyrusfragment, unvollendet, wahrscheinlich Kleopatra VII, Kunsthandel



Abb. 7 Unterlebensgroßer Kopf, Nagelfluh, wahrscheinlich alpinen Provinzfürst

Am späten Nachmittag, als alle Restauratoren und Ägyptologen vor lauter Montieren und Justieren schon rechtschaffen müde sind, entbrennt ein Disput um zwei merkwürdige Köpfe (Abb. 7 und 8). Direktorin und Ehemann geraten in einem wissenschaftlichen Streit aneinander. Bei dem lockigen Kopf aus Nagelfluhstein (Abb. 7) handelt es sich unverkennbar um einen Lokalfürsten nordischer Bergvölker. Die Direktorin meint, dass solch provinzielle Kunst in ihrem Museum nichts zu suchen habe; zudem würde der Almkönig, so nennt sie ihn, richtig blöd grinsen. Ihr Ehemann ist anderer Meinung. Er sieht in ihm den kraftstrotzenden Vertreter eines aufblühenden Stammes, der unbedingt seinen Platz in der Ausstellung finden sollte. Schlussendlich werden die Restauratoren angewiesen, die Büste vorläufig in eine Ecke des Jenseits-Saales zu befördern.

Noch rätselhafter ist die Büste (Abb. 8) aus hartem und dunklem Dioritgestein. Deutet das Attribut zwischen den Ohren auf einen bestimmten Berufsbezug? Ist es etwa ein Schreiber? Das leicht überlebensgroße Format könnte für eine höhere Stellung sprechen, gar für einen

Großwesir. So lange die Deutungsfrage nicht geklärt ist, beschließt man, den Kopf im Depot zu belassen und abzuwarten, welche Erkenntnisse die aktuelle Forschung liefert.

Am Abend packen die Handwerker und Restauratoren die Werkzeuge und Hebergeräte ein und freuen sich auf das Weißbier im Löwenbräu-Biergarten. Die wissenschaftlichen Mitarbeiter sortieren die Karteikarten und notieren sich Stichpunkte für ihren nächsten Beitrag in MAAT. Der Ehemann brummelt und grollt noch ein wenig wegen der despektierlichen Behandlung der Bergvölker. Die Direktorin hingegen ist rundum glücklich. Sie schwebt wie beseelt durch die Museumsräume. Was gute Sockelungen und Montagen doch nicht alles bewirken können! ■

*Zeichnungen und Karikaturen: Wlodek Kowalski*

*Montagen und Animationen: Florian Winkler  
Konzeption der Montagesysteme: W. Kowalski,  
M. Pfanner, Z. Winnicki (Pfanner GmbH); M. Neudecker,  
M. Nolz, Chr. Raible (Die Werft); M. Warter (ferrum  
& form); A. Grimm, A. Schlüter, S. Schoske (SMÄK)*



Abb. 8 Überlebensgroße Büste, Diorit, wahrscheinlich Schreiber oder Großwesir

# ZEITGENÖSSISCHE KUNST

**RÜCKBLICK**

12 JAHRE

RUTH GEIERSBERGER



**Ruth Geiersberger, Performancekünstlerin und Sprecherin trifft auf die Ägyptologin und Museumsleiterin Frau Dr. Sylvia Schoske**

Es ist jetzt 12 Jahre her, dass wir uns begegnet sind. Ich war auf Spielortsuche für mein damaliges Performance-Projekt „Die letzten Dinge“.

**Ja**, ein Hörspiel live sollte entstehen, und da dachte ich mir, die Ägypter haben doch immer Dinge mitgenommen auf ihrer Reise ins Jenseits, es wäre toll das in einem Ägyptischen Museum stattfinden zu lassen ... gibt's so ein Museum überhaupt in München?

**Ja**, gibt es, ich rufe an, trage mein Anliegen vor, und sehr rasch bekomme ich einen Termin bei der Chefin höchstpersönlich, Frau Dr. Sylvia Schoske.

**Ja**, wir verstehen uns sofort, ich treffe auf eine Frau, die als Ägyptologin selbstredend großes Wissen über das Thema hat, aber auch eine ungewöhnlich unkomplizierte, interessierte, kompetente, neugierige Ausstellungsmacherin ist, die auch den neuen Kunstformen sehr zugewandt ist. Sie sprüht voller Ideen, und wir spielen uns sofort die Ideen-Bälle regelrecht zu.

*„Das Staatliche Museum Ägyptischer Kunst ist als Spielort ebenso ungewöhnlich wie nahe liegend, weshalb das Museum dieses Projekt auch unterstützt: „Ein Museum mit Vitrinen, die wie Säрге für die Dinge aus längst vergangenen Zeiten wirken, scheint mir für "Die letzten Dinge" der geeignete Ort zu sein. Jeder hinterlässt sein Leben als Abdruck – Dinge eben, aber auch Handlungen, Gedanken und Gefühle – in der Welt. Und ist nicht die Welt erst durch diese Hinterlassenschaften existent?“, begründet Ruth Geiersberger ihren Spielort (AUS DEM PROGRAMMZETTEL JANUAR 2009)“*

Eine 12 Jahre lang dauernde wunderbare Zusammenarbeit beginnt.

Ideen werden in herrlicher Unkompliziertheit einfach auf den Weg gebracht und etwaige Verwaltungsbremsen gelöst. Mit dabei immer das wunderbare Team angefangen bei Schoskes rechter Hand, Roxane Bicker (sie schafft wirklich fast alles und zwar zeitnah!) bis zum freundlichen Museumspersonal.

Sylvia Schoske hat eine gute Portion Humor. Lässt sich von den vielen Unabwägbarkeiten nicht ins Bockshorn jagen, nimmt Ideen auf, wirft andere in den Ring und, ja, und liebt es zu spielen!!! Sie lässt sich etwa darauf ein, beim Umzug des Museums in einer Rikscha mit



Bootumrandung (eine Barke zitierend) zusammen mit dem Innenarchitekten Christian Reißle die Prozession vom alten Museumsstandort zum neuen anzuführen, und das bei strömendem Regen mit hunderten Schirme-tragenden Gästen.

*„Ruth Geiersberger und Stefan Dreher gestalten nun den Umzug des letzten Kunst-Objektes als performative Prozession in Zusammenarbeit mit der Museumsleiterin Frau Dr. Sylvia Schoske, Gerd Kötter und dem Lukas-Chor, einigen Schlagwerkern, einer Alphorngruppe, 12 professionellen Tänzern und Schülern der SchlaU-Schule\*... Auf dem Treppenzugang zum neuen Haus wird der Chor imposante Eintrittslieder singen, dazu lassen die Stangen-träger und die Boots-Rikscha das Kunstobjekt und die Absperrbänder noch einmal tanzen, bevor die Skulptur in den Bauch des Museums getragen wird und dort die Hüllen fallen lassen wird. (AUS DEM PROGRAMMZETTEL/ „AUS UM EIN ZUG – EINE PROZESSION“/ JUNI 2013)“*



# DIGITALES

## DIE NACHTFAHRT DER SONNE

### EIN AUGMENTED REALITY ADVENTURE

SYLVIA SCHOSKE

Ein Flimmern, ein Rauschen – und dann schwebt der widerköpfige Sonnengott auf seiner Barke heran (Abb. 1), erhebt sich und beginnt zu sprechen.

*„Sterbliche! (...) Auf der Suche nach der verborgenen Kammer müsst ihr nun mit mir die 12 Stunden der Nacht durchschreiten. Verschiedene Wesen werden versuchen, euch auf eurem Weg von eurem Pfad abzuhalten, und sie werden euch vor schwere Prüfungen stellen. Doch hütet euch vor Apophis, dem Herrscher der Unterwelt! Er wird uns verfolgen, um uns in seinem Reich festzuhalten. Ihr müsst mir helfen, damit wir ihn gemeinsam für immer vernichten können! Sputet euch nun, denn verpasst ihr den Sonnenaufgang, seid ihr für immer im Reich der Dunkelheit gefangen. Folgt nun meinem Pfad durch die Nacht!“*

Damit ist die Aufgabe gestellt: Es gilt, einen verborgenen Raum zu finden und auf dem Weg dorthin verschiedene Rätsel zu lösen. Die Idee des Spiels greift eine Grundsituation der Archäologie auf, Sehnsucht und Antrieb vieler Archäologen: Sie sind auf der Suche,

sie möchten etwas finden. Früher waren dies Schätze, Gräber und Tempel, heute mag es eher eine (wissenschaftliche) Erkenntnis sein – doch vor allem in der medialen Aufbereitung haftet der Archäologie immer noch die Aura einer romantischen Verklärung, einer Schatzsuche an, was nicht zuletzt an den immer noch populären Indiana-Jones-Filmen abzulesen ist.

Mit diesen Klischees wird ganz bewusst gespielt, vor allem im Hinblick auf die Zielgruppe, die zunächst einmal angesprochen werden soll: größere Kinder und Jugendliche ab etwa 12 Jahren und junge Erwachsene. Also genau diejenigen, die am schwierigsten für einen Museumsbesuch zu begeistern sind, für die wir aber immer wieder schon spezielle Angebote bereitgestellt haben, etwa auf dem MedienGuide. Doch nach etlichen Testläufen ist klar: Auch für Familien oder Kleingruppen von Erwachsenen ist dieses Spiel ein spannendes und interessantes Angebot, bei dem das Museum auf eine ganz andere Art erkundet werden kann.

Das Spiel gehört also im weiteren Sinn zur Kinder- und

Zahlreiche meiner kleinen und aufwendigeren künstlerischen Verrichtungen in den großartigen Räumen des neuen Museums entstehen in Zusammenarbeit mit Frau Schoske: Klangspaziergänge, Lesungen und Performances mit immer wechselnden Musikern und Darstellern, hier eine Auswahl:

- „*hab Seligkeiten dürfen auf den Sockel*“ beim Tag der offenen Tür bringen Münchner Bürger ihre Lieblingsdinge in den leeren Neubau / 2011
- „*warten was da kommt*“ musikalisch-performative Begehung im leeren Neubau/ 2012

- „*in between*“ Konzert mit dem Ensemble Lukas im leeren Neubau/ 2012
- „*.... das Beste ist, am Morgen mit dem ersten Licht hell zu werden*“ Klang-Performance zum Sonnenaufgang in den dunklen Museumsräumen, mit Stimme, Kontrabass, Alphörnern, und Tänzerinnen
- „*Mahl Zeit Zeichen*“, eine Essperformance zum Thema „Kult Mahl“/ 2015
- „*Stimmen vom Nil – jetzt*“, eine Veranstaltungsreihe / 2014–19: altägyptische Schriften begegnen zeitgenössischen Texten, Klängen, Gesängen Melodien, Geräuschen ...

Ich habe mich in dieser spannenden Zeit, in der ich fast zum „Haustier“ des Museums mutiert bin, regelrecht in das Museum und seine Objekte verliebt. Danke für diese wunderbare Zusammenarbeit, liebe Frau Schoske, und, ich weiß es, wir werden noch viel mit einander aushecken. Sie haben mir immer wieder Mut gemacht und mich sehr inspiriert. Ich hoffe auf weitere Verrücktheiten.

**art meets science & all art has been contemporary**

P.S.: und dann gibt und gab es auch noch das Objekt des Monats, etwa ein Plastikkamel, rosa! ■



## Escape Room

Auch wenn die wörtliche Übersetzung „Fluchtraum“ lautet, kennzeichnet dieser Name ein (Gruppen-)Spiel, bei dem es um die Flucht aus einem Raum geht. Eine kleine Gruppe von Personen wird in einen Raum oder einige zusammenhängende kleine Räume „eingesperrt“. Mit Hilfe von versteckten Hinweisen und Rätseln müssen die Spieler dann versuchen, den Ausgang oder Schlüssel zu finden, um den Raum wieder verlassen zu können; meist ist dafür eine bestimmte Zeit vorgegeben. Dabei werden sie über Kameras von einer Aufsicht beobachtet, die über Funk oder Mikrofon eingreift, wenn sie nicht weiterkommen; die Spieler können auch von sich aus um Hilfe bitten. Meist liegt diesen Spielen ein bestimmtes Thema zugrunde, dem die Ausgestaltung der Räumlichkeiten entspricht, etwa ein geheimnisvolles Schloss, ein scheinbar harmloses Büro – oder ein altägyptisches Grab.

Die ersten Live Escape Games sind 2007 in Japan entstanden, zuvor gab es bereits entsprechende Online-Spiele. In Deutschland öffnete der erste Escape Room 2013 in München, heute gibt es mehrere Hundert entsprechende Angebote in ganz Deutschland. Die Spielidee wurde auch in zahlreiche Karten- und Brettspiele umgesetzt.

Jugendmarke (Maat 15 | 2020), die in den vergangenen zwei Jahren entwickelt wurde und zu der auch digitale Angebote wie die „Pharaonenjagd“ auf dem Medien-Guide gehören – sie hatte in den wenigen Wochen im letzten Sommer, als das Museum geöffnet war, so lebhaften Anklang gefunden, dass wir zwischenzeitlich noch eine Mini-Version für Kindergartenkinder ergänzt haben, die bei Wiederöffnung zur Verfügung stehen wird.

### Ausgangspunkt: Escape Room

Am Anfang der Überlegungen stand also nicht unbedingt die Entwicklung eines digitalen Angebots, sondern der Wunsch, für die Altersgruppe 12+, die erfahrungsgemäß nur selten für einen Museumsbesuch



Abb. 3



Abb. 4

interessiert werden kann, etwas Neues und Interessantes bieten zu können. Ausgangspunkt dafür waren zunächst die Escape Rooms (vgl. Definition) gewesen, bei denen eine Gruppe von Spielern innerhalb eines bestimmten Zeitraums eine Reihe von Rätseln lösen muss, um aus einem „verschlossenen“ Raum zu entkommen.

Nach einem – erfolgreichen – Selbstversuch in einem Münchner Escape Room in altägyptischer Kulisse und einigen lebhaften Diskussionsrunden im ganzen Team drehten wir die Spielidee um: Statt um Ausbruch aus einem Raum sollte es nun um das Finden eines Raumes gehen, und die künftigen Spieler sollten in die Rolle eines Archäologen schlüpfen. Eine ganz praktische Vorgabe war dabei nicht unwichtig: Nach Möglichkeit sollte dieses Spiel während des normalen Museumsbetriebs in der Dauerausstellung laufen können, ohne andere Besucher zu beeinträchtigen.

Damit verboten sich irgendwelche Ein- oder Umbauten von selbst, so dass nun eine digitale Lösung ins Blickfeld rückte. Parallel zu diesen Planungen liefen auch Überlegungen, den Besuchern etwa im Raum „Nubien und Sudan“ Objekte und Bauten aus der Grabung in Naga mit den Mitteln der „Virtual Reality“ zugänglich

zu machen und dafür spezielle Brillen einzusetzen (vgl. zu den technischen Aspekten den nachfolgenden Beitrag). Doch diese Idee wurde bald fallengelassen: Diese Technik lässt sich (derzeit noch) nicht in einen normalen Museumsbetrieb integrieren, zu hoch wäre auch der Personalaufwand, zu groß auch die Gefahren für Vitrinen und freistehende Objekte.

### Museum als Unterwelt

An diesem Punkt angekommen, drängte sich ein inhaltliches Konzept geradezu auf, nämlich die Architektur der unterirdisch gelegenen Ausstellungsräume 1:1 als Kulisse zu verwenden und die alten Ägypter selbst Regie führen zu lassen, die auch schon das Drehbuch geschrieben haben: Das Jenseits der Ägypter ist sehr konkret verbunden mit räumlichen Vorstellungen, mit Architektur, denn schon das Gang- und Kammersystem der Pyramiden des Alten und Mittleren Reiches spiegelt die Vorstellungen einer „Unterwelt“ wider, was dann von den Felsgräbern im „Tal der Könige“ im Neuen Reich aufgegriffen wird.

Die Jenseitsliteratur liefert mit den Illustrationen der Jenseitsführer, vor allem in Amduat („Das, was in der Unterwelt ist“) und Pfortenbuch, die Rahmenhandlung



Abb. 2

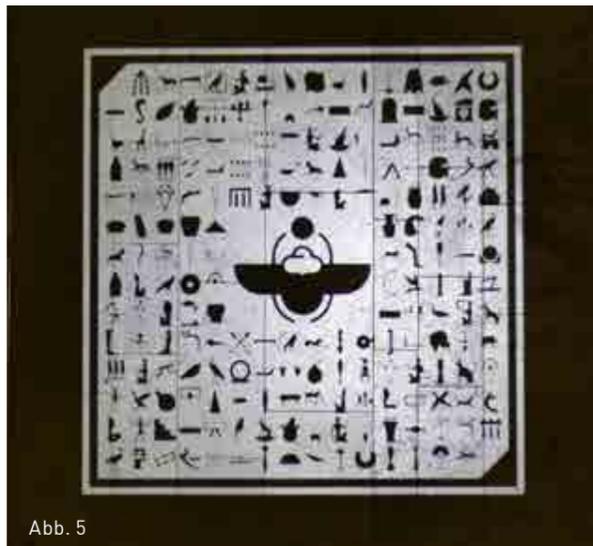


Abb. 5

des Spiels: Die Spieler begleiten den Sonnengott auf seiner Barke (Abb. 2) durch die 12 Stunden der Nacht (= die Unterwelt), um diese nach Bestehen der Prüfungen gemeinsam mit ihm am nächsten Morgen wieder zu verlassen – so wie der Verstorbene auch den Sonnenaufgang erleben und damit wieder auferstehen wollte, um seine jenseitige Existenz zu beginnen.

Kühn formuliert – wir nehmen hier schon einmal die Interpretation der Museumsarchitektur durch künftige Archäologen vorweg – sind also die Räume der Dauer Ausstellung mit ihrem Wechsel von groß und klein, hoch und niedrig, hell und dunkel ein dreidimensionales Abbild der Unterwelt, in die die Spieler hinabsteigen über eine lange Rampe, und die sie, nach Lösung aller Aufgaben, dann später wieder über eine zweite Rampe verlassen werden, um wieder emporzusteigen zum Tageslicht.

### Begleiter und Glücksbringer: der Skarabäus

Das Spiel beginnt im Foyer, wo die Spieler am Eingangstresen ihre Requisiten ausgehändigt bekommen und eine Einweisung in den Gebrauch des technischen Geräts erhalten: ein Smartphone in einem speziellen Gehäuse (Abb. 3), auf dem nun alle weiteren Informationen zu finden sind, dazu eine Tasche mit verschiedenen Utensilien, die sich später noch als nützlich erweisen können.

Und hier im Foyer wartet auch schon die erste Aufgabe: Es gilt eine Scheintür zu öffnen, die in ägyptischen Gräbern die Stelle des Übergangs zwischen Diesseits und Jenseits markiert (Abb. 4). Hier taucht auch zum ersten Mal ein Skarabäus auf, ein fliegender Skarabäus genauer gesagt, der die Spieler in Empfang nimmt, sie auf ihrem Weg begleiten wird und ihnen auch die Aufgaben stellt.

*„Seid ihr bereit? Um die Pforte zu öffnen, wählt die beiden richtigen Symbole“...*

Hat man dieses erste Hindernis überwunden, geht es hinunter in die Ausstellung. Zunächst zu einem Marker (Abb. 5), der auf dem Fußboden aufleuchtet und von dem leuchtende Pfeile auf dem Boden – die man mit dem Gerät finden muss – dann den weiteren Weg weisen. Die noch zur Verfügung stehende Zeit ist stets oben rechts auf der Bildfläche eingespielt – sie verkürzt sich, wenn man Fehler macht, aber man kann auch wieder eine Zeitgutschrift erhalten, wenn man eine Aufgabe besonders schnell löst. Droht man gar nicht weiterzukommen, kann man einen Hilfsbutton anwählen, wofür man allerdings wieder eine Kürzung der Spielzeit in Kauf nehmen muss.

In jedem Raum gilt es nun, eine Aufgabe zu lösen, wobei sich das Setting – ohne in irgendeiner Weise belehrend oder fachlich überpenibel zu sein – stets an altägyptischen Vorbildern orientiert. Ein immer wiederkehrendes Element sind die Türen, die einen Raum vom anderen trennen und sich nach jeder gelösten Aufgabe öffnen – orientiert am ägyptischen Pfortenbuch (Abb. 6), wo Türflügel in jeder Stunde der Nacht eben diesem Prinzip entsprechen.

Schon im Zwei-Wege-Buch auf dem Boden der Kestensärge des Mittleren Reiches (Abb. 7) und später dann auch im Totenbuch gibt es landkartenähnliche Darstellungen des Jenseits mit Flüssen und Seen, die es zu überwinden gilt, bis hin zu einem Feuersee, der den Spielern den Weg versperrt.

### Sprechende Statuen

Die Aufgabenstellung kommt meistens vom Skarabäus – manchmal erwachen aber auch die Statuen zum

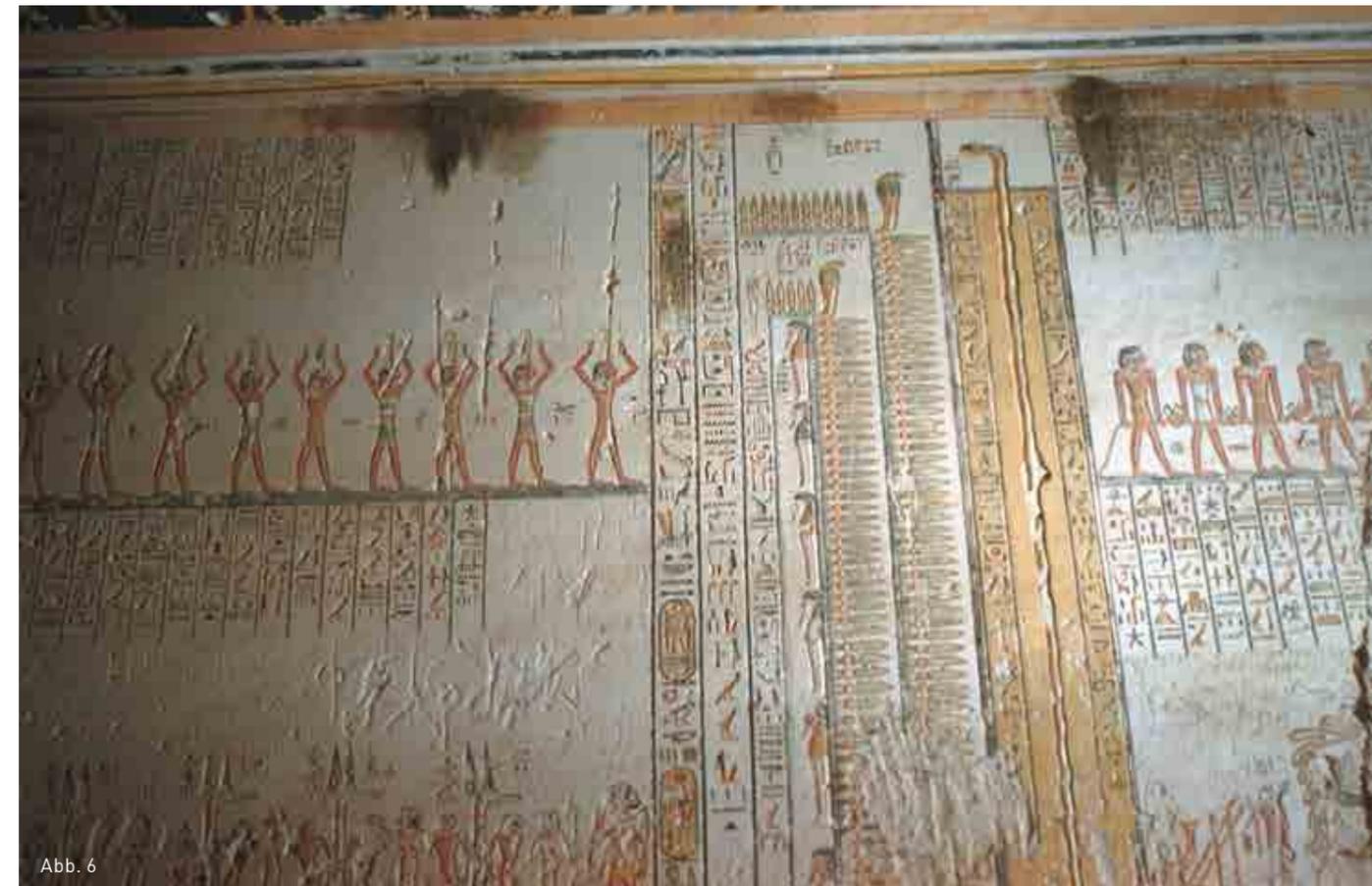


Abb. 6

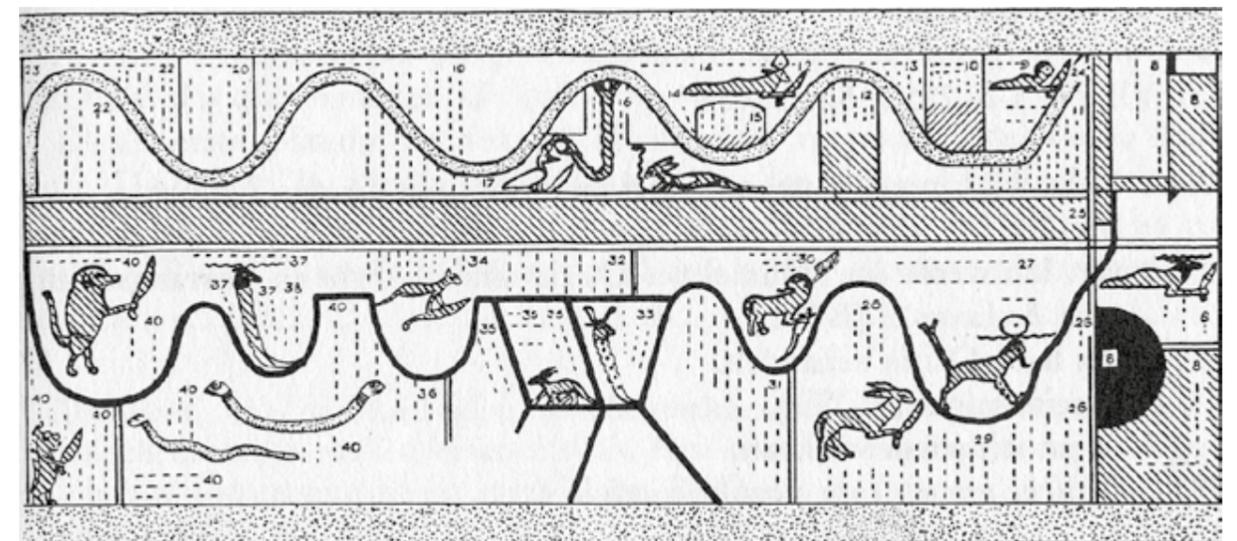


Abb. 7



Abb. 8

Leben und beginnen zu sprechen, wie das Oberteil einer Sitzfigur Ramses' II. im Raum „Pharao“.

*„Die ‚Große Sonne‘ nannten sie mich einst. Doch der Zahn der Zeit hat das Licht auf meinem Haupt zu Staub werden lassen“.*

Um dies möglich zu machen, wurden die entsprechenden Objekte mit einem 3D-Streiflicht-Scanner erfasst, um anschließend animiert werden zu können. Die jeweiligen Texte wurden von professionellen Sprechern aufgenommen, wofür wir uns Dutzende Sprechproben angehört haben, um die jeweiligen Charaktere zu besetzen. Und später im Tonstudio wachten wir dann auch darüber, dass diese so rüberkamen, wie wir uns das vorgestellt hatten. Mit verteilten Rollen vortragend, hatten wir zuvor ausprobiert, ob sich die geschriebenen Texte auch flüssig in gesprochene Sprache umsetzen

lassen. Und sind nun stets darauf gefasst, dass diese Statuen „Nachts im Museum“ das Sprechen beginnen ...

Die meisten Spiele sind so arrangiert, dass jeder Spieler auf seinem Gerät zur Lösung beitragen kann, unabhängig von den anderen. Einige funktionieren jedoch auch auf der Multi-Player-Basis und lassen sich nur gemeinsam lösen. Was man entweder durch „Trial and Error“ selbst herausfinden muss oder aber auch als direkte Ansage erfährt. Fach- oder Vorkenntnisse, gar ägyptologisches Spezialwissen, sind nicht erforderlich, eher Intuition und schieres Ausprobieren.

Und genau hinsehen muss man und flink sein. Manche der zu findenden Objekte, die in nahezu jedem Raum eine Rolle spielen, sind unübersehbar und groß – andere eher klein und unscheinbar – auch da sollten alle mitsuchen und sich auf verschiedene Vitrinen

aufteilen. Wobei die Hinweise, die die Objekte dann geben, oft eher kryptisch sind.

*„Aus zwei mach eins und drei sind alle Götter.“*

#### Des Rätsels Lösung

Im Verlauf des Rundgangs muss man nicht nur die zunächst verschlossenen Türen zum nächsten Raum öffnen, die Spieler sammeln auch Hieroglyphen zur Rekonstruktion eines nur teilweise erhaltenen Papyrus ein, deren Bedeutung sich erst nach und nach erschließt – es geht schließlich um die Findung eines Lösungswortes, mit dessen Hilfe man dann – Stopp! Mehr soll hier nicht verraten werden! Nur so viel: Auf dem Weg zur „Verborgenen Kammer“ müssen noch verschiedene Gegenstände eingesammelt werden (Abb. 8), die vielleicht beim abschließenden Kampf gegen den Feind des Sonnengottes, die furchterregende

Riesenschlange Apophis, von Nutzen sein könnten (Abb. 9). Diesen Kampf müssen die Spieler zusammen ausfechten, ohne die Unterstützung des Sonnengottes, der bereits von Apophis außer Gefecht gesetzt wurde. Seine Erscheinungsform orientiert sich, wie auch die der anderen Götter und Wesen im Jenseits, an altägyptischen Vorbildern – Material dazu gibt es schließlich in Hülle und Fülle in der altägyptischen Bilderwelt.

Haben Sie Lust bekommen auf einen ganz anderen Gang durch die Dauerausstellung? Nur Mut, begleiten Sie Ihre Kinder oder Enkel, animieren Sie Ihre Freunde – Sie sollten 3–6 Personen sein, und sich unbedingt vorab anmelden. Und wir garantieren Ihnen, dass Sie die Unterwelt wieder verlassen können, mit den Abschiedsworten des Skarabäus:

*„Möge die Sonne stets scheinen auf euren Wegen“!* ■



Abb. 9

# DIGITALES

## TECHNISCHE HINTERGRÜNDE DER „NACHTFAHRT DER SONNE“

### WIE AUS DIGITALEN DATEN EIN SPIELERLEBNIS IM REALEN RAUM WIRD

MATTHIAS LINDNER

„Die Nachtfahrt der Sonne“ entführt nicht nur den Museumsbesucher in eine unbekannte Welt – auch die Entwickler des Spiels mussten auf technischer Ebene viele neue Wege beschreiten, die zuvor noch kein Programmierer gegangen ist.

#### Smartphone oder Brillen?

Eine Entscheidung, die zu Beginn jeder medientechnischen Entwicklung zu treffen ist, ist die Frage, auf welchen Endgeräten die Anwendung laufen soll. Da es sich bei „Augmented Reality“ (AR) noch um eine sehr neue Technologie handelt, die sich in rasantem Tempo weiterentwickelt, gibt es derzeit noch keine etablierten Standards oder sichere Hardwaregeräte, die „garantiert“ funktionieren – alles muss zunächst für den jeweiligen Nutzungszweck ausgetestet und sorgfältig evaluiert werden.

Für die Anwendung im Ägyptischen Museum wurden dabei zwei grundlegende Entscheidungen getroffen: 1. Augmented Reality auf AR-Brillen (wie z. B. Microsoft HoloLens oder Magic Leap) ist für einen Dauereinsatz im Museum noch nicht robust genug. Abgesehen von den hohen Kosten dieser AR-Brillen und deren mangelnder Robustheit sind auch das begrenzte Sichtfeld und der hohe Anpassungsaufwand an den Nutzer (Stichwort: „Brillenträger“) derzeit noch ein „Dealbreaker“ für die dauerhafte Anwendung im Museum. Daher wurde sich für die Umsetzung der Anwendung auf Oberklasse-Smartphones entschieden, die zur Verbesserung der Ergonomie in speziellen Gehäusen eingebaut wurden.

2. „Bring your own device“, also die Nutzung der eigenen Besucher-Smartphones, war für die Anwendung im SMÄK keine Option. Daher haben wir in einem langen Prozess aus allen auf dem Markt verfügbaren kompatiblen AR-Geräten die geeignetsten ausgewählt und stellen diese den Spielern als Leihgeräte zur Verfügung. Diese Entscheidung ergibt sich schon allein aus Gründen der Nutzerfreundlichkeit, da ein langes Spiel nur mit entsprechenden Gehäusen und Umhängeschlaufen Spaß macht. Doch auch die sehr hohe benötigte Rechenleistung und der hohe museale Anspruch an Stabilität und Qualität der Anwendung machen Leihgeräte zur einzig sinnvollen Option, wenn man High-End-AR-Anwendungen umsetzen möchte.

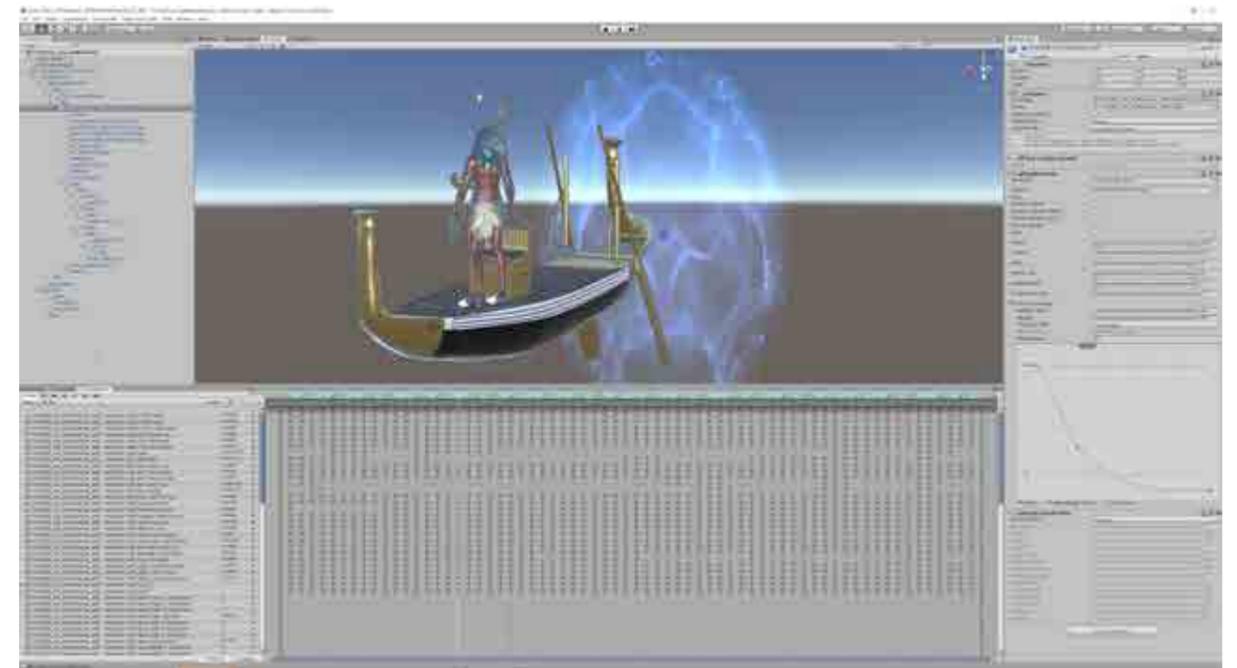
#### Schlaue Algorithmen: Ich weiß, wo du bist!

In engem Zusammenhang mit der Wahl der richtigen Endgeräte stehen die grundsätzlichen technischen Herausforderungen, die bei AR-Anwendungen immer zu lösen sind: Virtuelle, dreidimensionale Objekte müssen perspektivisch korrekt in die reale Umgebung eingefügt werden!

Im Vergleich zur „Virtuellen Realität“ (VR) ist eine Augmented Reality Anwendung deutlich schwieriger umzusetzen. In der VR sieht man mit den bekannten, geschlossenen VR-Brillen die reale Umgebung nicht mehr, weshalb die Bewegungsverfolgung des Nutzers nicht so exakt sein muss. In der AR müssen die animierten 3D-Modelle jedoch immer am richtigen Ort stehen und der Benutzer kann sich frei durch den realen Raum bewegen, was viele technische Herausforderungen mit sich bringt.

Knapp zusammengefasst sind es zwei wesentliche Problemstellungen, die technisch gelöst werden müssen:

1. Woher weiß das Gerät am Anfang jeder Station, wo genau es sich im Raum befindet?
2. Wie kann das Gerät die Bewegungen des Nutzers so exakt verfolgen, dass es seine eigene Position zu jedem Zeitpunkt kennt?



Bei der Betrachtung dieser beiden Herausforderungen müssen wir uns klar machen, was der Begriff „Position“ in diesem Zusammenhang überhaupt bedeutet: Es handelt sich hier nämlich nicht einfach um eine flache, zweidimensionale Ortsangabe, wie etwa bei einem GPS-Navigationssystem der Punkt auf einer Karte. Vielmehr arbeiten AR-Anwendungen mit sogenannten 6DoF-Positionen („sechs Freiheitsgrade“, englisch „six degrees of freedom“). Das bedeutet: Neben den Bewegungen vor/zurück, herauf/herunter, links/rechts muss das Gerät auch Schwenk- und Kipp-Bewegungen, das sogenannte „Gieren“, „Nicken“ und „Rollen“ akkurat mitverfolgen.

Um nun die genannten Herausforderungen zu lösen, hat das Entwickler-Team der ARaction GmbH zwei Technologien miteinander kombiniert: Für die initiale Lokalisierung am Anfang jedes Raumes werden

optische Marker in Form von Lichtprojektionen auf dem Boden verwendet. Diese gehen automatisch an, wenn der Benutzer vor ihnen steht; er scannt die Licht-Marker dann zu Beginn jeder Station ein und das Gerät kann aus der perspektivischen Verzerrung des Markers seine Position exakt berechnen. Für die weitere Bewegungsverfolgung kommt dann ein moderner „SLAM-Algorithmus“ zum Einsatz. „SLAM“ bedeutet „Simultaneous Localization and Mapping“ und ist ein Verfahren, das in der Robotik gut bekannt ist. Die Geräte bestimmen permanent ihre eigene Position und „kartieren“ gleichzeitig ihre Umgebung, indem sie das Kamerabild nach auffälligen, kontrastreichen Punkten und Ecken „durchsuchen“ und ihren Abstand und Winkel zu diesen Punkten messen und verfolgen. Zusätzlich werden weitere Sensor-Daten aus der „inertial measurement unit“ (IMU) der Geräte ausgewertet und in die Berechnung mit einbezogen. Es werden also

mehrere Inertialsensoren wie Beschleunigungssensoren, Drehratensensoren, Kompassdaten und optische Signale aus dem Kamerabild laufend ausgewertet und räumlich zueinander in Beziehung gesetzt. Man muss sich dabei vor Augen führen, dass dieser Berechnungsprozess für ein flüssiges AR-Erlebnis mehrmals innerhalb einer Millisekunde ausgeführt werden muss.

### Kollaboratives Spielen: Komplexe Multiplayer-Kommunikation!

Die beschriebenen klassischen Herausforderungen der AR-Entwicklung waren für die Umsetzung der „Nachtfahrt der Sonne“ noch nicht genug: Ein besonders hoher konzeptioneller und technischer Aufwand ist durch die Anforderung entstanden, ein interaktives,

kollaboratives Multiplayer-Erlebnis, wie bei einem „Escape-Room“, kreieren zu wollen. Dies stellte das Entwicklerteam vor die Herausforderung, dass alle Interaktionen, Bewegungen und Ereignisse über mehrere Geräte hinweg synchron gehalten werden müssen. Neben einer stabilen Netzwerk-Infrastruktur ist eine weitere Voraussetzung für das Gelingen eines solchen Multiplayer-Erlebnisses, die Logik der Spiele von vorneherein so zu konzipieren, dass sie die Zusammenarbeit mehrere Spieler ermöglicht. So müssen zum Beispiel mehrere Spieler gleichzeitig verschiedene digitale Knöpfe drücken oder an bestimmten Stellen stehen, um ein Rätsel gemeinsam lösen zu können. Auf der programmiertechnischen Ebene wurde hierfür zunächst ein „zentralistischer“ Ansatz ausprobiert. Dies bedeutet, vereinfacht gesprochen, dass eines der

Spieler-Geräte der „Chef“ ist, der die Spielelemente zentral berechnet und die Ergebnisse an alle anderen Geräte weiter spiegelt. Der Nachteil dieses Ansatzes ist, dass sich die Entwicklung solcher zentralistisch organisierter Spielelemente sehr stark von der Entwicklung klassischer Einzelspieler-Rätsel unterscheidet. Daher entschied das Entwicklerteam von ARaction nach zahlreichen Tests, zu einem „deterministischen“ Ansatz für die Multiplayerentwicklung zu wechseln. Hierbei werden lediglich Ereignisse (z.B. „Ein Spieler läuft in eine Feuerwand“) zwischen den Geräten synchronisiert und die Berechnung der Folgen (z.B. „Es gibt eine Zeitstrafe“) geschieht auf jedem Gerät eigenständig. Auf diese Weise konnten schließlich alle Rätsel umgesetzt werden.

### Der 3D-Modelling-Workflow: Wie Statuen zum Leben erwachen!

Es wurde nun erklärt, wie AR-Geräte sich im Raum orientieren und ein Mehrspielererlebnis umgesetzt wird, doch eine zentrale Frage, die sich technisch interessierten Lesern stellen wird, blieb bisher offen: Wie schafft man es, dass aus realen Statuen animierte 3D-Modelle werden, die sich im Raum bewegen und mit dem Spieler sprechen können?

Hierfür hat ARaction einen komplexen Arbeitsablauf umgesetzt, bei dem die Geometrie der echten Exponate zunächst mit einem 3D-Scanner detailliert erfasst und deren Oberfläche als Textur ausgegeben wird. Diese 3D-Modelle müssen dann nachbearbeitet werden, damit ihre Auflösung und die damit einhergehende Datenmenge von kleinen, mobilen Geräten überhaupt verarbeitet werden kann. Anschließend werden die 3D-Modelle so bearbeitet, dass sie – ähnlich wie bei einem menschlichen Skelett – Knochen, Gelenke und Haut bekommen und schließlich realistisch animiert werden können. Die so zum Leben erweckten Exponatsmodelle werden daraufhin an die Programm-

logik angebunden, damit sie auf Spieler-Interaktionen reagieren können. Der letzte Schritt ist dann, die Elemente im realen Raum zu positionieren und auszurichten. Dies wird von ARaction mit einem eigens programmierten „Authoring-Tool“, einer Art „Powerpoint für Augmented Reality“, direkt vor Ort im Museum umgesetzt. Das heißt, die digitalen 3D-Modelle werden vor Ort auf den AR Geräten an der exakten Stelle ihrer realen Vorbilder positioniert, so dass sie diese überdecken.

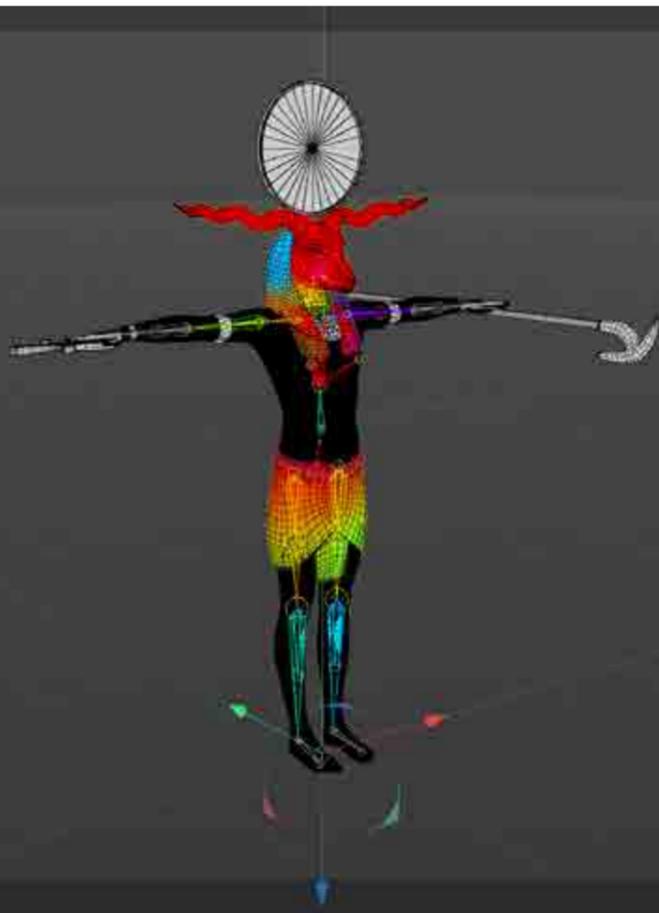
### Zusätzliche Features: Interaktion mit realen Objekten

Nachdem all diese technischen Hürden genommen wurden, hat das Team von ARaction schließlich noch einige zusätzliche Features entwickelt, die das Spielerlebnis verbessern und die Immersion weiter erhöhen: Eigens für das Ägyptische Museum wurde ein Inventar-System entwickelt, das das virtuelle Sammeln von Gegenständen ermöglicht, die dann in einem virtuellen Rucksack aufbewahrt werden. Gesammelte Gegenstände werden später verwendet, um Rätsel zu lösen. Außerdem wurden über optische Bild-Marker auch reale Requisiten wie eine Tasche oder ein Papyrus in das Spiel eingebunden.

### Fazit

Durch die Kombination all dieser technischen Entwicklungsschritte wurde ein einzigartiges location based Augmented Reality Multiplayer Game möglich. Aus über 300 individuell entwickelten 3D-Modellen, Animationen, Rätseln, Partikeleffekten, Sprechertexten und Audioeffekten entsteht schließlich ein räumliches Spielerlebnis, das in Museen seinesgleichen sucht ... Sie dürfen gespannt sein! ■

[www.ar-action.de](http://www.ar-action.de)



Für die Förderung dieses Projektes danken wir dem FilmFernsehFonds Bayern GmbH und dem Freundeskreis des Ägyptischen Museums München e.V.

# DIGITALES

## STIELBLÜTEN

### UNTERTITEL IN YOUTUBE

ROXANE BICKER

Wenn der *Uhr-Gott Atum* aus dem *Uruzgan* aufsteigt, wenn ein *Münchner Populist* mit *nie logischen Rätseln* bedeckt ist, wenn *Herbstfeste* im *armen Tempel* gefeiert werden, dann werden Sie sich vielleicht denken, wovon wir jetzt auf einmal reden?

Wir heißen Sie herzlich willkommen in der wunderbaren Welt der YouTube-Untertitel! Über 40 neue Vorträge finden sich seit Mitte Juli 2020 auf dem Kanal des Museums, wöchentlich kommen neue hinzu. Automatisiert werden hierzu durch YouTube deutsche Untertitel generiert und diese können mitunter ... kreativ sein. Die automatisierte Spracherkennung funktioniert erstaunlich gut, doch mit unserem fachspezifischen Vokabular oder auch fremdsprachigen Begriffen gibt es Schwierigkeiten.

Haben Sie schon erraten, was die oben stehenden Begriffe eigentlich sein sollen? *Urgott Atum, Urozean, Münchner Obelisk, nilotische Rätsel, Heb-Sed-Fest, Amun-Tempel*

Wollen Sie noch ein paar? Was meinen Sie verbirgt sich unter *Herr Achte – Pantoffel – Karl Marx – Saatgut – der tolle Meer – Silberpfeile – paar Jung*s

Die Auflösung? *Harachte – Pantherfell – Karnak – Satdjehuti – der Ptolemäer – Silberfalke – Fayence*

Bei solchen Begriffsverwürfelungen hilft es nicht viel, der ganze Untertiteltext muss nachbearbeitet werden, zumal die vorgenerierten Texte nur in Kleinschreibung und ohne Zeichensetzung erscheinen. Wir hören uns also den Vortrag an und verbessern parallel die Untertitel. Manche Stellen muss man mehrfach hören, ab

und an sind sogar Nachfragen nötig. Oder hätten Sie gedacht, dass mit der „Galerie Rüdebusch“ die „Galerie in der Rue des Beaux Arts“ gemeint ist? Im Übrigen schönen wir nicht bei den Untertiteln, wir verbessern nichts, wir glätten keine Sätze – es ist also kein Redemanuskript, sondern eine schriftliche Umsetzung des gesprochenen Wortes, inklusive aller Unzulänglichkeiten. Ein Satz endet anders, als er begonnen hat, oder ist gar unvollständig. Halbsatz reiht sich an Halbsatz, aber so ist das nun einmal. Untertitel geben also auch die individuelle Sprechweise wieder. Für uns gehören sie fest zum Serviceangebot dazu – für Menschen mit Höreinschränkungen, aber auch für die normal Hörenden, denn vielleicht verstehen Sie ja auch „Rüdebusch“ und können so einfach in den Untertiteln nachschauen, was gemeint ist.

Wollen Sie noch ein paar Highlights?

*Diskretion Delhi gibt (Description de l'Égypte)*

*dieser katzensarg in dem eine katze mit dem schönen namen mega gut (Miaut) gestartet (bestattet) war*

*die bahre mit kloses (Thutmoses) und dem barfi (Bavogel)*

*schöpfergott mit wieder kopf (Widderkopf) und wieder gehirn (Widdergehörn)*

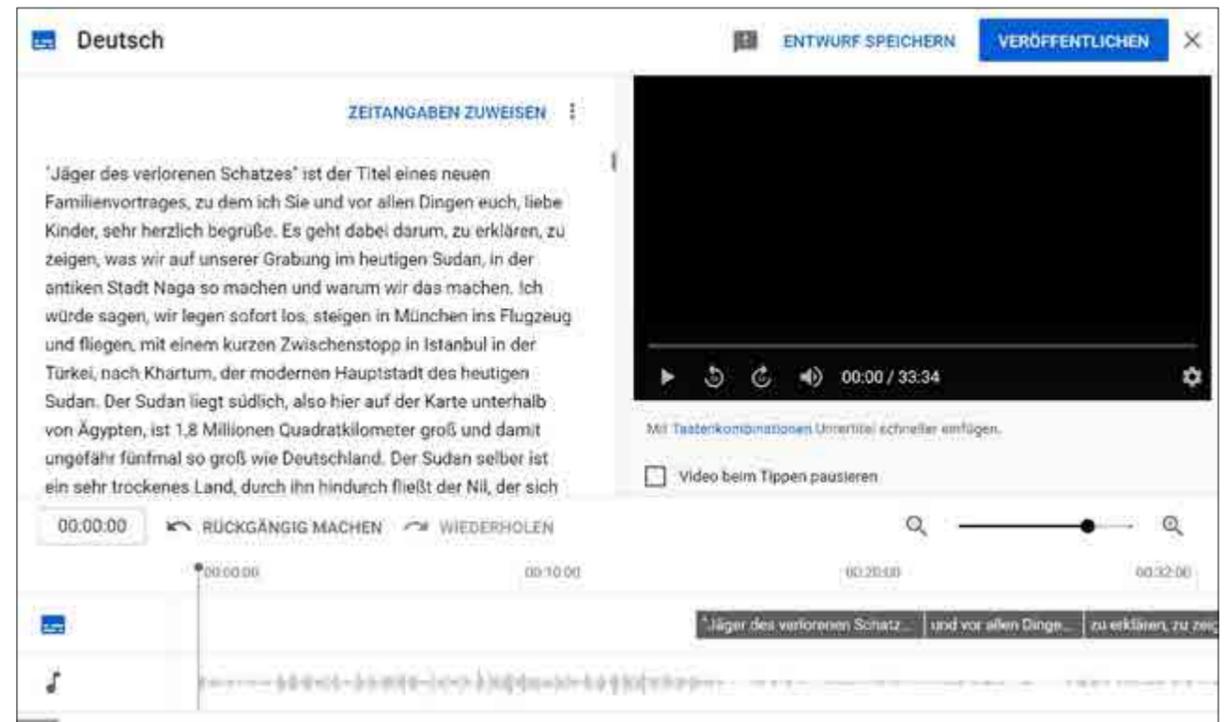
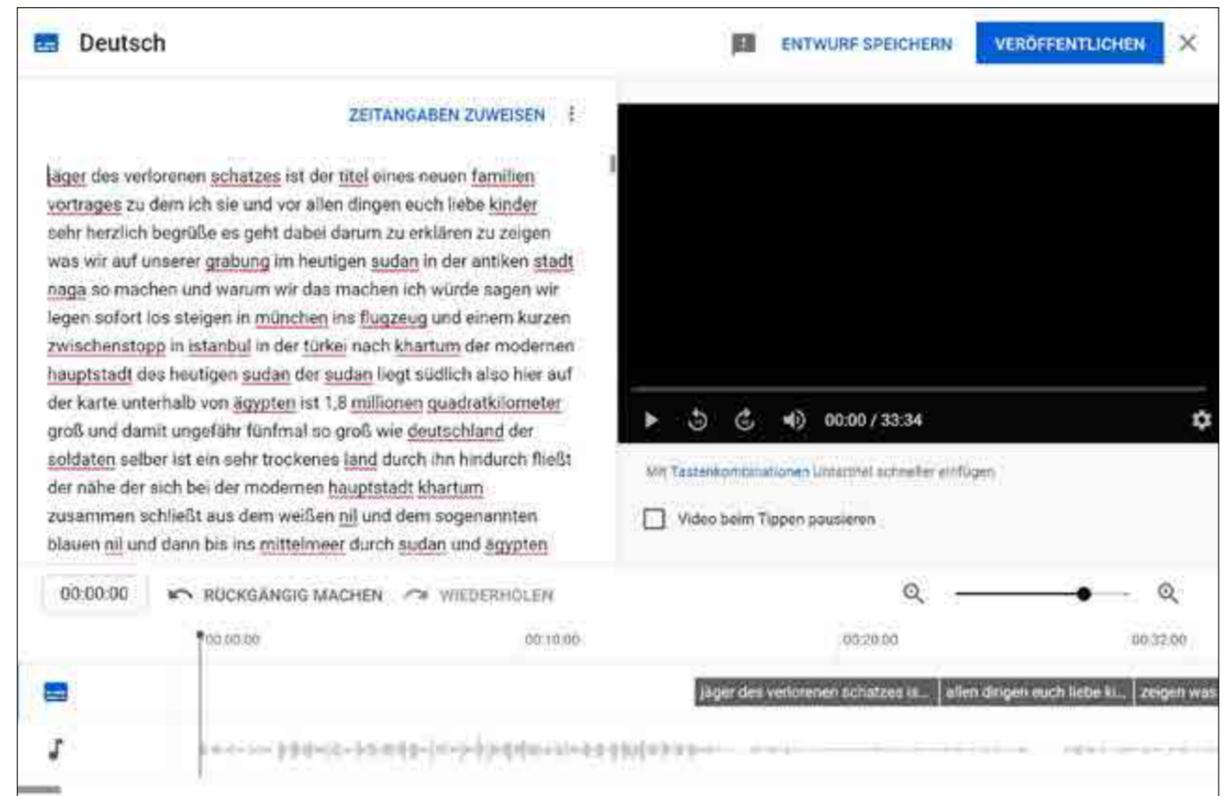
*am Ende des Rundgangs wieder eine Rampe zum Pool (emporsteigen)*

*In wirklichkeit gab es so etwas wie einen gewehr stuhl (Gebährstuhl) oder auch eine gebehr ziege (Gebärziegel)*

Mit Namen hat YouTube so seine Schwierigkeiten – aus dem Ausgräber Pierre Montet wird so der „Aufkleber Pyrmont“. Doch manchmal ist es auch fast prophetisch, denn aus Dietrich Wildung wird „Die durch Bildung“. Und zuletzt werden natürlich auch Sie in den Vorträgen erwähnt: die Freunde *des Chrysler*. Ups. Freundeskreisler. ■

Der YouTube-Kanal des Museums:  
www.youtube.com/ÄgyptischesMuseumMünchen

Die Untertitel gibt es auch in zahlreichen Fremdsprachen



Untertiteltool von YouTube vor und nach der Bearbeitung



MAAT 19

# PÄDAGOGIK

## RÄTSELHAFTES ALTÄGYPTEN

### IM MUSEUM MIT ISI UND USI

ROXANE BICKER

Seit 2020 gibt es im Museum eine Kindermarke (MAAT 15 | 2020). Zu den neuen Produkten gehört ein Rätselheft, dessen erste beide Ausgaben im letzten Jahr erschienen sind und das nun eine regelmäßige Reihe des Museums werden soll. Auch für 2021 sind zwei weitere Ausgaben geplant.

An dieser Stelle wollen wir Ihnen nun einen kleinen Einblick in die Entstehung eines solchen Heftes geben. Von den Planungen bis zum gedruckten Heft dauert es rund ein halbes Jahr. Das liegt unter anderem daran, dass verschiedene Personen an der Realisierung beteiligt sind. Da sind zum einen wir vom Museum, die für die Idee und das Konzept verantwortlich sind. Nach nun bereits zwei erschienenen Ausgaben hat sich ein festes Schema herausgebildet, nach dem jedes Heft

aufgebaut ist. Es beginnt mit einem Comic, in dem unsere Maskottchen Isi und Usi auftreten und der auf das Thema des jeweiligen Heftes hinführt. Der Comic ist 6–7 Seiten lang und sollte eine gewisse Spannung und Dramatik bieten, aber auch informativ sein. Gar nicht so einfach! Isi und Usi, die im Museum wohnen, gehen auf Entdeckungsreise, sind neugierig, stoßen auf eine ungeklärte Frage und werden ins alte Ägypten geschickt, um die Frage zu beantworten. Dabei erleben sie ein kleines Abenteuer, begegnen Göttern und Ägyptern und kommen schließlich klüger zurück ins Museum, wo sie von der Katze bereits erwartet und in ihre Vitrine zurück geschickt werden. Wenn die Idee des Abenteuers steht, geht es an die Umsetzung. Ein kleines Drehbuch muss her und vor allem ganz viele Beispielbilder – die wir natürlich schon im Kopf



Abb. 2: Einige „Waren“ für das Schulprojekt

3. Die Kinder konnten mit der angegebenen Getreidemenge wenig anfangen.

Der erste Punkt wurde damit gelöst, dass die Kinder eine Playmobil-Pyramide ausmessen und eine kleine Rechenangabe dazu lösen.

Für den zweiten Punkt wurden Kleingruppen gebildet, die je eine eigene Fläche zum Ausmessen und Nachrechnen bekamen. Es wird weiterhin das Getreide ausgemessen, doch es wird auch zusätzlich gewogen (um noch die Gewichte dazu zu nehmen) und ausgerechnet, wieviel davon als Steuer bezahlt werden musste und wie viele Brötchen mit dem restlichen Getreide gebacken werden konnten.

Doch Maßeinheiten sind schließlich auch Werteinheiten, und eine wurde dazu benutzt, die Wertentsprechung von Waren zu bestimmen: der Deben (s. o.). Getreide war nicht nur ein Lebensmittel, sondern auch ein wichtiges Zahlungsmittel. Gehälter wurden in Getreide ausgezahlt, und überschüssiges Korn wurde getauscht, um an andere Waren zu kommen.

Also kam uns die Idee, den altägyptischen Markt nochmals aufleben zu lassen. Die Kinder bekommen ihre errechneten Brötchen als Karten mit Deben-Wert ausgehändigt, und es wird ihnen die Möglichkeit gegeben, damit einzukaufen.

Da es hier nicht um hunderte von Besuchern geht und Kinder generell besser mit physischen Mitteln lernen, haben wir einige übliche Waren aus dem alten Ägypten in Miniaturform erworben und sie mit Preisschildern ausgestattet. So kamen das Playmobil-Grabräuberhaus, einige Playmobil-Amphoren, Miniatursärge, Uschebti-Repliken, Schleich-Tiere, Kaufmannsladengemüse und Puppenhausmöbel ins Spiel. Jede Gruppe, die zusammen die Aufgaben gelöst hat, kann das Brot, das sie nicht zum Leben brauchen, gegen Waren eintauschen. So wird die Bedeutung des Felderausmessens veranschaulicht, die altägyptische Tauschwirtschaft erklärt, und die Kinder haben Spaß, ihr hart errechnetes Brot gegen ein Haus, zwei Kühe, Möbel oder einen Sarg einzutauschen.

Wir freuen uns darauf, dieses erweiterte Projekt hoffentlich bald mit Kindergruppen einem Praxistest unterziehen zu können. ■



Abb. 1: Comic erster Entwurf vs. fertiger Comic

# ERWERBUNG

## INTERPRETATIO GRAECA

### EINE BRONZE DES GOTTES SERAPIS

ARNULF SCHLÜTER

Ende letzten Jahres erwarb das Ägyptische Museum eine Bronzestatue des ägyptisch-hellenistischen Gottes Serapis (Abb. 1). Charakteristisches Kennzeichen des Gottes ist der Kalathos auf seinem Kopf, ein konisch zulaufender Kornscheffel, der als Symbol der Fruchtbarkeit einen wesentlichen Aspekt dieses Gottes verkörpert und hier mit Olivenzweigen versehen ist. Auch wenn das Museum bereits über mehrere rundplastische Darstellungen des Serapis verfügt (Abb. 2 + 3), ist der Typus, den die Neuerwerbung vertritt, neu unter den Münchner Beständen. Die Bronze ist um das 2. Jahrhundert nach Christus entstanden und zeigt Serapis wie ihn der griechische Bildhauer Bryaxis im

ausgehenden 4. Jahrhundert vor Christus als Kultbild geschaffen haben soll, das im ägyptischen Alexandria im sog. Serapeion, dem Heiligtum des Gottes Serapis, aufgestellt war. Der Münchner Serapis saß demnach auf einem heute verlorenen Thron, seine erhobene Linke hielt einst ein langes Zepter, seine Rechte lag vermutlich auf einem der drei Köpfe des Höllenhundes Kerberos. Seine Füße ruhen auf einem Schemel. Gut erhalten und detailreich ausgearbeitet ist der Faltenwurf des Gewandes. Über der linken Schulter des Gottes liegt ein Umhang über der langen, kurzärmligen Tunika. Serapis ist dargestellt mit der für ihn typischen vollen Haartracht aus Korkenzieherlocken, die das Gesicht umrahmen, sowie einem voluminösen, in der Mitte gegabelten Vollbart.

Im 3. Jahrhundert vor Christus führte Ptolemaios I. in Alexandria einen neuen Kult für den Gott Serapis ein. Die Verschmelzung altägyptischer und hellenistischer Komponenten, die Motivation für die Schaffung eines neuen Gottes sowie die Herkunft seines Namens wurden vielfach besprochen und diskutiert. In seinen Ursprüngen geht Serapis – oft auch Sarapis – zurück auf den ägyptischen Osiris-Apis, also den Apis-Stier in seiner Form als Osiris. Es handelt sich um nichts anderes als den verstorbenen, jenseitigen heiligen Apis-Stier. Nachdem der Apis-Stier bereits zuvor religiöse Verehrung erfahren hatte, gewann Osiris-Apis in der Spätzeit an seinem Kultort in Memphis an Bedeutung. Hier wurde er nicht nur von den Einheimischen, sondern auch von den dort lebenden Fremden, vor allem Griechen und Karern, verehrt. In Erscheinung tritt Osiris-Apis als Mann mit Stierkopf oder ganz in Stierform. Osiris-Apis wird nun unter dem ersten Ptolemäerkönig gräzisiert und erhält ein hellenistisches Äußeres. So wird er in Alexandria eingeführt, das von Alexander dem Großen nach griechischem Vorbild gegründet, in griechischem Stil errichtet und unter den Ptolemäern zum Sitz der Zentralregierung von Ägypten geworden war. Amtssprache in Alexandria war Griechisch, und die Stadt wurde zu einem zentralen Ort hellenistischer Kultur und Wissenschaft – so sehr, dass man in der Antike von



Abb. 1: Neuerwerbung einer Serapis-Bronze (ÄS 8053)

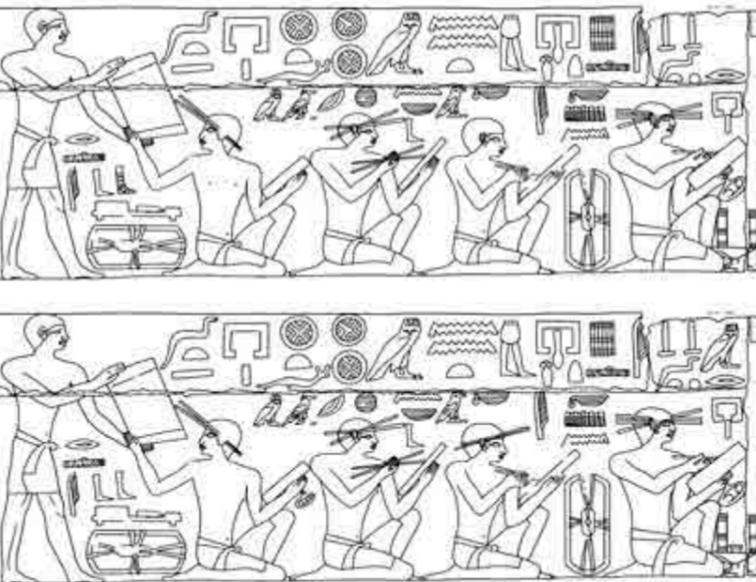


Abb. 2: Fehlerrückmeldung Schreiberbüro aus Rätselheft 2

Sie es uns nach, dass uns trotzdem manchmal etwas entgeht.

Alles durchgeschaut, kontrolliert, abgesegnet? Dann geht das Heft an die Druckerei und wird schließlich an uns geliefert. Es ist ein tolles Gefühl, wenn man das Heft dann in der Hand hält, und wir hoffen, dass auch die Kinder ihren Spaß daran haben. Wollen Sie miträteln? Dann haben Sie hier ein Beispiel aus dem letzten Heft (Abb. 2).

Bisher erschienen sind die Hefte (Abb. 3)  
 01 – Im geheimnisvollen Jenseits  
 02 – Geheimnisvolle Hieroglyphen

In Planung sind  
 03 – Altägyptische Kunst  
 04 – Naga

Erhältlich im Museum oder als Bestellung über das Sekretariat: sekretariat@smk.de



Abb. 3: Rätselheft 1 und 2

haben und die die Comiczeichnerin Jacqueline Urban von urban illustrations umsetzen soll. Dafür gibt es zunächst eine grobe Entwurfszeichnung (Abb. 1), die einige Male hin und hergeht, bis alle Seiten zufrieden sind, dann wird es reingezeichnet. Währenddessen gehen wir an die Entwicklung der Rätsel. Auch hier haben sich verschiedene Kategorien herauskristallisiert: Fehlerrückmeldung, ein Ausmalbild, das beliebte Buchstabenquadrat, zuordnen von Sachen – aber auch an Informationen in Form kleiner Texte darf es nicht fehlen. Dies wird von uns wiederum vorbereitet und dann an die Grafikabteilung von Die Werft übergeben. Hier erfolgt nicht nur die Umsetzung, sondern auch die kritische Durchsicht unserer Ideen – manchmal stehen wir uns selbst im Weg, wissen genau, was wir sagen wollen, doch es wird von den Laien nicht verstanden, oder es schallt uns sogar ein "Langweilig!" entgegen. Also, nächste Runde, alles anpassen, zurück an Die Werft – auch hier braucht es Austausch, bis alle zufrieden sind. Dann können wir uns zurücklehnen, denn nun wird alles für den Druck vorbereitet. Mit Übergabe der digitalen Druckfahnen haben wir die letzte Möglichkeit, Fehler zu korrigieren – hier sollte nochmals jemand drüberschauen, der mit der Konzeption bisher nichts zu tun hatte, denn man wird betriebsblind und sieht unter Umständen die eigenen Fehler nicht mehr. Und: sehen



Abb. 2: Kopf einer Statue des Serapis aus Grauwacke (ÄS 5303)

„Alexandria ad Aegyptum“, also Alexandria bei (nicht: in!) Ägypten sprach. Auch Serapis wird auf griechische Weise eingekleidet und mit voluminöser Bart- und Haartracht den Darstellungen von Zeus, Hades und Dionysos angeglichen.

Innerhalb der Ägyptologie interpretierte man die Neuschöpfung des Gottes traditionell als das Bestreben Ptolemaios' I., die ägyptische und die griechische Volksgemeinschaft zusammenzuführen und in einem Kult um Serapis zu einen. Auffällig ist jedoch, dass für eine über die Stadtgrenzen von Alexandria hinausreichende landesweite Verehrung durch ägyptische Bevölkerungsschichten sehr viel weniger Belege vorliegen, als für die Verehrung des Serapis durch die griechisch geprägte Bevölkerung Alexandrias selbst. Viele Ägypter haben Serapis vermutlich weiterhin als eine memphitische Gottheit, den Osiris-Apis, verstanden, der von den Ptolemäern nur einen neuen, griechischen Namen bekommen hatte. Dem neuen Gott Serapis kommt auch landesweit immer dann eine besondere Bedeutung zu, wenn es um den Kult des amtierenden Herrscherpaares geht. Den Ptolemäern war bewusst, dass sie zur Festigung ihres Herrschaftsanspruchs und zur Stabilisierung ihrer Macht auch die ägyptischen

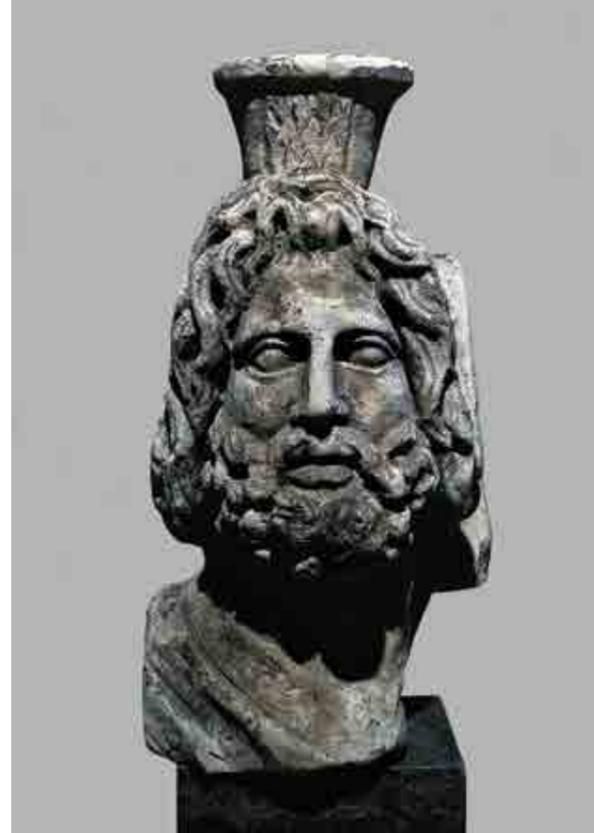


Abb. 3: Kopf einer Statue des Serapis aus Kalkstein (ÄS 6059)

Bevölkerungsschichten, also den zahlenmäßig weit überwiegenden Teil ihrer Untergebenen, überzeugen mussten. So treten die ptolemäischen Könige in Ägypten nicht als ausländische Herrscher auf, die den Ägyptern ein rein hellenistisches Königsbild oktroyieren, sondern geben sich taktisch geschickt als Pharaonen, bauen Tempel in ägyptischer Tradition, führen einheimische Kulte fort und kleiden sich in den offiziellen Bildnissen häufig im traditionellen ägyptischen Königsornat. Die Übernahme gerade des Osiris-Apis und die Neuschöpfung des Kultes um Serapis zielte somit sicherlich darauf ab, die Aspekte des ägyptischen Apis, der traditionell eine wesentliche Rolle bei der Legitimation des ägyptischen Königtums spielte, für die eigene Legitimation zu nutzen. Die Gräzisierung der Gottheit wiederum gibt der griechisch-stämmigen Bevölkerung die Möglichkeit, im Gott Serapis auch die ihnen vertrauten Gottheiten wiederzuerkennen. Ab Ptolemaios III. wird der die Königsherrschaft legitimierende Aspekt des Serapis nochmals stärker betont, indem Apis Eingang in den offiziellen Königseid findet. Serapis hat also vor allem im Umkreis des ptolemäischen Königshauses und bei der griechisch-stämmigen bzw. hellenisierten Bevölkerung von Alexandria eine herausragende Bedeutung.

Seinen bildlichen Ausdruck findet Serapis im alexandrinischen Serapis-Tempel in dem Kultbild, das dem Bryaxis zugeschrieben wird. Das als kanonisch

geltende Bild, das auch in der neu erworbenen Bronze aufgegriffen wird, ist nur aus kaiserzeitlichen Nachbildungen bekannt. Das originale Kultbild ging vermutlich Ende des 4. Jahrhunderts nach Christus bei der Zerstörung und Plünderung des Serapeums von Alexandria durch die Christen verloren.

Die wichtigsten antiken Berichte über die Einführung des Serapiskultes und die Herkunft des Kultbildes bei Plutarch (De Iside, 28–29) und Tacitus (Historien IV, 83–84) stammen erst aus der römischen Kaiserzeit des 1. und 2. Jahrhunderts nach Christus. So wundert es nicht, dass sie sich über die genauen Rahmenbedingungen uneins sind. Tacitus gibt gleich drei unterschiedliche Varianten der Geschehnisse wieder. Zunächst berichtet Tacitus, der Gott sei Ptolemaios I. im Traum erschienen und habe ihn aufgefordert, sein Kultbild aus der Stadt Sinope am Schwarzen Meer nach Alexandria zu überführen. Am Ende seines Berichtes räumt Tacitus aber ein, dass zu dieser Geschichte mehrere Versionen existieren, die den Transport der Statue gelegentlich auch Ptolemaios III. zuschreiben und als Herkunftsorte Seleucia in Syrien oder das ägyptische Memphis erwähnen. In jedem Fall ergibt sich aus den Berichten des Tacitus auch die Möglichkeit, dass das Kultbild ursprünglich gar nicht Serapis selbst, sondern einen anderen Gott, vielleicht Asklepios oder Hades, darstellte und erst bei der Überführung nach Alexandria zum Serapis umgewidmet wurde. Um das Ganze noch weiter zu verkomplizieren, verweist Clemens Alexandrinus (Protrepticus, IV, 48) darauf hin, dass es sich bei dem Bildhauer Bryaxis nicht um den bekannten Bryaxis aus Athen gehandelt habe – der u.a. dafür berühmt war, dass er am Grabmal des Königs Mausolos, dem Mausoleum, beteiligt war –, sondern um einen anderen Bildhauer gleichen Namens, der sonst aber aus keiner weiteren Quelle bekannt ist. Auf Clemens geht die Beschreibung zurück, nach der die Statue aus verschiedenen Materialien bestand und dunkelblau bemalt war. Welcher Bryaxis auch immer das Kultbild erschaffen hat und aus welcher Stadt es auch gekommen sein mag, es wirkte jedenfalls formprägend auf die Ikonographie des Serapis.

Innerhalb kurzer Zeit nimmt der neue Gott eine Vielzahl von Funktionen auf: Er ist Gott der Toten und steht gleichzeitig für Fruchtbarkeit, wird als Heilgott verehrt, ist Orakelgott, Schützer der Seefahrer, allem

voran aber Königsgott. Serapis wird zum Universalgott gemacht und bildet fortan mit Isis zusammen ein Götterpaar. Er ersetzt damit Osiris als Kultpartner, der deswegen aber nicht aus dem Pantheon verschwindet, sondern in anderem Zusammenhang weiter Verehrung genießt. Isis und Serapis setzen einerseits altägyptische Traditionen fort, können andererseits aber auch als in die griechische Welt integriert gelten. Sie entsprechen damit auf göttlicher Ebene dem Bild, welches das ptolemäische Königspaar von sich selbst zeichnet. Um Isis und Serapis bildet sich schließlich schnell ein Mysterienkult, der von Alexandria aus als Heilslehre im Mittelmeerraum Verbreitung findet. Dies wiederum geschieht meist nicht auf Grund politischen Kalküls oder im Auftrag des Herrscherhauses, sondern auf Grund privater Initiative einzelner Privatleute, oft auch von Söldnern, die in fremde Lande geschickt, den Kult verbreiten. ■



Abb. 4: Schale mit Isis und Serapis (ÄS 5972)

Der Dichter Achilles Tattius über den Kult des Serapis von Alexandria:

„Dank einem glücklichen Zufall fand gerade das monatliche Fest des großen Gottes statt, den die Griechen Zeus und die Ägypter Serapis nennen, und es gab einen Fackelzug. Ich habe noch nie etwas so Großartiges gesehen; es war Abend und die Sonne war untergegangen, aber die Nacht war noch nicht hereingebrochen – eine andere Sonne war aufgegangen., aber zerstückelt; an diesem Tag sah ich, dass die Stadt in puncto Schönheit mit dem Himmel wetteiferte.“ (Achilles Tattius, Leukippe und Kleitophon 5, 1–2)

# FORSCHUNG

## RESTAURIERUNG

### DIE KERAMIKGEFÄSSE AUS MINSHAT ABU OMAR

SEVDALINA NEYKOVA

Seit Juli 2020 findet in der Restaurierungswerkstatt des Staatlichen Museums Ägyptischer Kunst ein Keramikrestaurierungsprojekt statt. Ziel ist es, mehrere Keramikgefäße aus Minshat Abu Omar zu restaurieren, sowie andere Keramikobjekte aus dem Museumsdepot zu stabilisieren. Das Projekt wird von Frau Dr. Sevdalina Neykova durchgeführt und von den Museumsmitarbeitern Christian Perzlmeier und Dr. Jan Dahms unterstützt.

Der Großteil der zu behandelnden Keramikgefäße wurde in der Nekropole von Minshat Abu Omar in Ägypten zwischen 1978 und 1984 ausgegraben (siehe MAAT 11 | 2019). Die Ausgrabungen der Staatlichen Sammlung Ägyptischer Kunst München wurden von der Deutschen Forschungsgemeinschaft finanziert und unter der Leitung von D. Wildung durchgeführt. Das Dorf liegt ca. 160 km nordöstlich von Kairo am Rande des Deltas. Die Nekropole des Dorfes umfasst griechisch-römische

Gräber sowie vor- und frühgeschichtliche Gräber. Die Mehrheit der Keramikfunde aus den griechisch-römischen Gräbern besteht aus Amphoren, die als Kinder- und Fötussärge benutzt wurden. Die Keramik der vor- und frühgeschichtlichen Gräber enthält konische, zylindrische, kugelige, becherförmige und eiförmige Gefäße, Vorratsgefäße, Schalen, sowie große, bauchige Töpfe aus verschiedenen Tonarten mit zahlreichen Oberflächenbehandlungen – plastischem Dekor, poliertem Überzug, Ritzmuster, Inschriften oder bemalter Oberfläche.

Die aktuellen Restaurierungsprobleme der Keramik von Minshat Abu Omar resultieren hauptsächlich aus der Alterung der Materialien, die in der Vergangenheit für die Stabilisierung und die Zusammensetzung der Funde verwendet wurden wie Klebstoffe und Konsolidierungsmittel, die zu Vergilbung und Sprödigkeit neigen. Ein weiteres dringendes Anliegen bei der



Abb. 3 Kalkauflagerungen auf der Oberfläche des Vorratsgefäßes ÄS 6386.



Abb. 1 Zylindergefäß ÄS 6410 vor der Restaurierung.



Abb. 2 Zylindergefäß ÄS 6410 nach der Restaurierung.



Abb. 4 Pflanzliche Reste unter den Kalkauflagerungen des Vorratsgefäßes ÄS 6386.

Konservierung der Keramik ist die Schädigung durch lösliche Salze. Wenn Salze in den Poren der Keramik kristallisieren, beeinflusst ihre Ausdehnung die innere Struktur der Matrix und verursacht ein Pulverisieren und Abplatzen der Oberfläche, wodurch der

Keramikkörper geschwächt wird. Das Projekt umfasst Maßnahmen zur Entfernung alter, instabiler Restaurierungsmaterialien, lokale Oberflächenverfestigung bei Abspaltungen der Oberfläche, Entfernung von Salz- und Kalkauflagerungen (Abb. 1 und 2) und das Zusammensetzen der Gefäße, die sich in fragmentiertem Zustand befinden. Analysen zur Bestimmung pflanzlicher Reste unter den Kalkschichten mancher Gefäße sind geplant (Abb. 3 und 4). Ein weiteres Ziel des Projektes ist die Ermittlung und Bereitstellung optimaler Lagerbedingungen, um zukünftige Risiken für die Keramiksammlung des Museums zu minimieren.

Das Projekt umfasst auch die Restaurierung anderer Keramikobjekte aus dem Museumsmagazin. Eines der interessantesten Objekte ist ein großer Topf mit rundem Boden (Abb. 5). Die Dekoration umfasst einen rot bemalten Schlickerüberzug auf dem Hals und ein Textilmuster auf dem Bauch des Gefäßes. Genaue Parallelen des Topfes finden sich im Tumuli-Gräberfeld von el-Zuma und Tanqasi im Umfeld des Berges Barkal im heutigen Sudan (CZYŻEWSKA-ZALEWSKA 2018,



Abb. 5 Sudanesischer Topf ÄS 8274 vor der Restaurierung.

CZYŻEWSKA-ZALEWSKA und KOWARSKA 2020). Zu den Restaurierungsproblemen des Gefäßes gehören verschiedene Oberflächenverunreinigungen, Salzausblühungen in den rot gestrichenen Bereichen und ein tiefer Riss, der vertikal entlang des gesamten Bauches des Topfes verläuft. Bei der Reinigung des Gefäßes wurde bereits eine perfekt erhaltene Oberfläche unter einer Staub- und Schmutzschicht sichtbar (Abb. 6).

Mehr als 25 kleine und große Objekte wurden bisher behandelt. Das Projekt wird in den folgenden Monaten fortgesetzt, wobei Funde priorisiert werden, deren Zustand dringend stabilisiert werden muss. ■



Abb. 6 Sudanesischer Topf ÄS 8274, Detail der Oberflächenreinigung.

#### Online-Vortrag

Die Münchner Ostdelta-Grabung



<https://youtu.be/Z0jw3q9Yrac>

#### Literaturverzeichnis

CZYŻEWSKA-ZALEWSKA 2018

Czyżewska-Zalewska, E., *Early Makuria Research Project. The vessel assemblage from Tanqasi. Polish Archaeology in the Mediterranean, volume 27/1. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego for Polish Centre of Mediterranean Archaeology, University of Warsaw, 289–302*

CZYŻEWSKA-ZALEWSKA und KOWARSKA 2020

Czyżewska-Zalewska, E., Kowarska Z., *Modern and*

*Ancient Pottery Traditions in the el-Zuma and Karima Region in Sudan: An Introduction to Comparative Studies (Pots Project). International Journal of Historical Archaeology, volume 24, 571–588*

KRÖPER und WILDUNG 1985

Kroeper, K. und Wildung, D. 1985. *Minshat Abu Omar. Münchner Ostdelta-Expedition. Vorbericht 1978-1984. Heft 3 der Schriften aus der Ägyptischen Sammlung. Staatliche Sammlung Ägyptischer Kunst, München*

Dr. Sevdalina Neykova hat 15 Jahre Erfahrung in der Restaurierung archäologischer Funde, dekorativer Oberflächen und Bodendenkmäler. Nach ihrem Master-Abschluss in der Restaurierung archäologischer Funde und kunsthandwerklicher Objekte an der Nationalen Kunstakademie in Sofia im Jahr 2006 arbeitete sie als Restauratorin am Nationalen Archäologischen Institut mit Museum in Bulgarien, wo sie 2011 zur Leiterin der Restaurierungsabteilung befördert wurde. Sie hatte das Privileg, sich um die reichen Keramiksammlungen des Nationalen Archäologischen Museums zu kümmern, an einer Reihe von archäologischen Ausgrabungen auf dem Territorium Bulgariens teilzunehmen, und zur Erhaltung neu ausgegrabener archäologischer Funde und architektonischer Reste beizutragen.

Während ihrer Fortbildung im Bereich des Bodendenkmälermanagements am Getty Conservation Institute in Los Angeles im Zeitraum 2014–2015 wurde Dr. Neykova ausgewählt, um als Teil einer internationalen Gruppe von 20 Spezialisten zur Entwicklung der Restaurierungs- und Managementplanung für vier Weltkulturerbe-Stätten beizutragen – Pompeji, Herculaneum, Stabiae und Oplontis in Italien und Kato Paphos in Zypern. Ihre Arbeit dort war eine Inspiration für ihre Doktorarbeit zum Thema „Risikobewertung und -management für Bodendenkmäler“, die sie 2019 am Lehrstuhl für Restaurierung, Kunsttechnologie und Konservierungswissenschaft an der Technischen Universität München erfolgreich verteidigte.

Dr. Neykovas Berufserfahrung in Deutschland umfasst Restaurierungsstellen beim Bayerischen Landesamt für Denkmalpflege sowie bei einer der größten Ausgrabungsfirmen Bayerns. Ihre Forschungsinteressen beziehen sich auf die Herausforderungen der



verschiedenen Erhaltungsstrategien für Bodendenkmäler und auf Richtlinien für die ethische Behandlung archäologischer Ressourcen.

Für Frau Neykova ist die Gelegenheit, an der Restaurierung ägyptischer und sudanesischer Keramikfunde im Staatlichen Museum Ägyptischer Kunst als freiberufliche Restauratorin zu arbeiten, eine wunderbare Chance, mehr über die Produktionstechnologie und die Geschichte dieser Funde zu erfahren

# OBJEKTE

## DIE MÜNCHNER LÖWIN

CHRISTIAN PERZLMEIER

Auch wenn sie in fast jedem Museum weltweit, von Rio de Janeiro bis Tokio, vertreten ist, so ist doch oft nur wenig bekannt über die löwenköpfige Göttin Sachmet. (Abb.1) Die Ursprünge der Göttin bleiben im Dunkeln, aber es darf sicher angenommen werden, dass sie schon vor dem Alten Reich, aus dem mehrere Belege für sie aus den Pyramidentexten vorliegen, verehrt wurde. Wie viele andere Löwengottheiten auch, scheint sie zuerst im memphitischen Raum, bzw. in Unterägypten ihren ursprünglichen Kultort gehabt zu haben. Zusammen mit Ptah und Nefertem bildet sie eine Triade, eine göttliche Familie. Im Laufe der Zeit wird sie mit immer weiteren Göttinnen verbunden bzw. verschmolzen. Oft hat dabei die gleiche Erscheinungsform als Löwin den Ausschlag gegeben. Neben Bastet, Uto, Schesemetet und Astarte sind es vor allem Mut und Hathor, um nur einige zu nennen.

Die Göttin hat einen Löwenkopf mit Mähne, unter der

die langen Haare der Frauenperücke herausschauen (Abb.2). Dies bildet einen geschickten Übergang vom Tierkopf zum menschlichen Frauenkörper. Sie trägt ein eng anliegendes Gewand. Anfänglich vermutlich noch ohne Attribute dargestellt, kann sie spätestens ab dem Neuen Reich Papyruszepter und Anch-Zeichen in den Händen halten. Zudem kann sie auf dem Kopf eine Sonnenscheibe mit Uräus tragen. Ihr Name *Sḫm.t* „die Mächtige“ ist Programm. Sie ist zugleich gewaltig und gewalttätig. Als Sonnenaug des Pharaos wird sie zu seiner Beschützerin und zur Beschützerin der ganzen Welt. Wer kennt sie nicht, die Geschichte der Göttin, die loszog, um die Menschheit zu vernichten, um damit die Welt zu retten; denn als die Menschen glauben, sich gegen den Sonnengott *Rê* auflehnen zu können und ihn zu stürzen, ist es Sachmet, die loszieht und ein Blutbad und Gemetzel unter den Aufständischen anrichtet. Nur dank eines Tricks kann die wütende Göttin wieder besänftigt und die Menschheit vor der absoluten



Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3

Vernichtung bewahrt werden. Anstelle von Blut, das sie trinkt, wird ihr rot gefärbtes Bier gereicht, das sie berauscht und wieder zur sanften Löwin werden lässt. So steht sie einerseits für Krieg, Krankheit und Plagen, andererseits aber auch für deren Abwendung und für Heilung.

Der Aspekt des Feuers, also „Sachmet, die Flamme“ wird ihr erst im Neuen Reich zugeschrieben, obwohl die gedankliche Verbindung des Löwen als Wüstentier und der dort in der Wüste auftretenden glutheißen Winde sicher schon früher gezogen wurde. Als Herrin des Feuers ist sie es, die ein Leben nicht nur auslöschen, sondern gänzlich für alle Zeiten vernichten kann – denn ohne Körper ist ein ewiges Weiterleben im Jenseits undenkbar. Während im Mittleren Reich lediglich erwähnt wird, wen Sachmet bezwingt, spricht sie im Neuen Reich den Pharaos direkt an und überträgt ihm Macht. So sagt sie zu Ramses II: „Ich gebe

dir Tapferkeit gegen die Südlichen und Stärke gegen die Nördlichen; ich gebe Furcht vor dir in die Herzen der Neun Bogenvölker und den Schrecken vor dir in ihre Leiber“. Der Pharaos ist nun ihr Sohn. So wundert es nicht, dass sich Thutmosis III. als ihr Sohn und „grimmiger Löwe“ bezeichnet, um seine Tapferkeit und Stärke hervorzuheben. Sie ist es auch, die dem Herrscher die Kronen des Sonnengottes *Rê* aufsetzt und dem Pharaos damit die Herrschaft über Ägypten und die gesamte Welt überträgt. Diese Stärke der Sachmet bleibt bis in die Spätzeit und Ptolemäerzeit erhalten. So wird Sachmet im Apophisbuch gleich an zwei Stellen genannt, an denen sie das Herz des Feindes Apophis vernichtet.

Neben dem Mut-Tempel von Karnak war es vor allem der Tempel (Haus von Millionen von Jahren) Amenophis' III., in dem hunderte von Sachmetstatuen aufgestellt waren. Neben der Schutzfunktion der Göttin wird



Abb. 4

angenommen, dass es vor allem die magischen und heilenden Aspekte der Göttin waren, die den Pharaos veranlassten, so zahlreiche Statuen aufstellen zu lassen. Die in früheren Grabungen aufgefundenen Statuen zeigen nahezu keinerlei Polychromie, sondern nur den reinen schwarzen Granit, aus dem die Statuen gefertigt wurden. Die Gründe dafür mögen zum einen darin liegen, dass die Statuen oft „zu gründlich“ nach der Ausgrabung gereinigt und zum anderen tausendfach angefasst wurden, so dass einige Museumsstücke heute regelrecht auf Hochglanz poliert sind. Umso bereichernder ist es daher für die ägyptologische Forschung, wenn heutige Grabungen, wie das „The Colossi of Memnon and Amenhotep III Temple Conservation Project“ im Tempel Amenophis' III. in Theben West unter der Leitung von Dr. Hourig Sourouzian etwas mehr Licht in die Frage der Farbgestaltung der Statuen bringen können. Denn dort konnten bis jetzt über 300 Statuen ergraben werden. (Abb. 3 und 4) So zeigen viele der unter den zwei Meter hohen Nilschlammablagerungen gefundenen Statuen noch immer die einstige Polychromie. Ob sie komplett bemalt waren lässt sich allerdings bis jetzt noch nicht mit Sicherheit sagen. Neben den wunderbar roten Augen sind es vor allem die Schmuckstücke wie Armringe, Beinringe (Abb. 5 und 6) und der breite Halskragen (Abb. 7) sowie der Uräus und das Gewand, die in leuchtenden Farben rot, gelb und blau erstrahlen.

Ein weiterer höchst interessanter und in der Literatur noch nicht wirklich diskutierter Punkt ist die



Abb. 5



Abb. 6



Sonnenscheibe der Sakhmet bzw. ihre Anbringung. Denn es gibt einerseits Sakhmetstatuen, die mit der Sonnenscheibe in einem Stück gefertigt sind, aber andererseits welche, bei denen die Sonnenscheibe separat eingefügt wurde. Ob es technisch einfacher war, die Statuen ohne Sonnenscheibe zu fertigen und diese danach anzufügen, oder ob es dafür einen kultischen Grund gegeben hat, ist noch nicht letztlich geklärt, muss aber durchaus angedacht werden, da es auch etliche Statuen gibt, die samt Sonnenscheibe aus einem Block gearbeitet wurden. Die Anbringung der Sonnenscheibe samt Uräus erfolgte entweder durch Einschub von hinten am oberen Ende des Rückenpfeilers, oder sie wurde in eine rechteckige Aussparung in der Mitte des Abschlusses des Rückenpfeilers eingelassen. Abfluss- oder Eingusskanäle zeigen, dass die Sonnenscheibe nicht nur lose darauf saß, sondern mit einem Bindemittel regelrecht eingeklebt wurde. Neben den stehenden Sakhmetstatuen gibt es auch noch den Typus der sitzenden, d.h. thronenden Sakhmet. (Abb. 8) Diese kann an den Thronvorderseiten Inschriften tragen, die neben dem Namen der Göttin auch all ihre mannigfaltigen Epitheta nennen, die viel Aufschluss über ihre Rolle und Funktion in der Götterwelt geben, aber auch wertvolle kulttopographische Angaben liefern.

Die Münchner Sakhmet (Gl. 67) folgt zwar der klassischen Ikonographie mit Löwenmähne, Perücke, Anch und Papyruszepter, zeigt aber auch einige stilistische Besonderheiten (Abb. 9). So sind Augen und Mähne mit Perücke gänzlich anders gearbeitet, als dies bei den Amenophis III. -Sakhmetstatuen der Fall ist. Die Statue ist daher sicher nicht in diese Zeit zu datieren. Viele Details scheinen sehr flach eingeritzt und sprechen dafür, dass die Statue entweder noch nicht vollendet war oder sie sekundär überarbeitet wurde. So sind Arm- und Beinringe und die Papyrusblätter des Szepters nur flach gearbeitet worden. Besonders deutlich wird dies beim geritzten Halskragen, dessen Ausführung im Vergleich zur hohen plastischen Qualität des Stückes sehr flüchtig geschah. Auf der anderen Seite ist das Anch-Zeichen frei aus dem Stein herausgearbeitet und nicht auf einer Platte belassen (Abb. 10), was ikonographisch zwingend Arm- und Beinringe erfordert, die auch mit dem einfachen Gewand der Göttin kombinierbar sind. Die Perücke ist etwas schmaler als die

Löwenmähne an ihrer breitesten Stelle und fällt daher nicht mit ihr vom oberen Ansatz herab, sondern ist zum Hals hin eingezogen. Die Perücke selbst ist zudem nicht in einzelnen Strähnen ausgearbeitet, sondern glatt und zeigt lediglich einen unteren Abschluss. Auch wenn die – nicht erhaltene – Sonnenscheibe eingeschoben war, ist deutlich das Fehlen oder die Abarbeitung der Ohren zu erkennen, die natürlich nicht mit der Sonnenscheibe zusammen gearbeitet waren.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass die Sakhmet der Münchner Sammlung nicht der großen Produktion der Amenophis III.-zeitlichen Statuen



Abb. 8

# RUNDGANG

## AUF LEISEN PFOTEN KATZEN IM SMÄK

NADJA BÖCKLER

*„Katzen erreichen mühelos, was den Menschen versagt bleibt; durchs Leben zu gehen, ohne Lärm zu machen!“*

Dieses Zitat von Ernest Hemingway lässt sich gut als Einleitung für den diesmaligen Rundgang verwenden. Die Katze ist ein Tier, das viele Kinder und Erwachsene mit Altägypten verbinden: „Das war doch eine Gottheit?!“, ist vielen geläufig. Wir wollen uns heute ebenso – geräuschlos – auf einen Rundgang zu Katzen begeben.

### Station 1: „Die Katzen halten keinen für eloquent, der nicht miauen kann.“ (Marie von Ebner-Eschenbach)

Beginnen wir unseren Rundgang bei einer sitzenden Bronzekatze (ÄS 648, Abb. 1). Die Katze sitzt hoch aufgerichtet, die Vorderpfoten stehen eng nebeneinander, die Hinterpfoten knapp dahinter. Der Schwanz ist um ihre rechte Körperseite gelegt, der Kopf frontal ausgerichtet. Dem Katzen„personal“ unter den Lesern wird diese Haltung vertraut vorkommen, und man wartet geradezu auf das fordernde „Miau!“. Dieser Laut ist so einprägsam und einzigartig, dabei bestimmt, hartnäckig oder vorwurfsvoll, dass er bereits in der Antike besondere Beachtung erfuhr: Im alten Ägypten wird das Tier Katze als „miu“ bezeichnet – woher dieser Begriff kommt, ist mehr als offensichtlich. Bleiben wir zunächst im Schriftlichen, passt es doch zu von Ebner-Eschenbachs erwähnter Eloquenz. Das Hieroglyphenzeichen der Katze (Abb. 2) gleicht der Darstellung in der Bronzefigur sehr stark, derzeit ist davon auszugehen, dass der älteste Beleg dieser Hieroglyphe im Pyramidenbereich von Amenemhet I. in Lisht gefunden wurde. Sie bleibt der altägyptischen Schriftkultur erhalten, wird später vom Schriftzeichen zur Hauptperson in Mythen – ganz dem Naturell unserer Stubentiger entsprechend. Doch wer schon einmal nachts von einem Biss in den Zeh geweckt wurde, der weiß auch, dass Katzen gefährliche (Zehen-)Jäger sein können: In der demotischen Geschichte des Setne-Chaemwaset wird die Katze zum gefährlichen Raubtier.

Die Katze kann sogar Bestandteil von Personennamen sein. Die Männer heißen dann beispielsweise „Pa-Miu“ (der der Katze) oder Frauen „Ta-Mit“ (die der Katze). Sogar Prinzessinnen, etwa eine Tochter von Mentuhotep II. hießen so.

entstammt, sondern einem anderen Zeitkontext zugeordnet werden muss, wofür auch die Provenienzanzeige „Karnak, Muttempel“ spricht, denn neben den Amenophis III.-Statuen gibt es auch einen Komplex mit dem Namen des Scheschonk, dem die Statue zugeordnet werden könnte. So hat Ludwig I. bewusst oder unbewusst für seine Sammlung in der Glyptothek ein ganz besonderes Stück erworben, bei dem es sich auf alle Fälle lohnt einmal im Hause vorbei- und bei der Statue genauer hinzuschauen. ■



Abb. 10



Abb. 9



Abb. 1



Abb. 2

**Station 2: „Die Katze ist das einzige vierbeinige Tier, das den Menschen eingeredet hat, er müsse es erhalten, es brauche aber nichts dafür zu tun.“ (Kurt Tucholsky)**

Das alte Ägypten kannte eine Vielzahl von Katzenarten. Während wir heute jede der Gattungen mit einem eigenen Namen bezeichnen, heißen sie auf Ägyptisch allesamt „miu“, was sich als „die, die miaut“ übertragen lässt. Auf Reliefs des Alten Reichs sieht man bereits ein katzenähnliches Tier, das heute als Ginsterkatze (genet) bezeichnet wird. Dieses Tier kann mit einer Katze verwechselt werden, unterscheidet sich allerdings durch eine niedrig zugespitzte Schnauze und eine markante Fellzeichnung: Im Nacken zeigen sich schwarze Streifen, die auf dem Rücken zu Punkten und am Schwanz zu Ringen werden. In den Gräberdarstellungen sieht man die Ginsterkatze zumeist beim Plündern von Vogelnestern. Dieses Tier ist zu unterscheiden von der Katze, an die wir denken. Die Hauskatze im eigentlichen Sinne ist für das alte Ägypten wohl erst in den Abbildungen des Neuen Reiches anzunehmen, wo sie entweder mit dem Grabinhaber auf Jagd ist oder aber stets in Nähe des verstorbenen Paares sitzt. Dabei folgt ihre Darstellung einem einheitlichen Schema, das sich auch in ÄS 2169 (Abb. 3) wiederfindet: Die Katze sitzt auf ihren

Hinterpfoten, die Vorderpfoten stehen davor nebeneinander. Die Vorderbeine sind ausgestreckt, Kopf und Ohren nach vorne aufgerichtet. Im Rundplastischen wird der Schwanz häufig seitlich um den Körper gelegt, im Flachbild kann er auch nach oben aufgerichtet sein. Die Frage, ob es sich dabei um eine wilde oder domestizierte Katze handelt, spielt hierbei keinerlei Rolle.

**Station 3: „Wer Mäuse im Kopf hat, dem muss man eine Katze hineinsetzen.“ (Deutsches Sprichwort)**

ÄS 5481 (Abb. 4) ist ein Amulett einer Katze aus Fayence. Die Darstellung des Tieres unterscheidet sich nun aber deutlich von den bisher betrachteten Objekten: Sie sitzt nicht aufgerichtet, sondern kauert tief auf allen vier Pfoten. Wer seinen Wohnraum mit einem Stubentiger teilt, kennt diese Haltung vielleicht und weiß: Jetzt erfolgt gleich ein Angriff auf die blanken Zehen. Diese Naturbeobachtung harmoniert sehr gut mit dem oben zitierten deutschen Sprichwort, wir sollten es vielleicht nur etwas übertragen: „Wer Mäuse im Silo hat ...“ Wann genau die Domestizierung von Katzen in Ägypten begonnen hat, lässt sich heute schlecht sagen. Es finden sich Begräbnisse von Mensch und Katze gemeinsam bereits 4000 v. Chr. in Assiut. Auch bei späteren Funden aus Elephantine oder Assuan, zwischen 2500 und 1900 v. Chr. kann nicht mit Sicherheit festgestellt werden, ob die Tiere wild oder domestiziert sind. Die ersten Darstellungen einer domestizierten Katze könnten im Mittleren Reich identifiziert werden. Da die Tiere nicht als „domestiziert“ bezeichnet werden, handelt es hier jedoch um ägyptologische Interpretationen der gegenseitigen Nähe von Mensch und Katze. Doch unter uns gesagt: Welches stolze Katzentier würde sich schon als „Haustier“ bezeichnen lassen wollen! Ungeachtet der genauen Datierung des Domestizierungsprozesses darf man jedoch festhalten, dass gerade die spezielle Beziehung Katz und Maus für die Einwohner einer altägyptischen Siedlung von großem Nutzen war. Der ausgeprägte Jagdeifer, den wir heute belächeln (wenn er auf Spielzeug oder andere Dinge ausgerichtet ist), bejaulen (wenn er gegen uns selbst gerichtet ist) oder gar mit leicht angeekelter Miene beloben (weil der große Jäger oder die große Jägerin im Flauschfell mal wieder eine (halb-)tote Maus mit nach Hause gebracht hat), war vor allem in einer landwirtschaftlich geprägten Kultur wie dem alten



Abb. 3

Ägypten äußerst hilfreich. Das geerntete Getreide wurde in Kornspeichern gelagert, die für Mäuse und Ratten ein gefundenes Fressen darstellten. Biologische Abhilfe schafft hier ganz einfach die Katze. Sie ist daher nicht nur mit der Ernte verbunden (darauf kommen wir später noch einmal zu sprechen), sondern spielt auch im medizinisch-magischen Bereich eine große Rolle, sind doch gerade Mäuse und Ratten Überträger von Krankheiten. Darüber hinaus sollen Katzenamulette auch gegen Schlangenbisse oder Skorpionstiche helfen. Auch den Verstorbenen wurde die schützende Wirkung des Katzenamulettes mit ins Grab gegeben, da Schlangen auch im jenseitigen Kontext eine Bedrohung darstellen. Die ersten Belege dieser medizinisch-magischen Schutzwirkung der Katze lassen sich bereits im Mittleren Reich feststellen: Die Katze ist als Gravur auf Zaubermessern dargestellt, die beispielsweise bei der Geburt und Schwangerschaft eine wichtige Rolle spielen.

**Station 4: „Wenn die Maus die Katze auslacht, ist bestimmt ein Loch in der Nähe.“ (aus Nigeria)**

Doch bleiben wir zunächst bei diesem unausgewogenem Verhältnis Katz und Maus. Gerade jene Leserinnen oder Leser unter uns, deren Katzen-Majestät ein herrschaftliches Domizil auf dem Lande bewohnt und gelegentlich Erkundungen über die aktuelle Lage im hoheitlichen Gefilde einholt, werden den stolzen Blick des erfolgreichen Jägers oder der erfolgreichen Jägerin kennen, wenn Majestät nach Hause kommt und die erlegte Beute in Form einer Maus mitbringt. Die Katze wirkt in diesen Momenten so erhaben, stark und übermächtig gegenüber der kleinen, zuckenden und panisch quiekenden Maus. Doch sieht die Realität nicht immer so aus. Die Katze kann mitunter Minuten vor ein und demselben Loch lauern, ohne die Maus zu



Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6

erwischen, da diese zu schnell für sie ist oder einfach einen anderen Ausgang aus dem Mäusebau nutzt. Ob dies der Ansatz für die Geschichten der „verkehrten Welt“ (ÄS 1549, Abb. 5) war? Das lässt sich heute nicht mehr sicher sagen. Auf der Tonscherbe ist eine Maus in der Mitte zu sehen, die auf einem Stuhl sitzt. Sie trägt einen plissierten Schurz, der ihr bis zu den Knöcheln reicht. Ihr Oberkörper ist unbekleidet. Vor der Maus steht eine Amphore auf einem Gefäßständer, aus der die Maus mit einem Strohhalm trinkt. Im Rücken der Maus steht eine Katze auf ihren Hinterpfoten, mit den Vorderpfoten frisiert sie die Maus. Darstellungen wie diese sind aus dem alten Ägypten auf Ostraka (Tonscherben) und Papyrus belegt. Sie drehen die Machtverhältnisse um: Die Katze bedient die Maus oder die Maus bezwingt militärisch die Katze. Auffällig ist an den Darstellungen, dass man sie so eins zu eins mit Menschen kennt: Die Dame, die von einer Dienerin frisiert wird oder der König im Streitwagen seien hier als Beispiele genannt. Interpretiert werden diese Darstellungen in die verschiedensten Richtungen: So reicht die Meinung im Fachbereich Ägyptologie von Gesellschafts- oder Religionssatire bis hin zu Illustration von zeitgenössischen Fabeln.

**Station 5: „Füttert ein Mensch den Hund, sagt sich der Hund: ‚Er muss ein Gott sein!‘ – Füttert ein Mensch die Katze, sagt die Katze: ‚Ich muss ein Gott sein!‘“ (unbekannt)**

Eine weitere, häufig belegte Objektgruppe sind Katzenfiguren aus Bronze, wie beispielsweise ÄS 71 und ÄS 72 (Abb. 6 und 7). Die Haltung der Katze unterscheidet sich nicht von den Fayence-Amuletten. Im Gegensatz zu den Amuletten handelt es sich hier allerdings um Figuren oder Statuetten, die vermutlich dem Votivkontext entstammen, also Geschenke beziehungsweise Opfer an Gottheiten darstellen. Diese Figuren zeichnen sich einerseits durch ihr Material aus, andererseits aber auch durch ihr Dekor: ÄS 71 hat beispielsweise ein Ohrloch, in dem ein goldener, runder Ohrring zu ergänzen wäre. Andere Figuren überliefern zusätzlich einen Nasenring. Die Katze bei ÄS 72 trägt zusätzlich zum (nicht mehr erhaltenen) Ohrring ein großes Pektoral mit einem Udjat-Auge auf der Brust. Deutlich zu sehen sind die Ketten, an denen der Anhänger hängt.



Abb. 7



Abb. 8

Alternativ können die Katzen auch ein Fellmuster aufgezeichnet haben oder Skarabäen oder geflügelte Sonnenscheiben auf Brust und Kopf tragen. Die bisher frühesten datierbaren Votivkatzen stammen laut der jeweiligen Inschrift aus der Zeit der Könige Scheschonk (etwa um 900 v. Chr.) und Psammetich I. (etwa um 630 v. Chr.). Der Großteil dürfte wohl ptolemäisch (nach 330 v. Chr.) zu datieren sein. Problematisch an einer genaueren Datierung der Figuren ist, dass Inschriften äußerst selten sind. Dies lässt sich über das Material erklären: In den überwiegenden Fällen ist bei einer Bronzefigur nur die Katze selbst aus Bronze gefertigt, während der Sockel aus einem anderen Material besteht. Wie ÄS 72 zeigt, sind die Katzen unten mit Zapfen versehen. Diese werden anschließend in einen



Abb. 9



Abb. 10

Holzsockel eingelassen und dort fixiert. Dieser Holzsockel wäre dann der Träger der Inschrift. Da es sich um organisches, zersetzungsanfälliges Material handelt, ist der Holzsockel meist nicht mehr erhalten und somit die Zuweisung des Bronzetieres zu Stifter oder Zeit nicht mehr möglich. Diese Figuren stehen in engem Zusammenhang mit der Verehrung der Katzengöttin Bastet. Dies mag dem erhabenen Stubentiger vielleicht widerstreben, denn es wird nicht das Tier selbst vergöttlicht – es wird als eine göttliche Manifestation verstanden.

Angelehnt an die Fruchtbarkeit der Katzen und den schützenden Instinkt der Muttertiere gegenüber dem Nachwuchs, wird Bastet unter anderem als Muttergöttheit verehrt und steht für Schutz, beispielsweise für Schwangere. Auch dieser Charakterzug der Gottheit und des Tieres findet sich in Amuletten und Figuren wieder. So zeigen die beiden Fayenceobjekte ÄS 3138 (Abb. 8) und ÄS 5583 (Abb. 9) jeweils eine Katze mit Jungtier. Darüber hinaus ist Bastet mythologisch als Tochter des Re vergesellschaftet und ist bereits in der zweiten Dynastie belegt – damals noch mit einem Kopf, der eher an einen Löwen als an eine Katze erinnert.

#### Station 6: „Katzen brauchen furchtbar viel Musik!“ (aus Aristocats)

Wer zuhause ein Klavier und eine Katze hat, der weiß, dass in diesem Satz viel Wahres steckt. Das Tier läuft über die Tastatur, blickt einen Moment überrascht, findet Gefallen und ist fortan öfter auf den Tasten anzutreffen. Ob die Katze im alten Ägypten ebenfalls gerne musiziert hat, können wir heute nicht mehr feststellen.

Doch gibt es eine enge Beziehung zwischen der Katze und einem Musikinstrument, wie man an den Details von ÄS 7909 (Abb. 10) erkennen kann. Bei dem Instrument handelt es sich um ein Sistrum aus der Gruppe der Idiophone (Selbstklinger). Es ist eine Art Rasselinstrument, das aus einem Sistrumbogen auf einem Griff besteht. Im Sistrumbogen stecken Querstreben, auf denen ursprünglich die Rasselplättchen aufgereiht waren. Oben auf dem Sistrumbügel und in der Mitte des Griffes, zwischen den Ansätzen des Bügels, sitzt jeweils eine Katze. Als mögliche Erklärung für die Katze im Zusammenhang mit dem Sistrum wird die Klangähnlichkeit zwischen dem Schnurren und dem Rasseln des Sistrums angeführt. Das Instrument wird in der Regel von Frauen gespielt, doch auch Bastet wird zuweilen beim Spielen des Instrumentes gezeigt. In der Stadt Bubastis, dem Hauptort der Katzengöttin, wurden



Abb. 11



Abb. 12

ab der Spätzeit und vor allem in der Ptolemäerzeit, besonders große Feste gefeiert, die unter anderem von griechischen Reisenden wie Herodot beschrieben werden. Zahlreiche Männer und Frauen feierten auf Schiffen und an Land, mit Musizieren, Singen und Klatschen – gut möglich, dass das Sistrum hier ebenfalls mitklang.

#### Station 7: „Schon die kleinste Katze ist ein Meisterwerk“ (Leonardo da Vinci)

Die Katze als göttliche Manifestation – welche Untermieterin und welcher Untermieter eines Stubentigers kennt das nicht? Zumindest sieht es wohl der eigene Stubentiger so ... wir, die Dosenöffner oder Beutelaufreißer, werden dazu nicht genauer befragt. Da Katzen im alten Ägypten als heilige Tiere galten, wurde ihnen bereits zu Lebzeiten eine besondere Behandlung zuteil. Nach Aussagen von Herodot und Diodor wurde das Töten einer Katze mit der Todesstrafe geahndet – unabhängig von der Frage, ob der feline Tod beabsichtigt war oder nicht. Doch auch nach dem Ableben erhielten Katzen eine ihrem Stand angemessene Behandlung. Etliche Bronzefiguren, wie beispielsweise ÄS 1537 (Abb. 11), sind nicht nur als Abbilder von Katzen konzipiert. Der rechteckige Sockel des Objektes barg darüber hinaus Platz, um eine Katzenmumie aufzunehmen, doch ist diese Art von Särgen selten. Der Großteil der Katzen wurde direkt mumifiziert in einem Schrein aufbewahrt. Bei mumifizierten Katzen, wie ÄS 2723 (Abb. 12), handelt es sich meist um domestizierte Tiere aus Tempelarealen oder Haushalten. Erste Hinweise auf die Mumifizierung von Katzen finden sich um 1350 v. Chr., doch ist bei diesen Tiermumien noch unklar, ob sie in Zusammenhang mit einer Gottheit hergestellt worden waren; laut Malek ist die Interpretation des „geliebten Haustieres“ an dieser Stelle naheliegender. Wie bei der Mumifizierung von Menschen können auch bei Katzen die Organe entnommen werden und durch Päckchen, gefüllt mit Natron oder Sand, ersetzt werden. Die Beine der Katze werden der Länge nach ausgestreckt und anschließend mit Mumienbinden bandagiert und an den Körper fixiert. Gelegentlich wird die langgestreckte Gestalt durch ein Pflanzenrohr stabilisiert. Für Katzen gab es mitunter eigene Friedhofsareale und Gräber. So fand F. Petrie in Abydos ein Grab mit Pyramidenaufbau aus dem Mittleren Reich, in dem

insgesamt 17 Katzen beigelegt worden waren, zusammen mit Schalen voll Milch. Auch in Bubastis, im unmittelbaren Umfeld des Tempels der Bastet, finden sich Katzenfriedhöfe, die vermutlich zu den frühesten Tierfriedhöfen gehören. Doch weit mehr Katzenfriedhöfe sind bekannt, sie finden sich vor allem an Orten, an denen löwenköpfige Göttinnen verehrt wurden, und datieren in die Spät- und Ptolemäerzeit. Die Verbindung zu Löwengottheiten ist in dieser Epoche nicht ungewöhnlich: Löwen und Katzen fallen in dieser Zeit häufig für eine Gottheit als Verkörperung verschiedener Eigenschaften zusammen, auch wenn deutlich mehr mumifizierte Katzen als Löwen erhalten sind.

**Station 8: „Das Leben ist nicht in der Katze, sondern die Katze ist Leben.“ (Oswald Spengler)**

Die Katze erfährt im Totenbuch (beispielsweise Leihgabe 002, Abb. 13) eine besondere Würdigung. Spruch 17 in der Übersetzung nach Quack lautet:

*„Ich bin der große Kater, zu dessen Seite der Feigenbaum (?) in Heliopolis gespalten wurde in jener Nacht des Handgemenges, [...]. Wer ist der große Kater? Das ist der Sonnengott selbst. ...“*

(Quack 2007, 12). Die dazugehörige Darstellung zeigt eine Katze, die mit einem Messer in der Pfote einer Schlange den Kopf abtrennt. Als realweltliche Vorlage

hat hier sicherlich die Schlangenjagd der Katze gedient.

**Station 9: „Gott schuf die Katze, damit der Mensch einen Tiger zum Streicheln hat.“ (Victor Hugo)**

Für jede Mitbewohnerin, jeden Mitbewohner einer Katze zutiefst vertraut: Das Tier rollt sich schnurrend im Schoß zusammen, es macht sich's bequem, schließt die Augen und schlummert glücklich dahin, während man ihm sanft das Fell kraut. Und plötzlich – aus dem Nichts heraus – versenkt es seine scharfen Klauen oder Zähne in der Haut. Dieses Temperament, den schnellen und nahtlosen Übergang von guter zu schlechter Laune, findet man auch in der altägyptischen Mythologie. Zunächst muss erwähnt werden, dass die Katze nicht nur der Göttin Bastet zugeordnet werden kann, sondern auch Tefnut in dieser Gestalt verehrt wird. Besonders präsent ist sie im „Mythos vom Sonnenaugen“, in dem Tefnut in Gestalt einer Katze Ägypten verlässt. Sie hat sich mit ihrem Vater, dem Sonnengott, überworfen, fühlt sich beleidigt oder missverstanden und entschwindet wutentbrannt nach Süden, ohne Anstalten zu machen, bald nach Ägypten zurückzukehren. Daher wird Thot in Gestalt eines Hundsaffen geschickt, um sie zu einer Rückkehr zu bewegen. Die beiden führen lange Dialoge, mit Weisheiten, Theologie, sie philosophieren über moralische Grundsatzfragen.

Um seine Argumente deutlich zu machen, greift Thot auch immer wieder auf Tierfabeln zurück. Die Katze möchte eigentlich in ihre Heimat Ägypten zurückkehren, doch möchte sie, wie jede Katze, darum gebeten werden. Der Hundsaffe hingegen, ein in Nubien heimisches Tier, leistet zwar Überzeugungsarbeit, doch geht es der Katze zu langsam! Daher bekommt sie einen Wutanfall, in dem sie sich in eine zornsprühende Löwin verwandelt, die dem Affen Angst einjagt. Durch sein rhetorisches Geschick gelingt es dem Affen schließlich, die Löwin zum Lachen zu bringen, sodass sie sich wieder in eine Katze verwandelt, die am Ende nach Ägypten zurückkehrt.

*„Nachts sind alle Katzen grau.“ (Ovid)*

Dieses Sprichwort mag faktisch seine Richtigkeit haben, doch im übertragenen Sinne darf man ihm vehement widersprechen! Sicherlich würde jeder Mensch, der im Dienst einer Katze steht, bestätigen, dass „sein“ Tier etwas ganz Besonderes ist, eben nicht alle Katzen gleich sind! Und dies darf auch für das alte Ägypten gelten: Die Katze ist ein Tier, das für viele seiner Eigenschaften geschätzt war und daher auch für viele Eigenschaften verschiedener weiblicher Gottheiten steht. Und bereits die alten Ägypter wussten zu schätzen, was diese Vierbeiner alles für ihr „Personal“ tun: sei es das Bekämpfen von Mäusen oder Schlangen,

das Korrekturlesen eines Artikels als absolute Expertin (Abb. 13) oder die Inspiration zum Bau monumentaler Skulpturen (Abb. 14).

Begeben Sie sich doch bei Ihrem nächsten Museumsbesuch einmal auf die Spuren der Katzen – es sind deutlich mehr ausgestellt, als hier angesprochen sind. Können Sie alle 11 entdecken? ■

**Literatur**

Braun 2020

N. Braun, *Bilder erzählen: visuelle Narrativität im alten Ägypten. Ägyptologische Studien Leipzig 2* (Heidelberg 2020), 229–243.

Malek 2006

J. Malek, *The Cat in ancient Egypt* (London 2006).

Spencer 2007

N. Spencer, *The Gayer-Anderson Cat* (London 2007).

Quack 2007

J. F. Quack, *Tier des Sonnengottes und Schlangenbekämpfer. Zur Theologie der Katze im Alten Ägypten*, in R. Kampling (Hrsg.), *Eine seltsame Gefährtin. Katzen, Religion, Theologie und Theologen, Apelistes 1* (Frankfurt 2007), 11–39

Bleiberg 2013

E. Bleiberg, *Soulful creatures: animal mummies in ancient Egypt* (Brooklyn 2013)



Abb. 13

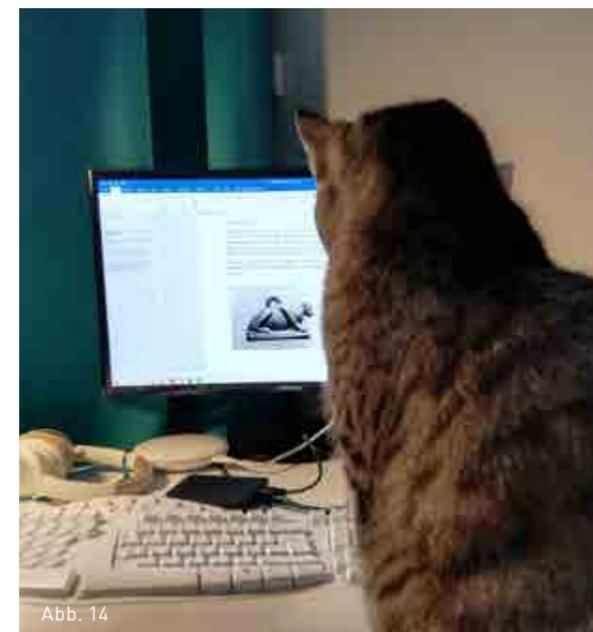


Abb. 14



Abb. 15

# OBJEKTE

(ZU) FRÜH VERSTORBEN

## EIN RELIEF DES PRINZEN THUTMOSIS

DIETRICH WILDUNG

Als ich 1976 den Katalog der Staatlichen Sammlung Ägyptischer Kunst für eine Neuauflage aktualisierte, nahm ich auch ein Relief in Bild und Text auf, das bislang trotz seiner künstlerischen Qualität keine Beachtung gefunden hatte (Abb. 1). Der flache Kalksteinblock Gl. 93 (Höhe 37 cm, Breite 55 cm) zeigt den nach links gewendeten Kopf und Oberkörper einer männlichen Figur. Sie trägt eine kugelige Perücke mit Seitenlocke und ist mit einem Pantherfell bekleidet, dessen Kopf auf der rechten Schulter liegt. Der linke Arm ist im Anbetungsgestus erhoben, die rechte Hand hält ein Salbgefäß. In der linken oberen Ecke des Fragments sind Schulter und Hinterkopf einer größeren Figur erhalten, die aufgrund des unteren Randes der Blauen Krone und des über die Schulter fallenden Bandes als

König identifiziert werden kann. Das kleinere Format und die Seitenlocke der rechten Figur legen es nahe, sie als Prinz zu bezeichnen, der seinen königlichen Vater beim Opfer begleitet. In meinem Katalogtext datierte ich das Relief aus stilistischen Gründen in die Blütezeit der 18. Dynastie, ohne eine präzise Datierung oder gar eine namentliche Identifizierung des Prinzen zu wagen.

Ich hatte dabei eine horizontale Hieroglyphenzeile außer Acht gelassen, deren untere Hälfte am oberen Rand des Reliefs erhalten ist. Erst Jahre später ermittelte unser amerikanischer Kollege Aidan Dodson die Herkunft und den Kontext des Münchner Relieffragments. Er stellte fest, dass das Relief bereits 1855 von Auguste Mariette in der Publikation seiner Grabungen am Serapeum in



Abb. 1

Vortrag "Ein folgenreicher Todesfall"  
[youtu.be/1eFBgDZkkFc](https://youtu.be/1eFBgDZkkFc)

Sakkâra abgebildet wurde. Es gehörte zu einer Kapelle über dem unterirdischen Grab eines heiligen Apisstiers (Abb. 2). Dieses Apis-Grab war unter Amenophis III. um 1370 v. Chr. als eine der ersten Bestattungen eines heiligen Stieres, der „lebendigen Wiederholung des Ptah“, des Hauptgottes von Memphis, von dem Prinzen Thutmosis angelegt worden, dessen Name in der von Mariette noch vollständig gesehenen Hieroglyphenzeile des Münchner Reliefs steht (Abb. 3): „Der Königssohn und Sem-Priester Thutmosis“.

Dieser Thutmosis war mir, ohne dass ich seine Identität mit dem Prinzen des Reliefs kannte, bereits 1978 begegnet, als ich für die Ausstellung „Götter Pharaonen“ im Münchner Haus der Kunst als Leihgabe des Kairo-Museums einen Katzensarg (Abb. 4) ausgewählt hatte (eine Pflichtübung für mich als Katzenliebhaber), dessen Inschriften (Abb. 5) den Stifter des Sarges nennen: „Hergestellt im Auftrag des ältesten Königssohnes, des Oberpriesters von Memphis, des Vorstehers der Priester von Ober- und Unterägypten Thutmosis, des Gerechtfertigten“. Drei Informationen von zentraler Bedeutung liefern diese Texte: Thutmosis war als „ältester Königssohn“ der Kronprinz; er bekleidete die höchsten religiösen Ämter und er war zum Zeitpunkt der Bestattung der Katze bereits verstorben, wie das Epithet „der Gerechtfertigte“ unmissverständlich zum Ausdruck bringt.

Und noch einmal stieß ich mehr als ein Jahrzehnt später auf Thutmosis: Bei einem Kunsthändler entdeckte ich eine kleine löwenköpfige Bahre (Abb. 6), auf der in Mumienbinden gewickelt der „Königssohn und Sem-Priester Thutmosis, der Gerechtfertigte“ liegt; über ihm kauert der Seelenvogel und breitet seine Schwingen um den Leichnam. Die Gesichtszüge des Prinzen, der die Seitenlocke trägt, und das nur wenige Millimeter große Gesicht des menschenköpfigen Ba-Vogels (Abb. 7) sind so typisch für die Zeit Amenophis' III.,

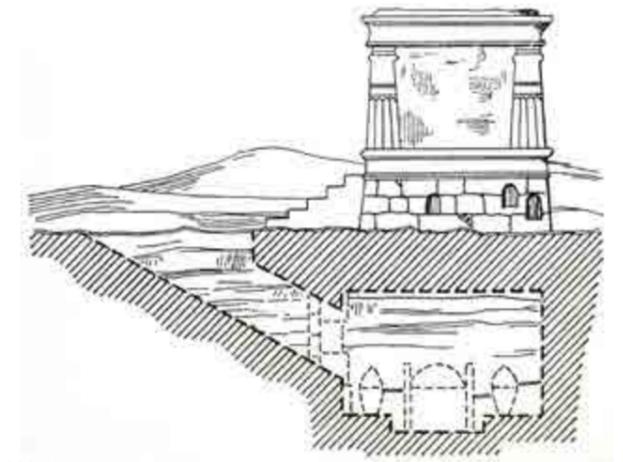


Abb. 2



Abb. 3



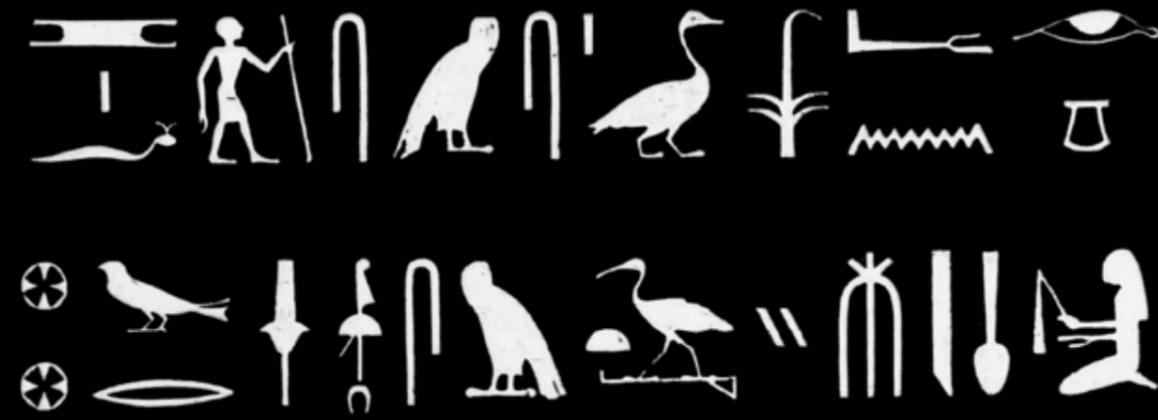
Abb. 4



Abb. 5

dass kein Zweifel an der Datierung besteht, die auch durch die Stilistik des Münchner Reliefs bestätigt wird. Thutmosis war der Kronprinz Amenophis' III., war also für die Nachfolge seines Vaters auf dem Pharaonthron bestimmt. Schließlich fügt sich in die Reihe der unerwarteten Belege des Kronprinzen Thutmosis noch ein Miniatur sarc (Abb. 8). Als ich über „La mort prématurée du prince Thoutmosis“ bei der Société Française d'Égyptologie in Paris einen Vortrag hielt, sprach mich unsere Kollegin Joceline Berlandini-Keller an und wies mich auf einen Miniatur sarc hin, der sich bei einem Pariser Kunsthändler befindet und Namen und Titel des Thutmosis trägt. Bei meinem nächsten Paris-Besuch hatte ich die Miniaturbahr – inzwischen vom Berliner Förderverein für das Ägyptische Museum Berlin erworben – im Gepäck, und es zeigte sich, dass

die Bahr exakt in den kleinen Sarc passte. Auch dieses Objekt konnte für Berlin erworben werden. Aus diesen von Zufällen geprägten Beobachtungen ergibt sich ein klares Bild der historischen Abläufe der Nachfolge von Amenophis III. Der im Münchner Relief als Kronprinz mit seinem Vater beim Opfer dargestellte Thutmosis verstirbt vor seinem Vater. Damit rückt der Zweitgeborene, der bis dahin nur in einem Siegelabdruck auf einem Weinkrug belegte Amenophis in die Thronfolge. Als Amenophis IV. besteigt er um 1353 den Pharaonthron und revolutioniert durch seine Vision eines monotheistischen Gottes, des Lichtgottes Aton, nicht nur die Religion, sondern sämtliche Lebensbereiche Ägyptens. Thutmosis war als Oberpriester von Memphis und Vorsteher der Priester von Ober- und



Unterägypten ein Repräsentant traditioneller Werte der Religion, was sich auch in der Bestattung des Apisstieres äußert. Wäre er – als Thutmosis V. – seinem Vater auf dem Thron der Pharaonen gefolgt, hätte die Revolution unter Amenophis IV.-Echnaton nicht stattgefunden, Amarna wäre nicht als neue Hauptstadt gegründet worden und die Ramessidenzeit hätte sich als lückenloser Anschluss an die Epoche Amenophis' III. völlig anders entwickelt. Nicht zuletzt böte das alte Ägypten ohne Nofretete und Tutanchamun ein gänzlich anderes Bild.

Das Münchner Relief erhält seine besondere historische Relevanz dadurch, dass nur hier der Kronprinz Thutmosis als Lebender dargestellt ist ■



Abb. 8



Abb. 6



Abb. 7

# IMPRESSUM

## AUTOREN

Roxane Bicker M.A., Ägyptologin  
Museumpädagogik, Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Dr. des. Nadja Böckler, Ägyptologin  
Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Dr. Jan Dahms, Ägyptologe  
Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Sonia Focke M.A., Ägyptologin  
Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Ruth Geiersberger  
Performance-Künstlerin

Dr. Carsten Gerhard  
Kulturmarketing Dr. Gerhard

Matthias Lindner  
ARaction GmbH

Dr. Sevdalina Neykova, Restauratorin  
Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Christian Perzlmeier M.A., Ägyptologe  
Naga-Projekt / Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Prof. Dr. Michael Pfanner, Archäologe  
Pfanner Planungsbüro und Steinrestaurierung GmbH & Co KG

Christian Reißle, Innenarchitekt  
Die Werft München

Dr. Arnulf Schlüter, Ägyptologe  
Stellvertretender Direktor, Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Dr. Sylvia Schoske  
Direktorin i. R., Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Kristina Schwarz, Verwaltungsleitung  
Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Sophia Specht M.A., Sekretariat  
Staatliches Museum Ägyptischer Kunst

Prof. Dr. Dietrich Wildung  
Direktor emer., Ägyptisches Museum und Papyrussammlung Berlin

## BILDNACHWEIS

Titel: SMÄK Marianne Franke | Inhalt: Michael Pfanner; ARaction; SMÄK Marianne Franke | Seite 03: SMÄK Marianne Franke | Seite 06-08: Die Werft | Seite 09-13: Wlodek Kowalski | Seite 14: Volker Derlath | Seite 15: SMÄK Marianne Franke; Ruth Geiersberger | Seite 16: Severin Vogl; Ruth Geiersberger | Seite 17: ARaction | Seite 18: SMÄK Roxane Bicker; UNI DIA Verlag | Seite 19: ARaction | Seite 20: ARaction | Seite 21: UNI DIA Verlag | Seite 22: ARaction | Seite 23: UNI DIA Verlag | Seite 25-26: ARaction | Seite 29: YouTube | Seite 31-32: SMÄK Sonia Focke | Seite 33: Jacqueline Urban, urban illustrations | Seite 34: SMÄK, Die Werft; Jacqueline Urban, urban illustrations | Seite 35-37: SMÄK Marianne Franke | Seite 38-41: Sevdalina Neykova | Seite 42: SMÄK Marianne Franke; Christian Perzlmeier | Seite 43: The Colossi of Memnon and Amenhotep III Temple Conservation Project | Seite 44-45: Christian Perzlmeier | Seite 46: SMÄK Marianne Franke; Christian Perzlmeier | Seite 47: SMÄK Marianne Franke | Seite 49-54: SMÄK Marianne Franke | Seite 55: Nadja Böckler | Seite 56-59: Dietrich Wildung | Seite 61: Die Werft; Jacqueline Urban, urban illustrations

## IMPRESSUM

**MAAT – Nachrichten aus dem Staatlichen Museum Ägyptischer Kunst München erscheint im Eigenverlag.**  
ISSN 2510-3652

### HERAUSGEBER

Dr. Arnulf Schlüter (VisdP)  
Staatliches Museum Ägyptischer Kunst  
Arcisstraße 16, 80333 München  
E-Mail: info@smaek.de

### REDAKTION

Prof. Dr. Dietrich Wildung (Chefredaktion)  
Dr. Arnulf Schlüter  
Roxane Bicker, M.A.

### GESTALTUNG

Die Werft, München

### DRUCK

viaprinto.de

### VERTRIEB

Ägyptisches Museum München.  
Einzelausgaben können je nach Verfügbarkeit schriftlich über das Sekretariat bestellt werden.

### ABONNEMENT

Mitglieder des Freundeskreises des Ägyptischen Museums e.V. erhalten die Zeitschrift im Abonnement.  
Infos zum Freundeskreis auf [www.smaek.de](http://www.smaek.de)

© Staatliches Museum Ägyptischer Kunst  
Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung, vorbehalten. Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

## FÜR KINDER RÄTSELHEFT



### Rätselheft 1

Museums-Rätselheft für Kinder  
„Im geheimnisvollen Jenseits“  
Spielerische Reise durch die Unterwelt mit den Museumsmaskottchen Isi und Usi – mit Comic und vielen kniffligen Rätseln für Nachwuchsägyptologen  
28 Seiten (mit Stickern) € 4,50

### Rätselheft 2

Museums-Rätselheft für Kinder  
„Geheimnisvolle Hieroglyphen“  
Rätsel und Spiele rund um das Thema der altägyptischen Schrift(en) und einem Comic mit den Museumsmaskottchen Isi und Usi, die sogar an der Entzifferung der Hieroglyphen beteiligt waren  
28 Seiten (mit Stickern) € 4,50

Die Hefte sind über das Sekretariat ([sekretariat@smaek.de](mailto:sekretariat@smaek.de)) zu bestellen.



FREUNDKREIS  
DES ÄGYPTISCHEN  
MUSEUMS  
MÜNCHEN E.V.



Ein MAAT-Heft der besonderen Art: 32 Jahre hat Sylvia Schoske als Direktorin das Profil des Staatlichen Museums Ägyptischer Kunst geprägt. Am 31. Januar 2021 ging ihre Dienstzeit zu Ende. Aus diesem Anlass blicken Partner des Museums auf die langen Jahre der Zusammenarbeit zurück und rufen viele Ereignisse in Erinnerung, die zum Entstehen des heutigen Museums beigetragen haben.

Diese Hommage der besonderen Art wird abgerundet durch den Bericht über „AR – Augmented Reality“, das von Sylvia Schoske initiierte große digitale Projekt, das künftig den Museumsbesuchern ganz neue Begegnungen mit Altägypten bieten wird.

Preis: € 5,-

ISSN 2510-3652