

Von Layard bis Lara Croft

Eurozentrische Denkweisen in den Bildmedien der Archäologie Westasiens

Dissertation

zur Erlangung des Grades eines
Doktors der Philosophie

am Fachbereich der Geschichts- und Kulturwissenschaften
Institut für Vorderasiatische Archäologie
Freie Universität Berlin

vorgelegt von

Sebastian Hageneuer, M.A.

Bonn 10.12.2021

Erstgutachter: **Prof. Dr. Reinhard Bernbeck**

Institut für Vorderasiatische Archäologie, Freie Universität Berlin

Zweitgutachter: **Prof. Dr. Dominik Bonatz**

Institut für Vorderasiatische Archäologie, Freie Universität Berlin

Datum der Disputation: 11. Mai 2022

Danksagung

Eine Dissertation zu verfassen ist zunächst einmal kein leichtes Unterfangen, da man für gewöhnlich über Dinge schreibt, die in dieser Form bislang noch nie jemanden beschäftigt haben. Schließlich will man mit so einer Arbeit den Wissenshorizont des untersuchten Themas erweitern und muss sich dementsprechend auf unbekanntes Gebiet begeben. Somit steht man auf den ersten Blick allein vor einer großen Aufgabe, die es in gegebener Zeit zu bewältigen gilt. Glücklicherweise ist der Weg bis zur Abgabe dann doch nicht so einsam und so sind mir viele Menschen persönlich und (pandemiebedingt) virtuell begegnet, denen ich zu großem Dank verpflichtet bin.

Zuallererst möchte ich meinen beiden Betreuern meinen Dank aussprechen. Ich hätte mir keine besseren wünschen können. Reinhard Bernbeck hat mich nicht nur zu dem Thema inspiriert und ermutigt, sondern mit langen Gesprächen und vielen Kommentaren immer wieder auf die richtige Bahn gelenkt. Ich bin ihm auch für die Offenheit dankbar, mich mit einem Thema zu betreuen, das die Archäologie Westasiens mit modernen Videospiele verbindet und auf den ersten Blick nicht dem klassischen Themenbereich archäologischer Dissertationen entspricht. Ich konnte mich zudem stets darauf verlassen von ihm Hilfe zu erhalten, wenn ich sie benötigt habe.

Ich bin auch meinem Zweitbetreuer Dominik Bonatz zu großem Dank verpflichtet, da er nicht nur meine Arbeit betreut, sondern mich während meines gesamten Studiums in die Richtung gelenkt hat, in welche ich nun gehe. Seit meinem ersten Tag an der Universität wurde ich durch seine aufgeschlossene und freundliche Art zu lehren dazu ermutigt weiterzumachen, was schließlich in dieser Dissertation mündete. Ich war am Anfang meines Studiums nämlich gar nicht so sicher, ob ich bei der Archäologie bleiben sollte. Durch ihn lernte ich welche Bedeutung das Fach über die klassischen Themen hinaus haben kann und wie sich Kunst, Medien und Öffentlichkeit mit unserer Wissenschaft verbinden lassen.

Neben meinen Betreuern danke ich auch allen Beteiligten des Doktoranden-Kolloquiums der Freien Universität Berlin, die mich nicht nur dadurch unterstützt haben meine oft viel zu langen Kapitel zu lesen, sondern diese immer wieder konstruktiv zu kommentieren. Ich konnte dort meine Ideen testen und war mir sicher, immer eine ehrliche Meinung zu erhalten. Insbesondere möchte ich mich bei Susan Pollock bedanken, die zusammen mit Reinhard Bernbeck das Seminar geleitet und mich mit Ihren Anmerkungen immer wieder auf interessante Punkte aufmerksam gemacht hat. Johannes Köhler und Georg Cyrus danke ich dafür, dass

sie größere Teile meiner Arbeit gelesen und ausführlich kommentiert haben, obwohl sie mit ihren eigenen Dissertationen ausreichend ausgelastet waren.

Ich möchte auch Sylva van der Heyden, Matthias Nieberle, Henning Franzmeier und Sophie Schmidt dafür danken, dass sie mir mit Fachwissen und Ratschlägen zur Seite standen und ebenfalls das eine oder andere Kapitel gegengelesen und mit ihren Kommentaren versehen haben. Der persönliche Austausch unter Freunden, Kollegen oder Gleichgesinnten ist meines Erachtens für jegliche wissenschaftliche Fragestellung von enormer Relevanz und wurde von mir rege genutzt.

Zu guter Letzt möchte ich auch meiner Familie danken, die mich mit Geduld, Ausdauer und guten Ideen stets unterstützt haben. Wenn man so eine Arbeit „nebenher“ schreibt, fällt dies oft in einen Zeitraum, der eigentlich für die Familie vorgesehen sein sollte. Sie haben mich ermutigt und motiviert und dafür bin ich ihnen unendlich dankbar. Ich möchte daher diese Arbeit meiner Frau Sandra und meinem Sohn Tim widmen.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	8
1.1	Positionierung	13
1.2	Zielsetzung und Fragestellung	14
1.3	Forschungsstand.....	17
1.4	Aufbau der Arbeit	22
2	Grundlagen und Definitionen	24
2.1	Perspektivische archäologische Architektur-Rekonstruktionen.....	26
2.1.1	Definition	26
2.1.2	Warum Rekonstruktionen?.....	28
2.1.3	Quellen	29
2.2	Zeitgeschehen und Forschungsgeschichte	33
2.2.1	Das Osmanische Reich.....	34
2.2.2	Frankreich.....	38
2.2.2.1	Paul-Émile Botta	40
2.2.3	England.....	44
2.2.4	Preußen/das Deutsche Reich.....	46
2.2.5	Zusammenfassung.....	49
2.3	Industrialisierung, Identität, Orientalismus und Eurozentrismus.....	51
2.4	Visuelle Methodologie	61
3	Analyse früher Rekonstruktionszeichnungen.....	66
3.1	Fallbeispiele: Rekonstruktionen in der frühen Archäologie Westasiens	67
3.1.1	Sir Henry Austen Layard und Nimrud	67
3.1.1.1	A Hall in an Assyrian Temple or Palace	71
3.1.1.2	The palaces of Nimroud restored	81
3.1.1.3	Zusammenfassung.....	87
3.1.2	Victor Place und Khorsabad.....	90
3.1.2.1	Vue cavalière du Palais restauré.....	91

3.1.2.2	Zusammenfassung.....	97
3.1.3	Robert Koldewey und Babylon	100
3.1.3.1	Der Tempelturm Etemenanki.....	108
3.1.3.2	Zusammenfassung.....	115
3.1.4	Walter Andrae und Assur	117
3.1.4.1	Der Anu-Adad-Tempel	123
3.1.4.2	Zusammenfassung.....	129
3.2	Gemeinsame Indikatoren als Ausdruck eurozentrischer Denkweisen.....	132
3.2.1	Romantisierung/Idealisierung antiker Kulturen Westasiens	133
3.2.2	Ideelle Aneignung antiker Kulturen Westasiens durch Europa	136
3.2.3	Kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen Westasiens	138
3.3	Zusammenfassung.....	141
4	Analyse moderner Rekonstruktionszeichnungen und moderner Medien	144
4.1	Fallbeispiele: Rekonstruktionen in der modernen Archäologie Westasiens	149
4.1.1	Uruk (Irak).....	151
4.1.2	Pergamon (Türkei)	156
4.1.3	Nimrud (Irak).....	159
4.1.4	Zusammenfassung.....	162
4.2	Archäologie in modernen Medien – eine Einführung	164
4.3	Videospiele	170
4.4	Fallbeispiele: Videospiele.....	176
4.4.1	Kulturfokussierte Videospiele	176
4.4.1.1	Civilisation.....	177
4.4.1.2	Nebuchadnezzar	180
4.4.1.3	Zusammenfassung.....	182
4.4.2	Subjektfokussierte Videospiele.....	183
4.4.2.1	Indiana Jones and the Fate of Atlantis	185
4.4.2.2	Uncharted 3: Drake's Deception.....	194
4.4.2.3	Shadow of the Tomb Raider.....	202

4.4.2.4	Zusammenfassung.....	209
4.5	Fazit.....	218
4.5.1	Imperialismus.....	218
4.5.2	Sozialdarwinismus.....	219
4.5.3	Orientalismus.....	221
5	Auswertung.....	225
5.1	Korrelation.....	230
5.1.1	Romantisierung und Idealisierung der Vergangenheit.....	230
5.1.2	Ideelle Aneignung antiker Kulturen.....	232
5.1.3	Kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen.....	233
5.2	Ergebnisse der Arbeit.....	235
5.3	Ausblick.....	240
6	Bibliografie.....	243
6.1	Filmographie.....	264
6.2	Ludografie.....	266
7	Anhang.....	268
7.1	Selbstständigkeitserklärung.....	269
7.2	Erklärung zur PDF-Version.....	270
7.3	Abbildungsverzeichnis.....	271
7.4	Zusammenfassung der Arbeit (Deutsch).....	272
7.5	Summary of the dissertation (English).....	273
7.6	Aus der Dissertation hervorgegangene Veröffentlichungen.....	274
8	Tafelteil.....	275

1 EINLEITUNG

Archäologische Rekonstruktionen¹ existieren bereits so lange wie Archäologie als solche. Um das Wissen über antike Kulturen visuell eindrücklich zu vermitteln, sind sie hervorragend. So wurden Rekonstruktionen erschaffen, die fortan das Bild der Vergangenheit und – im vorliegenden Rahmen – der Vergangenheit Westasiens² darstellen und prägen sollten (z.B. Micale 2008a, 191). Darstellungen antiker Stätten sind bis heute sowohl in wissenschaftlichen Publikationen als auch in Museen, populären Büchern (siehe Bahrani 2001a, 15) oder Videospielen ein beliebtes Format. Sie lassen die Antike augenscheinlich wieder aufleben und präsentieren komplexe Sachverhalte visuell, denn archäologische Ausgrabungen decken immer nur bruchstückhaft die Vergangenheit auf. Rekonstruktionen können helfen, diese Bruchstücke visuell darzustellen und zu einem Ganzen zusammenzufügen.

Allerdings besteht die Gefahr, dass das dergestalt vermittelte Bild einer präsentierten „realen“ Vergangenheit trügerisch ist, da eine Rekonstruktion per Definition nicht die Realität abbilden kann (James 1997, 25). Durch das Studium dieser Bildwerke³ wird vielmehr ersichtlich, dass diese zu einem großen Teil auf Vermutungen basieren, die geschichtlich verankerten Einflüssen aus Politik, Forschungsgeschichte und sozialen Kontexten unterliegen, die Bildungshintergrund oder persönliche Beziehungen der Publizierenden einschließen (Green 2012, 14; James 1997, 24; Micale 2007, 2). Dies gilt ebenso für moderne Rekonstruktionen mittels Computer wie für die ersten handgezeichneten Gemälde antiker Stätten und betrifft demzufolge jegliche Medien, die die Vergangenheit darstellen, völlig gleich ob für die Wissenschaft oder Öffentlichkeit.⁴

¹ Zur Definition des Begriffs „Rekonstruktion“ und verwandter Bezeichnungen, die ich in dieser Arbeit benutzen werde, siehe Kapitel 2 „Grundlagen und Definitionen“. Ich spreche im Rahmen der vorliegenden Arbeit aber generell von Architektur-Rekonstruktionen.

² Im vorliegenden Rahmen werde ich für den zu behandelnden Raum den politisch neutralen Begriff „Westasien“ verwenden, im Gegensatz zu einem eurozentrischen „Vorderasien“ oder einem kolonialpolitischen „Orient“. Zudem wird das Gebiet, sofern es geografisch passt, auch „Mesopotamien“ genannt werden. Aus demselben Grund werde ich von der „Archäologie Westasiens“ anstatt der „Vorderasiatischen Archäologie“ sprechen. In Zitaten und an Stellen, an denen die Nutzung problematischer Begriffe angebracht ist, werden diese erhalten, aber in Anführungszeichen gesetzt. Das antike Westasien werde ich im Folgenden auch Altwestasien nennen und sollte ich sowohl das antike als auch das moderne Westasien meinen, werde ich die Bezeichnung (Alt-)Westasien nutzen.

³ Inwiefern Rekonstruktionen Bildwerke sind, wird in Kapitel 2.1 näher besprochen.

⁴ Öffentlichkeit ist ein schwer zu definierender Begriff, der sich zudem geschichtlich stark unterscheidet. Vorliegend wird der Begriff so verstanden, dass damit die Gruppe an Menschen gemeint ist, die sich nicht wissenschaftlich mit einem Thema beschäftigt, sondern die Ergebnisse lediglich über verschiedene Medien aufnimmt. Die Öffentlichkeit steht in dieser Arbeit also der Gruppe der Wissenschaftler*innen gegenüber.

Einleitung

Zu konstatieren ist, dass insbesondere diese frühen in der Archäologie angefertigten Zeichnungen Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts u. Z. in erheblichem Maß zu einem Bild der Vergangenheit geführt haben, welches unsere Vorstellungen der Antike bis heute beeinflusst. Der Einfluss dieser Bilder ist dabei nicht nur auf die wissenschaftliche Ebene beschränkt, sondern reicht weit über das Fach hinaus (Micale 2010). Dabei unterliegen die Bildwerke und damit im weitesten Sinne die antiken Kulturen stets den Vorstellungen der Bildschaffenden und Auftraggebenden sowie verfügbaren Technologien. Somit sind sie ein Abbild der Zeit, in der sie entstanden sind (Hall 1997, 2; Bahrani 2001a, 17; J. Schmid 2009, 193). Architektur-Rekonstruktionen sind zwingend in ihrem kulturhistorischen Kontext zu betrachten – eine Tatsache, die allzu oft vergessen wird (Micale 2008a, 196–98). Die Anfänge westasiatischer Archäologie liegen in einer Zeit, die durch die Industrialisierung und die damit einhergehenden strukturellen Veränderungen geprägt ist, während sie selbst durch die Kolonisierung Westasiens durch europäische Mächte initialisiert wurde. Dies betrifft nicht nur die Darstellung vergangener Kulturen, sondern ebenfalls der Archäologie insgesamt und damit von Archäolog*innen.⁵ Wir können davon ausgehen, dass frühe Rekonstruktionszeichnungen diesen kulturhistorischen Kontext abbilden und Teil des von Edward W. Said seit dem Ende der 1970er-Jahre geprägten Diskurses sind, der *Orientalismus* genannt wird (1978; 1994).

In Suids Buch *Orientalismus* (2012; engl. Erstausgabe 1978) werden die westlichen Bestrebungen geschildert, die zur Konstruktion eines imaginären, idealisierten und dadurch distanziierten „Orients“ führten (Nochlin 1989, 33–59). Kunst, Wissenschaft und Literatur förderten diese Bestrebungen, westasiatische Kulturen als anders zu beschreiben und demnach vom Westen, dem „Okzident“, abzugrenzen und sich somit ein größeres kollektives Selbstbewusstsein, eine eigene Identität zu schaffen. Diese Suche nach einer neuen Identität geht einem durch die Industrialisierung hervorgerufenen Verlust einer vorangegangenen Identität voraus. Er unterscheidet zudem zwischen einem manifesten Orientalismus, der durch die Entstehung des Fachs und die Forschung in der Region entstanden ist, und einem latenten Orientalismus, ausgedrückt durch orientalisierende Stereotype in Kunst und Literatur. Für die vorliegende Arbeit sind beide Formen von hoher Relevanz. Said setzt diese Entwicklungen ganz klar mit den von England und Frankreich (aber auch anderen europäischen Ländern) durch politische Interessen gesteuerten Bestrebungen östlich Europas⁶ Anfang des 19. Jahrhunderts gleich (Said 2012, 10–13) – einer Zeit, in der wir die Anfänge der Archäolo-

⁵ Aus den Alternativen an möglichen Genderformen habe ich mich für diese Arbeit für den „Gender-Stern“ entschieden, um eine möglichst neutrale und alle Menschen ansprechende Schreibweise zu nutzen. Ich spreche nur in explizit weiblicher oder männlicher Form, wenn ich mir absolut sicher sein kann, dass es an dieser Stelle auch angebracht ist.

⁶ Pauschalisiert als der „Orient“ werden auch Indien, China und Japan inkludiert.

Einleitung

gie Westasiens verorten. Es ist wahrscheinlich, dass auch die kontemporären archäologischen Reise- und Ausgrabungsberichte – und damit die in ihnen dargestellten Rekonstruktionen – von Denkweisen durchzogen sind, die das Bild Westasiens und seiner Vergangenheit in dieser Weise verzerrt haben. Eine Kernfrage lautet wie folgt: Welche Impulse haben zu diesen Denkweisen geführt und mit welchen Mitteln fanden diese einen Ausdruck in den archäologischen Zeichnungen und haben damit die Darstellung des antiken Westasiens bis heute entscheidend beeinflusst, werden doch die Rekonstruktionen aus dieser Frühphase der Forschung bis heute reproduziert (s. u.)? Damit wird nicht nur deutlich, wie diese Bilder entstanden sind, sondern gleichfalls welche Grundvoraussetzungen für die Wissensvermittlung Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts u. Z. vorherrschten. Zudem kann betrachtet werden, wie sich damit das Bild der Archäologie in der Öffentlichkeit geformt hat.

Moderne Methoden der Architektur-Rekonstruktion sind vielfältig und werden stetig weiterentwickelt (Adkins und Adkins 2009, 131, 136–37; Green 2012, 21; Hageneuer 2019a). Heutzutage ist moderne Technik wie dreidimensionale Computervisualisierung von zentraler Bedeutung. Technologie und Software werden immer günstiger und einfacher zu bedienen und stehen seitdem einer breiten Masse von Archäolog*innen, aber auch Fachfremden zur Verfügung. Dabei lässt sich generell sagen, dass die Qualität wissenschaftlicher Rekonstruktionen aufgrund neuer Methoden und Technologien, aber auch aufgrund besserer Quellenlage ansteigt, wenngleich nach wie vor dieselben Unschärfen eine Rolle spielen wie vor 160 Jahren. Eine Reihe von Forschungen setzt sich mit der Darstellung dieser Unschärfe auseinander (Hageneuer 2020; Kuroczyński, Pfarr-Harfst, und Münster 2019; Messemer 2020; Pfarr 2010; Wittur 2013) und man kann demgemäß eine durchaus positive Entwicklung der Methodologie der Architektur-Rekonstruktion in der Wissenschaft in den letzten 160 Jahren beobachten.

Während Ende des 19. Jahrhunderts der erste Kontakt mit den Hinterlassenschaften der Assyrer und Babylonier noch weitestgehend durch meist männliche Archäologen selbst oder durch populäre Zeitungsartikel, die sich auf die Publikationen dieser Ausgräber gestützt haben, durchgeführt wurde, sieht das Bild heutzutage im Zeitalter der Massenmedien gänzlich anders aus. Auch wenn der Begriff der Wissenschaftskommunikation unter Wissenschaftler*innen heute ein aktuelles Thema ist (z.B. Notroff und Dietrich 2009; 2018; Samida 2006), haben diese die Kommunikation mit der breiten Öffentlichkeit nicht mehr primär in der Hand. Moderne Medien wie Filme, Special-Interest-Magazine, TV-Dokumentationen, soziale Medien und insbesondere Videospiele haben diese Funktion übernommen und bilden oftmals den ersten Kontakt einer breiten Öffentlichkeit mit geschichtlichen und archäologischen Themen (Kircher 2012, 11–12). Während sich in der Zeit der frühen Archäologie also noch das Bild

der Vergangenheit in der Fachwelt und der Öffentlichkeit deckte, scheint sich diese Bindung heute aufgelöst zu haben.

Vornehmlich Videospiele haben dabei einen weitestgehend unterschätzten Einfluss auf das Bild von der Vergangenheit einer jungen Generation (Nolden 2020, 74). In dem jährlichen Bericht der Entertainment Software Association (ESA) zur Entwicklung der amerikanischen Videospielebranche erfährt man, dass 2018 70 % sämtlicher Familien mit Kindern mindestens ein Kind haben, das Videospiele spielt. Die Ausgaben für Spiele und die dazugehörige Hardware beliefen sich insgesamt auf 43,4 Mrd. Dollar in den U.S.A.⁷ (ESA [Entertainment Software Association] 2019), was höheren Einnahmen als denen der Filmindustrie desselben Jahres entspricht (Shieber 2019). 2016 beliefen sich die Gesamtausgaben noch auf 30,4 Mrd. Dollar (ESA [Entertainment Software Association] 2017), sie sind demnach innerhalb von zwei Jahren um knapp 43 % angestiegen.⁸ In Deutschland wuchs der Markt von 5,9 Mrd. Euro im Jahr 2018 auf 6,2 Mrd. Euro im Jahr 2019. Dies entspricht einem Zuwachs von 6 % (Castendyk u. a. 2021, 18; siehe auch Pfister und Winnerling 2020, 14, 36–42). Zu den 2018 auf der weltweit größten Spieleplattform *Steam* am besten verkauften Spielen gehörten 7 von 24 Spielen (29,2 %) in einen Bereich, der sich direkt oder angelehnt mit Vergangenheit beschäftigt.⁹ 3 von diesen 7 Spielen lagen sogar im Platin-Bereich mit einem weltweiten Umsatz von über 50 Millionen Dollar (Games Wirtschaft 2019). Im Jahre 2019 gehörten 3 von 12 (25 %) der umsatzstärksten Spiele dem Bereich der Vergangenheitsdarstellung an¹⁰ (Games Wirtschaft 2020). In der aktuellen Situation nehmen Jugendliche und Kinder intensiven Kontakt mit archäologischen und geschichtlichen Themen vermehrt über Videospiele wahr und weniger über den Schulunterricht oder gar die Universität. Dies wird von der These Cornelius Holtorfs unterstützt, der schreibt, dass die öffentliche Wahrnehmung von und das Interesse an Archäologie auf dem *Erleben* beruht, also dem Trend, *Erfahrungen* sammeln zu wollen (Holtorf 2007, 6–11). Während dies im 19. Jahrhundert noch direkt durch die Reise- und Ausgrabungsberichte¹¹ geschehen konnte, die von den Akteuren der Archäologie veröffent-

⁷ Weltweit betrug der Umsatz für Videospiele 2018 um 135 Mrd. Dollar (Castendyk 2020, 226).

⁸ Siehe auch Tine Rassalles Vergleich mit der Musikindustrie (Rassalle 2021b, 5–6).

⁹ Zu diesen Spielen zähle ich: *Assassin's Creed: Odyssey* (2018), *Civilisation VI* (2016), *The Elder Scrolls Online* (2014), *ARK* (2015), *Assassin's Creed: Origins* (2017), *Kingdom Come Deliverance* (2018) und *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). Diese Spiele stellen entweder Geschichte direkt dar oder nehmen in einer Fantasiewelt Bezug zu geschichtlichen Themen wie z. B. dem Mittelalter.

¹⁰ Zu diesen Spielen zähle ich: *Total War: Three Kingdoms* (2019), *Civilisation VI* (2016) und *The Elder Scrolls Online* (2014). Zu den erfolgreichsten Neuerscheinungen zählen darüber hinaus noch: *Red Dead Redemption 2* (2018) und *Mordhau* (2019).

¹¹ In Ägypten des 19. Jahrhunderts war die Reise selbst noch das Erlebnis. In den gehobenen Schichten war die Reise nach Ägypten äußerst populär. So wurde die Firma Thomas Cook (bis vor ein paar Jahren eine der größten Reisefirmen überhaupt) erfolgreich, als sie in den 1860er- und 70er-Jahren Reisen nach Ägypten organisierte. Dabei handelte es sich um die ersten Pauschalreisen, zu denen bald auch Nilkreuzfahrten hinzukamen. Für Deutschland waren die Baedeker-Reiseführer von Wichtigkeit, die für Ägypten tatsächlich auch von namhaften Ägyptologen geschrieben wurden (Georg

Einleitung

licht wurden, wird diese Rolle heutzutage von modernen Medien wie dem Fernsehen oder Videospielen¹² übernommen, die mit der archäologischen Wissenschaft meist nichts zu tun haben.

Auf den ersten Blick wirkt der Sprung von Rekonstruktionszeichnungen des späten 19./frühen 20. Jahrhunderts u. Z. zu modernen Videospielen des späten 20./frühen 21. Jahrhunderts u. Z., die keinem wissenschaftlichen Anspruch genügen, groß. Bei beiden Medien handelt es sich jedoch um Visualisierungen der Vergangenheit, die eng mit der Darstellung des Berufs der Archäologie und damit der Darstellung von Archäolog*innen verknüpft sind. Zudem kommunizieren beide Medien Vergangenheitsvorstellungen in der Öffentlichkeit und prägen derart Denkweisen über (Alt-)Westasien sowohl im 19. als auch im 21. Jahrhundert u. Z. Diese zunächst sehr unterschiedlichen Medien weisen sehr interessante Gemeinsamkeiten auf, welche ich im Rahmen der vorliegenden Arbeit vorstellen werde.

Die Darstellungen in den Videospielen unterstehen nicht demselben Diskurs wie die wissenschaftlichen Rekonstruktionen, sondern stützen sich entweder direkt auf populäre Darstellungen oder vermischen diese mit stereotypen Erwartungshaltungen, wie die Vergangenheit zu sein hat. Diese Erwartungshaltungen stellen immer wiederkehrende narrative Elemente dar, die den Vorstellungen der Nutzer*innen entsprechen, um diese mit vertrauten Elementen mitten ins Geschehen zu bringen. Dabei machen diese für die Erzählung einer Geschichte Sinn: Sehen wir z. B. einen Charakter mit Lederjacke, Peitsche und Fedora, verbinden wir dieses Bild sogleich mit dem Archetyp des oder der Archäolog*in. Eine langwierige Erklärung, was diese*r tut und was Archäologie (im Sinne der erzählten Geschichte) bedeutet, ist nun nicht mehr notwendig. Allerdings transportieren sie ein Bild der Vergangenheit, das dem des orientalisierten Bilds aus dem 19. Jahrhundert in nichts nachsteht (Rassalle 2021b, 7).

Wir müssen demzufolge verstehen, wie dieses Bild innerhalb und außerhalb der Archäologie zustande gekommen ist, sich bis heute tradiert hat und welchen Einfluss es auf die Vermittlung von Vergangenheit, der Archäologie als Forschungsfeld und damit auch von Archäolog*innen auf die heutigen Generationen hat.

Ebers, Georg Steindorff). Hinzu kommen noch Historienromane bzw. das Genre des Professorenromans oder Prachtbände. Nach Georg Ebers wurde die in Berlin-Schöneberg befindliche Ebersstraße benannt, die er nicht wegen der Leistungen als Ägyptologe erhielt, sondern weil er am Ende des 19. Jahrhunderts einer der meistverkauften Romanautoren war (z.B. Ebers 1864; 1879; 1884).

¹² Im Rahmen der vorliegenden Arbeit spreche ich allgemein von Videospielen, womit im eigentlichen Sinne Automaten- oder Konsolenspiele gemeint sind. Ich verstehe den Begriff aber als Bezeichnung für digitale Spiele aus verschiedenen Medien (zur Diskussion um den Begriff siehe Pfister und Winnerling 2020, 20; Giere 2019, 27–30).

1.1 POSITIONIERUNG

Angesichts des von mir geschilderten Themas und den teilweise immer noch anhaltenden Problemen der aus europäischen und amerikanischen Ländern praktizierten westasiatischen Archäologie halte ich zunächst eine eigene Positionierung für relevant. Ich bin ein weißer Mann der in Deutschland geboren und aufgewachsen ist. Ich stamme aus einer mittelständischen Familie und kann mich daher zu der Gruppe an Menschen zählen, die in ihrem Leben wahrscheinlich am wenigsten mit Problemen der Ungerechtigkeit und des Rassismus zu kämpfen hatte. Ich besaß vor meinem Studium der westasiatischen Archäologie keinerlei Berührungspunkte mit Westasien und reiste 2005 (im dritten Jahr meines Studiums) das erste Mal nach Syrien.

Ich habe durch das Studium, aber auch durch das Bereisen westasiatischer Länder, die Kultur und Geschichte sowie die Menschen dieser Region zu schätzen gelernt. Als junger Student war mir die Bedeutung und das Machtverhältnis zwischen Europa und Westasien nicht bewusst und ich trat den Begegnungen in diesen Ländern sehr naiv gegenüber. Erst später fiel mir auf, was es bedeutet als Europäer in Westasien archäologisch tätig zu sein und dass das, was Said als latenten Orientalismus beschreibt auch in der Wissenschaft immer noch stattfindet. Ich habe mich daher gegen Ende meines Studiums dazu entschlossen mich mit dieser Thematik näher zu befassen, was schließlich in dieser Arbeit mündete.

Ursprünglich war die Arbeit nur als Analyse früher Rekonstruktionszeichnungen konzipiert, welche die orientalisierenden und kolonialen Denkweisen dieses Mediums herausarbeiten sollte. Bei der Bearbeitung des Materials wurde mir aber immer deutlicher, wie sehr sich diese Denkweisen auch in die modernen Medien transferiert haben und welchen enormen Einfluss diese besitzen. Dies führte zur vorliegenden Arbeit und meinem Wunsch einen Beitrag zur Dekolonialisierung der Archäologie Westasiens zu leisten. Mir ist bewusst, dass ich die Probleme zwischen Europa und Westasien erst zu verstehen beginne und hoffe inständig eine Arbeit verfasst zu haben die nicht nur für europäische, sondern auch für westasiatische Leser*innen gewinnbringend sein wird.

1.2 ZIELSETZUNG UND FRAGESTELLUNG

Darstellungen der Vergangenheit sind also in einem kritischen Licht zu betrachten, da sie sich in einer Zeit entwickelt und bis heute gehalten haben, die durch die voranstehend geschilderten Umstände mit Vorsicht zu genießen sind. Besonders bei den älteren Darstellungen ist dies relevant, da sich diese aufgrund ihrer Lebhaftigkeit und der ihnen anhaftenden Nostalgie immer noch einer großen Beliebtheit erfreuen und sowohl in Fachpublikationen als auch in diversen Medien einer breiten Öffentlichkeit präsentiert werden (Hageneuer 2019a; 2020; Nadali 2020, 250). Darstellungen antiker Kulturen waren nie von reinem wissenschaftlichem Eifer geprägt, sondern stets Produkt politischer Verhältnisse, finanzieller Umstände sowie persönlicher Beziehungen und Intentionen (Micale 2007, 2; Trümpler 2008b, 15–16). Dieser Kontext wird jedoch in modernen Medien, die die Archäologie als Fach oder die Vergangenheit als solche darstellen, nicht thematisiert und führt somit zu einem verzerrten Bild antiker Kulturen. Unsere Verantwortung als Kulturwissenschaftler*innen besteht darin, auf dieses Bild aufmerksam zu machen und dieses zurechtzurücken. Insbesondere muss untersucht werden, ob und inwiefern sich die Wahrnehmung dieses Problemfelds innerhalb der Archäologie von dem in der Öffentlichkeit unterscheidet.

Eine Aufarbeitung des Themas ist dementsprechend dringend notwendig, um die Entstehungsprozesse in einem Spannungsverhältnis zwischen den archäologisch erforschten antiken Architekturbefunden und Architektur- und Lebensstilen des 19. und 20. Jahrhunderts auf der einen und der modernen Darstellung unserer Vergangenheit im aktuellen archäologischen Diskurs sowie in aktuellen Medien auf der anderen Seite zu erfassen. Erst auf diese Weise können die Bildwerke dieser Zeit richtig eingeordnet und ein wichtiger Beitrag zur allgemeinen Forschungsgeschichte der Archäologie Westasiens sowie dem modernen Umgang mit dem geleistet werden, was wir unter dem Bild der Antike verstehen. Des Weiteren stellt sich die Frage nach der Rezeption dieser Bilder und der Tradierung der damit verbundenen Denkweisen bis in die heutige Zeit. Dabei werden weniger moderne Rekonstruktionen von diesen Bildern beeinflusst¹³ als vielmehr moderne Medien, die sich auf der Suche nach „spannenden“ Vorlagen gerne der Bildsprache dieser ersten Rekonstruktionszeichnungen bedienen, damit aber auch dieselben Intentionen und politisch motivierten Impulse verwenden bzw. tradieren, die am Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts u. Z. entstanden sind.

Die Leitfrage der Arbeit lautet demzufolge, inwiefern sich eurozentrische Denkweisen¹⁴ Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts u. Z. in der Archäologie Westasiens und der Öffentlich-

¹³ Wenngleich es auch dafür Beispiele gibt (z.B. Hageneuer 2020).

¹⁴ Der Begriff der eurozentrischen Denkweisen wird weiter unten im Kapitel 2.3 „*Industrialisierung, Identität, Orientalismus und Eurozentrismus*“ genauer definiert.

Einleitung

keit niedergeschlagen haben und wie sich dies bis heute fortsetzt. Es stellen sich die folgenden Fragen an das Untersuchungsthema:

1. Das uns heutzutage bekannte Bild des antiken Mesopotamien kann mit der vorliegenden Arbeit überprüft und seine Entstehung verstanden werden. Es stellt sich die Frage, inwieweit sich Ende des 19. Jahrhunderts imperialistische, eurozentrische Ziele (Micale 2008a) als Orientalismen visuell in der Archäologie und damit in den Rekonstruktionszeichnungen niederschlagen und warum dies so ist.
2. Mit der Untersuchung soll erarbeitet werden, mit welchen Mitteln verschiedene Ideologien des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts in die Zeichnungen eingeflossen sind und ob sich diese als *orientalisierende Indikatoren* an den Zeichnungen ablesen lassen. Unterschiedliche Bildschaffende und damit diverse nationale Interessen werden dahingehend miteinander verglichen. Die abgeleiteten *Indikatoren* können dann mit anderem Material, z. B. modernen Medien, verglichen werden, um zu überprüfen, ob eine Kontinuität der Orientalismen stattgefunden hat.
3. Durch eine Untersuchung der direkten Rezeption früher Rekonstruktionszeichnungen wird deutlich, welchen Einfluss diese Zeichnungen ausübten und wie sie damit auch das Bild des antiken Westasien und der Archäologie im Allgemeinen in der Öffentlichkeit prägten.
4. Inwieweit haben sich diese Orientalismen bis in die heutige Zeit tradiert? Folglich soll auch die Vergangenheitsdarstellung heutiger Zeit in die Betrachtung einbezogen werden. Hat sich das in der Frühzeit der Archäologie entstandene Bild Westasiens bis heute erhalten?
5. Wie verhält sich dies mit der heutigen Öffentlichkeit? Dabei wird davon ausgegangen, dass die Wissenschaftskommunikation heute von modernen populären Medien getragen wird und weniger von Geschichtswissenschaftler*innen. Es sollen demgemäß Erwartungshaltungen der Öffentlichkeit an modernen Videospielen untersucht und vorgestellt werden. Diese bestimmen, wie ich zeigen werde, die Darstellungsweise in diesen Medien.
6. Durch den Vergleich mit den vorher erarbeiteten orientalisierenden *Indikatoren* früher Rekonstruktionszeichnungen soll der Versuch unternommen werden, moderne Darstellungen der Vergangenheit dahingehend zu überprüfen, ob darin ähnliche Motive eurozentrischer Archäologie existent sind, um damit auf den Einfluss dieser auf moderne Medien aufmerksam zu machen.

Die Arbeit wird zeigen, bis zu welchem Grad das uns heute geläufige Bild des antiken Mesopotamien ein aus politischen, sozialen und kulturellen Faktoren geschaffenes Abbild des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts ist, das seitdem oftmals unreflektiert kopiert und wei-

Einleitung

tergetragen wurde. Der im Zuge der imperialen Interessen des 18. bis 19. Jahrhunderts entstandene Orientalismus (Said 1994; 2012) oder Exotismus (Bohrer 1998; 2003) ist demnach ebenfalls ein Aspekt der wissenschaftlichen Architektur-Rekonstruktionen. Erst die Analyse dieser Bildwerke kann uns dabei helfen, die Intentionen der Bildschaffenden besser zu verstehen und damit zu erkennen, welche Einflüsse wann für Kunstschaffende und Fachforschende von Relevanz waren und vor allem, wie die von ihnen erstellten Zeichnungen zu bewerten sind. Zudem können Einblicke in die Entstehungsgeschichte älterer Rekonstruktionen bei der Erstellung neuer Bildwerke behilflich sein und die zukünftigen Bildschaffenden für die verschiedenen Einflüsse sensibilisiert werden. Darüber hinaus wird die Darstellung der Vergangenheit in modernen Medien (am Beispiel der Videospiele) untersucht, um aufzuzeigen, wie und in welcher Weise sich eurozentrische Impulse in diesen gehalten haben, die aktuell einen großen Einfluss auf die Wahrnehmung von Archäologie, der Vergangenheit und den Umgang mit kulturellem Erbe auf eine noch junge, aber bald verantwortliche Generation ausüben.

1.3 FORSCHUNGSSTAND

Eine Untersuchung und ein Vergleich früher Rekonstruktionen der Archäologie Westasiens ist bislang noch nicht erfolgt und lässt ein Desiderat erkennen (Kircher 2012, 109). Obwohl aus diesem Bereich Entwicklungen der Rekonstruktion einzelner Bauwerke (wie z. B. von Schmid (1995) die Entwicklungsgeschichte der Rekonstruktion des Turms von Babylon) oder die Geschichte einzelner Rekonstruktionszeichnungen (*Inside an Ancient Assyrian Palace* von Ada Cohen und Steven E. Kangas (2017), siehe Kapitel 3.1.1) vorgelegt worden sind, kann von einer übergreifenden Bearbeitung keine Rede sein. Vorhandene Arbeiten zum Thema der Rekonstruktion aus anderen Fachbereichen adressieren zumeist physische Rekonstruktionen wie lebensgroße oder skalierte Repliken (Jameson Jr. 2004) oder baugeschichtliche Betrachtungen (Nerdinger 2010), thematisieren aber nicht den Einfluss archäologischer Architektur-Rekonstruktionen auf die Gesellschaft und die damit zusammenhängenden Auswirkungen. Dessen ungeachtet sind einige der schon geleisteten Untersuchungen für die Deutung und Methode der vorliegenden Arbeit von großer Bedeutsamkeit. Im Folgenden wird ein Überblick über wichtige Vorarbeiten aufgestellt.

Frederick N. Bohrer untersuchte als erster intensiv die Rezeption archäologischer Entdeckungen des 19. Jahrhunderts in Westasien im Bereich der darstellenden Kunst und gelangte dabei zu dem Schluss, dass die Verarbeitung und Eingliederung assyrischer Kunst starken nationalen und kunsthistorischen Einflüssen unterlagen. Dabei vergleicht er spezifisch die Rezeptionsgeschichte Englands und Frankreichs anhand der Malereien von Kunstschaffenden des späten 19. Jahrhunderts u. Z. (Bohrer 1998; 2003). Darstellungen von biblischen Szenen zeigen z. B. *La Mort de Sardanapale* (Delacroix 1875; siehe Taf. 23a), *Belshazzar's Feast* (Martin 1820; siehe Taf. 23b) oder *The Fall of Nineveh* (Martin 1835; siehe Taf. 24a) und wurden vor der archäologischen Wiederentdeckung Assyriens auf Grundlage biblischer oder antiker Überlieferungen erstellt. Obwohl er in den Bildern signifikante Unterschiede ausmachen kann, haben diese gemein, dass eine klare Abgrenzung des Westens gegenüber dem Osten stattfindet und auf diese Weise ein gemeinsamer Exotismus geschaffen wurde, der den Untergang des moralisch verwerflichen Assyriens dem Fortschritt Europas entgegensetzte (Bohrer 1998, 340).

„In a telling turn of illogic, the relatively few nineteenth-century travelogues of the area that existed often used the seemingly ‘wasted’ state of the land and its current inhabitants to emphasize the notable evils ascribed to its ancient population. Mesopotamia’s current state was seen as a lasting trace of the divine punishments said to have rained on the ancient rulers Sardanapalus of Assyria and Nebuchadnezzar of Babylon. What was not there was taken to

Einleitung

prove what had been. Here, then, is the first and most obvious binarism involved in the constructed image of Assyria, in which Western achievement is contrasted with Eastern ruin and taken as an index of the morality of the former versus the immorality of the latter“ (Bohrer 1998, 337).

Bohrer expliziert ferner, dass sich die Darstellung des „exotischen Ostens“ nach der Entdeckung assyrischer Monumente in den Nationen Frankreich und England unterschiedlich entwickelte, aber stets durch die in der Kunst erschaffenen Bilder beeinflusst blieb (Bohrer 1998, 353). Interessant ist der von ihm (und Said zuvor) angesprochene Binarismus, der die Kulturen Westasiens in direktem Kontrast zu Europa darstellte, um eine eigene Identität zu generieren. Wie wir sehen werden, versuchten die Rekonstruktionszeichnungen des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts dasselbe, wenngleich mit anderen Mitteln.

Zainab Bahrani schrieb darauf aufbauend in ihrem Artikel *History in Reverse: Archaeological Illustration and the Invention of Assyria* (2001a) über die von genau diesen Künstler*innen beeinflussten Zeichnungen früherer Archäolog*innen. Sie deutet an, dass der von Bohrer herausgearbeitete Exotismus ebenfalls in Rekonstruktionszeichnungen und Reiseberichten des 19. Jahrhunderts zu finden ist:

„Such reconstructions are fantasies that tell us more about the period of reconstruction than about the ancient past“ (Bahrani 2001a, 17).

Ferner bemerkt sie, dass rekonstruierte Bilder antiker Kulturen eine ganz besondere Autorität aufweisen und demnach großen Einfluss auf unser Bild von der Vergangenheit ausüben (Bahrani 2001a, 16). In ihrem Buch *Women of Babylon* (2001b) schreibt Bahrani nicht nur über die Imagination des Orients allgemein, sondern auch über westliche Konzepte von altwestasiatischer Feminität und zeigt damit, dass das Konstrukt *Vergangenheit* sich nicht nur auf Architektur beschränkt. Diese also auf Exotismus und Erzählungen aus der Bibel basierenden Erwartungshaltungen gegenüber dem antiken Mesopotamien wurden bildlich in Rekonstruktionszeichnungen wiedergegeben. Somit wird deutlich, dass auch in den Rekonstruktionszeichnungen ein Binarismus dargestellt wird und diese Darstellungen zur Bildung von einer separaten Identität genutzt werden.

In ihrem Buch *Popular Receptions of Archaeology. Fictional and Factual Texts in the 19th and Early 20th Century Britain* (2015) unternimmt Susanne Duesterberg den Versuch, die Verbindung zwischen der populären Rezeption der Archäologie sowie der Formung der eigenen Identität zu verdeutlichen (Duesterberg 2015, 17). Basierend auf fiktiven und sachlichen Texten des 19. und frühen 20. Jahrhunderts u. Z. weist sie nach, dass im England derselben Zeit die populäre Rezeption der Archäologie sowohl Produkt als auch Produzent temporärer Kultur gewesen ist (Duesterberg 2015, 20). Interessanterweise greift sie dabei

Einleitung

auf die Definition des Begriffs „Identität“ von John Storey zurück, der – basierend auf Maurice Halbwachs und Jacques Lacan – ausführt, dass Identitäten zwischen Erinnerung und Wunsch entstehen:

„In particular, I will explore the roots and routes of identities, that is how our identities are formed between memory and desire; between memory, with which we seek to ground ourselves in a known past, and desire, which props us through the present into an unknown future“ (Storey 2008, 78).

In Duesterbergs Argumentation lässt sich diese Definition auf das viktorianische England anwenden, das ebenfalls durch eine Verbindung mit der Vergangenheit und die Sorge um die Zukunft konfrontiert war (Duesterberg 2015, 33). Somit wird ersichtlich, dass gewisse Erwartungshaltungen in Bezug auf eine natürliche Ordnung der Dinge existierten, die zu erfüllen waren (Duesterberg 2015, 26). So schreibt sie, dass sich ungeachtet des ökonomischen, politischen und imperialen Erfolgs unterbewusst Angst vor einem Untergang und einer Degenerierung etablierte (Duesterberg 2015, 16). Das Beispiel des aus der Bibel bekannten untergegangenen Assyriens wurde durch seine Entdeckung schlagartig real und schürte die von orientalistischen Vorstellungen unterfütterten Ängste weiter (Duesterberg 2015, 37–38). Dies führte u. a. zu einer Isolierung Westasiens gegenüber Europa. Diese Isolierung lässt sich an zeitgenössischen literarischen Werken, Zeitungsartikeln sowie Grabungsberichten ablesen (Duesterberg 2015, 507–14).

Maria Gabriella Micale hat sich intensiver mit den Auswirkungen von Architektur-Rekonstruktionen im Bereich der Archäologie Westasiens auseinandergesetzt. Sie untersucht etwa den Einfluss neuer Technologien auf die Methode der Rekonstruktion (Micale 2007) oder die Rezeption der durch Rekonstruktionen geschaffenen Bilder in moderner Architektur (Micale 2010). Überdies weist sie auf die Entwicklung verschiedener Rekonstruktionen und deren Einfluss auf die Archäologie Westasiens hin, allerdings nur anhand weniger ausgewählter Beispiele (Micale 2008a). Sie macht zum einen deutlich, dass sich Rekonstruktionen verschiedener Archäolog*innen zum einen gegenseitig beeinflusst haben (Micale 2008a, 194), und zum anderen, dass unser heutiges Bild stets von einigen der ältesten Darstellungen geprägt ist (Micale 2008a, 191–92), die starken zeittypischen Einflüssen unterlagen. So wurde z. B. der Ninmah-Tempel von Babylon durch den irakischen Antikendienst physisch vor Ort wiederaufgebaut. Diese Rekonstruktion orientiert sich explizit an den Zeichnungen Koldeweys, ohne diese vorher evaluiert zu haben. Genauso verhielt es sich mit der physischen Wiederherstellung des Tabira-Tores in Assur, die Zeichnungen Andraes zur Grundlage hatte (Liverani 2016, 347; Micale 2008a, 197–98). Eine Tradierung hat also bis in die heutige Zeit stattgefunden und die ersten rekonstruierten Bilder antiker Kulturen üben immer noch einen Einfluss auf die moderne Darstellung der Vergangenheit aus.

Davide Nadali schließt sich der Meinung von Bahrani an (Nadali 2013, 392; 2015, 43) und fasst folgendermaßen zusammen:

„From the beginning, the discovery of the archaeological ruins of the ancient Near East and the physical appearance of that ancient past in the European mind was built upon a series of images that reconstructed the urban space and buildings of the ancient Assyrian and Babylonian cities“ (Nadali 2013, 391).

Dabei war den Kunstschaffenden des frühen 19. Jahrhunderts u. Z. das antike Mesopotamien nicht bekannt, da die archäologischen Forschungen gerade erst begonnen hatten. So vermischten sich Elemente der klassischen, ägyptischen, indischen und persischen Antike (Nadali 2013, 393–96; 2015, 37) und erzeugten ein Bild Westasiens, das nichts mit den tatsächlichen Befunden zu tun hatte. Selbst nach der Entdeckung der ersten assyrischen Stätten änderte sich wenig, da die Kunstschaffenden an den schon bekannten und archetypisch gewordenen Bildern festhielten, was sich z. B. eindrücklich in den Bühnenbildern zeitgenössischer Opern oder deren Inhalt widerspiegelte (Nadali 2013, 396–97, 401). Ein weiteres Beispiel dafür ist der Film *Intolerance* (1916) von David Wark Griffith, der die zur Verfügung stehenden Befunde und kontemporäre Kunst als Vorbild nahm, um ein völlig neues Bild mesopotamischer Kultur in der westlichen Kunst zu skizzieren (Seymour 2015; siehe auch McGeough 2020, 120–26; Paley 2008, 196). Hieran ist bereits zu sehen, inwieweit sich die Bilder früher Archäologie in verschiedenen Medien des 19./20. Jahrhunderts niederschlugen (siehe vor allem McGeough 2015a; 2015b; 2015c).

Cornelius Holtorf hat in seiner Publikation *Archaeology is a brand! The meaning of archaeology in contemporary popular culture* (2007) die Wahrnehmung der Archäologie in populären Medien untersucht. Er bezieht sich auf Daten, die er in Deutschland, England und Schweden erhoben hat und die auf Medien wie Fernsehen und Zeitschriften beruhen. Dabei hat Holtorf vier Leit motive der Archäologie in populären Medien herausgearbeitet: Archäolog*innen als Abenteurer*innen oder Detektiv*innen, Archäologie als Quelle großer Entdeckungen und als Bewahrer*innen archäologischer Kulturgüter (Holtorf 2007, 62–95). Wie die vorliegende Arbeit zeigen wird, finden sich diese und andere Leit motive in modernen Videospiele und haben ihren Ursprung in den frühesten Darstellungen unserer Antike. Generell spricht sich Holtorf für eine Popularisierung der Archäologie aus und verweist dabei auf verschiedene Vorteile (Holtorf 2008). Wie in der vorliegenden Arbeit nachgezeichnet wird, entwickelte sich die Popularisierung der Archäologie nicht ausschließlich in eine positive Richtung.

In den letzten Jahren hat sich in der archäologischen Gemeinde der Bereich des *Archaeo-gaming* gebildet. Dieser Bereich befasst sich im weitesten Sinne mit der Wechselwirkung

Einleitung

zwischen Archäologie und analogen sowie digitalen Spielen. Der Begriff *Archaeogaming* wurde erst kürzlich durch die Arbeit von Andrew Reinhard publiziert (2018) und definiert. Er bezieht sich zwar nur auf den Bereich der digitalen Spiele (Reinhard 2018, 2), innerhalb der Gruppe derer, die sich mit dem Thema befassen, werden jedoch ebenfalls analoge Spiele einbezogen.¹⁵ Reinhard definiert fünf Bereiche des Archaeogamings (2018, 3), von denen mich aber lediglich der Bereich der Darstellung von Archäologie und Archäolog*innen in digitalen Spielen näher interessiert. Dabei geht es um die Darstellung – basierend auf einer bei den Spieler*innen vorausgesetzten Erwartungshaltung – von archäologischen Inhalten (Vergangenheitsdarstellungen), der archäologischen Profession (Darstellung des Berufs) und vom Umgang mit der Vergangenheit (Ethik) bzw. der Wechselwirkung zwischen der Antike und den Entdecker*innen ebendieser. Besonders dieser Aspekt ist für den zweiten Teil meiner Untersuchung von Interesse. Boom et al. haben erst kürzlich gezeigt, in welcher Weise Computerspiele zur Geschichtsvermittlung eingesetzt werden können (Boom u. a. 2020). Viel größere Kreise zieht zudem noch der Bereich der *Game Studies*, der sich der Auseinandersetzung mit Videospielen verschrieben hat. Ich werde in Kapitel 4.3 „*Videospiele*“ diesen Bereich adressieren und Studien anführen, die meiner Argumentation im Rahmen der vorliegenden Arbeit dienlich sein werden.

Wir können also jetzt schon sehen, dass eine klare Entwicklung von einem aus der Bibel und historischen Schriften und durch eurozentrische Denkweisen geschaffenen Bild des antiken Mesopotamien hin zu modernen Vorstellungen und Repräsentationen nachweisbar ist. Hinzu kommt, wie im späteren Verlauf deutlich wird, dass politische und finanzielle Motivationen eine Rolle spielten und immer noch spielen. Anhand einer Rekonstruktionszeichnung von Henry Layard konnten Ada Cohen und Steven E. Kangas (2017) bereits ermitteln, welche komplexen Verwicklungen von Meinungsbildern, interpersonellen Relationen und finanziellen Entscheidungen die Schaffung einer noch heute gern genutzten Zeichnung beeinflussen können. Wir müssen somit der Frage nachgehen, wie diese Bilder entstanden sind und in welcher Form sich diese bis heute gehalten haben.

¹⁵ Siehe dazu die Online-Zeitschrift *Analogue Game Studies*. URL: <http://analoggamestudies.org/> (Ab-rufdatum: 29.11.2021).

1.4 AUFBAU DER ARBEIT

Die Arbeit ist in fünf Teile gegliedert. Nach diesem ersten einleitenden Kapitel setzt sich der zweite Teil mit den *Grundlagen und Definitionen* auseinander. Dabei sollen der Begriff der Rekonstruktion als Leitmedium dieser Untersuchung definiert und grundlegende Thematiken wie das Zeitgeschehen zur Zeit der Industrialisierung sowie die frühe Forschungsgeschichte westasiatischer Archäologie einleitend thematisiert werden.

Im dritten Teil *Analyse früher Rekonstruktionszeichnungen* werden vier der frühesten Bildschaffenden und ihre Rekonstruktionen vorgestellt. Um die Entstehung und Bedeutung orientalisierender Elemente in den Zeichnungen zum besseren Verständnis in den geschichtlichen Kontext einzubinden, werden nicht nur die Bilder selbst, sondern auch die Biografien der Bildschaffenden dargestellt und der Einfluss dieser Bilder auf die Öffentlichkeit aufgezeigt. Die Wahl der vorgestellten ausschließlich männlichen Bildautoren erfolgte auf Basis der Zeit der Entstehung westasiatischer Archäologie sowie der Bekanntheit und des damit zusammenhängenden Einflusses der Bilder auf die Wahrnehmung des antiken Westasiens. Mir sind bislang keine Bildautorinnen von Rekonstruktionszeichnungen Westasiens aus dieser Zeit bekannt. Durch die Darstellung der Biografien können die Rekonstruktionszeichnungen sowohl in ihrem allgemeinen kulturhistorischen Kontext als auch in individueller Hinsicht untersucht und verstanden werden. Die Analyse der Bilder hat zum Ziel, gemeinsame orientalisierende Elemente herauszuarbeiten, die sich in diesen, aber auch späteren, Zeichnungen darstellen. Dieser forschungsgeschichtliche Teil der Arbeit erfordert einen genauen Blick in die Umstände und Voraussetzungen für die Erstellung der untersuchten Bilder, da diese Vorarbeit bislang noch nicht gemacht wurde und demzufolge ein Desiderat sichtbar macht. Es wird sich beim dritten Teil daher um einen der beiden größten Abschnitte dieser Arbeit handeln, da die eingehenden Untersuchungen in Zeitgeschehen, Forschungsgeschichte der Archäologie Westasiens und der Bildanalyse mit den untersuchten Bildern in einen Kontext gesetzt werden müssen. Erst dann ist eine Analyse gemeinsamer Indikatoren, die als Ausdruck gesuchter Identität bildgebend für das untersuchte Material stehen, möglich.

Der vierte Teil *Analyse moderner Rekonstruktionszeichnungen und moderner Medien* befasst sich schließlich mit der Darstellung von Vergangenheit in heutiger Archäologie und der Darstellung von Vergangenheit sowie dem Beruf der Archäologie in modernen Medien. Nach einer Erläuterung der Entwicklungen innerhalb der Archäologie fokussiere ich mich auf das Medium der Videospiele, da diese m. E. einen jetzt schon wichtigen und immer größer werdenden Einfluss auf die Wahrnehmung von Vergangenheit auf eine junge Generation ausüben. Sie stellen häufig den ersten Kontakt mit den Themen der Vergangenheit, der Kulturgüter und im weitesten Sinne dem interkulturellen Austausch her (s.o.) und prägen eine Erwar-

Einleitung

tungshaltung. Ich stelle insgesamt fünf Spiele vor, die für meine Untersuchungen relevant sind. Am Beispiel dieser Spiele zeige ich, mit welchen Mitteln Erwartungshaltungen potenziell dargestellt werden und warum dem so ist bzw. welche Erwartungshaltung bei modernen Videospieler*innen hinsichtlich des Themas der Archäologie vorherrscht. Während ich im dritten Teil das Medium der Rekonstruktionszeichnung auf gemeinsame Indikatoren hin untersucht habe, um herauszuarbeiten, welche Beweggründe für die spezifische Darstellung in diesen Zeichnungen gesorgt haben, zeige ich mithilfe des Mediums der Videospiele im vierten Teil, welche Erwartungshaltungen heutige Videospieler*innen zum Thema Vergangenheit und Archäologie aufweisen und demnach von stereotypen Bildern, wie denen hier zu besprechenden, geprägt sind.

Das Kapitel *Auswertung* spannt schließlich den Bogen zwischen den in Zeiten des Orientalismus entstandenen Rekonstruktionszeichnungen früher Archäologie und den in heutiger Zeit dargestellten stereotypen Leitmotiven moderner Videospiele. Es geht dabei nicht nur um den Unterschied zwischen alten und neuen Darstellungsweisen, sondern ebenfalls um die Relation zwischen der Archäologie als Wissenschaft und der Öffentlichkeit. Ich werde damit eine Verbindung zwischen den Indikatoren früher Zeichnungen und den Leitmotiven moderner Videospiele herstellen und aufzeigen in welcher Weise sich politisch motivierte Impulse früher Archäologie noch heute in modernen Medien ausdrücken und warum. Dabei möchte ich darauf aufmerksam machen, dass diese tradierten Orientalismen einen enormen Einfluss auf den Erstkontakt mit Vergangenheit, Archäologie und Kultur haben und demnach eine Erwartungshaltung schulen, die die Archäologie allgemein, aber auch den Umgang mit Kulturgütern im Speziellen schlecht abbildet.

Zudem möchte ich das letzte Kapitel mit einem Ausblick beenden, wie es innerhalb der Wissenschaft beim Erstellen von archäologischen Rekonstruktionen möglich ist weniger eurozentrische Denkweisen zu nutzen. Zudem möchte ich zeigen, wie eine heute immer noch stark isolierte Archäologie den Dialog zwischen Wissenschaft und populären Medien beginnen kann, sodass die zuweilen bedenklichen Darstellungsweisen der Archäologie in Videospielen überarbeitet werden können.

2 GRUNDLAGEN UND DEFINITIONEN

Im folgenden Kapitel möchte ich einige der Arbeit zugrunde liegende Zusammenfassungen, Modelle und Definitionen erläutern, die ich für die weitere Argumentation benötige. Zunächst soll in Kapitel 2.1 *Perspektivische archäologische Architektur-Rekonstruktionen* darauf eingegangen werden, warum sich das Medium der Architektur-Rekonstruktion für diese Untersuchung besonders gut eignet. Ich werde erläutern, welche Formen der Rekonstruktionen innerhalb der Archäologie existieren, aus welchen Bausteinen diese zusammengesetzt sind und welchen wichtigen Einfluss insbesondere der Baustein der Spekulation auf die Rekonstruktionen und damit auch auf die Kommunikation und Tradierung von subjektiven Auffassungen ausübt. Hinzu kommt, dass es sich bei der Auswahl des Mediums der Rekonstruktion um eine gezielte Entscheidung handelt, da man mit Hilfe einer freien Zeichnung direkt ablesen kann, was die Bildschaffenden ausdrücken wollten.

Um die im nächsten Kapitel analysierten Bilder in ihrem kulturhistorischen Kontext zu verstehen, sind darüber hinaus Einführungen in die Forschungsgeschichte der Archäologie Westasiens als auch in das allgemeine Zeitgeschehen unabdingbar. Man könnte dies sicherlich auch auseinanderziehen, um nur die jeweils interessanten Ausschnitte in den jeweiligen Analysekapiteln voranzustellen, aber meiner Meinung nach ist eine zusammenhängende Darstellung sinnvoller und leserlicher, insbesondere für diejenigen, die mit der Forschungsgeschichte der Archäologie Westasiens bereits vertraut sind. Die Forschungsgeschichte soll die ersten Reisen und Kontakte bis hin zu der ersten hier vorgestellten Person, Sir Austen Henry Layard, umfassen. Ab diesem Punkt wird die weitere Forschungsgeschichte über die Biografien der einzelnen vorgestellten Forschenden dargestellt. Die Einführung in das allgemeine Zeitgeschehen soll die Forschungsgeschichte in einen soziopolitischen Rahmen rücken, denn eine isolierte Betrachtung kann der kulturhistorischen Argumentation nicht gerecht werden. Da sich die Ereignisse des 19. Jahrhunderts in den Ländern Frankreich, England, Deutschland sowie dem Osmanischen Reich individuell entwickeln und sporadisch überkreuzen, wird das erste Unterkapitel, 2.2 *Zeitgeschehen und Forschungsgeschichte*, nach Nationen getrennt vorgestellt werden. Wo sich Überschneidungen ergeben, werden diese deutlich gemacht.

Schließlich wird in Kapitel 2.3 *Industrialisierung, Identität, Orientalismus und Eurozentrismus* auf die Umstände der Industrialisierung und den damit verbundenen Identitätsverlust eingegangen, den ich für einen wichtigen Faktor im Zusammenhang mit der Entstehung sozialdarwinistischer Einstellungen und damit auch des Orientalismus halte. Da diese Theorien aus dem Bereich der Post-Colonial Studies stammen, werden diese dort nur wiedergegeben

und die relevanten Punkte zusammengefasst. Das letzte Kapitel *2.4 Visuelle Methodologie* führt dann noch in die zugrunde liegende Methodik ein, die ich auf die in Kapitel 3 untersuchten Bilder anwenden werde.

2.1 PERSPEKTIVISCHE ARCHÄOLOGISCHE ARCHITEKTUR-REKONSTRUKTIONEN

Rekonstruktionen der Vergangenheit sind ein einfacher Weg, archäologische Informationen mit nur wenigen Blicken zu vermitteln. Dabei sind Rekonstruktionen immer eine Interpretation eines Befunds und setzen sich auf diese Weise sehr deutlich von einer scheinbar neutralen Dokumentation archäologischer Befunde ab. Damit ist der Weg für Subjektivität geebnet und es schließt sich daran eine ganze Reihe von Fragen nach der Zweckmäßigkeit, Zusammensetzung und Ethik der Rekonstruktionen an.

2.1.1 Definition

Ganz allgemein bezeichnet der Begriff der Rekonstruktion das Resultat einer Wiederherstellung oder Nachbildung eines ursprünglichen Zustands. Rekonstruktion wird ebenfalls als der Prozess definiert, etwas (wieder-) zu erschaffen, das vorher zerstört gewesen ist.¹⁶ In der Wissenschaft werden neben dem Begriff der Rekonstruktion weitere Bezeichnungen wie Wiederherstellung, Schaubild, Visualisierung oder Ergänzung je nach Anwendungsfall genutzt. In älteren archäologischen Publikationen bzw. Museen wird gerne der Begriff des Lebensbilds verwendet, um damit zu suggerieren, dass es sich um eine Darstellung des Lebens handelt, wie es zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgesehen haben könnte. Besonders im Bereich der archäologischen Rekonstruktion finden sich zusätzlich die Suffixe -versuch, -vorschlag oder -skizze. Im Englischen werden neben der direkten Übersetzung reconstruction die Begriffe restoration, reconstitution, simulation, recreation, replication, interpretation, projection oder realisation – oft mit dem Adjektiv *tentative* – herangezogen. Im Französischen findet sich entweder die Bezeichnung reconstitution oder restitution.

Eine differenzierte Nomenklatur ist sicherlich erstrebenswert, hat sich aber bislang noch nicht durchgesetzt. Man könnte z. B. besser von Wiederherstellung sprechen, um zu exemplifizieren, dass man sich in einem vagen, spekulativen Bereich bewegt. Allerdings wird im Bereich der Archäologie der Begriff Wiederherstellung wiederum für die Rekonstruktion von nur partiell erhaltenen Funden oder Befunden verwendet. Auf der anderen Seite sind in der Literatur aber auch Rekonstruktionen antiker Naturräume oder komplexer Prozesse vorzufinden (Adkins und Adkins 2009, 131; Hodgson 2002, 8–12). Die *Anastylose* ist darüber hinaus ein Spezialfall der Architektur-Rekonstruktion, die im Speziellen die Rekonstruktion antiker Architektur an Ort und Stelle und unter Zuhilfenahme so vieler originaler Bauteilen wie möglich bezeichnet.

¹⁶ „Rekonstruktion“ auf Duden online. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rekonstruktion> (Abrufdatum: 29.11.2021).

Wie erkennbar wird, ist die Bezeichnung des hier behandelten Mediums divers und schon im Bereich der Archäologie uneinheitlich und unübersichtlich. Ich verzichte demzufolge darauf, eine weitere eigenständige Definition zu erarbeiten und werde in dieser Arbeit generell die Begriffe *Rekonstruktionen*, *Rekonstruktionszeichnungen* oder *Visualisierungen* nutzen. Mit diesen allgemeinen Begriffen meine ich im Rahmen der vorliegenden Arbeit im Speziellen die vorgestellten und behandelten Architektur-Rekonstruktionen westasiatischer Antike, die von den Bildschaffenden angefertigt worden sind.

Rekonstruktionen können darüber hinaus in unterschiedlichen Formaten angefertigt werden. Hodgson unterteilt diese in sieben Kategorien (Hodgson 2002, 14), die sich meiner Meinung nach zu den folgenden drei zusammenfassen lassen:

1. Materielle physische Modelle: lebensgroß (begehbar) sowie skaliert (betrachtbar)
2. Zweidimensionale Zeichnungen (Skizzen, Gemälde, Kunst, Computergrafik)
3. Virtuelle Modelle (3D-Modelle, betrachtbar am Bildschirm, in der Virtual oder Augmented Reality)

Zu den materiellen physischen Modellen gehören Rekonstruktionen in Lebensgröße, wie man es z. B. aus den Freilichtmuseen in Hattuša/Türkei (Seeher 2007) oder Guédelon/Frankreich (Bitterli-Waldvogel 2006; Jähnert 2015) kennt. Dort werden Gebäude zu Teilen oder ganz wiederaufgebaut, um dem Publikum einen direkt erfahrbaren Eindruck antiker Architektur zu vermitteln. Es entsteht eine real-immersive Atmosphäre, die teilweise noch durch in antiker Kleidung herumlaufende Agierende bereichert wird. Zudem werden diverse Bildungsprogramme in diesen Freilichtmuseen umgesetzt, sodass die Besuchenden nicht nur einen optischen Eindruck der Antike gewinnen, sondern darüber hinaus etwas über das antike Leben erfahren können (Paardekooper und Kelm 2017, 52). Hier steht also, ähnlich wie wir es später bei den Videospiele sehen werden, das *Erleben* im Vordergrund. Bei den Freilichtmuseen sollen sich die Besucher*innen immersiv in die Antike begeben, um auf diese Weise einen Eindruck von den aktuellen Forschungsergebnissen zu gewinnen. Lebensgroße physische Modelle können jedoch ebenfalls einen Propaganda-Charakter aufweisen, wie der Wiederaufbau des Palasts des Nebukadnezar II. (604-562 v. u. Z.) in Babylon durch Saddam Hussein zeigt.

Bei skalierten Modellen handelt es sich um physische Darstellungen in verkleinerter Form wie z. B. Architektur-Modelle, die etwa in Museumsvitrinen ausgestellt werden. Dabei wird aus einem oder mehreren Materialien ein skaliertes und in manchen Fällen auch rekonstruiertes Modell erstellt. Die spätestens seit der Renaissance genutzte Technik (Vogel 2019, 110) der Architekturmodellierung findet noch heute in Architekturbüros Anwendung. Im 18. und 19. Jahrhundert kamen archäologische Korkmodelle auf, die als idealtypische Rekon-

struktion einzelner Gebäude bzw. ganzer Stadtansichten fungierten. Eine moderne Variante skaliertes Modelle stellen mittels 3D konstruierte und per 3D-Druck physisch hergestellte Modelle im Rapid-Prototyping-Verfahren dar.

Zweidimensionale Zeichnungen können auf verschiedenen Medien wie Papier, Leinwand oder dem Computerbildschirm dargestellt werden. Zeichnungen ermöglichen im Gegensatz zu dreidimensionalen Rekonstruktionen nicht, diese physisch zu erfahren, sondern setzen ein gewisses Maß an eigenständiger Interpretation des Gesehenen voraus. Man kann nicht um das Modell herumlaufen oder es drehen und ist demnach auf eine bestimmte von den Bildschaffenden festgelegte Perspektive beschränkt. Demzufolge entstehen gewollte Darstellungen, die unter Umständen unklare Bereiche ausblenden können. Je nach Darstellungsweise lassen sich diese verschleiern oder offen darlegen (James 1997, 26). Mehr noch als in einem physischen oder virtuellen Modell ist die 2D-Rekonstruktion von den Sehgewohnheiten der Betrachtenden abhängig und hängt zum einen vom Zeitpunkt der Erstellung als auch vom Zeitpunkt des Betrachtens ab.

Virtuelle Modelle archäologischer Ergebnisse wie z. B. die Rekonstruktion des römischen Sulis-Minerva-Tempels in Bath existieren mindestens seit 1983 (Messemer 2020, 65–68; Wittur 2013, 9). Die ersten virtuellen Modelle dienten mehr der Erkundung dieser neuen Technologie als ihrer Nutzung innerhalb der Archäologie selbst (Reilly 1991, 134). Erst gute zehn Jahre später wurden die virtuellen Modelle kritischer betrachtet. Insbesondere Reilly (1992) sowie Miller und Richards (1995) äußerten sich bereits frühzeitig zu diesen. Während Reilly eine Nutzung zu Forschungszwecken vorschlug (1992, 156), warnten Miller und Richards vor einer Nutzung abseits der reinen Präsentation (1995, 19–20). Virtuelle Modelle sind physischen Modellen in ihrer Dreidimensionalität ähnlich. Die Darstellung rekonstruierter Vergangenheit beschränkt sich indes auf eine digitale Umgebung. Mithilfe eines Computers oder einer Virtual-Reality-Brille ist es möglich, das Modell zu erkunden, aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten und sich sogar durch dieses hindurchzubewegen. Dennoch werden viele virtuelle Modelle immer noch abgedruckt, also eine bestimmte Ansicht ausgewählt und dann als 2D-Grafik publiziert, was diesen die Möglichkeit raubt sie von allen Seiten zu betrachten.

2.1.2 Warum Rekonstruktionen?

Rekonstruktionen dienen primär der Kommunikation von Forschungsergebnissen, da insbesondere im Bereich der Architekturbefunde Bilder dabei helfen, Ideen besser zu kommunizieren (Adkins und Adkins 2009, 131; Green 2012, 13; Hodgson 2002, 4–5). Wie ich in der Arbeit zeigen werde, wurden Rekonstruktionszeichnungen stets dazu genutzt, Ideen zu vermitteln. Sie können allerdings gleichfalls verwendet werden, um potenzielle Geldgeber*innen zu

gewinnen (Klamm 2017, 14) oder um einen wissenschaftlichen Diskurs zu führen (Hageneuer 2019a; 2020; Hageneuer und Schmidt 2019; Bator, van Ess, und Hageneuer 2013). Als Archäolog*innen haben wir die Verpflichtung, unsere Forschungsergebnisse nicht nur intern, sondern auch extern zu vermitteln und für diese Form der Wissenschaftskommunikation eignen sich Rekonstruktionen in besonderer Weise (Forte und Siliotti 1997, 10; Hodgson 2002, 4).

Neben der Kommunikation von Forschungsergebnissen können Rekonstruktionen allerdings dazu dienen, Thesen zu überprüfen und sich über nicht bedachte Probleme klar zu werden. Besonders das Zeichnen bzw. spätere Konstruieren am Computer helfen, sich über Dinge Gedanken zu machen, die sonst – bei einer rein textlichen Behandlung des Themas – übersehen worden wären (Renfrew in Forte und Siliotti 1997, 7; Hodgson 2002, 4). Speziell die moderneren Formen der Rekonstruktion mithilfe eines 3D-Programms und der Kommunikation mittels Virtual Reality bieten neue Möglichkeiten, sich mit der Materie der Architekturinterpretation auseinanderzusetzen (Buccellati 2015; Forte 2008, 27; Hermon 2008, 37).

Wittur diskutiert in ihrer Arbeit *Computer-Generated 3D-Visualisations in Archaeology* (2013) die ethischen Komponenten virtueller Rekonstruktionen. Die Problematiken, die durch die Erstellung und Kommunikation von und mit virtuellen Rekonstruktionen entstehen, sind Teile eines ethischen Diskurses (Wittur 2013, 7). Meiner Meinung nach trifft dies nicht nur auf virtuelle Rekonstruktionen zu, sondern auf archäologische Rekonstruktionen jeglicher Art. Egal ob virtuell oder handgezeichnet, werden archäologische Rekonstruktionen von einigen Gruppen befürwortet und von anderen teilweise oder vollständig abgelehnt (James 1997, 24–25) und sind Teil moralischer Fragestellungen nach Wahrheits- und Informationsgehalt sowie dem Nutzen für die Gesellschaft.

2.1.3 Quellen

„How does the architect or illustrator build up a picture of a site from archaeological evidence? The process is a complex one. It depends on a process of selectivity of information, partly based on facts on the ground, additional information from textual sources and visual imagery, or architectural fragments from other sites or periods. The remainder is based on inference and educated guesswork. An often overlooked factor is the influence of earlier restorations on the creation of a new restoration. What elements should be incorporated, and what should be modified or removed?“ (Green 2012, 15).

Auch wenn es keinen einheitlichen Weg zur Erstellung von Rekonstruktionen gibt, können diese doch gemeinsame Eigenschaften aufweisen. Wie in dem Zitat von Jack Green ange-

deutet, beruhen Rekonstruktionen auf drei Bausteinen: Primär-, Sekundärquellen und Spekulationen (Golvin 2012, 80; Green 2012, 15; Hageneuer 2019a, 206–10).

Primärquellen sind die Bausteine mit der höchsten Objektivität, da sie den tatsächlichen Befund darstellen, also all die Überreste, die in situ entdeckt wurden. Im Bereich Westasiens sind dies meist nur wenige Zentimeter hoch erhaltene Lehmziegelmauern, sodass zumindest ein Grundriss eines Gebäudes erstellt werden kann. Es existieren aber auch Beispiele, bei denen weit mehr erhalten ist (siehe Kapitel zu Khorsabad und Nimrud). Andere archäologische Fachgebiete haben es etwas einfacher, da dort aus beständigerem Material gebaut wurde (Hageneuer 2019a, 206–7). Dennoch ist die Menge der Primärquellen bei der Subjektivität einer Rekonstruktion relevant (Adkins und Adkins 2009, 132–33). Generell werden die Primärquellen als Datenbasis für jede Rekonstruktion angenommen, da diese auf archäologischen Fakten beruhen. Wittur merkt aber ganz richtig an, dass aus der Menge der archäologischen Fakten zunächst jene ausgewählt werden, die für die jeweiligen Ausgräber*innen interessant sind. Für die Rekonstruktion wiederum werden daraus nur die selektiert, die zur Wiederherstellung benötigt werden. So findet bereits bei der Datenaufnahme und -auswahl eine Interpretation statt (Wittur 2013, 8).

Sekundärquellen sind die Quellen, die man zusätzlich zur Erstellung einer Rekonstruktion hinzuziehen muss. Dabei kann es sich um Texte handeln, die das Innenleben eines Tempels beschreiben, oder Reliefs, die die Zinnen assyrischer Paläste darstellen. Erkenntnisse aus dem modernen Lehm- und Ziegelbau können für die statische Rekonstruktion antiker Lehm- und Ziegelbauten zurate gezogen werden. Auch wenn es sicher richtig ist, Parallelen aus anderen kontemporären Fundorten der Region zu betrachten, muss dies ausgewählt und dem Original getreu geschehen (Hageneuer 2019a, 207). Auch eine Beeinflussung früherer Rekonstruktionszeichnungen kann hier dazu gezählt werden (Micale 2008a). Dabei sollte darauf geachtet werden, dass Primär- von Sekundärquellen unterschieden werden können (Adkins und Adkins 2009, 132–33). Bei den ersten Rekonstruktionen assyrischer Paläste waren etwa keine vergleichbaren Befunde vorhanden, an denen man sich hätte orientieren können.¹⁷ So liegt es nahe, dass die bildschaffenden Parallelen aus anderen Kulturkreisen zur Rekonstruktion heranziehen mussten, was zur letzten Kategorie überleitet, der *Spekulation*.

Im Hinblick auf die *Spekulation* existieren qualitative Unterschiede, die stark von der Erfahrung und Vorbildung der bildschaffenden abhängen. Höchst problematisch ist, dass meist nicht ersichtlich ist, in welchem Maße Spekulation eine Rolle spielt (Hageneuer 2019a, 208). Simon James schrieb dazu:

¹⁷ Dies ist mitunter ein Grund, warum die Analyse in Kapitel 3 so detailliert durchgeführt werden muss. Der Überblick über die Forschungsgeschichte, Politik und interpersonellen Beziehungen ist für ein Verständnis der Rekonstruktionen demnach unabdingbar.

„[...] *the only certain thing about any reconstruction drawing is, that it is wrong. The only real question is, how wrong is it?*“ (James 1997, 25).

Auf der anderen Seite stellt die Spekulation den aufschlussreichsten Teil der Analyse von Rekonstruktionen dar, denn an diesem ist am besten abzulesen, unter welchen Bedingungen die Arbeit entstanden ist. Spekulation spiegelt somit die Erstellung einer Rekonstruktion in ihrem soziopolitischen Umfeld am besten wider. Letztlich verbirgt sich in der Balance dieser drei Bausteine die Objektivität bzw. Subjektivität der Rekonstruktionen. Diese Balance sieht man den Rekonstruktionen in den allermeisten Fällen jedoch nicht an. Man kann also beim Betrachten nicht entscheiden, welchen Glauben man dieser schenken darf. Es gibt Bestrebungen und Vorschläge dem durch detaillierte Dokumentations- und Kommunikationsmaßnahmen entgegenzutreten (Hageneuer 2019a; Wittur 2013, 10–13). Nicht zu vergessen ist allerdings, dass jede Rekonstruktion stets zwei Punkte in der Zeit darstellt: zum einen den Punkt des Dargestellten und zum anderen den Zeitpunkt der Erstellung (Hageneuer 2019a, 206). Nach Westerkamp werden diese beiden Zeitpunkte als *Bildinhaltszeit* und als *Bildentstehungszeit* bezeichnet (Westerkamp 2019, 53–54), denn jede Rekonstruktion kann nur den Wissenstand der Bildschaffenden widerspiegeln:

„*Whatever medium is used, no reconstruction of the past can do more than illustrate the state of knowledge on the day it was created*“ (Davison 1997, 2).

Später werde ich zeigen, dass auch eine *Bildbetrachtungszeit* von Relevanz ist. Für die vorliegende Arbeit ist daher von besonderem Interesse, gerade die Zeichnungen früher Archäologie zu untersuchen, die am meisten den jeweiligen Zeitgeist widerspiegeln, da sie am wenigsten auf Primärquellen und am meisten auf Spekulation aufbauen. Da der Baustein der *Spekulation* den subjektivsten Anteil einer Rekonstruktion darstellt, an dem man die Intentionen und Einstellungen am besten ablesen kann, ist dies besonders Erfolg versprechend. Hinzu kommt, dass gerade perspektivische Rekonstruktionen, im Gegensatz zu Fassaden- oder Planrekonstruktionen, den Bereich der Spekulation am intensivsten nutzen, da hier Teile dargestellt werden, die in einer technischen nicht-perspektivischen Zeichnung leichter ausgelassen werden können. Eine perspektivische Rekonstruktion ist demzufolge meist subjektiver und „mutiger“ in ihrer Darstellung und stellt somit den aktuellen Zeitgeist und eventuelle politische Einstellungen besser dar, als dies technisch klare Zeichnungen tun können.

Ich spreche daher bei den hier untersuchten perspektivischen Rekonstruktionen auch von *Bildwerken*, da es sich nicht nur um neutrale Darstellungen vergangener Architektur handelt, sondern auch um subjektive Interpretationen mit einer eigenen künstlerischen Ästhetik. Verdeutlicht wird dies z. B. dadurch, dass Zeichner wie Walter Andrae sich ebenfalls als Künstler verstanden und neben den Rekonstruktionen auch weitere Bilder schufen. Eugène Flan-

din versuchte es zuerst erfolglos als Künstler, bis er schließlich die Zeichnungen für Botta anfertigte (siehe Fußnote 37 auf Seite 68).

Es ist in diesem Unterkapitel dargestellt worden, wie Rekonstruktionen im Rahmen der Archäologie einzuordnen sind, wie sich diese generell zusammensetzen und wozu sie benötigt werden. Ich habe darüber hinaus dargelegt, warum ich insbesondere perspektivische Rekonstruktionen für besonders repräsentativ halte, um sie für diese Untersuchung als Basis zu nutzen. Im folgenden Unterkapitel möchte ich Zeitgeschehen und Forschungsgeschichte des untersuchten Zeitraums darlegen, bevor in Kapitel 3 die Analyse der frühen Rekonstruktionszeichnungen vorgenommen wird.

2.2 ZEITGESCHEHEN UND FORSCHUNGSGESCHICHTE

Der in Kapitel 3 untersuchte Zeitraum der frühen archäologischen Forschungen in Westasien entspricht in etwa der zweiten Hälfte des 19. und der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts u. Z. Er beginnt mit den Anfängen der westasiatischen Archäologie. Ganz grob lässt sich dieser Beginn mit den europäischen Bestrebungen in Westasien im Zuge der Industrialisierung Europas und der Kolonialisierung der restlichen Welt Anfang des 19. Jahrhunderts in Zusammenhang bringen (Matthews 2003, 1; Trümpler 2008b, 15). Dabei gehen die ersten archäologischen Bestrebungen Europas in Mesopotamien viel weiter zurück.¹⁸ Im späten 12. Jahrhundert reiste z. B. der Spanier Benjamin von Tudela nach Westasien und besuchte dort antike Stätten von Jordanien bis Persien, um seine Erfahrungen später in einem Reisebericht niederzuschreiben (Tudela 1900, 1:57–144). Er war auch einer der ersten Europäer*innen, der Ninive besuchte, es als „verfallen“ beschrieb (Tudela 1900, 1:91) und zudem Zeugnisse mesopotamischer Keilschrift nach Europa brachte. Mitte des 17. Jahrhunderts tat es ihm der Italiener Pietro della Valle gleich und brachte mit Keilschrift versehene Ziegel aus den Ruinen in Ur, Babylon und Borsippa mit (Lloyd 1955, 12–13). Mitte des 18. Jahrhunderts nahm der Däne Carsten Niebuhr erste Kartierungen Westasiens, u. a. Ninives, vor (Larsen 2010, 20–21) und fertigte Abschriften von mit Keilschrift versehenen Monumenten an.

All diese Episoden stellen aber nur ein Vortasten einiger weniger europäischer Reisender in die Vergangenheit Westasiens dar. Erst das 19. Jahrhundert u. Z. sieht die Anfänge systematischer Forschungen, die die Grundlage der vorliegenden Arbeit bilden. Um die Forschungsgeschichte vor der Anfertigung erster archäologischer perspektivischer Rekonstruktionszeichnungen in ihren geschichtlichen Kontext einbinden zu können, ist ein Blick auf die allgemeine Geschichte sowohl im untersuchten Gebiet als auch der dort forschenden Nationen voranzustellen. Mit Beginn des 19. Jahrhunderts setzte die koloniale und damit einhergehende wissenschaftliche Auseinandersetzung mit westasiatischen Ländern ein, die seit spätestens dem 16. Jahrhundert u. Z. unter der Herrschaft des Osmanischen Reichs standen. Im Folgenden sollen also die politischen und sozialen Umstände des Osmanischen Reichs und danach der dort forschenden Nationen England, Frankreich und dem Deutschen Reich und die damit verknüpfte Forschungsgeschichte der Archäologie Westasiens dargestellt werden.

¹⁸ Die hier vorgestellten Beispiele stellen nur eine Auswahl *europäischer* Bestrebungen in Mesopotamien dar. So führte z. B. im 4. Jahrhundert u. Z. Helena, die Mutter Konstantins des Großen bereits Grabungen im heutigen Palästina durch (Silberman 1982, 5–6). Nabonid, neubabylonischer König im 6. Jahrhundert v. u. Z., gilt sogar als ältester uns bekannter Archäologe (van Buren 1925, 71–75).

2.2.1 Das Osmanische Reich

Während des 19. Jahrhunderts u. Z. wurden große Teile Westasiens durch das Osmanische Reich kontrolliert, das ab 1453 seinen Regierungssitz in Konstantinopel, dem heutigen Istanbul, innehatte. Das seit 1299 existierende Reich der Osmanen begann gleichwohl im 19. Jahrhundert allmählich zu zerfallen. Dieser Prozess wurde durch den europäischen Imperialismus, beginnend mit der Invasion französischer Truppen in Ägypten, noch beschleunigt. Hierbei sah sich Europa selbst als zivilisatorisch fortgeschritten an¹⁹ und setzte sich damit in seiner eigenen Vorstellungswelt von einem „mittelalterlichen Traditionen anhaftenden“ Osmanischen Reich ab. Sozialdarwinistische Leitmotive europäischer Kultur sahen nun in dem westasiatischen Reich ein dem Untergang geweihtes Gebiet und man bezeichnete dieses als „kranken Mann am Bosphorus“. Imperialistische Bestrebungen waren nach dieser orientalistischen Logik gerechtfertigt. Die sog. „Orientalische Frage“, was also mit dem Gebiet geschehen soll, wenn das Osmanische Reich zerfällt, beschäftigte gleichermaßen europäische Nationen sowie das zaristische Russland (Kröger 2008, 31). Darüber hinaus war diese entlegene Region kein Teil von den für die europäische Aristokratie typischen Bildungsreisen nach Westasien, die sich lieber auf Monumente griechischer und römischer Antike fokussierten. Ganz im Gegenteil schienen die wenigen Reiseberichte aus der Gegend ausschließlich über den desolaten Zustand Mesopotamiens zu handeln, was der allgemeinen Auffassung des aus der Bibel bekannten Verfalls Assyriens und Babyloniens entsprach (Bohrer 1998, 337). Dies drückte sich in der Kunst der Zeit sowohl aus Frankreich als auch aus England ebenfalls aus. Frederick N. Bohrer konnte anhand der Bilder von Edwin Long, Eugène Delacroix und John Martin²⁰ zeigen, wie sich die Vorstellungen eines „heruntergekommenen Orients“ in den Köpfen der Europäer*innen des 19. Jahrhunderts widerspiegelten und wie dadurch eine Distanz zur eigenen Identifikation und damit ein Machtgefälle von West nach Ost aufkamen (1998).

Auch wenn die von Bohrer behandelten Bilder einen großen Einfluss ausübten, gab es darüber hinaus auch andere Ansätze. Selbst das von Bohrer erwähnte Gemälde von Eugène Delacroix, *La Mort de Sardanapale* (Taf. 23a) weist Züge Schwarzer Romantik auf, in welchem das Ängstliche und Groteske seinen Ausdruck findet. John Martins Bilder zeigen „*apokalyptische Mischungen aus Historie und megalomanischer Landschaftsdarstellung*“ (Kohle 2012, 45–46). Andere Künstler*innen wie Ford Madox Brown (*The Dream of Sardanapalus*, Taf. 24b) bedienen sich einer ähnlichen Bildsprache. Sowohl Delacroix als auch Madox Brown waren von George Gordon Byron, einem britischen Dichter und Politiker erheblich

¹⁹ Diese Ansicht war eine schon im 18. Jahrhundert etablierte Meinung, wie sie z. B. von Edmund Burke, Johann Gottfried Herder oder Christoph Meiners vertreten wurde (Osterhammel 2013, 48–49).

²⁰ Die Genres sind verschieden und somit auch, wie sie Orientalismen innerhalb ihrer Darstellungen ausdrücken.

beeinflusst (Meisel 1988). Madox Brown zählte sich zu den englischen Präraffaeliten und orientierte sich in seiner Sardanapal-Rezeption stark an Byron, während Delacroix unabhängiger zeichnete.

Das Osmanische Reich sah sich gezwungen, weitreichende Reformen anzugehen, um den Umwälzungen Europas gerecht zu werden (Kreiser 2008, 36). Dabei orientierten sich die osmanischen Gelehrten an den Erfahrungen Europas, nicht aus ideologischen Gründen, sondern weil die Größe des Landes, die heterogene Bevölkerung, die mannigfaltigen externen Bedrohungen und das schwache Militär eine Änderung notwendig machten und man in Europa bereits die nötigen Erfahrungen gesammelt hatte (Hanioğlu 2008, 211). Das Osmanische Reich erstreckte sich in seiner größten Ausdehnung von Nordafrika über die Arabische Halbinsel um das Schwarze Meer bis in das heutige Ungarn und deckte damit insgesamt drei Kontinente ab. Zu Anfang des 19. Jahrhunderts war das Reich mit seinen geschätzt 30 Millionen Einwohner*innen eines der kosmopolitischsten Länder seiner Zeit. Gelehrte setzten sich mit Mathematik, Medizin und Geografie auseinander (Hanioğlu 2008, 24–38).

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts wurde das Reich noch von Selim III. (reg. 1789-1807) regiert, der weitreichende Reformen anging und regen Austausch mit Europa unterhielt. So reformierte er z. B. das Militär unter Zuhilfenahme von europäischen Berater*innen oder strukturierte das Finanzwesen des Reichs um. Der Kontakt zu Europa war zuvor nicht denkbar gewesen, stellte aber nun eine diplomatische Notwendigkeit dar. So wurden wechselnde Allianzen mit Frankreich, Russland, England oder Preußen geschlossen. Hinzu kam die Restrukturierung des Reichs in 28 Provinzen, die jeweils semiautonom regiert wurden, aber formell dem Sultan in Konstantinopel unterstanden (Hanioğlu 2008, 42–51). Das Gebiet um Bagdad z. B. war eine der östlichen Provinzen des Osmanischen Reichs und wurde dort von lokalen Herrschern (Paschas) verwaltet, die dem Sultan in Konstantinopel unterstanden (Kreiser 2008, 41). In der Realität reichte der Einfluss Istanbuls jedoch kaum über die zentralen Provinzen hinaus und beinahe jede autonom regierte Provinz hatte ihre eigenen Regeln (Hanioğlu 2008, 7).

Wie stark sich dieser Mangel an zentraler Herrschaft auswirkte, sollte unter Sultan Mahmud II. (reg. 1808-1839) deutlich werden. Über die Herrschaft Syriens entspann sich ein Konflikt mit dem Gouverneur von Ägypten, Muhammed Ali Pascha (reg. 1805-1848). Dieser beanspruchte auch dieses Gebiet für sich, nachdem er bereits die Macht in Ägypten im Vakuum nach dem französischen Abzug aus Ägypten an sich gerissen hatte. Um einen weiteren Vorstoß in das Kernland des Osmanischen Reichs zu unterbinden, ging Mahmud II. eine militärische Allianz mit Russland ein, die ihn beim Kampf unterstützen sollten. Da Frankreich und England fürchteten, Russland könne einen zu großen Einfluss in dem Gebiet ausüben,

zwangen diese den ägyptischen Gouverneur zum Rückzug (Hanioğlu 2008, 66–67; Kreiser 2008, 37–38). Obwohl sich Mahmud II. um Reformen bemühte, konnte er diese bis zu seinem Tod im Jahr 1839 nicht in Gänze durchsetzen. Zu den Reformen gehörten z. B. die Veröffentlichung der ersten osmanischen Zeitung *Takvim-i Vekayi*, die Einführung von Pässen oder die Reformierung der osmanischen Post und Schulen (Hanioğlu 2008, 62). Sein Sohn Abdülmecid I. (reg. 1839-1861) übernahm das Amt und versuchte das Reformwerk, die sog. Tanzimat-Reformen²¹, seines Vaters weiterzuführen. Auch Abdülmecid I. hatte mit dem ägyptischen Heer zu kämpfen, das bei der Schlacht von Nizip 1839 siegte. Frankreich unterstützte Ägypten, während England, Österreich, Russland und Preußen dem Osmanischen Reich, motiviert durch eigene Interessen, auf die Beine helfen wollten. Die Geschehnisse dieser Zeit führten schließlich zur Autonomisierung Ägyptens unter Muhammed Ali Pascha (Pohanka 2016, Abschn. 2803–2867). Letztlich ging es den europäischen Staaten lediglich um die Bewahrung des Mächteverhältnisses, insbesondere zwischen England und Frankreich. Die Annäherung des Osmanischen Reichs an Europa zielte darauf ab, im „europäischen Konzert“ mitspielen zu können (Hanioğlu 2008, 73, 77), endete aber schließlich mit der Destabilisierung. Die Zeit nach den Auseinandersetzungen mit Ägypten war schließlich ebenfalls die Zeit, in der die ersten archäologischen Grabungen in Westasien einsetzten (Liverani 2004, 223). Nach dem Tod Abdülmecid I. 1861 folgte ihm sein Bruder Abdülaziz (reg. 1861-1876), der allerdings nach einigen Aufständen ermordet wurde. Der Thron wurde dann von Murad V. (reg. 1876) übernommen, einem Bruder des Abdülmecid I. Nach nur 93 Tagen musste Murad V. aufgrund gesundheitlicher Probleme das Amt wieder aufgeben.

Das Osmanische Reich wurde darauf durch Abdülhamid II. (reg. 1876-1909) regiert. Finanziell war das Reich durch das vorherige „Katastrophen-Jahrzehnt“ (Kreiser 2008, 43) stark belastet und der Sultan musste an mehreren Fronten gleichzeitig Krieg führen. Insbesondere der Krieg mit Russland 1877/78 schwächte das Osmanische Reich sehr (Hanioğlu 2008, 110–11, 121) und beendete faktisch die Unterstützung durch England, das bislang eine aus Eigeninteresse schützende Hand über das Osmanische Reich hielt (Hanioğlu 2008, 131). Der Wirtschaft und Armee des Osmanischen Reichs ging es schlecht und so musste sich Abdülhamid II. mit wechselnden Bündnissen und Zugeständnissen in einer für die europäischen Mächte relevanten Lage halten. Abdülhamid II. versuchte, sein Reich sowohl durch eine Bürokratisierung als auch durch die in Europa beobachtete Industrialisierung zu modernisieren. So lehnte sich Abdülhamid II. zur Freude des deutschen Kaisers Wilhelm II. an das

²¹ Die Tanzimat-Reformen formten das Osmanische Reich in beinahe allen Bereichen um. Es fand eine Europäisierung der osmanischen Elite statt, die sich in Bildung, Kunst und Kultur manifestierte. Eine reformierte Ökonomie führte zu hohen Schulden des Osmanischen Reichs und verstärkte die Abhängigkeit zu den europäischen Staaten, insbesondere zu England, enorm (Hanioğlu 2008, 72–108).

Deutsche Reich an (Hanioğlu 2008, 132–35; Kreiser 2008, 44–45), das mit Fachleuten die Finanzen und Armee des Osmanischen Reichs verbessern sollte. Dabei verfolgte das Deutsche Reich seine eigenen wirtschaftlichen Interessen (wie z. B. den Bau der Bagdadbahn) – die Islam-Freundlichkeit mag ein Gegensatz zum seit den 1880er-Jahren aufgeflamnten Antisemitismus deutscher Bevölkerungsteile gewesen sein, der sich auf sozialdarwinistische Prinzipien stützte (Freytag 2018, 105–7). Dennoch wurde die Schwäche des Reichs schließlich 1881 ausgenutzt und führte im nächsten Jahr zur erneuten Besetzung Ägyptens, diesmal durch die Briten und zur Besetzung Tunesiens durch Frankreich (Pohanka 2016, Abschn. 3055–3083). Abdülhamid II. brachte einige Reformen wie z. B. die Abschaffung des Absolutismus und die Einführung eines parlamentarischen Systems auf den Weg, obwohl diese die Macht des Sultans lediglich wenig beschnitten (Hanioğlu 2008, 112–17; Pohanka 2016, Abschn. 2998). Das Parlament wurde allerdings kurze Zeit später, nach nur zwei Sitzungen im Jahre 1878 wieder aufgelöst und Abdülhamid II. herrschte erneut allein über das Osmanische Reich. Dies sollte er bis zum Ende seiner Regierung beibehalten (Hanioğlu 2008, 120–21).

In der Zeit von 1889-1913 entstand eine starke Oppositionsgruppe in Form der sog. Jungtürken, die für die Einsetzung des Parlaments eintraten, gegen eine Zuwendung zu Europa standen und sich zunächst aus einer Gruppe von Medizinstudierenden heraus bildete (Kreiser 2008, 45).²² Unter ihnen sprach ein junger Offizier: *„Der Sultan ist eine hassenswerte Existenz, die sich ihren Vergnügungen und der Alleinherrschaft hingibt. Er ist zu den niedrigsten Taten fähig. Wo Freiheit fehlt, herrschen der Tod und die Zerstörung“*. Der Offizier namens Mustafa Kemal wurde später unter dem Namen Atatürk bekannt und sollte die moderne Türkei gründen. 1908 gelang es den Jungtürken, nun umbenannt in das *Komitee für Einheit und Fortschritt*, in einer Revolte in Istanbul, die Aufhebung der Verfassung von 1878 rückgängig zu machen. Nach einigen Machtkämpfen des Komitees gegen neu entstandene Parteien konnte dieses jedoch die Macht bis zum Ausbruch des ersten Weltkriegs beibehalten (Hanioğlu 2008, 147–57; Pohanka 2016, Abschn. 3139–3196). Die Regierung war schließlich auch für den seit 1914 ausgeübten Völkermord an den Armeniern verantwortlich, welche in langen Deportationsmärschen und Massakern in den Jahren 1915 und 1916 zu Tode kamen. Unter dem Deckmantel einer kriegsbedingten Deportation in Richtung Syrien wurden die Armenier mithilfe kurdischer Freischärler und mit Wissen der deutschen Regierung entweder direkt ermordet oder durch die Anstrengungen der langen Märsche zu Tode getrieben. Dieser Genozid an den Armeniern kostete weit über einer Millionen Menschen das

²² Allerdings waren diese nicht die Einzigen, die eine Opposition gegen die Regierung Abdülhamid II. bildeten. Zu den anderen Gruppen gehörten die Bildungselite, Bürokraten, die 'Ulamā' (Religionsgelehrte) oder Nationalisten (Hanioğlu 2008, 144–45).

Leben (Gust 2005, 519; Ternon 1996, 151). Am 31.08.1916 erklärte Talât Pascha, ein Großwesir im Osmanischen Reich und Teil der jungtürkischen Bewegung, der deutschen Botschaft: „*La question armenienne n'existe plus*“. (Hanioğlu 2008, 182; Kreiser 2008, 50–51).

Die Machtverschiebungen im Osmanischen Reich wurden durch die Regierung Österreich-Ungarns ausgenutzt, indem diese die Provinzen Bosnien und Herzegowina annektierte. Dieser Schritt löste eine Reihe von Ereignissen aus, die schließlich in dem geplanten Attentat vom 28. Juni 1914 auf den Thronfolger Österreich-Ungarns, Erzherzog Franz Ferdinand, gipfelten und den ersten Weltkrieg auslösten (Pohanka 2016, Abschn. 3196).

Während des ersten Weltkriegs fungierte das Osmanische Reich als Alliiertes des Deutschen Reichs, wurde aber bald an mehreren Fronten angegriffen. Im Nachspiel des ersten Weltkriegs wurde das Reich schließlich von England und Frankreich aufgeteilt, sodass nur noch der Kern, das heutige Anatolien bestehen blieb. Syrien sowie Libanon wurden 1920 unter französisches Mandat gestellt, während England 1921 die Provinzen von Mossul, Bagdad und Basra zunächst zum Mandat erhielt und später zum irakischen Staat erklärte. Die anderen Teile des Reichs zerfielen in kleinere Staaten. Anatolien selbst wurde 1923 durch nationalistische Türken, angeführt durch Mustafa Kemal (ab 1935 Kamâl Atatürk) zur heutigen Türkei (Hanioğlu 2008, 193–96).

Wie voranstehend ausgeführt, war das Gebiet des Osmanischen Reichs ein von verschiedenen europäischen Nationen und Russland umkämpftes Land. Dabei hatte der Sultan nicht nur mit externen Mächten zu kämpfen, sondern musste intern ebenfalls dafür sorgen, die Macht in der Peripherie nicht zu verlieren. Um diese internen Streitigkeiten kontrollieren zu können, musste das Osmanische Reich nicht nur militärisch, sondern auch bürokratisch anders organisiert werden. In einem komplizierten Geflecht aus Bündnissen und Kriegen versuchten sich die europäischen Mächte die Schwäche des Osmanischen Reichs zunutze zu machen und daraus einen eigenen Vorteil zu schlagen. Das Gebiet Westasiens stand wirtschaftlich schlecht da und befand sich politisch kurz vor dem Zerfall. Es war damit im europäischen Verständnis Ende des 19. Jahrhunderts „freies Gebiet“, was sich durch die Kolonialpolitik insbesondere Frankreichs und Englands ausdrückte. Das Interesse Deutschlands war zum einen durch wirtschaftliche Faktoren getrieben, zum anderen aber auch an ein mögliches Bündnis im Fall eines Kriegs geknüpft.

2.2.2 Frankreich

Am 9. November 1799 ergriff der französische General Napoleon Bonaparte die Macht in Frankreich und leitete damit das bewegte 19. Jahrhundert ein. Ein Jahr zuvor, von 1798–1801, begann Napoleons Ägyptische Expedition, in der er von einer Kommission von Wis-

senschaftler*innen begleitet wurde. Ein verstecktes Ziel dieser Expedition bestand in der Schwächung Großbritanniens, das wichtige Handelsbeziehungen mit und Kommunikationswege über Ägypten abwickelte. Die britische Regierung hatte mithilfe der *East India Company* – einer sich selbstverwaltenden nahezu autonomen Organisation aus reichen Händler*innen – seit Mitte des 18. Jahrhunderts enormen Einfluss in Indien gewonnen und Handelsbeziehungen etabliert. Um eine schnelle Kommunikation mit den Stützpunkten in Indien zu gewährleisten, musste diese über Ägypten laufen. Durch die Eroberung Napoleons war dieser Kommunikationsweg mit den Stützpunkten in Indien geschwächt. Neben den politischen Interessen waren allerdings zudem wissenschaftliche vorhanden. Die von Napoleon mitgeführten Wissenschaftler*innen stellten sich die Aufgabe, Ägypten in all seinen Facetten zu erfassen (Silberman 1982, 11–13) und errichteten in diesem Zuge das *Institut d'Égypte* in Kairo.²³ Die Expedition Napoleons hatte große Auswirkungen auf die arabische Welt (Emberling 2010, 17; Osterhammel und Jansen 2017, 37), stellte sie doch den Beginn vieler europäischer imperialistischer Bewegungen dar. Die Ergebnisse der Forschungen wurden in einem 23-bändigen Werk veröffentlicht und umfassten neben der Beschreibung von Altertümern auch Naturgeschichte, Zeitgenössisches und Karten. Die sog. *Description de l'Égypte* (Jomard 1809–1824) war eine Ansammlung „empirischer und imaginativer Erfahrungen, welche zwischen Europa, Afrika und Asien“ angesiedelt „und zwischen Erinnerung und Gegenwart“ dargestellt wurden. Die das Militär begleitenden Gelehrten transformierten Ägypten und damit auch Westasien zu einem Ort des Wissenserwerbs (Schmitz 2006, 42). Napoleons militärische Bestrebungen in Ägypten und kurz darauf Palästina waren nicht von Erfolg gekrönt (Silberman 1982, 13–17) und auch seinen Plänen für das restliche Europa wurde 1815 in der Schlacht von Waterloo ein Ende gesetzt.

Nach Napoleon Bonaparte wurde die Monarchie konstitutionell wiedereingesetzt. Nach einer Reihe von drei Königen (Louis XVIII. (reg. 1814-1824), Karl X. (reg. 1824-1830) und Louis-Philippe I. (reg. 1830-1848)) wurden diese in der Februarrevolution von 1848 wieder abgesetzt und erneut die Republik ausgerufen. Der Neffe Napoleons, Louis Napoleon Bonaparte, wurde zum Präsidenten Frankreichs gewählt. 1852 proklamierte er sich selbst zum Kaiser und sein Land erneut zum Kaiserreich. Mit der Proklamation führte er den Namen Napoleon III. Seine Bestrebungen im Bereich Westasiens gingen stets in Richtung der Stärkung des Osmanischen Reiches, um den Plänen Russlands in der Region entgegenzuwirken.

Mit ihm begann ein Aufschwung französischer Archäologie in Westasien. Napoleon III. interessierte sich selbst für die Antike und verfasste ein mehrbändiges Werk über Julius Cäsar mit dem Titel *Histoire de Jules César* (1865–1866). Er gründete mehrere Institute zur Erfor-

²³ Das Gebäude des Instituts wurde 2011 im Zuge von Protesten während des arabischen Frühlings Opfer einer Brandstiftung und damit zerstört. URL: <https://sz.de/1.1242760> (Abrufdatum: 29.11.2021).

schung des Altertums in Frankreich und im Ausland. Wie sein Onkel verband er militärische Expansion mit wissenschaftlicher Erforschung und versuchte, sich eine Vormachtstellung in Ägypten und Syrien zu sichern. Dabei erkannte er die Rolle der Archäologie als Möglichkeit an, politischen Einfluss auszuüben. 1860 marschierte Napoleon III. mit einem Expeditionskorps und einer von Ernest Renan geleiteten wissenschaftlichen Expedition in Palästina ein, um die zu der Zeit bedrohten Christen im Lande zu unterstützen. Als Ergebnis dieser Expedition publizierte Ernest Renan 1867 zusammen mit A. de Longpérier, W.-H. Waddington und F. de Sacy den *Corpus des inscriptions sémitiques* (Académie des inscriptions et belles lettres 1881–1962). De Sacy, ein Schüler Renans, begründete schließlich die sog. Bibelarchäologie in Palästina. Darüber hinaus förderte Napoleon III. die Grabungen von Botta und Place in Mesopotamien, sowie die Forschungen von Fulgence Fresnel in Persien (Gran-Aymerich 2008; Chevalier 2008a, 317).

Die Konkurrenz mit Russland gipfelte 1854 in einer Kriegserklärung. 1870 wurde Napoleon III. abgesetzt und in Frankreich wurde die dritte Republik ausgerufen, die bis 1939/40 Bestand hatte. Nach Napoleon III. ging die archäologische Tätigkeit in Westasien drastisch zurück und in den 1880er-Jahren konnte lediglich eine umfangreichere Grabung in Tello von Ernest de Sarzec durchgeführt werden. Die europäische Konkurrenz – insbesondere jene Englands und des Deutschen Reichs – zwangen Frankreich dazu, ihren Fokus auf Persien auszurichten. René de Balloy, französischer Minister in Teheran, gelang es 1895, das Ausgrabungsmonopol für Persien zu sichern, indem er dem Schah Nasr ed-Din dafür 50.000 Francs bezahlte. Dieser Vertrag wurde 1900 unter der Leitung von Jacques de Morgan erneuert und beinhaltete darüber hinaus das Recht, die Funde behalten zu dürfen. Erst 1927 beendete Frankreich offiziell das Ausgrabungsmonopol (Chevalier 2008b, 267–72). Allerdings wurde die Finanzierung französischer Grabungen nach der zweiten Kaiserzeit immer knapper. 1912 wurde schließlich die Konzession für Grabungen in Persien nach dem Rücktritt de Morgans wieder entzogen (Chevalier 2008a, 317–20).

2.2.2.1 Paul-Émile Botta

Die politische Situation Mitte des 19. Jahrhunderts zwischen England, Frankreich, Russland und dem Osmanischen Reich war kompliziert und demzufolge signifikant von den diplomatischen Beziehungen abhängig (Kröger 2008, 28). Die Briten besaßen in Bagdad bereits ein Konsulat und die Franzosen folgten 1841 mit einem in Mossul, um nicht nur in Ägypten, sondern auch in Mesopotamien Einfluss gewinnen zu können. Die Stelle des Konsuls wurde 1842 von Paul-Émile Botta (1802-1870) besetzt. Dieser war ein in Turin geborener französisch-stämmiger Arzt. Botta wurde nach einer ausgedehnten Weltreise durch Süd- und

Nordamerika über China und das südliche Afrika (Larsen 2010, 28–29) im Jahr 1833 Konsul von Alexandria. Angeregt durch die Entdeckungen von Claudius J. Rich²⁴ war Botta von der Erforschung Ninives begeistert (Oates 2008, 307). In dem Jahr, als er zum französischen Konsul von Mossul ernannt wurde, hatte er die Möglichkeit, die Gegend näher zu untersuchen. Dies tat er nicht allein, denn er wurde durch einen neu gewonnenen Freund aus England begleitet: Sir Austen Henry Layard (Lloyd 1955, 116). Layard war nach ausgiebigen Reisen in Westasien auf dem Weg nach Konstantinopel und musste dafür drei Tage in Mossul verbringen. Beide unternahmen gemeinsame Ausflüge in die Umgebung und besuchten einige nahe Mossul gelegene Hügel, unter denen sich auch die (damals noch unbekannt) assyrischen Residenzstädte Ninive und Nimrud befanden (Layard 1849a, 1:9–10). Die Ernennung Bottas zum französischen Konsul war keineswegs Zufall, denn langsam wurde den Museen in England und Frankreich klar, welche Schätze sich in Mesopotamien verbargen, was nicht zuletzt den Arbeiten Richs geschuldet war (Larsen 2010, 23). Julius Mohl, Sekretär der *Société Asiatique* in Paris, wollte mit der Ernennung Bottas sicherstellen, dass Frankreich sich bei der Konsolidierung der Sammlungen nationaler Museen einen guten Startplatz sicherte (Bohrer 1998, 341; Botta 1850b, 5:1–2). Ein Jahr später begann er mit seinen Grabungen auf dem Tell Kujundschiq, der durch Claudius James Rich zu Beginn des 19. Jahrhunderts bereits als Ninive angesprochen worden war (Rich 1836, 2:29–65). Frankreich war demnach die erste Nation mit Grabungen in Mesopotamien (Córdoba 2003, 36). Diese waren allerdings illegal, denn Botta besaß keine offizielle Erlaubnis des Osmanischen Reiches, auch wenn diese später durch die Beziehungen von Mohl nachgereicht wurde. Dabei waren die Grabungen auf dem Tell keineswegs einfach. Bislang gab es nur Erfahrungen in Ägypten oder in europäischen Ländern, wo die Hinterlassenschaften als Ruinen weit sichtbar zu finden waren. Eine Grabung auf einem mit Gras und Erde überdeckten, in seiner Ausdehnung nicht zu erfassenden Tell hatte noch niemand unternommen und so stand Botta vor einem schwierigen Problem. Es verwundert dementsprechend nicht, dass er bei seinen Grabungen in Ninive kein großes Glück hatte und demnach seine Aufmerksamkeit 1843 der vielversprechenderen Fundstelle von Khorsabad (ungefähr 24 km nordöstlich) zuwendete, wo er sofort spektakuläre Entdeckungen machte (Botta 1850a, 1–14; Bohrer 1998, 341–42):

²⁴ 1807 wurde Claudius James Rich als Resident von Bagdad für die East India Company eingesetzt, um den französischen Ambitionen in der Region entgegenzuwirken (Oates 2008, 307). Es ging im Speziellen um eine gesicherte und schnellere Verbindung nach Indien und so wurde Mesopotamien Zentrum politischer Bestrebungen Englands. Napoleons Feldzug in Ägypten verschaffte Frankreich großen Einfluss in der Region und die englische Regierung wollte sicherstellen, diesen nicht auch in Mesopotamien abtreten zu müssen (Bohrer 1998, 341). Rich untersuchte 1811 die Ruinen von Babylon (Rich 1839) sowie 1820 die von Ninive (Rich 1836, 2:29–65) und brachte etwa über fünfzig Tontafeln und beschriftete Ziegel für das British Museum mit (Rich 1836, 2:30–31). Seit diesem Zeitpunkt wird über eine „Wiederentdeckung des Orients“ gesprochen (Bohrer 1998, 341).

„I continue to excavate, and with so much the greater interest, that I believe myself the first who has discovered sculptures that may, with some probability, be traced back to the epoch when Niniveh flourished“ (Botta 1850a, 11, übersetzt von Catherine Tobin).

Diese Mitteilung stammt aus einem Brief, den Paul-Émile Botta am 5. April 1843 an Julius Mohl aus Mossul nach Paris schickte. Allerdings ging dieser Brief über Konstantinopel, wo auch Layard ihn las, der stets über die Fortschritte Bottas auf dem Laufenden gehalten wurde (Larsen 2010, 42). Die Entdeckung Bottas gab den Startschuss zu einer Reihe von Grabungen in Westasien. Wenn man also einen Anfang der Archäologie Westasiens in Hinblick auf Finden und Ausgraben antiker Stätten sucht, kann dieser und damit Bottas Brief an Julius Mohl als ein solcher angesehen werden.

In Khorsabad fand Botta unmittelbar die Überreste assyrischer Paläste, die er selbst nur als Monumente ansprach, und eine große Anzahl Reliefs, die die Wände verzierten. Die Grabungen gingen schnell voran, da die Ausdehnung der Räume gut ersichtlich war und somit spektakuläre Funde ermöglichte. Botta versuchte mehrmals, Layard, der von seinen Tätigkeiten in Konstantinopel vereinnahmt war, dazu zu bewegen nach Khorsabad zu kommen, um sich die Grabungen anzusehen (Larsen 2010, 44). Die Ergebnisse Bottas, die durch Mohl veröffentlicht wurden, bescherten ihm reiche Förderung und die Zusendung des Zeichners Eugène Flandin, der Botta mit seinen zeichnerischen Talenten unterstützen sollte (Botta 1850a, 30; Larsen 2010, 45–46; Loud und Altman 1938, ix). Die Ausgrabungen gingen erfolgreich weiter, jedoch beschloss Botta, Ende 1844 mit den Arbeiten abzuschließen und sich um den Transport der Funde nach Paris zu kümmern, wo einige ausgewählte 1847 ankamen und ausgestellt wurden (Larsen 2010, 52–53). Bereits 1845 reiste Botta nach Paris zurück und begann mit der Arbeit an seiner Publikation *Monument de Ninive* (Botta 1849a; 1849b; 1849c; 1849d; 1850b), einem fünfbändigen Prachtwerk (Bohrer 1998, 344; Lloyd 1955, 150; Larsen 2010, 54). In diesem konnte Botta seine Ergebnisse publizieren und mit den Zeichnungen von Eugène Flandin ausschmücken. Die französische Regierung stellte dafür großzügige Mittel zur Verfügung und so konnte für die Publikation der Ergebnisse dreimal mehr ausgegeben werden als für die Grabungen selbst. Dieses Werk war – durch die Auflage von nur 300 Kopien – allerdings lediglich einigen wenigen elitären Kreisen zugänglich, als es 1849 und 1850 veröffentlicht wurde (Bohrer 1998, 344). In einer Illustrierten von 1863, die sich Reiseberichten und -bildern widmete, hieß es:

„It may be regretted that the results of [Botta’s] labors have not been published in a form which promotes awareness of them and spreads his fame. Such volumes in a gigantic format, whose price runs into the thousands of francs, are no doubt monuments worthy of a great nation, but they are hardly

accessible and will never break out of a very narrow circle“ (Le Tour de Monde 7 (1863), übersetzt und zitiert nach Bohrer 1998, 344).

Das durch die französische Regierung gegründete Konsulat in Mossul und die durch die *Société Asiatique* geförderte Ernennung Bottas zum Konsul zeigen demnach ein ganz eindeutiges Bild staatlich und institutionell geförderter kultureller Aneignung.²⁵ Da das Konsulat zunächst keinen Wert auf eine Erlaubnis legte und diese erst später nachgereicht wurde, kann hier eine imperialistische Auffassung der französischen Regierung gegenüber dem Osmanischen Reich angenommen werden. Eine solche ist noch besser an der Art der Zusammenarbeit mit den osmanischen Behörden abzulesen. Wie in einem Kommentar von Julius Mohl in den Briefen Bottas zu lesen ist, hatte der Pascha Mossuls mehrmals versucht, sich gegen die Inbesitznahme antiker Kulturschätze zu wehren. Mohls Darstellungen zeigen jedoch eindeutig die französische Haltung zur osmanischen Regierung, die ganz in orientalistischer Manier als widerspenstig dargestellt wird:

„M. Botta was careful, from the commencement, to support the uncovered sculptures by props; but during the long interruption to his excavations imposed upon him by the cupidity and malevolence of the last Pasha of Mosul, the props were stolen by the country people, [...]; at each step he has had to struggle against the cunning and spite of the Pasha, who on some occasions prohibited and on others allowed him to proceed, while secretly forbidding the inhabitants of the village to sell him their houses; [...]“ (Botta 1850a, 58, übersetzt von Catherine Tobin).

Es gab noch kein osmanisches Antikengesetz, das die Kulturgüter hätte schützen können und so waren die lokalen Herrscher, hier der Pascha von Mossul, für den Schutz verantwortlich.

Mit der Grabung und seiner Publikation läutete Botta nicht nur die französische Archäologie in Westasien ein, sondern förderte gleichsam die mittels Archäologie in Westasien betriebene Kulturaneignung in physischer (durch die Verschiffung der Funde nach Paris) als auch – in Tradition der Publikation von Napoleons Expedition – durch die nur einem engeren europäischen Kreis zugänglichen Publikation in ideeller Form. Botta nutzte keine perspektivischen Rekonstruktionen in seiner Publikation, dennoch ist die Erwähnung dieses Werks aus zwei Gründen relevant: 1. Es stand in direkter Konkurrenz zu der Publikation von Layard, der

²⁵ *„Bei kultureller Aneignung [...] handelt es sich um eine Praxis, die von ungleichen Machtstrukturen ausgehend ungefragt auf die Kultur nicht zur Dominanzkultur gehörender Gruppen zugreift, um sich auf diese Weise zu bereichern und dadurch die Bedeutung kultureller Elemente verschiebt oder verflacht“ (Distelhorst 2021, 41).*

sein „Meisterwerk“ erst drei Jahre später veröffentlichte und damit als direkte Antwort auf Bottas Publikation. 2. Eugène Flandin fertigte zwar keine perspektivischen Rekonstruktionen an, zeigte aber auf seinen Tafeln rekonstruierte Flachansichten des Palasts von Khorsabad. Diese wurden stets dem tatsächlichen Befund gegenübergestellt (z.B. Botta 1849a, 1:Taf. 24-26 oder Taf. 29-30), sodass sich die Leserschaft von Bottas Publikation ein gutes Bild über Befund und Rekonstruktion machen konnte. Damit begründeten Botta und Flandin eine Darstellungsmethode antiker Strukturen und deren Rekonstruktion, die heute noch angewandt wird (Córdoba 2003, 37–38). Die Darstellung von Flachansichten war bereits aus der *Description de l'Égypte* (Jomard 1809–1824) bekannt, Flandin erweiterte diese jedoch. Botta verlor seinen Posten in Mossul einige Monate nach der Publikation und wurde – wahrscheinlich im Zuge der französischen Februar- sowie Junirevolutionen von 1848 – auf eine unwichtige Stelle in der Levante versetzt. Er verstarb 1870 (Córdoba 2003, 38; Larsen 2010, 188–92).

2.2.3 England

Das England des 19. Jahrhunderts war ein Land der Veränderungen und Reformen: Industrialisierung, Bevölkerungswachstum und Expansion prägten dieses Jahrhundert und erzeugten darüber hinaus noch die für die englische Gesellschaft neue Form der Arbeiterklasse, eine Schicht, die zunehmend wichtiger wurde (Duesterberg 2015, 47–51). Als Napoleon Ägypten einnahm, konnte er damit eine für die englische Regierung unhaltbare Situation generieren. Letztere sah ihre Verbindung mit den indischen Stützpunkten in Gefahr (Duesterberg 2015, 64) und suchte daher einen Verbündeten in Selim III. Letztlich gelang es England, die Belagerung Frankreichs in Ägypten zu beenden und Napoleons Vorstoß nach Palästina bei der Schlacht von Akkon in Kooperation mit der osmanischen Armee zu verhindern (Silberman 1982, 13–17). Nach der Besetzung Akkons durch die Briten startete eine Reihe von abenteuerlichen Reisen nach Westasien, unter anderen die von Claudius James Rich, einem durch die East India Company ausgebildeten Agenten. Diese Reisen dienten zum einen dazu, Orte aus der Bibel wiederzuentdecken, und zum anderen, eine neue Handelsroute nach Indien zu erschließen (Silberman 1982, 18–27).

Mit der Krönung Königin Viktorias im Jahre 1837 begann das nach ihr benannte Viktorianische Zeitalter, das bis 1901 andauerte. Großbritanniens Wirtschaft, angekurbelt durch die schon anhaltende industrielle Revolution, hatte einen gewaltigen Vorsprung gegenüber anderen Nationen. Die ökonomische, politische und imperiale Macht Britanniens stärkte zu dieser Zeit das Selbstbewusstsein der Nation (Duesterberg 2015, 16). Hinzu kam ein generelles sozialdarwinistisches Verständnis einer natürlichen Ordnung:

„Im 19. Jahrhundert dienten namentlich sozialdarwinistische Motive, denen zufolge der organische Überlebenskampf in den Bereich der Nationen und Völker übertragen wurde und die im Sinne eines ‚Naturgesetzes‘ verstanden wurden, als ideologische Erklärungsgrundlage für den Expansionstrieb. Die Anschauungen vom Überleben des Stärkeren, von der Teilung der Welt in ‚lebende‘ und ‚sterbende‘, in niedergehende und aufstrebende Nationen [...]“ (Gründer 2008, 24).²⁶

Dieses Verständnis unterstützte koloniales Denken, indem es ein Eingreifen in nicht-europäische Staaten rechtfertigte (Osterhammel und Jansen 2017, 49), und galt nicht nur für die britische Bevölkerung, sondern für alle kolonialen Mächte. Diese Einstellung und die Verbundenheit mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kulminierte 1851 in der Londoner Industrieausstellung (Great Exhibition) im Crystal Palace im Hyde Park. Die Ausstellung wurde zum Symbol von Fortschritt und Wohlstand im viktorianischen England. Errichtet durch Joseph Paxton wurde das Gebäude aus Stahl und Glas (daher Crystal Palace) am 1. Mai 1851 eröffnet. In der fünfeinhalb Monate langen Öffnungszeit besuchten über 6 Millionen Menschen die Ausstellung. Es wurden über 100.000 Stücke aus aller Welt in den Sektionen Rohstoffe, Maschinen, Fabrikation und Kunst ausgestellt (Duesterberg 2015, 58–59). Diese Form der Ausstellung bildete den Beginn der sogenannten Weltausstellungen.²⁷ Nach der Schließung am 15. Oktober 1851 wurde das Gebäude abgebaut und mit einigen Veränderungen in Sydenham, zunächst außerhalb Londons, heute aber Teil des Stadtteils Lewisham, wiedererrichtet. 1854 wurde die Ausstellung mit der Intention, einen Themenpark für die Bildung breiter Massen zu errichten, dort erneut eröffnet. Diesmal lag der Fokus weniger auf der Industrialisierung als vielmehr auf der Unterhaltung, Naturgeschichte und in Bereichen zu bestimmten Themen, u. a. auch antike Kulturen. Die Ausstellung in Sydenham war nun noch größer als zuvor im Hyde Park. Zumindest anfänglich kamen jährlich über 2 Millionen Besucher*innen, um die ägyptischen oder assyrischen Hallen zu bewundern, in denen Architektur und Kunst antiker Zivilisationen rekreiert und ausgestellt wurden (Duesterberg 2015, 60). Dadurch war das Projekt "Crystal Palace" in erster Linie ein koloniales Projekt zur Zurschaustellung erobelter Antike. Im November 1936 wurden die Ausstellung und der Crystal Palace durch ein großes Feuer zerstört. Schätzungen zufolge haben in seiner

²⁶ Ich verstehe im Rahmen dieser Arbeit Sozialdarwinismus als eine ideologische Einstellung im Sinne eines „Recht des Stärkeren“, wenngleich der Sozialdarwinismus noch viel umfangreichere Bedeutungen hatte und diese auch unterschiedlich verstanden wurden und immer noch werden (siehe z.B. Becquemont 2011; Heiler 2009).

²⁷ Zu diesen gehörten unter anderen die Ausstellungen 1862 in London, 1873 in Wien, 1893 in Chicago sowie insgesamt fünf Ausstellungen in Paris in den Jahren zwischen 1855 und 1900. Die Weltausstellung von 1900 zählte über 50 Millionen Besucher*innen (Müller-Scheeßel 2011, 159–60).

über 80-jährigen Geschichte über 100 Millionen Menschen die Ausstellung besucht (McGeough 2015b, 2:299–300).

Die Great Exhibition, aber auch andere Ausstellungen und Museen waren Teil eines breit angelegten Bildungsprogramms für die neue Arbeiterklasse. Die englische Oberschicht sah sich von der Arbeiterklasse bedroht (vgl. Engels 1845) und es entwickelten sich auf diese Weise ganze Gesellschaften, die sich der Bildung niederer Klassen widmeten, wie die 1826 gegründete *Society of the Diffusion of Useful Knowledge* (SDUK). Zudem nahm die Entwicklung der Massenmedien hier eine bedeutende Rolle ein, wie das 1832 gegründete und durch die SDUK publizierte *Penny Magazine* aufzeigt (Duesterberg 2015, 48–52).

2.2.4 Preußen/das Deutsche Reich

Während englische und französische Archäolog*innen Mitte des 19. Jahrhunderts mit Grabungen in Mesopotamien beschäftigt waren und spektakuläre Funde in ihre Museen verschifften (Matthes 2008a, 228–29), hielt sich die deutsche Forschung auf diesem Gebiet noch zurück. Dies ist nicht zuletzt auf die Politik von Otto von Bismarck zurückzuführen (Crüsemann 2008, 338), der als preußischer Ministerpräsident nach dem Deutsch-Französischen Krieg im Januar 1871 Wilhelm I. in Versailles zum Kaiser proklamieren ließ und damit das Deutsche Reich gründete, dessen Kanzler er wurde (Althammer 2017, 22–28). Sein Bestreben lag darin, das Reich innerlich zu konsolidieren und von weiteren territorialen Eroberungen in Europa oder Westasien abzusehen. In diesem Sinne hatte er kein Interesse an imperialistischer Expansionspolitik, wie sie insbesondere durch England und Frankreich unternommen wurde. Daneben mahnte Bismarck Deutschlands exponierte Lage zwischen Frankreich, Russland und England an, die keine Konflikte um Territorien vertragen könne. In einem Geflecht aus unterschiedlichen Bündnispartnern schaffte er es, das Deutsche Reich in eine stabile europäische Lage zu bringen. Es wurde spekuliert, dass ein mächtiges Deutschland in Europas Mitte den erlangten Frieden halten könne. Insbesondere Frankreich stand in direkter Konkurrenz als Drahtzieher Europas und Bismarck selbst hielt seine eigene Schöpfung von kurzzeitigen bi- oder trilateralen Abkommen für gefährlich (Althammer 2017, 191–98; Rubin und Schwanitz 2014, 11–12). Brandenburg-Preußen startete bereits im 17. Jahrhundert mit eigener Kolonialpolitik, als es im heutigen Ghana für beinahe 30 Jahre am Sklavenhandel teilnahm. Ab 1884 betrieb Deutschland weitere koloniale Politik in Afrika und einigen Südseeinseln, begründet in einer schon länger in Deutschland geführten Debatte über die Notwendigkeit von deutschen Kolonien in dem von England und Frankreich bestimmten imperialen Zeitalter sowie der in Berlin abgehaltenen „Kongokonferenz“. Die Wahl der Orte fiel auf noch unbesetzte und nicht mit anderen europäischen Mächten in Konflikt stehende Territorien und vergrößerte damit die vom Deutschen Reich verwaltete Fläche auf das sechsfache. Dabei verwaltete das Deutsche Reich die Gebiete mit Grausamkeit und Gewalt

und verübte angeführt durch den Generalleutnant Lothar von Trotha z.B. den Genozid an den Herero in Deutsch-Südwestafrika. Die direkte koloniale Herrschaft über die annektierten Gebiete hielt insgesamt 30 Jahre an (Castro Varela und Dhawan 2020, 37; Distelhorst 2021, 30–32).

1888 wurde Wilhelm II. deutscher Kaiser und König von Preußen und entließ Bismarck nur zwei Jahre später von seinem Posten. Wilhelm II. verfolgte eine andere Politik, den sog. *Neuen Kurs*²⁸, und strebte, inspiriert durch die Entwicklungen in England, eine Modernisierung des Deutschen Reichs an. Zudem lenkte er seinen Blick auf andere Länder, insbesondere auf das Osmanische Reich. Hinzu kam sein Bestreben, die Wirtschaft durch Industrialisierung anzukurbeln, aber zugleich die Ausbildung zu modernisieren. So sollten die humanistischen Gymnasien, die den Anforderungen der Industrialisierung nicht mehr nachkamen, anderen mehr technisch orientierten Schulen weichen bzw. durch diese ergänzt werden. Während zu Beginn des 19. Jahrhunderts das griechische Ideal gelehrt wurde, wandelte sich der Fokus auf die durch die Industrialisierung und Urbanisierung geforderten technischen Fähigkeiten der Naturwissenschaften und mündete schließlich in der Gründung von Technischen Hochschulen mit eigenem Promotionsrecht (Nipperdey 1993, 1:568–69, 635). In diesen Jahren formten sich die deutsche Wissenschaft und das Universitätssystem (Freytag 2018, 130–32; Micale 2008a, 196). Dadurch distanzierte man sich von der griechischen Antike, wie sie noch von Winckelmann gelehrt wurde, förderte das Interesse an lokaler Geschichte und damit einen von Wilhelm II. geforderten Patriotismus. Diese Änderungen hatten Einfluss auf die deutsche Wissenschaft und es entwickelte sich eine Archäologie in Deutschland als eigenständige Disziplin, die einen viel größeren Zugang zur Bevölkerung hatte. Diese nahm durch ein neu gewecktes Interesse am Exotischen²⁹ die neuen Ergebnisse der archäologischen Forschungen begierig auf (Nipperdey 1993, 1:649). Es reichte nun nicht mehr, die Geschichte auf Basis griechischer und biblischer Quellen zu erklären (Hauser 2001, 214–19).

Ein weiterer Aspekt dieser Zeit war das auf einer erhöhten Alphabetisierung sowie neuen Publikationsmöglichkeiten basierende Aufkommen der Massenmedien:

²⁸ Der Begriff des *Neuen Kurses* ist eine auf den zweiten Reichskanzler Leo von Caprivi (1831-1899) zurückgehende Einstellung liberaler Zusammenarbeit der verschiedenen Minister innerhalb des Reichs. Ebenso wird der Begriff auf eine unter Wilhelm II. und Caprivi durchgeführte Außenpolitik angewandt (Freytag 2018, 187–89, 220).

²⁹ 1896 fand z. B. die erste deutsche Kolonialausstellung in Berlin mit insgesamt 2 Millionen Besucher*innen statt. Autor*innen wie Karl May förderten und befriedigten das Verlangen nach Exotischem. Ein weiteres unschönes Phänomen dieser Zeit waren sog. Völkerschauen, in welchen umherreisende Gruppen Inszenierungen von vermeintlich ursprünglichen Gesellschaften aufführten. Teilweise fanden diese Schauen in Tierparks statt. Briefe aus der Zeit belegen die rassistischen Bewertungen zeitgenössischer Besucher*innen (Freytag 2018, 124–25).

„Um die Jahrhundertwende konnten Großstädter zahllose Tageszeitungen und Magazine für wenig Geld an vielen Straßenecken kaufen. [...] Die großen Tageszeitungen erschienen mehrmals täglich in hohen Auflagen, neue Druck-techniken machten dies möglich“ (Freitag 2018, 120).

Neben Tageszeitungen waren Bilder, ganz gleich ob Karikaturen, Zeichnungen oder Fotos, Teil der Massen- und Unterhaltungskultur. Kinos entstanden ebenso wie ein vermehrter Bedarf nach Theater und Varietés durch die bürgerliche Mittelschicht. Gleichfalls stieg das Interesse am Besuch in Museen, Ausstellungen oder Zoologischen Gärten. Ein Museumsbesuch *„entsprach dem Ideal des bürgerlichen Bildungs- und Wissenskanons“* (Freitag 2018, 120–24).

1898 kam Wilhelm II. für eine sechswöchige Reise nach Westasien, um sich dort die heiligen Stätten in Jerusalem sowie weitere Orte anzusehen.³⁰ Sein Bestreben war aber – neben der Einweihung der evangelischen Erlöserkirche in Jerusalem – dadurch gelenkt, gute wirtschaftliche und politische Beziehungen zum Osmanischen Reich aufzubauen bzw. zu festigen. Tatsächlich wurde bei einem Treffen mit dem Sultan die Konzession zum Bau der Bagdadbahn an Deutschland diskutiert und vergeben (Fuhrmann 2013; Petersen 2008, 399–400; Silberman 1982, 161–63). Die Interessen des Deutschen Reichs bestanden schlicht auch darin, die immer wichtiger werdenden Ölquellen in den arabischen Provinzen des Osmanischen Reichs über einen Landweg abseits der Seeflotte Englands zu sichern (Pohanka 2016, Abschn. 3104–3134). Gleichzeitig schmiedete Wilhelm II. zusammen mit Max von Oppenheim Pläne zur Schwächung Englands in Indien und zur weiteren Konsolidierung der Beziehungen zum Osmanischen Reich im Falle eines aufkommenden Widerstands gegen England, Russland oder Frankreich (Rubin und Schwanitz 2014, 12–17; Teichmann 2008, 241). Bereits Ende des 19. Jahrhunderts formte sich im Osmanischen Reich die Idee eines Panislamismus, also die Vereinigung verschiedener Konfessionsgruppen zu einer Einheit aller Muslime. Im Machtspiel zwischen europäischen Nationen in Westasien wurde diese Idee durch das Deutsche Reich aufgegriffen und unterstützt. Es wurde spekuliert, dass sich das Osmanische Reich so zu einem potenten Alliierten entwickeln könnte. Der Panislamismus wurde insbesondere auch durch Abdülhamid II. gefördert (Gossman 2013, 47–80). Die gute Beziehung zum Sultan ermöglichte es ferner, nahezu ohne Probleme in Westasien wie z. B. in Baalbek archäologisch tätig zu sein (Petersen 2008, 401–8; Liverani 2016, 68) und führte ebenfalls zur Schenkung der Mschatta-Fassade, die heute immer noch im Islamischen

³⁰ Dies war jedoch nicht seine erste Reise. Schon 1889 reiste Wilhelm II. nach Konstantinopel, um freundschaftliche Beziehungen zu Abdülhamid II. aufzubauen (Petersen 2008, 399).

Museum in Berlin zu besichtigen ist, durch Abdülhamid II. an Wilhelm II. (Enderlein 2008; Silberman 1982, 165, 169).

2.2.5 Zusammenfassung

Das Osmanische Reich war Dreh- und Angelpunkt politischer Bestrebungen Europas in der zweiten Hälfte des 19. und ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts und durch die machtpolitischen Interessen europäischer Nationen sowie Russland bestimmt. Während Frankreich bemüht war, die Handelsbeziehungen von England zu Indien zu unterbrechen, konnte es dies nicht lange aufrechterhalten. So hielt sich das Osmanische Reich zwischen den Interessen europäischer Staaten, bis es sich im türkischen Staat auflöste. Diese als das „große Spiel“ bezeichnete Situation im Gebiet Westasiens und Nordafrikas war bestimmende politische Realität zur untersuchten Zeit.

Die zeitgleich beginnende archäologische Erforschung Westasiens war von diesen politischen Umständen nicht nur geprägt, sondern getragen (Liverani 2004, 223). Die von Frankreich und England gegründeten Konsulate waren politische Einrichtungen und galten der Durchsetzung eigener Ziele im Osmanischen Reich. Demnach ist die von diesen Ländern durchgeführte kulturelle Aneignung ein politisches Mittel (vgl. hierzu Distelhorst 2021). Dennoch haben erste Funde das Interesse der europäischen Museen geweckt und so wurden die ersten Grabungen in Westasien geboren. Dies erfolgte zunächst noch ohne jegliche Aufsicht oder Gesetze. Formal sollten europäische Grabungsteams zwar Lizenzen besitzen, wie man aber an der Grabung Bottas gesehen hat und später an der Grabung Layards zu sehen sein wird, waren diese, aus europäischer Sicht, nicht wirklich notwendig.

Damit begann die physische Aneignung westasiatischer Kulturgüter für die Museen in Paris und London, später auch Berlin. Erst durch die Bemühungen Osman Hamdi Beys³¹ konnte 1884 ein Gesetz geschaffen werden, das die illegale Ausfuhr kultureller Güter zu verhindern versuchte. Durch die politische Abhängigkeit des Osmanischen Reichs jedoch waren Ausnahmen eher die Regel und so fanden unzählige Kulturgüter ihren Weg nach Europa, später auch in andere Länder.

Neben der physischen Aneignung fand zudem eine ideelle statt. Sowohl die *Description de l'Égypte* (Jomard 1809–1824) als auch die Great Exhibition (und andere Weltausstellungen) zeigen eindrücklich, dass die Aneignung westasiatischer Kultur nicht nur geografisch und

³¹ Osman Hamdi Bey (1842-1910) war ein in Istanbul geborener und in Paris studierter Rechtsanwalt, der dort in der Atmosphäre der Pariser Bohème sein Talent für die Malerei entdeckte. Seine Bilder erregten bei der Pariser Weltausstellung 1867 Aufmerksamkeit und drei Jahre später kehrte er ins Osmanische Reich zurück. Er führte selbst Grabungen durch, bevor ihn Abdülhamid II. mit der Leitung des archäologischen Museums in Istanbul beauftragte. Im Jahre 1884 initiierte Osman Hamdi Bey ein Gesetz, das die Ausfuhr antiker Funde verbot (de Chateaubriand 2015, 181–83). Es handelte sich damit um das erste Antikengesetz des Osmanischen Reichs.

physisch, sondern auch ideell vorangetrieben wurde (Distelhorst 2021, 74). Diese Form der Unterdrückung wird auch als epistemische Gewalt bezeichnet (vgl. Brunner 2020). So wurde Wissen über die Antike Westasiens konstruiert, um das zeitgenössische Westasien zu unterdrücken. Damit war es möglich, diese als einen andersartigen Gegenpol zur europäischen Kultur darzustellen. Durch diese orientalistische Polarisierung war es den europäischen Nationen möglich, sich als das überlegene Selbst darzustellen, um damit wiederum weitere Aktionen in Westasien rechtfertigen zu können.

2.3 INDUSTRIALISIERUNG, IDENTITÄT, ORIENTALISMUS UND EUROZENTRISMUS

In ihrem Buch *Popular Receptions of Archaeology. Fictional and Factual Texts in the 19th and Early 20th Century Britain* (2015) legt Susanne Duesterberg dar, wie mithilfe der populären Rezeption der Archäologie Griechenlands, Ägyptens und Zimbabwes kollektive Identität im viktorianischen und edwardischen England geschaffen wurde. Dafür untersuchte sie sowohl fiktive als auch sachliche Texte wie Romane, Zeitungsartikel oder Grabungsberichte des 19. und frühen 20. Jahrhunderts. Zur Zeit der Industrialisierung sahen sich die Briten mit tiefgreifenden Änderungen konfrontiert, mit denen sie umzugehen lernen mussten. Es fand eine Urbanisierung statt und die vorher mehrheitlich landwirtschaftliche Lebensweise wich einer kapitalistischen industriellen von Fabriken abhängigen Umgangsform, die eine neue Gesellschaftsklasse, die Arbeiterklasse, hervorbrachte.³² Diese entwickelte ihre eigene Kultur basierend auf den nun verfügbaren Medien wie Zeitschriften, Büchern oder öffentlichen Veranstaltungen (Duesterberg 2015, 505–6).

Auf der anderen Seite führte die Kolonisierung fremder Länder zu Kontakt mit Kulturen, die völlig anders waren als die eigene. Zu dieser Zeit herrschte ein sozialdarwinistisches Grundverständnis vor, das Kulturen in aufstrebende und untergehende bzw. in zivilisierte und primitive unterteilte. Nach diesem Verständnis bestimmte *Zeit* die Evolution als natürlichen Prozess und wenngleich sich das England des 19. Jahrhunderts auf der Höhe seiner Zeit sah, folgte man, dass der unweigerliche Untergang noch bevorstand. Insbesondere die politischen Entwicklungen des europäischen Kolonialismus zu dieser Zeit und der durch die Einmischung anderer Nationen immer geringer werdende Einfluss in der Welt unterstützten die Auffassung, dass ein Wendepunkt in der britischen Geschichte bevorstand (Duesterberg 2015, 506–7).

Auf der einen Seite stand der Fortschritt in einer kapitalistischen imperialistischen Welt, in der Zeit ein immer selteneres Gut wurde und die Zukunft ungewiss war. Auf der anderen Seite standen die Erinnerung an sowie das Verlangen nach einer stabileren und sichereren Vergangenheit³³, die gerade durch die Entdeckung antiker Kulturen außerhalb Europas be-

³² Ganz ähnliche Entwicklungen fanden auch nach der Französischen Revolution von 1789-1799 in Frankreich statt, die die Abschaffung der absolutistischen Monarchie bewirkte und den Aufstieg Napoleon Bonapartes ermöglichte. Die Industrialisierung Frankreichs setzte später ein als in England und nahm erst zwischen 1830 und 1860 an Fahrt auf. Mit der Krönung Napoleons III. 1852 wurde der Kolonialismus nach Kruse als treibende Kraft der Industrialisierung weiter ausgebaut (Kruse 2005, 116–33). In Deutschland setzte die industrielle Revolution ebenfalls im 19. Jahrhundert ein. Auch hier fand eine Urbanisierung statt und es etablierte sich ebenfalls eine Arbeiterklasse, die einen immer größer werdenden Einfluss ausübte (Althammer 2017, 128–37). Allen gemein ist nicht nur die gesellschaftliche Umstrukturierung, sondern auch das Erscheinen der populären Medien (Althammer 2017, 186–87).

³³ Genauso auch im deutschen Reich unter Bismarck (Althammer 2017, 136–37).

kräftigt wurde. In Zusammenhang mit dem Aufkommen populärer Medien entstand auf diese Weise ein generelles Interesse am archäologischen Diskurs. Dieses Interesse konnte nun aber von allen wahrgenommen werden, die die Zeit und das Geld hatten, sich diesem zu widmen. Das führte dazu, dass Interessierte mit finanziellen Mitteln wie Giovanni Battista Belzoni, Heinrich Schliemann, Amelia B. Edwards, Arthur Evans oder Sir Austen Henry Layard archäologisch tätig werden konnten. Die populären Darstellungen ihrer Abenteuer und Ergebnisse führten nun dazu, dass der archäologische Diskurs einer breiten interessierten Masse zur Verfügung stand (Duesterberg 2015, 507).

Es zeigt sich hier also eine durch die Industrialisierung begünstigte Verschiebung des Diskurses über die Vergangenheit von elitären Kreisen und nur schwer zugänglichen Publikationen des 18. Jahrhunderts zu einer Popularisierung der Archäologie und der öffentlichen Auseinandersetzung im 19. Jahrhundert (wenngleich nicht alle Publikationen des 19. Jahrhunderts u. Z. leicht zugänglich waren, wie später gezeigt werden wird). Wie Duesterberg darlegt, können wir hier sehen, dass der breiten Öffentlichkeit ein Bild der Vergangenheit über populäre Medien vermittelt wurde, das sich zwischen den Erzählungen der Bibel, zeitgenössischer Kunst und den damit verknüpften Erwartungen sowie neusten archäologischen Erkenntnissen einzuordnen versuchte. Dabei waren die Nachrichten über neue archäologische Entdeckungen und die damit verknüpfte Ausstellung exotischer Kulturgüter stets vom Geiste der Ausgräber*innen geprägt. Die Öffentlichkeit bekam also das zu lesen und zu sehen, was einige wenige, die Archäologie betreiben konnten und popularisierten oder Entscheidungsträger*innen waren, sehen lassen wollten. Damit bildete sich also ein Bild des antiken und modernen Westasiens³⁴ auf Basis popularisierter archäologischer Publikationen.

Dieser archäologische Diskurs der Öffentlichkeit diene laut Duesterberg als Antwort auf die Traumatisierung und Entfremdung britischer Gesellschaft des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts. Basierend auf einem Modell zur Formierung von Identität von John Storey argumentiert sie weiter, dass der öffentliche archäologische Diskurs dazu diene, dem auf der Industrialisierung begründeten kollektiven Gefühl von Entfremdung entgegenzuwirken. Nach Storey formiert sich kollektive Identität auf der Basis von individuellem Konsumverhalten und damit darauf, was eine Kultur ausmacht. Er beruft sich auf Maurice Halbwachs und Jacques Lacan, die Erinnerung und Verlangen als die treibenden Kräfte für die Formierung von Identität sehen und nennt diese *roots*, also Erinnerungen, mit denen man versucht, sich in einer bekannten Vergangenheit zu verankern, und *routes*, also das Verlangen, das uns durch die Gegenwart in eine ungewisse Zukunft leitet. Genauso wie eine eigene Identität für ein Indivi-

³⁴ Diese Aussage gilt für den Rahmen dieser Arbeit. Dasselbe können wir jedoch auch für den Diskurs über andere Kulturkreise annehmen, wie Duesterberg bereits nachgewiesen hat (2015).

duum Wichtigkeit besitzt, ist eine kollektive Identität von Relevanz für eine Gruppe. Durch diese Verankerung in der Vergangenheit, auch wenn diese konstruiert ist, wird durch Tradition oder Institutionalisierung eine Realität erschaffen, die wiederum dazu genutzt werden kann, gewisse Rechte oder Pflichten zu begründen. Nach Duesterberg erfüllt die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit sowohl die Suche nach dem eigenen Ursprung als auch die Suche nach der im Zuge der industriellen Revolution verlorenen kulturellen Identität (Duesterberg 2015, 32–37, 508–9).

Die Auseinandersetzung mit der räumlichen und zeitlichen Dimension antiker Kulturen war demnach ein Ergebnis des Versuchs, die eigene (europäische) verlorene Identität wiederzuentdecken. Dabei unterscheidet Duesterberg drei verschiedene Ebenen der Identifikation, bei denen die Verbindung mit der griechischen Antike die vertrauteste ist (*most familiar strangeness*). Zur Bildung der kulturellen Identität Europas diente demnach die Verknüpfung des kulturellen Ursprungs Europas mit der griechischen Vergangenheit. Etwas anders stellte sich die Auseinandersetzung mit der ägyptischen Archäologie dar, die von Duesterberg als Mischung zwischen vertrauter und unvertrauter Vergangenheit (*less familiar strangeness*) wahrgenommen wurde. So stand einer durch Napoleons Feldzug hervorgerufenen Ägyptomanie, die sich in ägyptisch beeinflusster Mode oder Architektur äußerte, die Fremdheit des ägyptischen Totenkults gegenüber, repräsentiert durch das Phänomen der Mumie und popularisiert durch öffentliche Veranstaltungen, in deren Zentrum das Auswickeln einer Mumie stand. Die dritte Ebene zeichnet sich durch eine völlig unvertraute Vergangenheit (*most unfamiliar strangeness*) aus, die in ihrem Beispiel durch die Archäologie Zimbabwes dargestellt wird. Die dort entdeckten Ruinen passten nicht in das viktorianische Bild des afrikanischen Kontinents und verstörten ihre Entdecker. Um mit dieser unbekanntem „Andersartigkeit“ umzugehen, wurde die Erschaffung dieser Ruinen unbekanntem vergangenen weißen Siedler*innen zugeschrieben. Dies diente überdies der Legitimation britischer Kolonisation, indem afrikanische Vergangenheit gestohlen und zu einer europäischen gemacht wurde. Demnach scheint die Rezeption der Archäologie stark vom Grad der „Andersartigkeit“ und der geografischen Distanz abzuhängen und von kompletter Vereinnahmung bis zur vollständigen Verleugnung zu reichen (Duesterberg 2015, 509–13).

Die Arbeit Duesterbergs ist insofern relevant für die vorliegende Arbeit, da sie die Zeit der Industrialisierung mit einem Identitätsverlust gleichsetzt, der durch die physische sowie ideelle Aneignung von anderen Kulturen einen Ausgleich suchte, um sich selbst in einer mit fortgeschrittenen Zivilisationen verbundenen Vergangenheit zu verankern (Duesterberg 2015,

37). Ideelle Aneignung meint in diesem Zusammenhang auch epistemische Gewalt³⁵, anders ausgedrückt das Entwenden von kulturellem Kapital (Brunner 2020, 215). Dieser Diskurs fand interessanterweise – angekurbelt durch die neuen Medien als Ergebnis der Industrialisierung – primär öffentlich statt. Dadurch erlangte die Archäologie, wie Duesterberg am Beispiel des viktorianischen und edwardischen Englands zeigt, Popularität in der Öffentlichkeit. Es ist anzunehmen, dass ähnliche Mechanismen in Frankreich und Preußen bzw. dem Deutschen Reich wirksam waren. Auch dort wurde die Industrialisierung zum Motor des Kolonialismus und führte zum Kontakt mit den Kulturen Westasiens. Hinzu kommt, dass sich hier die Suche nach Identität mit der Forschung zur Alterität und dem damit verbundenen *Orientalismus* verbindet. Daher liegt nahe, dass dieser Orientalismus auch Teil des öffentlichen archäologischen Diskurses war.

Das erstmals 1978 erschienene Buch *Orientalism* von Edward Said³⁶ hatte zu seiner Zeit großen Einfluss und veränderte die Orientstudien entscheidend. Der Begriff „Orientalist“ erhielt durch sein Werk eine negative Bedeutung und führte schließlich in Zusammenhang mit anderen Sozialtheoretiker*innen wie Gayatri Chakravorty Spivak und Homi K. Bhaba zur Entstehung eines neuen akademischen Feldes, den postkolonialen Studien. Im 18. und 19. Jahrhundert galt ein „Orientalist“ noch als Begriff für jene Wissenschaftler*innen, die sich mit der Sprache, Kunst und Literatur des „Orients“ beschäftigten. Dabei wurde der „Orient“ stets individuell definiert. Manchmal meinte man damit Westasien, also das in der vorliegenden Arbeit behandelte Gebiet, und manchmal aber auch Ostasien oder alles östlich Europas. Mit Erscheinen seines Buchs definierte Said den Begriff des „Orients“ neu, indem er literarische, politische und kulturelle Repräsentationen mithilfe der Foucault’schen Diskursanalyse untersuchte. Dabei ging es nicht nur um Machtausübung, sondern auch um die Legitimierung von Gewalt (Castro Varela und Dhawan 2020, 101–4, 106).

Orientalismus in Suids Sinne bezeichnet nicht nur die Beschäftigung mit dem „Orient“ als solchem (*manifeste Orientalismus*), sondern auch den Umgang westlicher Staaten mit diesem und der damit verbundenen *Abgrenzung* beider voneinander. Dergestalt entstand ein

³⁵ Für eine detaillierte Definition von und Diskussion über epistemische Gewalt siehe die umfassende Publikation von Claudia Brunner (2020).

³⁶ Said war ein 1935 in Jerusalem geborener Palästinenser, der in Jerusalem, Kairo und vor allem den U.S.A. lebte. Dort studierte er in Princeton und Harvard und wurde 1963 Professor für Englische und Vergleichende Literaturwissenschaft an der Columbia University, New York. Er war 1977-1991 Mitglied des Nationalrats der Palästinensischen Befreiungsorganisation (PLO) und seit der Publikation seines Werks öffentliche Figur und Sprecher der Palästinenser in den U.S.A. 2003 verstarb Edward Said in New York im Alter von 68 Jahren an Leukämie. Said kannte nach eigenen Angaben beide Seiten des Diskurses, da er zum einen unter kolonialer Herrschaft in Jerusalem aufwuchs und zum anderen in den U.S.A. studierte und lehrte. Er veröffentlichte über 20 Bücher und viele Aufsätze, die in über 30 Sprachen übersetzt wurden (Castro Varela und Dhawan 2020, 99–100).

institutioneller Rahmen, der seit dem späten 18. Jahrhundert Ausgangspunkt für den Umgang des Westens mit Westasien war:

„Kurz, der Orientalismus ist seither ein westlicher Stil, den Orient zu beherrschen, zu gestalten und zu unterdrücken“ (Said 2012, 10–11).

Er lehnt sich damit an Foucault an, der Diskurs und Wissen mit Macht gleichsetzt (Schmitz 2006, 41–43). Said beschreibt den Orientalismus als soziales Konstrukt des Westens. Die damit entstandenen Erwartungen haben schließlich zu einer Art von Orientalisierung geführt, man versuchte Westasien einzuteilen, zu organisieren und durch eine Beschreibung als grundlegend *anders* vom Westen abzugrenzen, um sich selbst als *besser* definieren zu können (Said 2012, 13–16). In ihrem Buch *Postkoloniale Theorie* schreiben Castro Varela und Dhawan über den von Said definierten Orientalismus:

„Der Orientalismus konstruiert den orientalischen Menschen als exaktes Gegenbild der Europäer/-innen: als ihre Anderen. Er geht einher mit der für die imperialistischen Abenteurer so wichtigen positiven Selbstbestimmung der Europäer/-innen. Orientalismus erweist sich damit als ein nationalistischer als auch rassistischer Diskurs, der über nationale und kulturelle Besonderheiten und linguistische Ursprünge spricht und damit Autorität gewinnt“ (Castro Varela und Dhawan 2020, 105–6).

Said versucht aus humanistischer Sichtweise, festgefahrene Vorurteile orientalistischer Autor*innen aufzudecken und mit den geschichtlichen Entwicklungen in der Region in Einklang zu bringen. So herrschte im 19. und 20. Jahrhundert im Westen die Grundannahme vor, der „Orient“ sei korrekturbedürftig und rechtfertige demnach eine Erforschung, Prüfung und Bewertung (Said 2012, 54).

Diese Einstellung wird hervorragend durch die Invasion Napoleons in Ägypten symbolisiert, der 1798 mit seinen Streitkräften und Wissenschaftler*innen in das nordafrikanische Land einmarschierte, es vermaß, dokumentierte und der westlichen Welt zugänglich machte (Said 2012, 56; Schmitz 2006, 42). Napoleon hat sich damit die Vergangenheit Ägyptens sowohl physisch als auch ideell angeeignet. Doch dies galt nicht nur für Frankreich. Noch 1910 sprach Arthur James Balfour, englischer Premierminister von 1902-1905, im britischen Unterhaus über die Probleme mit Ägypten (das 1882 durch die Briten besetzt wurde) und bezeichnete die nordafrikanische Bevölkerung als unfähig, sich selbst zu verwalten:

„Betrachten wir zunächst einmal die Fakten. Westliche Nationen zeigen schon beim Eintreten in die Geschichte jene Fähigkeiten der Selbstverwaltung... die ihre besonderen Vorteile haben. [...] Doch in der ganzen Geschichte der Ori-

entalen im sogenannten Osten finden sich nirgends auch nur Spuren von Selbstverwaltung. Alle ihre großen Jahrhunderte - und es waren wirklich große - standen im Zeichen eines absolutistischen Despotismus. [...] Ein Herrscher löste den anderen ab, ebenso eine Herrschaft die andere, doch nie im Verlauf all dieser tiefgreifenden Umwälzungen sieht man, dass eines dieser Völker aus eigenem Antrieb begründet hätte, was wir vom westlichen Standpunkt aus als Selbstverwaltung bezeichnen“ (James Balfour, zitiert nach Said 2012, 45).

Lassen wir zunächst die implizit rassistischen auf einem sozialdarwinistischen Grundverständnis basierenden Äußerungen außer Acht, rechtfertigt diese Argumentation – aus Sicht des Redners – die Besetzung westasiatischer Länder durch europäische Mächte. Dieses Zitat zeigt eindrücklich, wie über die Kulturen Nordafrikas und Westasiens gedacht und geredet wurde.

Insbesondere widmet sich Said den Werken von Silvestre de Sacy (1758-1838) und Ernest Renan (1823-1892), die die Grundlagen orientalistischer Forschung errichteten und nach Said einen entscheidenden Impuls zur Differenzierung zwischen Ost und West gaben (Schmitz 2006, 41). Silvestre de Sacy war als Vorsitzender der 1822 gegründeten *Société Asiatique* maßgeblicher Wegbereiter der modernen Orientalistik. De Sacy forschte an arabischen Texten und hatte großen Einfluss in der Verbreitung und Analyse dieser Werke, die er in einer klaren strukturierten Weise für seine Studierenden aufbereitete (Said 2012, 150–56). Sein Schüler Ernest Renan führte die Arbeit de Sacys fort. Renan war ein Philologe, der sich der Forschung asiatischer Sprachen widmete. Renans Ansatz bestand darin, die Sprachen nicht als gottgegeben, sondern menschengemacht anzusehen (Said 2012, 150–63). Beiden gemein ist, dass sie versuchten, Westasien vereinfachend darzustellen, um ebendiese fremde Kultur für den Westen verständlich zu gestalten. Damit distanziierten sich beide durch eine vom wissenschaftlichen Sprachgebrauch getränkte Darlegung Westasiens und stellten es als banal und untergeordnet dar. Dieses Klischeedenken setzte sich über das 20. Jahrhundert bis heute fort und gipfelt in der Außenpolitik der Vereinigten Staaten, die nach Said bis heute dieselben Verallgemeinerungen anführen (Said 2012, 327–30).

„Eine der brisantesten Thesen in Suids Orientalism besagt, dass alles akademische Wissen über kolonisierte Gesellschaften immer imperialistisch sei. Die Orientalisten, die in ihren Schriften den Orient wiederholt beschreiben, haben, in Suids Worten, seine ‚Mysterien freigegeben‘ und ihn damit beherrschbar gemacht“ (Castro Varela und Dhawan 2020, 110).

Es ist Said vorgeworfen worden, andere kolonisierende Länder wie bspw. Deutschland in Gänze ignoriert zu haben (Castro Varela und Dhawan 2020, 115). Er tat dies mit der Begründung, dass Frankreich und England die Pioniernationen in Asien und Afrika gewesen waren, wobei Suzanne Marchand anmerkt, dass deutsche Orientalisten zwischen 1830 und 1930 in nahezu jedem Bereich tätig gewesen sind. Nach Said sei es Deutschland aber nie um dieselben kolonialen Bestrebungen wie Frankreich und England gegangen, sondern vielmehr um einen Orientalismus, der durch Wirtschaftsinteressen im Osmanischen Reich und erst danach durch Forschungsinteresse am „antiken Orient“ gespeist wurde. Durch die Fokussierung auf Frankreich und England (im Gegensatz zu Deutschland, Russland, Holland, Griechenland und Italien) konnte es Said gelingen, den Orientalismus als Produkt des Empire abzuleiten. Trotzdem bewertet Marchand Saids Orientalismus als wertvollen Beitrag zum Diskurs europäischer Nationen mit dem Osten (Marchand 2010, xviii–xix). Marchand definiert den Begriff *Orientalismus* als eine Reihe von Praktiken, die durchgesetzt von zentraleuropäischen Institutionen dazu dienten, die Sprachen, Geschichte und Kulturen Asiens zu studieren. Dabei ging es bei den deutschen Orient-Studien primär um die Beantwortung von christlichen Fragen an das Alte Testament, die durch die in Deutschland aktiven Reformator*innen gestellt und durch das Studium in Westasien gefördert werden sollten (Marchand 2010, xxiii–xxiv, 30). Said erkennt darin allerdings nur einen Teil des Orientalismus, denn der durch europäische Wissenschaftler*innen „entzauberte Orient“ machte diesen zum einen beherrschbar und zum anderen wirkte der Diskurs als Abgrenzung des Ostens vom Westen und kreierte damit einen Binarismus (Said 2012, 10–13).

Neben Bernard Lewis, der das Werk Saids als „Science-Fiction“ bezeichnet, übte insbesondere der marxistische, indische Literaturkritiker Aijaz Ahmad scharfe Kritik an Saids Thesen, indem er ihm vorwarf, einen monolithischen Feind des „Orients“ zu konstruieren. Ihm wird eine Homogenisierung vorgeworfen, da er vergesse, dass es auch im Westen Kritiker des Orientalismus gab. Sowohl in Europa als auch Westasien existierten Schriften, die die Kulturen östlich Europas höher bewertet haben. Zudem pauschalisiere Said den britischen Kolonialismus als wissenschaftlich, unpersönlich und distanziert, während er den französischen Kolonialismus als distinktiert und an den unterworfenen Gesellschaften und deren Kultur interessiert beschreibe (Castro Varela und Dhawan 2020, 113–16). Letztlich wird Said zudem vorgeworfen, die Rolle der Frau im Orientalismus-Diskurs gänzlich ignoriert zu haben (Castro Varela und Dhawan 2020, 122; Schmitz 2006, 46–47). Diese große Lücke konnte später jedoch von feministischen Wissenschaftler*innen und Queertheoretiker*innen wie der Soziologin Meyda Yeğenoğlu (z.B. 1998) oder der Literaturprofessorin Joyce Zonana (z.B. 1993) geschlossen werden. Auch wenn Said zu wenig differenziert und lediglich spezifische Aspekte thematisiert, kann im Folgenden gezeigt werden, dass sich seine grundlegenden

Ideen und das Konzept des Orientalismus sehr gut als Ausgangspunkt für die Analyse von Bildwerken mit archäologischem Hintergrund eignen.

Orientalismus nach Saids Sinne sind demnach die Mechanismen, die zur Kategorisierung und damit Unterdrückung des „Orients“ aus einem gesteigerten Bedürfnis nach kollektiver Selbstdefinition geführt haben. Dabei kann dies auf unterschiedliche Arten erfolgen. Der im vorliegenden Rahmen interessante Mechanismus ist die wissenschaftliche Beschreibung und Ordnung orientalischer Kulturgüter. Dazu gehören auch Beschreibungen und Abbildungen antiker westasiatischer Kulturen, denn durch eine gezielte Darstellung altwestasiatischer Kultur ist es möglich, diese verzerrt einzusetzen. Saids Buch beschreibt dies für literarische Darstellungen im Detail und zeigt auf, wie damit gezielt auf eine Trennung zwischen Ost und West hingearbeitet wurde. Dabei fällt der Archäologie eine besondere Rolle zu, denn der europäische Bezug zu den altwestasiatischen Kulturen entstand über die Bibel. Nach dieser war in der allgemeinen Auffassung Ende des 19. Jahrhunderts durch die *translatio imperii* die Abfolge herrschender Nationen bestimmt. Nach dem Reich der Assyrer/Babylonier folgten die Perser/Meder, Griechen und schließlich Römer. Nach der biblischen Überlieferung sollte es kein fünftes Reich mehr geben und so sahen sich die Europäer*innen als Nachfolger des römischen Reichs und damit legitime Besitzer westasiatischer Kulturgüter (Liverani 2004, 224–25). Aus europäischer Sicht war also schon eine strikte Trennung zwischen modernen westasiatischen Bewohnern und altwestasiatischen Antiken gegeben (Liverani 2016, 4, 9).

Der durch die industrielle Revolution initiierte Identitätsverlust führte demnach laut Duesterberg zu einer in der Vergangenheit verankerten und im öffentlichen Diskurs behandelten Suche nach einer eigenen europäischen Identität. Die Formung der Archäologie in dieser Zeit kann folglich als Ausformung einer Suche nach Identität verstanden werden. Auf der anderen Seite diente die Archäologie dazu, den Exotismus dieser Zeit zu befriedigen und als Quelle für den öffentlichen Diskurs Europas mit fremden Kulturen zu dienen. So wurde bewusst eine Abgrenzung Europas zu Westasien etabliert. Laut Said diente diese Abgrenzung zu einem imaginierten Westasien dazu, die europäische Identität zu formen (Orientalismus). So wurde (Alt-)Westasien als Gegenteil zu dem imaginiert, was Europa darzustellen versuchte (wie z. B. Disziplin, Ordnung, Sitte), was sich eindrücklich in den Werken europäischer Politiker*innen, Künstler*innen oder Archäolog*innen zeigt. Die so etablierte Identität Europas wiederum festigte sich und führte letztlich zu einem *Eurozentrismus*, indem diese auf andere Kulturen projiziert wurde. So verstehe ich unter *eurozentrischen Denkweisen* also jene Projektionen europäischer Sichtweisen, Wertevorstellungen und Normen auf nicht-europäische Kulturen. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit geht es mir im Speziellen um die Projektion eurozentrischer Denkweisen auf (Alt-)Westasien, die sich paradoxerweise erst aufgrund einer konstruierten Abgrenzung zu (Alt-)Westasien formen konnten.

Es bleibt im Folgenden zu untersuchen, inwiefern Abbildungen rekonstruierter westasiatischer Architektur dies widerspiegeln, wie sie so einen Beitrag zur Orientalismus-Debatte geleistet und mit welchen Mitteln sie Orientalismen eingesetzt haben. Rekonstruktionszeichnungen dienen dabei als Beispiel für eine viel breitere Masse an Medien, die im archäologischen Diskurs verwendet wurden. Sie eignen sich besonders als Untersuchungsgegenstand, da die bildliche Darstellung westasiatischer Vergangenheit durch das Medium der auch auf *Spekulation* beruhenden Rekonstruktionen durch subjektive Orientalismen geformt wurde und sich so an den Zeichnungen ablesen lassen.

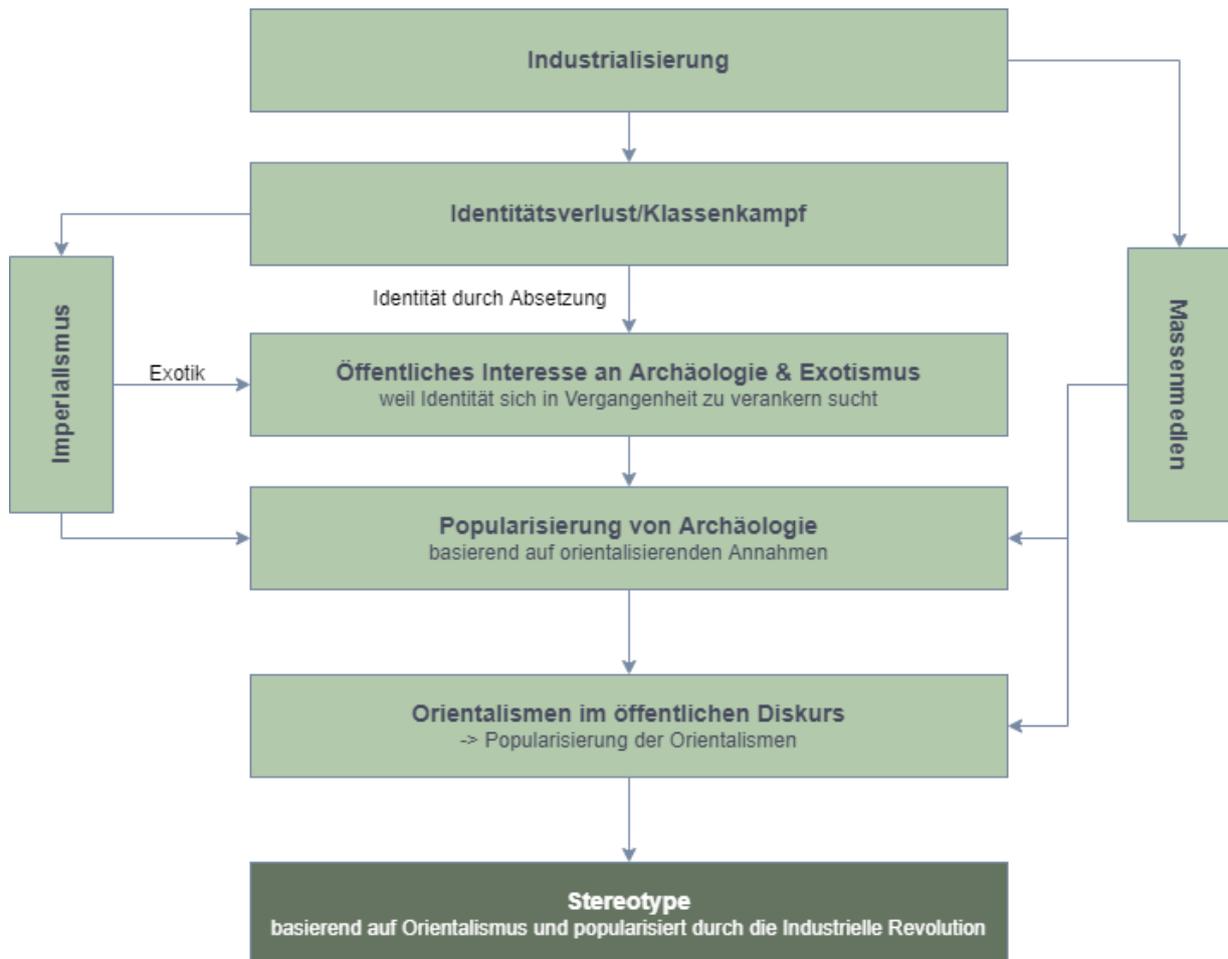


Abbildung 1: Schema der Argumentationskette von der Industrialisierung zu den Stereotypen der Archäologie.

Ich möchte auf Basis der Arbeit von Duesterberg und dem von Said herausgearbeiteten Konzept des Orientalismus argumentieren, dass bedingt durch die massiven Umwälzungen im Zuge der Industrialisierung und der damit verbundenen Suche nach Identität in Europa ein Prozess im öffentlichen Diskurs in Gang gesetzt wurde, der zu einem gesteigerten Interesse an archäologischen Untersuchungen „exotischer“ Kulturen geführt hat. Die im Zuge des Imperialismus entstandenen Orientalismen (zur Polarisierung zwischen Europa und dem, was man „Orient“ nannte), schlugen sich demnach auch in diesem archäologischen Diskurs nieder. Infolgedessen wurde in der Öffentlichkeit ein von Orientalismen geprägtes

Bild Westasiens erschaffen und durch die Popularisierung weiterverbreitet (siehe Abbildung 1). In der vorliegenden Arbeit möchte ich mich auf einen Teilaspekt dieses Diskurses beschränken und die Orientalismen in den Rekonstruktionszeichnungen des 19. und frühen 20. Jahrhunderts untersuchen, drei der auffälligsten Leitmotive herausarbeiten und deren Ursprung und Bedeutung näher beschreiben. Meiner Meinung nach haben sich diese drei Leitmotive bis in die heutige Zeit tradiert und werden inzwischen von populären Medien unreflektiert genutzt.

2.4 VISUELLE METHODOLOGIE

Der marxistische Soziologe Stuart Hall, einer der Begründer*innen der Kulturwissenschaften, definiert den Begriff „Kultur“ wie folgt:

„Culture, it is argued, is not so much a set of things – novels and paintings or TV programmes or comics – as a process, a set of practices. Primarily, culture is concerned with the production and exchange of meanings – the ‚giving and taking of meaning‘ – between the members of a society or group [...]. Thus culture depends on its participants interpreting meaningfully what is around them, and ‚making sense‘ of the world, in broadly similar ways“ (Hall 1997, zitiert nach Rose 2012, 2).

Nach Hall werden somit Bedeutungen oder Interpretationen (*meanings*) ausgetauscht, um die Welt um uns herum zu erklären. Diese Bedeutungen werden von den Teilnehmer*innen einer Gruppe sowohl gemacht als auch konsumiert und sind demnach von ihnen abhängig. Die Interpretationen erhalten ihren Ausdruck in verschiedenen Medien, die konsumiert werden und dadurch das Verhalten der Gruppe bestimmen. Zumindest in unserer westlichen Kultur sind Bilder ein besonders bestimmendes Medium – egal ob als Fotografien, im Fernsehen oder Internet. Diese Bilder können aber nie unschuldig sein, da sie stets eine Repräsentation und damit Interpretation innerhalb der jeweiligen Gruppe darstellen. Man spricht dabei auch von *visuality* (Foster 1988, ix) oder dem *scopic regime* (Metz 1975). Beide Begriffe beschreiben, wie, warum und wodurch wir die Dinge so sehen, wie wir sie sehen (Rose 2012, 2).

Insbesondere bei der Betrachtung über einen größeren Zeitraum ist es wichtig zu verstehen, dass es einen Unterschied zwischen dem Sehen (*vision*) und einer sich wandelnden Visualität (*visuality*) von Bildern gibt. Das Sehen bezieht sich auf die physischen Gegebenheiten, ein Bild sehen und wahrnehmen zu können, während die Visualität beschreibt, wie das Sehen, bedingt durch Fähigkeit, Umstände, Zwang o. ä. eingeschränkt bzw. gelenkt wird. Was und wie etwas gesehen wird, ist demnach kulturell konstruiert. Schon immer wurde das Verstehen von Dingen durch ein *scopic regime* bestimmt, das das Sehen mit Wissen gleichsetzt (Rose 2012, 2–3). Man glaubte, was man sah. Die Postmoderne löst sich wieder von diesem Konzept, obwohl wir heute wiederum eine visuell zentrierte Gesellschaft sind (Mirzoeff 1998, 4).

Welche Informationen wir also aus z. B. Rekonstruktionszeichnungen beziehen, hängt davon ab, wer diese Medien erstellt und in welchem Kontext diese erstellt werden. Insbesondere im Bereich aufkommender westlicher Massenmedien während des 19. Jahrhunderts liegt es

somit auf der Hand, dass Bilder aus westlicher Sicht die Interpretationen westlicher Sehgewohnheiten sind. Heute haben wir mit dem Internet, sozialen Medien und endlosen Bilder-Feeds einen Punkt erreicht, bei dem wir einen Okularzentrismus (Jay 1993; aber auch Jenks 1995) feststellen können. Dieser Prozess setzte jedoch bereits zur Zeit der Industrialisierung ein und fand dort Ausdruck im Interesse an Reisen (McGeough 2015a, 1:278–88), Weltausstellungen (Mitchell 1988; Müller-Scheeßel 2011) oder Museen (Bohrer 2003, 74–76).

Um nun diese Medien – und im speziellen Rahmen der vorliegenden Arbeit Rekonstruktionszeichnungen – kritisch zu betrachten und zu verstehen, welchen Einfluss diese auf die Betrachtenden ausübten, sind verschiedene Aspekte relevant. Gillian Rose postuliert in ihrem Buch *Visual Methodologies – An Introduction to Researching with Visual Materials* (2012), fünf Aspekte kritischer Bildanalyse, die sich mit den sozialen Effekten von Bildern auseinandersetzen:

1. Die Visualisierung sozialer Unterschiede
2. Die Art und Weise der Wahrnehmung von Bildern
3. Der soziale Kontext, in welchem Bilder entstehen und gesehen werden
4. Das Publikum, welches die Bilder betrachtet
5. Das Eigenleben der Bilder

Sie resümiert, dass Bilder ihre eigenen visuellen Effekte haben können, die durch die Art und Weise, wie diese gesehen werden, soziale Unterschiede verdeutlichen können. Diese hängen wiederum vom Publikum, das die Bilder betrachtet, sowie dem sozialen Kontext der Bilder ab (2012, 11–16).

Für eine kritische Bildanalyse schlägt Rose daher vor, drei Aspekte (*sites*) des zu untersuchenden Bildmaterials in Betracht zu ziehen: die Produktion oder Entstehung des Bilds (*site of production*), das Bild und sein Inhalt selbst (*site of the image*) sowie dessen Rezeption durch ein Publikum (*site of audiencing*). Man könnte die drei Aspekte auch als vor, während und nach dem Bild übersetzen. Alle drei Teile lassen sich nochmals in drei Modalitäten untergliedern, die für ein kritisches Verständnis der Werke bedeutsam sind: Technik (*technological modality*), Komposition (*compositional modality*) und soziokultureller Raum (*social modality*). Die technische Modalität meint hierbei jedwede Art des Mediums, auf welchem das Bild angebracht oder angefertigt wurde und worauf demnach geschaut wird. Es ist folglich relevant, wie ein Bild entsteht und präsentiert wird. Die kompositorische Modalität meint die inhaltlichen Qualitäten des Bildes wie z. B. Bildinhalt, Farbe oder räumliche Organisation. Die soziale Modalität schließlich umfasst die ökonomischen, sozialen und politischen Beziehungen sowie involvierte Institutionen und Praktiken (Rose 2012, 19–20). Um diese Zusammenhänge besser verstehen und in Verbindung mit dem in dieser Arbeit untersuchten Material bringen zu können, möchte ich zunächst einen genaueren Blick auf die drei Aspekte der kri-

tischen Bildanalyse in Kombination mit ihren Modalitäten werfen. Nicht alle Punkte lassen sich auf das von mir untersuchte Material anwenden, da es sich bei der Zusammenstellung von Rose um einen allgemeinen Ansatz zur kritischen Bildanalyse handelt, der auf unterschiedliche Bildgattungen und Fragestellungen Rücksicht nimmt. Dennoch ist ein erstes Verständnis dieses Systems von Relevanz, um später eine begründete Auswahl der für meine Untersuchung wichtigen Aspekte und der damit verbundenen Methoden zu treffen. Hinzu kommt, dass es sich bei dem untersuchten Material um zweidimensionale Bilder handelt, die jedoch auf einer dreidimensionalen Imagination beruhen. Wir haben es also bei Rekonstruktionszeichnungen mit einer dimensional Reduktion zu tun, die sich auf die kompositorische Modalität des Bilds auswirkt.

Die *Produktion eines Bilds* ist der erste Aspekt der vorgestellten Methode und steht logisch am Anfang des bildlichen Lebenszyklus, stellt also die Entstehungsgeschichte dar. Damit sind die Umstände gemeint, unter denen ein Werk entstanden ist, welchen Startbedingungen es also unterlag, bevor das Bild selbst fertig wurde, mit anderen Worten die *Bildentstehungszeit*. So führt Rose das Beispiel einer Fotografie aus dem Jahre 1948 an, die eine Technik nutzte, die bereits in dem Maße fortgeschritten war, dass die aufgenommenen Personen nicht lange stillstehen mussten, um fotografiert zu werden. Die Technik ermöglichte es, ein Bild zu erschaffen, dessen *technische Modalität* Spontaneität ausdrückt (Rose 2012, 20–22). Hier stellen sich Fragen nach der technischen Herstellung des Bilds. Die *kompositorische Modalität* stellt die Frage nach dem Genre, also dem thematischen Inhalt des Bilds (Rose 2012, 22–24). So existieren in der Kunst z. B. die Genres Stillleben, Historien- oder Landschaftsmalerei.

Der erste Teil der vorliegenden Arbeit behandelt das Thema der *Architektur-Rekonstruktion* und ist demnach thematisch einheitlich. Es kann allgemein der *Architekturmalerie* zugeordnet werden und im Speziellen der *perspektivischen Rekonstruktion antiker Architektur*. Dennoch spielt der zeitgenössische Stil der Rekonstruktionszeichnungen eine Rolle, denn das Material erstreckt sich über einen größeren Zeitraum. Die *soziale Modalität* stellt Fragen an die Autorenschaft, Zeit der Entstehung, das intendierte Publikum und die generelle Motivation. Eng in Zusammenhang damit stehen Fragen nach der aktuellen Politik und den sozialen Umständen der Entstehung. Als einen der wichtigsten Punkte erachtet Rose hier die *Auteur-Theorie*, die angibt, was die Bildschaffenden des Werks mit der Erstellung intendierten (Rose 2012, 24–27).

Der zweite Teil der kritischen Bildanalyse, der *Aspekt des Bilds*, beschäftigt sich mit den visuellen Effekten, der Komposition und visuellen Bedeutungen des Bildinhalts oder anders mit der *Bildinhaltszeit*. Damit gemeint sind jene Aspekte, die das Bild an sich ausmachen und direkt beschreiben. Als *technische Modalität* kann der Effekt eingestuft werden, den z. B. eine handgezeichnete Skizze ausstrahlt, die den Eindruck einer flüchtigen Idee und damit

Spontaneität vermittelt (Rose 2012, 27). Im Gegensatz dazu hat eine aufwendige detaillierte Zeichnung einen anderen Effekt und kann u. U. den Eindruck einer (nicht vorhandenen) Realität und damit größerer Autorität vermitteln. Beide Beispiele sind abhängig von der angewandten Technik. Auch die Farbigkeit des Bildes ist von Bedeutung, denn die technische Umsetzung von Farbdrucken war im 19. Jahrhundert Sachkundigen vorbehalten, die, wie ich noch zeigen werde, ihre eigenen Vorstellungen in die Bilder einfließen ließen. Als *kompositorische Modalität* wird z.B. der Aufbau eines Bilds verstanden (Rose 2012, 28–29). Worauf liegt der Fokus des Bilds? Welche Perspektive wird verwendet und wo befinden sich demnach die Betrachtenden? Sind diese Teil des Geschehens oder wird das Motiv aus der Vogelperspektive betrachtet? Welche Elemente weist das Bild auf und wie wurden diese rekonstruiert? Obwohl es in der vorliegenden Arbeit nicht primär um eine Rekonstruktionsanalyse gehen soll, sind Fragen nach der Intention bestimmter Bildteile bedeutsam. Die Darstellung von Menschen innerhalb der Rekonstruktionszeichnungen spielt hier eine besondere Rolle, denn mithilfe dieser wird aus einem einfachen leeren und beinahe zeitlosen Bauzustand ein dynamisches Szenario. Menschen beleben eine Szene und dienen gleichsam als Größenvergleich. Die *kompositorische Modalität* beschreibt das Bild also direkt und bildet den Kern der Bildanalyse. Die *soziale Modalität* des Bilds betrachtet die visuelle Bedeutung. Welchen Einfluss hatte das Bild auf die Gesellschaft und in welcher Weise spiegelt das Bild die Gesellschaft seiner Zeit wider? Ist die Darstellung einer Rekonstruktion nüchtern oder romantisieren und hängt diese z. B. von der Herkunft der Bildschaffenden ab?

Der dritte Aspekt der kritischen Bildanalyse betrifft das Publikum, das das Bild sieht und weiterträgt, also die *Rezeption des Bilds*. Die Betrachtenden sehen ein Werk auf eigene Weise. Dies hat mit persönlichem Geschmack zu tun, aber auch mit Bildung, Erziehung oder dem aktuellen zeitlichen Trend. Der dritte Aspekt beschreibt das, was ich weiter oben als *Bildbetrachtungszeit* bezeichnet habe. Die *technische Modalität* der Rezeption eines Bilds meint die Art, auf welche Weise ein Bild gesehen wird (Rose 2012, 30–31). So unterscheidet sich die Betrachtung einer Visualisierung in einer Ausstellung von der Betrachtung am Computerbildschirm oder gedruckt in einer wissenschaftlichen Publikation. Die Beantwortung dieser Frage ist nicht statisch, da ein Bild aus dem 19. Jahrhundert zur Zeit seiner Entstehung in einem anderen Medium (Gemälde an der Wand) betrachtet wurde, als wir es vielleicht heute (als Scan im Internet) sehen. Es stellt sich auch die Frage, in welcher Größe das Bild produziert wurde, weil es dementsprechend gesehen wurde. Die *kompositorische Modalität* beschreibt, wie die Anordnung innerhalb des Bilds bestimmt, wie ein Werk gesehen wird (Rose 2012, 30). Welchen Einfluss hat die Position der Betrachtenden für die Aufnahme des Bildinhalts? Konkret kann hier die Frage nach dem Einfluss gestellt werden, der von den Bildschaffenden ausgeht, wenn die Position der Betrachtenden z. B. inmitten des Geschehens positioniert ist oder im Gegensatz dazu das Bild aus der Vogelperspektive wahrge-

nommen wird. Überdies muss untersucht werden, welchen Einfluss die Bildkomposition auf die Wahrnehmung der Vergangenheit der Betrachtenden hatte. Die *soziale Modalität* der Rezeption eines Bilds scheint für die vorliegende Arbeit jedoch die wichtigste zu sein. So unterscheidet es sich, in welchem Umfeld ein Bild wahrgenommen wird. Welchen Stellenwert haben Rekonstruktionen für die Betrachtenden allgemein? Handelt es sich um Fachkundige, Sachkundige oder gar Archäolog*innen, die selbst Rekonstruktionen anfertigen? Leben die Betrachtenden Anfang des 20. Jahrhunderts oder heute? Welche Nachwirkungen hatte das Bild und wo und in welcher Weise wurde es weiterverwendet? Existieren z. B. Abwandlungen oder Verwertungen des Bilds, die sich die Thematik oder Autorität zunutze machen? Dieses von Rose erarbeitete Schema versucht eine ganze Bandbreite von Bildern und Medien abzudecken und damit ein allgemeingültiges Werkzeug zur Bildbeschreibung und -analyse bereitzustellen. Dadurch können Überschneidungen der einzelnen Modalitäten nicht verhindert werden. Generell kann allerdings eine Unterscheidung in **Entstehung** des Bilds, das **Bild** selbst und seine **Rezeption** vorgenommen werden. In dieser Aufteilung sollen die hier behandelten Bilder im Folgenden beschrieben werden. Dabei können nicht alle Modalitäten und Aspekte wie von Rose vorgeschlagen adressiert werden, da die Bilder dafür entweder zu heterogen oder die nötigen Informationen nicht mehr vorhanden sind. Ich habe mich deshalb dazu entschlossen, die Bildbeschreibungen in die drei Aspekte von Rose zu unterteilen und innerhalb dieser die Modalitäten, soweit es mir möglich und für die Arbeit von Relevanz ist, zu beschreiben.

3 ANALYSE FRÜHER REKONSTRUKTIONSZEICHNUNGEN

In diesem ersten von zwei Analysekapiteln möchte ich mich auf Rekonstruktionszeichnungen in der frühen Archäologie Westasiens fokussieren und betrachten, wie diese sowohl innerhalb der Archäologie als auch in der Öffentlichkeit wahrgenommen und kommuniziert wurden. Dieser Teil stellt gewissermaßen den Kern der Arbeit dar und betrachtet nun auf Basis der Grundlagen und Definitionen die Zeichnungen näher.

Neben einer umfassenden Beschreibung der Bildwerke ist es ebenfalls notwendig, sie in ihrem soziopolitischen Umfeld zu betrachten. Ich habe daher das Kapitel *Zeitgeschehen und Forschungsgeschichte* vorangestellt und werde im Folgenden die Umstände der Entstehung der Bilder, sowie deren Inhalt und Rezeption näher betrachten. Ich stütze mich neben der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Bild (Aspekt des Bilds) dafür stark auf die Forschungsgeschichte sowie die Biografien der einzelnen Bildautoren (Aspekt der Entstehung). Meiner Meinung nach ist dies unumgänglich, um die Bilder und deren Auswirkungen im Kontext zu verstehen und um zu verdeutlichen, welche Beweggründe zu welchen Ergebnissen geführt haben. Darüber hinaus werfe ich noch einen Blick auf die Weiternutzung der Bilder (Aspekt der Rezeption), um deren Einflussnahme aufzuzeigen.

Ich beschränke mich dabei auf eine Auswahl an Zeichnungen der frühesten Archäologie Westasiens, anhand derer sich die Formung von stereotypen Indikatoren für die Darstellung der Vergangenheit herausarbeiten lässt. Diese in den wissenschaftlichen Rekonstruktionszeichnungen nachweisbaren Indikatoren stehen am Anfang einer populärwissenschaftlichen Kommunikation von Archäologie, die sich bis heute fortsetzt.

3.1 FALLBEISPIELE: REKONSTRUKTIONEN IN DER FRÜHEN ARCHÄOLOGIE WESTASIENS

In diesem Teil der Arbeit stelle ich mehrere Rekonstruktionszeichnungen vor, die von unterschiedlichen Persönlichkeiten verschiedener Nationalität angefertigt oder in Auftrag gegeben wurden und die einen großen Einfluss auf die Rekonstruktionen späterer Bildschaffender bis in heutige Zeit ausüben, wie zu zeigen sein wird. Anhand dieser Zeichnungen kann aufgezeigt werden, dass schon in den Anfängen westasiatischer Archäologie stereotype Themen erschaffen wurden, die sich bis in die modernen Medien heutiger Zeit gehalten haben.

Die Auswahl der Bilder beruht zum einen darauf, möglichst frühe Rekonstruktionszeichnungen zu verwenden, da infolgedessen das Risiko einer Beeinflussung durch frühere Zeichnungen minimiert, wenngleich nicht ganz ausgeschlossen werden kann. Auf der anderen Seite beruht die Auswahl auch darauf, ein möglichst breites Bild verschiedener Motivationen zur Erstellung dieser Bilder aufzuzeigen, was sich meist durch verschiedene staatlich fundierte Programme äußert. Es war mir daher wichtig, Zeichnungen mehrerer Nationen auszuwählen.

Den Beginn dieser Analyse lege ich zugleich beinahe an den Beginn westasiatischer Archäologie. Wie im Kapitel 2.2 dargelegt, wurden die ersten Grabungen in Westasien durch Paul-Émile Botta durchgeführt, der allerdings keine perspektivischen Rekonstruktionszeichnungen anfertigen ließ. Ich beginne dieses Kapitel deshalb mit Sir Austen Henry Layard, dem ersten Ausgräber Westasiens, der perspektivische Rekonstruktionszeichnungen publizierte.

3.1.1 Sir Henry Austen Layard und Nimrud

Sir Austen Henry Layard (1817-1894) war ein als Anwalt ausgebildeter Forschungsreisender, der seine frühen Jahre in England, Italien und der Schweiz verbrachte (Lloyd 1955, 21). Das Leben eines Anwalts interessierte ihn jedoch in keiner Weise (Oates 2008, 307). Bereits früh begeisterte er sich für die Archäologie und erhielt bei einem Besuch im Nationalmuseum von Kopenhagen eine persönliche Führung durch Christian Jürgensen Thomsen, der ihm sein damals revolutionäres Drei-Perioden-System erklärte (Larsen 2010, 57–58). Mit nur 22 Jahren begann Layard 1839 die abenteuerliche Reise zu Pferd von London nach Ceylon (heute Sri Lanka), die er auf Anraten seines Onkels Charles Layard als Lösung für seine Reiselust unternahm. Er sollte dort als Anwalt arbeiten, um dem für ihn lästigen Leben in England zu entfliehen (Larsen 2010, 60–61; Lloyd 1955, 21–22). Er bereiste Westasien, ohne dabei jemals in Ceylon angekommen zu sein.

Layard unternahm diese abenteuerliche Reise nicht allein, sondern wurde von Edward L. Mitford begleitet, der zufällig dasselbe Ziel hatte (Layard 1894, 1). Ihre Reise führte sie zunächst durch den Balkan über Konstantinopel, Aleppo, Jerusalem, Petra bis nach Damas-

kus. Layard wurde mehrmals von starken Fieberanfällen heimgesucht und von Beduinen sowie der ägyptischen Armee ausgeraubt. In Damaskus kam er sprichwörtlich nur mit Hemd und Hose an. Den nächsten Teil dieser Reise bestritt Layard allein, traf jedoch schließlich in Aleppo erneut auf Mitford, sodass sie ihre Reise dann wieder gemeinsam fortsetzten, um in Mossul anzukommen und – wie zuvor erwähnt – auf Botta zu treffen (Larsen 2010, 62–67).

Dort sah Layard zum ersten Mal assyrische Ruinen, die er mit Botta und Christian Rassam, dem englischen Vizekonsul in Mossul und den älteren Bruder von Layards späterem Freund und Assistenten Hormuzd Rassam, bereiste. Er besichtigte Nimrud, den Ort, welchen er später so intensiv ausgraben würde (Larsen 2010, 68–69). Layard und Mitford setzten ihre Reise nach Bagdad fort, wo sie sich die Ruinen von Babylon ansahen, und erreichten schließlich Bisutun. Dort lernte Layard Eugène Flandin³⁷ kennen, der später die Zeichnungen für Botta anfertigen sollte (Lloyd 1955, 113; Córdoba 2003, 40). Nach weiteren Reisen gelangte Layard wieder zurück nach Konstantinopel, wo er 1842 – drei Jahre, nachdem er seine Reise begonnen hatte – auf den englischen Botschafter Sir Stratford Canning traf.

Für Canning übernahm Layard einige Aufgaben und konnte sich so ein Leben in Konstantinopel finanzieren, denn eine Rückreise nach England zu seiner inzwischen bankrotten Familie war nicht mehr möglich. Hier in Konstantinopel erhielt Layard mehrere Briefe Bottas, die bereits erwähnt wurden. Layard versuchte, seinen guten Kontakt zu Canning zu nutzen, damit dieser ihn nach Nimrud zu Ausgrabungen schicken würde (Larsen 2010, 98). Jedoch hatte Canning andere Pläne und gestattete es Layard noch nicht. Die Ergebnisse von Bottas Ausgrabungen und Briefe der Bekräftigung von Henry Creswicke Rawlinson, zu dem Layard gute Beziehungen pflegte, änderten Cannings Meinung jedoch bald. Zudem war Cannings Motivation dadurch getrieben, dass dieser eben nicht nur als Diplomat in Erinnerung bleiben, sondern ganz ähnlich wie Lord Elgin³⁸ zuvor, mit der Entdeckung der Antike verknüpft werden wollte (Reade 2008, 3).

³⁷ Eugène Napoléon Jean-Baptiste Flandin (1803-1889) war ein französischer Maler, Archäologe und Politiker. Nach einer Ausbildung in der Malerei wurde er 1837 Maler in der französischen Armee in Algiers. 1839 unternahm Flandin zusammen mit dem Architekten Pascal Coste eine ausgiebige Reise durch Persien, von der er 1842 zurückkehrte. Seine Bilder verkauften sich nicht gut und so litt Flandin ständige Geldnot. Im Oktober 1843 schließlich wurde er als Grabungszeichner zu Botta beordert. Nach seiner Rückkehr war er künstlerisch immer noch nicht erfolgreich und wurde mehr für seine Illustrationen Persiens und Westasiens gelobt. Flandin bewarb sich 1858 um eine Ehrenmitgliedschaft an der Académie des Beaux-Arts, wurde aber abgelehnt. Die nie gewürdigte künstlerische Ader konnte Flandin hauptsächlich in den archäologischen Zeichnungen ausleben (Albenda 1994, 191–95; Calmard 2012; Demange 1994).

³⁸ Thomas Bruce, der 7. Earl of Elgin (1766-1841) war ein britischer Offizier und Diplomat, der zwischen 1799 und 1803 als Botschafter im Osmanischen Reich arbeitete. Seit 1801 durfte er Grabungen durchführen. Neben vielen Kunstschätzen, die er in seine Heimat verschiffen ließ, war das wohl berühmteste Werk die in Athen geborgenen Marmorskulpturen des Parthenon-Tempels. Die sog. *Elgin-Marbles* wurden zwischen 1802 und 1812 nach England verschifft und 1816 durch das British Muse-

1845 reiste Layard auf Anweisungen Stratford Cannings nach Mossul, um – wie sein französischer Kollege zuvor – illegale Ausgrabungen auf dem Hügel von Nimrud zu beginnen. Eine Erlaubnis des Großwesirs lag noch nicht vor (Bohrer 1998, 342; Larsen 2010, 101–3). Die Grabungen sollten zunächst lediglich zwei Monate andauern (Larsen 2010, 124). Bereits an seinem ersten Tag fand Layard die Spuren von zwei assyrischen Palästen. Rawlinson verfolgte die Arbeiten Layards gespannt und seiner Meinung nach musste es sich bei der Stätte, die Layard ausgrub, um Ninive handeln (Larsen 2010, 112), tatsächlich war es aber Nimrud, wie sich später herausstellte. Layard hatte stets mit finanziellen Problemen zu kämpfen, was wohl daran lag, dass die Untersuchungen nicht von der Regierung, sondern aus Cannings privater Tasche finanziert wurden. Ganz anders verhielt es sich für die Franzosen: Botta schrieb Layard, dass er mit großzügigen Mitteln der französischen Regierung seine Ausgrabungen fortsetzen konnte (Larsen 2010, 127). Layard selbst griff zu seinem eigenen Geld, um die Arbeiten in Nimrud voranzutreiben, weshalb er mehrmals versuchte, Canning davon zu überzeugen, die britische Regierung mit den Grabungen zu beauftragen. 1846 erhielt er schließlich die nötige Erlaubnis vom Großwesir in Konstantinopel, der Layard erlaubte, überall dort zu graben, wo niemand wohne. Die Verschiffung der gefundenen Objekte nach England war ebenfalls inbegriffen (Larsen 2010, 138–39).

Ende 1846 gab das British Museum endlich bekannt, die Verantwortung für die Grabungen in Assyrien zu übernehmen und so wurde Layard offiziell Beauftragter des Museums. Es wurden zwar neue finanzielle Mittel beschafft, jedoch waren diese noch immer sehr gering im Vergleich zu dem, was die Franzosen zur Verfügung hatten. Zudem wurde Layard durch einen sehr engen Vertrag gebunden (Larsen 2010, 152–53). Die Übernahme der Ausgrabungen durch das British Museum wurde durch Stratford Canning veranlasst, der sich zu dieser Zeit in London befand. Warum sich dieser hinsichtlich besserer Finanzen nicht durchsetzen konnte, ist nicht ganz klar, es scheint aber so zu sein, dass er seine eigenen Ziele verfolgte und versuchte, die Entdeckung assyrischer Denkmäler mit seinem Namen zu verknüpfen (Larsen 2010, 156–59). Dies führte unweigerlich zu Spannungen zwischen Canning und Layard und Letzterer fühlte sich stark hintergangen. Währenddessen konnte Layard seine Arbeiten fortsetzen und machte weitere aufsehenerregende Funde, die er bald nach England verschiffen wollte. 1847 reiste Layard schließlich nach Konstantinopel zurück, um an Weihnachten desselben Jahres in London anzukommen. Ungefähr zur selben Zeit erreichten die ersten Kisten mit Funden London und erregten dort großes Interesse (Larsen 2010, 180–81).

um angekauft (Britannica 2020). Er wurde schon zu Lebzeiten für seinen Umgang mit Kunstschatzen kritisiert, erlangte aber dadurch auch große Aufmerksamkeit.

1849 begann Layard, seine Ergebnisse in reich illustrierten Büchern zu veröffentlichen, die neben seinen eigenen Zeichnungen Bilder der von ihm engagierten Künstler*innen enthielten (Cohen und Kangas 2017, 1). Das zweibändige Buch *Nineveh*³⁹ and its remains wurde mit 8.000 Exemplaren im ersten Jahr zu einem großen Erfolg⁴⁰ (Russell 1997, 56–57) und das Blatt wendete sich für Layard (Larsen 2010, 262). In der Publikation wurden zwar noch keine Rekonstruktionen abgebildet, jedoch illustrierte Layard geschickt die Verschiffung der bis zu 10 Tonnen schweren Stierkolosse nach London oder Szenen seiner Reisen in Westasien (Larsen 2010, 172–79) und schuf damit den größten archäologischen Bestseller des 19. Jahrhunderts (Bohrer 2003, 142). Bereits in diesen Illustrationen wurden kolonialistische Motive eingesetzt. Die britischen Archäologen werden mit Stock und in gebieterischer Haltung die Arbeiter*innen überwachend dargestellt, während Letztere unterwürdig, halbnackt und in Ehrfurcht porträtiert werden (Taf. 20a). Man erkennt hieran, wie „gesellschaftsfähig“ der Kolonialismus im viktorianischen England war. Layard entschied sich bei der Arbeit an dieser Publikation und in Absprache mit seinem Verleger John Murray in London dazu, einen anderen Weg als Botta zu gehen. Layard wollte ein Buch für die breite Masse erschaffen, das sich viele leisten konnten und das einen gewissen wirtschaftlichen Erfolg mit sich bringen würde. Im Gegensatz zu Botta wurde Layard bei seinen Publikationsbemühungen nicht vom Staat bzw. dem Museum unterstützt. Dies bewegte ihn dazu, sich einem kommerziellen Sponsor, dem Verlagshaus John Murray, zuzuwenden (Bohrer 2003, 143). Er einigte sich mit seinem Verleger darauf, das bereits erwähnte zweibändige Werk *Nineveh and its remains* als einen leicht verständlichen Reisebericht zu veröffentlichen und dann in einem zweiten Werk seine Zeichnungen für einen kleineren Kreis als Foliant zu publizieren (Larsen 2010, 209).

Beginnend mit Layards Reise, die ihn für Westasien und seine rezenten sowie antiken Kulturen begeisterte, zeichnet sich der Weg eines angehenden Rechtsanwalts zum Assistenten eines einflussreichen englischen Botschafters, der sich auf der einen Seite mit der Erforschung Assyriens und der Verschiffung assyrischer Antiken einen Namen machen und auf der anderen Seite den archäologischen „Erfolgen“ französischer Diplomaten etwas entgegensetzen wollte. Somit war Layard zunächst finanziell und politisch von Sir Stratford Canning abhängig und versuchte diese Abhängigkeit auf das British Museum umzulenken.

³⁹ Zur Zeit seiner Publikation ging Layard noch davon aus, dass es sich bei den Orten von Nimrud und Kujundschiq um Teile eines viel größeren Ninives handelte (Cohen und Kangas 2017, 2; Layard 1849c, v). Heute ist klar, dass es sich nur bei den Hügeln Kujundschiq und Nebi Yunus um zu Ninive gehörige Tells handelt und Nimrud eine eigenständige Gründung darstellt.

⁴⁰ Die verkürzte Fassung (1851) erreichte sogar eine Auflage von 14.000 im ersten Jahr. Typische Publikationen aus dieser Zeit erreichten in etwa eine Auflage zwischen 500 und 1.000 Kopien. Berühmtere Autoren, wie Charles Dickens hatten eine Auflage von etwa 10.000 (Altick 1986; McGeough 2015a, 1:84, Fußnote 3).

Layard hatte unter der Federführung des Museums auch nicht die erwünschte finanzielle und kreative Freiheit. Nach seiner Rückkehr nach London entschied er sich dafür, seine Ergebnisse einer breiten Masse in Form von leicht zugänglichen Reiseberichten verfügbar zu machen. Diese Popularisierung seiner Arbeit bescherte Layard enormen Einfluss, sodass er nun die ersehnte Aufmerksamkeit für sein Werk erlangte. Als Nebeneffekt wurden seine Berichte und damit seine Zeichnungen in ganz Europa verbreitet und bekannt gemacht. Damit zeichnete sich ein langanhaltender Trend der Wissenschaftskommunikation ab. Während die französische Regierung eine Publikation herausbrachte, die nur einigen wenigen zugänglich und damit elitär war, wählte Layard den öffentlicheren Weg der Publikation und die Integration der breiteren Gesellschaft. Dies machte sich auch in der Kommunikation und Zugänglichkeit der Objekte bemerkbar. Während die westasiatische Abteilung des Louvre ab 1847 einem elitären Kreis einiger Auserwählter vorbehalten war, konnten alle Kreise der britischen Bevölkerung die Vergangenheit Assyriens sowohl im British Museum ab 1853 als auch im Crystal Palace in Sydenham ab 1854 bewundern. Durch seine Popularisierung konnte Layard seinen Namen mit der Entdeckung assyrischer Denkmäler verknüpfen (Liverani 2016, 30) und damit den Plänen Stratford Cannings entgegenwirken.

3.1.1.1 A Hall in an Assyrian Temple or Palace

Der Band *The Monuments of Nineveh – From Drawings made on the spot* erschien 1849 und enthielt neben detaillierten Zeichnungen der entdeckten Reliefs Layards erste perspektivische Rekonstruktionszeichnungen (Taf. 2). Dieser Band wurde als großformatiger Foliant und in einer Auflage von 300 Stück produziert (Russell 1997, 50–51). Er bestand aus 102 Tafeln und zehn Seiten Text mit Beschreibungen und war eine hochpreisige Alternative und Ergänzung zu seiner vorher erschienenen Reisebeschreibung. Die Tafeln zeigen zumeist Reliefs aus dem Nordwest-Palast Assurnasirpals II. in Nimrud und bestehen bis auf ein paar Ausnahmen hauptsächlich aus auf Gravuren basierenden Drucken, die auf Grundlage von Layards Bleistiftzeichnungen angefertigt wurden (Cohen und Kangas 2017, 2–3). Tafel 2, eine kolorierte Lithografie, zeigt eine nach seinen Vorstellungen rekonstruierte Halle eines assyrischen Palasts.

Die Rekonstruktion wurde durch Ada Cohen und Steven Kangas detailliert untersucht (2017). Sie analysierten die Entstehungsgeschichte, beteiligte Personen und deren Motivation sowie die Nachwirkungen dieses Bilds. Beide sind Professor*innen der Kunstgeschichte am Dartmouth College in Hanover, Hampshire und haben neben der kunstgeschichtlichen Betrachtung der Rekonstruktion einen biografischen Ansatz gewählt, indem sie nicht nur Layard, sondern auch sämtliche weiteren am Bild beteiligten Personen genauer untersuchten. Darüber hinaus hat sich Samuel Paley im Zuge seiner modernen Rekonstruktion des Nordwest-Palasts mit der Rekonstruktion Layards auseinandergesetzt und konkrete Diskre-

panzen zwischen dem tatsächlichen Befund und Layards Interpretation herausgearbeitet (Paley 2008; Snyder und Paley 2001).

3.1.1.1.1 Entstehungsgeschichte

Die hier zu behandelnde Lithografie (Taf. 2) beruht auf einer mit Tinte und Wasserfarben ausgeführten 55,5 x 87,8 cm großen Zeichnung, die sich seit 1985 im Victoria und Albert Museum London befindet (Taf. 1). In der Beschreibung des Museums existiert der Hinweis darauf, dass sie „*probably 1849*“ entstanden sei. Nach Cohen und Kangas jedoch muss diese mindestens ein Jahr älter sein (2017, 56). Die Zeichnung wurde durch Layard und Owen Jones, einen Architekten und einen der späteren Gestaltenden des Crystal Palace in Sydenham London, entwickelt (Layard 1849b, 2:265).

Für die Publikation des Folianten wurde die Tuschezeichnung in eine mehrfarbige Lithografie übertragen (Taf. 2). Die Chromolithografie wurde erst einige Jahre zuvor erfolgreich, als Owen Jones diese Technik in seiner Publikation *Plans, Elevations and Details of the Alhambra* (Goury und Jones 1836–1845) einsetzte. Es handelte sich dabei also um eine der modernsten Techniken dieser Zeit, Farbabbildungen zu drucken. Da alle Winkel und sogar die Richtung der Schatten in beiden Versionen gleich sind, gehen Cohen und Kangas davon aus, dass die linearen Elemente mittels eines Pantografen⁴¹ in halber Größe kopiert wurden. Die Figuren in der Bildmitte und die dekorativen Elemente der Komposition wurden allerdings freihändig kopiert, da sich hier eindeutige Unterschiede ausmachen lassen (2017, 56). So unterscheidet sich z. B. das Beinkleid der drei Personen links eindeutig in beiden Versionen. Die Lithografie wurde von Karl Hambuch auf Basis der Tuschezeichnung erstellt, der sich in kaum erkennbaren lateinischen Buchstaben auf dem Fußboden des vorderen Raums zwischen unzähligen Keilschriftzeichen verewigte (Cohen und Kangas 2017, 44). Die Inschrift lautet: „AVSPICIO SENORIS BONOMI IN OFFICIO OWENI, IONESI KARL HAMBUCH. F. LONDON. 1848“ (Cohen und Kangas 2017, 40). Neben Hambuch werden Owen Jones sowie Joseph Bonomi⁴² genannt. Letzterer war kein Freund Layards, da er sich als Ägyptologe Kritik an dem künstlerischen Wert assyrischer Denkmäler erlaubte (Cohen und Kangas 2017,

⁴¹ Bei einem Pantografen (oder auch Storchenschnabel) handelt es sich um ein mechanisches Kopiergerät, mit welchem man vorhandene Linien abfährt, die dann über einen zweiten Stift auf einem weiteren Blatt übertragen werden. Das Besondere hierbei ist die Möglichkeit, die Zeichnungen auch in bestimmten Maßstäben zu vergrößern oder zu verkleinern. So wurden Pantografen gerne dazu eingesetzt, Landkarten in einem anderen Maßstab zu kopieren.

⁴² Joseph Bonomi der Jüngere (1796-1878) war ein Zeichner und Bildhauer. In Rom geboren, verbrachte er sein ganzes Leben in London. Zusammen mit Robert Hay besuchte er mehrere Jahre Ägypten, wo er verschiedene Monumente zeichnerisch aufnahm. Zusammen mit Lepsius reiste er 1842 erneut nach Ägypten und 1853 erschuf er zusammen mit Owen Jones den *Egyptian Court* im Crystal Palace. Er publizierte zudem ein Buch mit dem Titel *Nineveh and its Palaces: The Discoveries of Botta and Layard, Applied to the Elucidation of Holy Writ* (1857) in mehreren Auflagen (Lane-Poole 1886).

42–43). Wenn die Lithografie also bereits aus dem Jahre 1848 stammt, muss die originale Wassertuschezeichnung, die die Vorlage bot, also tatsächlich mindestens aus demselben Jahr sein. Cohen und Kangas diskutieren die Intention Hambuchs, sich auf der Lithografie zu verewigen und schließen damit, dass Hambuch als unbekannter Künstler versuchte, sich mit der Wiederentdeckung Assyriens zu verknüpfen und seinen Beitrag zu Layards Werk in dieser Form sichtbar zu machen (2017, 44–45), ein Versuch, der laut Cohen und Kangas scheiterte (2017, 68). Es scheint jedenfalls nicht klar zu sein, ob neben Hambuch selbst und den erwähnten Bonomi sowie Owens überhaupt jemand von dieser geheimen Botschaft gewusst hatte (Cohen und Kangas 2017, 50–52). Eindeutig ist jedoch, dass es Hambuch wichtig war, zur Autorenschaft zu gehören. Interessanterweise befindet sich in der Publikation unterhalb der Tafel kein Verweis auf die Zeichner, Lithografen oder weitere am Werk beschäftigte Personen (Layard 1849c, Taf. 2). Daher liegt die Vermutung nahe, dass Hambuch als Lithograf eine Möglichkeit suchte, die sonst üblichen Namensnennungen auf andere Weise unterzubringen.

Die Rekonstruktion war sicherlich ein Highlight der Publikation, denn laut Cohen und Kangas ist „*the colorful and dramatic presentation of Plate 2 [...] the nineteenth-century equivalent to the sophisticated digital reconstructions of today, [...]*“ (Cohen und Kangas 2017, 13). Deswegen ungeachtet fand sie keinen Einzug in Layards für ein breiteres Publikum angelegte Publikation *Nineveh and its remains*, sondern in seinen größeren Band, der – ähnlich zu Bottas Publikation – nur einem kleineren Kreis zugänglich war. Layards Frau Mary schrieb im Jahre 1893 – ein Jahr vor Layards Tod –, dass sie Gäste in ihrem Haus in Venedig empfing, die sich die Publikation ansehen wollten (Cohen und Kangas 2017, 53). Dies deutet darauf hin, dass diese schwer zugänglich war. Wahrscheinlich konnte sich Layard nur für die Publikation in seinem größeren Band entscheiden, da die Details und Farbigkeit der Rekonstruktion nicht in einem kleineren Format dargestellt werden konnten. Obwohl die Technik der Chromolithografie günstiger als die des Kupferstichs war, war die Produktion eines solchen Werks teuer. Damit und dem Format stellt sich Layard also in dieselbe Tradition der Prachtpublikationen wie Botta und die Autor*innen des mehrbändigen Werks mit den Ergebnissen des Feldzugs von Napoleon.

3.1.1.1.2 Das Bild

Die Lithografie (*eng.: (auto)lithography, frz.: Lithographie*) gehört zu den Flachdruckverfahren, da die Motive nicht mehr physisch in die Druckform eingeprägt, sondern chemisch mithilfe von oleophilen und hydrophilen Substanzen separiert wurden. So konnten die zu druckenden Elemente mit wasser- und die nicht zu druckenden Elemente mit druckfarbeabstoßenden Substanzen markiert werden. Erfunden wurde diese Technik 1797 in München durch den aus Prag stammenden Alois Senefelder, der eine günstige Alternative zum teuren Kup-

ferstich zu finden versuchte. Er beschrieb die Geschichte seiner Erfindung und die Beschreibung der Technik 1818 (1821) in seinem Werk *Vollständiges Lehrbuch der Steindruckerey* (van der Linden 1986, 165).

Als Material für die Druckform wurden ursprünglich nur Kalksteinplatten verwendet, man konnte später jedoch auch mit Zinkplatten (ab 1830) und Aluminiumplatten (ab 1890) drucken. Darauf wurde entweder Fett, das Wasser abstößt, oder ein hydrophiles Material wie *Gummi arabicum*, das Wasser anzieht, aufgetragen. Wird die Druckform schließlich eingefärbt, nimmt nur das oleophile Bild die Farbe auf. Wird der Bedruckstoff unter mittlerer Presskraft aufgelegt, erfolgt eine Farbübertragung (van der Linden 1986, 165–66). Die Steine mussten zunächst präpariert werden, um sie glatt und fettfrei zu bekommen. Danach konnten die Kunstschaaffenden mit einer Mixtur aus Fett, Seife, Ruß und Wachs direkt auf die Steinplatte zeichnen, deren Poren die fetthaltige Farbe aufsaugte (van der Linden 1986, 170).

Unter Chromolithografie versteht man die Technik eines mehrfarbigen Flachdrucks, die bereits 1816 durch G. Engelmann, einen Schüler Senefelders, entwickelt wurde. Wirklichen Erfolg erlangte diese Technik jedoch in London, wo die Illustrationen zu Owen Jones' bebildertem Werk *Plans, Elevations and Details of the Alhambra* (Goury und Jones 1836–1845) mithilfe der Chromolithografie gedruckt wurden. Zunächst wurde bei der Drucktechnik ein sog. Klatsch vom Original angefertigt, der die Konturzeichnung darstellte, die mit ihren Linien sämtliche Farben und Farbschattierungen präzise voneinander abgrenzte. Nach der Übertragung dieses Klatsches auf den Stein konnten so viele Klatschabdrucke erstellt werden, wie Farben verwendet werden sollten. Meist wurden zwischen 6 und 15 Farben verwendet, es existieren jedoch ebenfalls Beispiele mit bis zu 30 Farben. Diese Abdrücke wurden wiederum auf Steine übertragen, aber diesmal auf eine Art und Weise, die es ermöglichte, die Vorzeichnung wieder zu entfernen. Nun konnte jeder einzelne Stein mit der jeweiligen Farbe versehen werden. Anschließend wurden sämtliche Steine passend übereinander gedruckt, zuerst die hellen Farben und dann die dunklen (van der Linden 1986, 192–93).

Als Betrachter*in der Rekonstruktion Layards (Taf. 2) befinden wir uns direkt gegenüber einem Durchgang, in dem der assyrische König mit seinen Bediensteten zu erkennen ist. Die Wände sind mit farbigen Reliefs versehen und der Durchgang wird von zwei Lamassu-Figuren flankiert. Im Hintergrund ist ein weiterer Raum mit Reliefs sichtbar, dessen Szenerie starke Parallelen zu der Szene mit dem realen König in der Bildmitte aufweist (Cohen und Kangas 2017, 27). Der Boden beider Räume ist über und über mit Pseudo-Keilschriftzeichen (Cohen und Kangas 2017, 64–66) versehen. Die Decke weist einen Durchlass auf. Das Bild nutzt die Zentralperspektive, deren Fluchtpunkt genau auf dem König in der Bildmitte liegt. Dieser wird von seinem Eunuchen und seinem Wesir begleitet. Im Vordergrund links stehen

drei Musiker, die auf einer Art Harfe spielen (Layard 1849c, 1). Im Hintergrund und in der Lithografie kaum sichtbar befinden sich zwei weitere Personen, deren Funktion allerdings unklar ist. Auf der Wassertusche-Zeichnung (Taf. 1) sind diese Personen besser zu erkennen. Sie tragen dieselbe Kleidung wie die drei Musiker. Die Vorlage für die Darstellung könnte Layard selbst auf einem glasierten Lehmziegel entdeckt haben, der sich heute im British Museum (BM ME 90859) befindet und in Layards zweiter großen Publikation veröffentlicht wurde (Layard 1853b, Taf. 55,6; neuer: Aruz, Graff, und Rakic 2014, 66).

Es ist nicht klar, welche Räume Layard mit diesem Bild darstellen wollte und ob es überhaupt seine Absicht war, eine bestimmte Stelle des Palasts abzubilden (Cohen und Kangas 2017, 15–16). Cohen und Kangas gelangen zu dem Schluss, dass es sich bei den Reliefs zwar um von Layard entdeckte Stücke handelt, diese aber beliebig aus unterschiedlichen Räumen zusammengesetzt waren. So stammt die Kriegsszene auf der linken Seite unten im Bild aus Raum B des Palasts (BM ME 124546), während die darüber liegende Löwenjagdszene vermutlich aus Raum WG, WK oder WM stammt.

Die Szenen auf der rechten Bildseite wurden in dieser Ausführung nicht gefunden und stellen lediglich Abwandlungen von komplizierteren Reliefs dar. So scheint die Vorlage für die Szene mit der Stadtbelagerung von Relief B4 (BM 124554) zu stammen (Cohen und Kangas 2017, 31). Samuel Paley bemerkte zudem, dass die Abmessungen der Räume so nicht stimmen können, denn entweder seien die Reliefs zu groß oder der Raum zu schmal. Dasselbe gilt für die Proportion der Reliefs zu den Personen. In der Rekonstruktion erscheinen die Reliefs viel zu groß im Vergleich zu den im Raum stehenden Menschen (Paley 2008, 197). Dennoch hat sich die Meinung verbreitet, dass es sich bei den dargestellten Räumen um die Räume B und C des Nordwest-Palasts in Nimrud handelt (Paley 2008, 196; Russell 1997, 106). Die Reliefs stellen in jedem Fall die drei Hauptmotive assyrischer Reliefkunst dar: Jagd, Krieg und Ritual. Dabei positionierte Layard die Ritualszenen im vorderen Raum in den oberen Registern und im hinteren Raum auf der gesamten sichtbaren Wand. Im vorderen Raum ist der untere Teil ebenfalls in zwei Register untergliedert, von denen das obere Jagd- und das untere Kriegsszenen darstellt, die von Layard tatsächlich im Thronsaal (Raum B) des Nordwest-Palasts in Nimrud entdeckt wurden (Cohen und Kangas 2017, 27–31). Auf der originalen Wassertuschezeichnung findet sich der Vermerk „*Assyrian Court as restored*“ (Cohen und Kangas 2017, 15). In der Publikation der Lithografie sprach Layard die Rekonstruktion als „*A Hall In An Assyrian Temple Or Palace, Restored From Actual Remains, And From Fragments Discovered In The Ruins*“ an (Layard 1849c, 1).

Ganz besonders weisen Cohen und Kangas auf die unterschiedliche Farbgebung zwischen dem Original und der Lithografie hin. Im Original werden eher blaue Farben, insbesondere in den oberen Bildbereichen benutzt. In der Lithografie erscheinen diese Bereiche eher grün,

was natürlich an der verwendeten Technologie und dem Überdruck verschiedener Primärfarben liegen kann. Cohen und Kangas gehen indes von einer anderen Motivation aus (2017, 58–59). Die Produktion des Folianten wurde durchgeführt, als Layard sich nicht mehr in England aufhielt, sondern sich bereits in Konstantinopel befand (Layard 1859, 2). So fiel die Durchführung dem Verlag John Murray zu, der die Produktion von Layards Tafelwerk übernahm. Für die Farbgebung der Lithografie war wahrscheinlich Owen Jones verantwortlich (der ebenfalls in der Inschrift auf dem Boden erwähnt wurde). Er trug den Beinamen „*colour king*“ und war für seine farbige Ausgestaltung des Crystal Palace in Sydenham starker Kritik ausgesetzt (Cohen und Kangas 2017, 20). Der Analyse von Cohen und Kangas folgend, verwendete Jones ganz nach viktorianischen sozialdarwinistischen Prinzipien Sekundär- und Tertiärfarben für Kulturen, die sich im Verfall befanden, während er für die sich im Auftrieb befindlichen Gesellschaften Primärfarben verwendete. Demnach zählte Jones die Assyrer wohl zu den sich im Verfall befindlichen Kulturen (Russell 1997, 51) und hatte damit einen klaren ideologischen Einfluss auf die in Layards Werk produzierte Tafel (Cohen und Kangas 2017, 59–60).

„If the liberties taken in Jones’s atelier with the coloration of Layard’s Plate 2 were indeed ideologically inspired, it is conceivable that they disappointed Layard, who resolutely admired the Assyrians“ (Cohen und Kangas 2017, 60).

Layard war davon überzeugt, dass Grün in den genutzten Farben der Assyrer nicht vorkam und ein Dekompositionsprodukt einer ursprünglich blauen Farbe war (Layard 1849b, 2:309–10). Dies spiegelt sich in der Farbgebung der originalen Wassertuschezeichnung wider, die auf Grün verzichtete. Es mag daher nicht verwundern, dass Layard die grünere Lithografie nicht weiterverwendete. Sie findet sich jedenfalls kaum in anderen Publikationen Layards (Cohen und Kangas 2017, 17, 19, 60) und er selbst weist darauf hin, dass sein Werk *The Monuments of Nineveh* in der Produktionsphase nicht die nötige Aufmerksamkeit von ihm bekommen hätte, da er sich nicht vor Ort befand (Layard 1859, 2). Layard begründet seine Annahme von Mehrfarbigkeit jedoch mit Parallelen aus Ägypten und insbesondere Farbresten, die sowohl in Nimrud als auch in Khorsabad gefunden wurden (Cohen und Kangas 2017, 16, 24–27; Layard 1849c, 1). Die Farbigkeit der Rekonstruktion gliederte sich auch in eine generelle Debatte über Polychromie in der Antike ein (Cohen und Kangas 2017, 24) – in einer Zeit, in der die Rezeption der griechischen Antike keine Farbe vorsah, sondern alles in Weiß darstellte, was nicht zuletzt auf das Wirken Johann Joachim Winckelmanns Mitte des 18. Jahrhunderts zurückzuführen ist (Klamm 2017, 211). Die heute eher populäre Darstellung einer polychromen Antike wurde im 19. Jahrhundert stark diskutiert und Layard musste sich überlegen, ob er sich an das Winckelmann’sche Weiß oder die ägyptische Vielfalt der farbigen Fassungen halten wollte. Aufgrund der von ihm entdeckten Farbreste entschied er

sich für Letzteres, etwas das für die Rezeption der griechischen Antike noch nicht denkbar war. So musste sich Owen Jones z. B. für die Polychromität der von ihm gestalteten griechischen Sektion im Crystal Palace nachträglich entschuldigen (Jones 1854).

Gerade im Hinblick auf die Farbigkeit fällt besonders die Darstellung der Hautfarben auf. Während die Reliefs und Lamassu mit einem rötlichen Braun koloriert sind, weisen der assyrische König und seine Bediensteten eine deutlich hellere Hautfarbe auf (Cohen und Kangas 2017, 27). Susanne Duesterberg hat in ihrem Buch *Popular Receptions of Archaeology* (2015) hervorragend beschrieben, wie sich während der Kolonialzeit die Andersartigkeit fremder Kulturen mithilfe von radikaler Negation ihrer Geschichte isolieren und in die Geschichte der kolonialisierenden Mächte integrieren ließ (Duesterberg 2015, 469). Es wurde versucht, die gefundenen Ruinen mit weißen Vorfahren in Verbindung zu bringen, die von „barbarischen Stämmen“ vertrieben wurden.

„Accordingly, skin colour is here again introduced as a way of proving an alleged affiliation of the white Western explorer of the present with an advanced African civilisation of the past“ (Duesterberg 2015, 473).

Da dieser farbliche Unterschied schon in der originalen Tuschezeichnung zu sehen ist, muss er Layard bewusst gewesen sein. Bruce Trigger hebt in seinem Artikel *Alternative Archaeologies* hervor, dass eine imperialistische Archäologie auch die Aneignung fremder Errungenschaften bedeutet:

„The achievements of ancient Near Eastern civilisations were appropriated for western Europe by claiming that western Europeans rather than the people who lived in the Near East today were their true spiritual heirs“ (Trigger 1984, 365).

Durch die Darstellung der Assyrer mit heller Hautfarbe wurde demzufolge versucht, sich mit der Vergangenheit Assyriens und den damit verbundenen Konnotationen wie Hochkultur und Überlegenheit zu verknüpfen und diese der westasiatischen Kultur des 19. Jahrhunderts zu entfremden. Verkompliziert wird diese Beobachtung allerdings dadurch, dass die Reliefs an den Wänden die Assyrer mit dunkler Hautfarbe darstellen.

Strukturell bleibt die große Dachöffnung zu diskutieren, für welche Layard viel Kritik erhielt. So schrieb sein Zeitgenosse George Rawlinson (Bruder des berühmten Assyriologen Henry Creswick Rawlinson), dass die Lehmziegelkonstruktion dem Wechsel zwischen heißer Sonne und der Feuchte des Regens nicht standgehalten hätte (Rawlinson 1862, 1:304–7). James Fergusson, der später gemeinsam mit Layard eine weitere perspektivische Rekonstruktion anfertigte, schrieb 1851, dass bei gutem Wetter die Sonneneinstrahlung zu stark und bei

schlechtem Wetter der Niederschlag zu viel gewesen wäre, um solch eine Öffnung zu rechtfertigen (Fergusson 1851, 270). Samuel Paley hat basierend auf seiner 3D-Rekonstruktion des Nordwest-Palasts geschlossen, dass zum einen die Balken ein Dach mit einer solchen Öffnung nicht hätten tragen können und stimmt zum anderen damit überein, dass die Öffnung zu groß sei, um den Wetterbedingungen Stand zu halten (Paley 2008, 196–97). Layard selbst schreibt dazu, dass die Rekonstruktion des Dachs lediglich auf Vermutungen basiert (1849c, 1). In seiner ersten Publikation führt er zudem aus, dass die Position der Öffnung für die Erstellung der Tafel in Richtung Durchgang verschoben wurde, obwohl sich diese mehr in der Raummitte hätte befinden müssen (1849b, 2:264–65).

Anders als bei Layards zweiter Rekonstruktion (3.1.1.2 *The palaces of Nimroud restored*), blieb es bei der erwähnten Kritik an strukturellen Elementen oder den Größenverhältnissen innerhalb des Bilds. Cohen und Kangas schreiben in ihrem Vorwort, dass das Bild im Unterricht gerne verwendet wird, begleitet von der Bemerkung, es handele sich um eine nicht akkurate, wenngleich schöne Darstellung (Cohen und Kangas 2017, ix). Samuel Paley bezeichnete Layards Rekonstruktion als „*Layard’s Victorian Palace*“, da diese distinktive viktorianische Elemente enthalte (wie die Deckendekoration, den Lichteinlass, die pastellartige Farbgebung) und eher an eine Konzeptzeichnung für die Weltausstellung im Crystal Palace als an eine wissenschaftliche Rekonstruktion erinnere (Paley 2008, 196).

3.1.1.1.3 Rezeption

Obwohl Layard selbst die Rekonstruktion nicht häufig in anderen Publikationen verwendete (Cohen und Kangas 2017, 17), erfreut sie sich heute großer Beliebtheit. So wird sie nicht nur im akademischen Unterricht (Cohen und Kangas 2017, ix), sondern auch in Museen und anderen Zusammenhängen gezeigt. Im Jahr 2007 produzierte das Verteidigungsministerium der U.S.A. ein Spielkartendeck für die in Irak und Afghanistan stationierten Soldaten, das als Motiv der Herz Sieben Layards Rekonstruktion abbildete. Das Kartenspiel sollte die Soldaten für die Geschichte der Region sensibilisieren (Cohen und Kangas 2017, 5; Malley 2008, 623–26; Zeidler und Rush 2010). Dabei beruhte die Idee auf einem anderen Deck, das zuvor im Jahr 2003 ebenfalls vom Verteidigungsministerium herausgegeben worden war. Bei dem Deck von 2003 wurden gleichwohl nicht Fundorte Iraks und Afghanistans abgebildet, sondern die meist gesuchten Offiziellen des irakischen Regimes, u. a. auch Saddam Hussein als die Pik-As-Karte (Malley 2008, 623).

Es ist nicht eindeutig, warum Layard offensichtlich Abstand zur Rekonstruktion nahm. Zusammen mit James Fergusson plante und gestaltete er den *Nineveh Court* im Crystal Palace in Sydenham. In seinen Richtlinien zur Rekonstruktion (Layard 1854) erwähnt Layard seine eigene Publikation nicht, vielmehr beruft er sich auf die Ergebnisse Bottas (Cohen und Kangas 2017, 20). Cohen und Kangas äußern die Vermutung, dass eine zu dieser Zeit aktive

Diskussion über die Verwendung von Säulen bei den Assyrern ausschlaggebend für Layards Vermeidung der Verwendung seiner Rekonstruktion war. So verzichtete Layard bei der Rekonstruktion der Palasträume auf die Verwendung von Säulen. Fergusson hingegen, stark beeinflusst von den in Persien entdeckten Überresten, argumentierte stets dafür und es scheint, als habe sich Layard von Fergussons Argumentation letztlich überzeugen lassen. So weist die von Fergusson und Layard erstellte Rekonstruktion der Gesamtansicht Säulen auf (Taf. 4) und auch die Rekonstruktion des *Nineveh Courts* im Crystal Palace in Sydenham wurde mit Säulen konstruiert. Unter Umständen wurde Layards Rekonstruktion ohne Säulen also nicht mehr als zeitgemäß angesehen (Cohen und Kangas 2017, 22), zumal diese für die Distribution von Licht dienen konnten (Layard 1853a, 1). Er selbst schreibt einige Jahre später in Bezug auf die große Dachöffnung, diese habe wohl so nicht existiert, da assyrische Bauten aller Wahrscheinlichkeit nach mehrstöckig waren (Layard 1859, 551–52).

1862 wurde die Rekonstruktion erneut gezeichnet, diesmal für die Publikation von George Rawlinson in *The Five Great Monarchies of the Ancient Eastern World* (1862, 1:306). Dort erschien sie als nicht kolorierter Druck auf Basis der Lithografie (Taf. 3a). Rawlinson bespricht hier nur die Konstruktion des Dachs und liefert uns keine weiteren Erkenntnisse zur Rekonstruktion selbst (Rawlinson 1862, 1:305–8). Viel interessanter ist die Adaption der Rekonstruktion in einem deutschen illustrierten Bau-Lexikon von 1874 unter dem Lemma „Assyrische Baukunst“ (Mothes 1874, 1:175, Abb. 246). Diese eindeutig von Layards Bild und den *Assyrian Halls* im Crystal Palace beeinflusste Adaption (Taf. 3b) präsentiert denselben Ausschnitt der Palasträume, hebt jedoch das Dach zugunsten von großen seitlichen Fenstern an und schmückt die durch die Lücke zwischen dem auf Säulen gestützten Dach und der unteren Mauer entstandene Mauerkrone mit assyrischen Zinnen. Die Innenausstattung wurde um einen überdachten Thron, Tisch und Hocker bereichert und der Boden durch verzierte Fliesen ersetzt. In der Publikation wird nicht erwähnt, wer diese Zeichnung anfertigte und auf welcher Grundlage dies erfolgte. Die Ähnlichkeit zu Layards Zeichnung und seiner Umsetzung im Crystal Palace (Layard 1854, 39) ist allerdings ein klares Indiz für eine Inspiration.

Die hier vorgestellte Rekonstruktionszeichnung wurde somit wie gezeigt mittels neuester Technologie und unter Zuhilfenahme von mehreren Spezialist*innen, Wissenschaftler*innen und Künstler*innen veröffentlicht. Layard entschied sich für eine aufwendige Produktion bei einem privaten Verleger und das Format einer Prachtpublikation für ein lediglich kleines Publikum. Hierbei ist die künstlerische Komposition des Bilds mit den Protagonisten im Bildmittelpunkt, den für die Perspektive skalierten Reliefs und der ins Bild gerückten Dachöffnung, besonders auffällig. Layard gliedert sich damit bewusst nicht in die Bildsprache seines französischen Kollegen Botta ein, sondern findet eine die breitere Masse ansprechendere Ausdrucksweise. Er legt klaren Wert auf die Bedeutungsgröße der Reliefs, die er ins British Mu-

seum bringen wollte. Die Komposition des Bilds erinnert dabei an ein Bühnenbild und war vielleicht so konzipiert, um europäischen Betrachter*innen das „Sehen“ des Bilds zu erleichtern. Er verwendet dabei bewusst eurozentrische Symbolik, die in Kombination mit dem romantisierten Bild Assyriens ganz klar der Orientalmalerei des 19. Jahrhunderts entspricht.

Am 28. August 1849, also noch während sein *Opus magnum* produziert und druckfertig gemacht wurde, machte sich Layard auf den Weg zu einer neuen Expedition von Konstantinopel nach Mossul. Dort angekommen, inspizierte er zunächst die Ruinen auf Kujundschiik und begann schon bald mit neuen Grabungen am Palast des Sanherib. In Nimrud ging die Arbeit weiter und Layard traf auch auf Rawlinson (Layard 1859, 80–83). Dieser arbeitete unermüdlich an den entdeckten Texten und deren Übersetzung und gelangte nun endlich zu dem Schluss, dass Nimrud sowie Khorsabad eigenständige Gründungen waren und nicht mit Ninive gleichzusetzen sind (Larsen 2010, 285).

Layard arbeitete demnach an zwei Orten, Nimrud und Kujundschiik, was nur durch die immense Hilfe von Hormuzd Rassam möglich war (Layard 1859, 84). Im Oktober 1850 machte sich Layard auf die Reise nach Babylonien, wo er neben Babylon auch Nippur besuchte. Sein Gesundheitszustand verschlechterte sich rapide und er musste gegen den Rat von Rawlinson seinen Aufenthalt in Mesopotamien beenden. 1851 kehrte er zurück nach England. Layards Bücher verkauften sich derweil so erfolgreich, dass sein Verleger John Murray ihn davon überzeugte, eine noch populärere Version mit weniger Abbildungen und leichter verständlichem Text in der Reihe *„Literature for the Rail“* zu veröffentlichen (Layard 1851).⁴³ Layard arbeitete sodann an der Publikation seiner zweiten Grabungskampagne, *A second series of the Monuments of Nineveh* (1853a), die nur zwei Jahre später erscheinen sollte. Auch diesmal publizierte Layard eine zweite, leicht verständliche Version unter dem Titel *Discoveries among the ruins of Nineveh and Babylon; with travels in Armenia, Kurdistan and the desert: being the result of a second expedition undertaken for the Trustees of the British museum* (1853b), die sechs Jahre später noch eine weitere Auflage erhielt (Layard 1859). In dieser Publikation fügte Layard bereits die Anmerkung *„Abridged from the larger work“* ein, was auf seine zweite, größere Publikation verwies.

⁴³ Reiseliteratur für Eisenbahnen wurde im veränderten Reiseempfinden des 19. Jahrhunderts mit dem Ausbau der Bahnstrecken zunehmend wichtiger. Wie Wolfgang Schivelbusch schreibt, hat das schnelle Reisen und das damit verbundene Verschwinden der Beobachtung des Raums sowie das ständige Wechseln von Reisepartner*innen dazu geführt, dass, anstatt sich zu unterhalten, Langeweile in den Zugabteilen vorherrschte. Die Lösung dafür war die Reiselektüre, die insbesondere von der bürgerlichen Mittelschicht gelesen wurde (Schivelbusch 2004, 62–66). Hieran lässt sich eindrücklich zeigen, inwieweit Layards Erfolg von der industriellen Revolution begünstigt wurde.

3.1.1.2 *The palaces of Nimroud restored*

Eine der frühesten, jedoch bis heute sicher am meisten rezipierten Rekonstruktionen der Paläste auf der Westseite Nimruds (Taf. 4) erschien als Frontispiz von Layards zweitem großen Werk *A second series of the Monuments of Nineveh*, das 1853 ebenfalls als Foliant erschien (Layard 1853a). Es handelt sich dabei um eine Zeichnung nach James Fergusson, die für die Veröffentlichung von Thomas M. Baynes ausgeführt wurde (Layard 1853a, 1). Bei diesem Druck sind Zeichner (del.), Produktionsleiter (dir.) und Lithografen (lith.) angegeben. Mit 71 Tafeln und 11 Seiten Text fiel diese Publikation etwas kleiner aus als diejenige von 1849. Sie wies allerdings genauso kolorierte Lithografien sowie Drucke auf, die größtenteils die Befunde des Palasts von Sanherib abbildeten, den Layard auf dem Tell Kujundschiik ausgraben ließ. Zur Rekonstruktion selbst schreibt Layard:

„The excavations carried on at Nimroud during the last expedition have enabled me to restore, to a certain extent, the several buildings on the platform, and to obtain some idea of their original appearance. I have endeavoured, with the able assistance of Mr. Fergusson, to convey in a colored frontispiece to the Second Series of my larger work on the Monuments of Nineveh, the general effect of these magnificent edifices when they still rose on their massy basement, and were reflected in the broad stream of the Tigris“ (Layard 1859, 556).

Über diese Zeichnung wurde bereits einiges geschrieben, wenngleich sie nie die intensive archäologisch-inhaltliche Auseinandersetzung wie die Rekonstruktion der Palastinnenräume aus der vorherigen Publikation erhielt. Julian Reade hat sich in einem Artikel mit bestimmten Elementen der Rekonstruktion auseinandergesetzt (2008), während Zainab Bahrani in der Zeichnung die Rezeption von Künstlern des 19. Jahrhunderts sieht (2001a).

3.1.1.2.1 Entstehungsgeschichte

Über die Entstehung des Bilds ist nicht viel bekannt. Sicher ist, dass erneut der Verlag von John Murray in London die Publikation übernahm. Das dem Druck vorliegende Original wurde als Wassertuschezeichnung von Thomas Mann Baynes (1794 - 1854) unter der Anleitung von James Fergusson gezeichnet (Layard 1859, 556). Ersterer wird nicht weiter in Layards Publikationen erwähnt, erscheint allerdings unter der Lithografie als Zeichner (del. = delineavit). Baynes war als Lithograf und Künstler insbesondere für seine Landschaftszeichnungen bekannt (Mallalieu 1986, 1:34). In seinen bekannteren Werken befindet sich meist ein Gewässer, auf dem immer kleinere Boote unterwegs sind oder auf denen einige Menschen im Vordergrund am Wasser stehen (z. B. *View of the North Bank of the Thames from Westminster Bridge to London Bridge* (Taf. 25a), *St James's Park, looking towards the Horse Gu-*

ards (Taf. 25b)). Baynes scheint seinem Stil im Bild bei Layard somit treu geblieben zu sein und demnach Einfluss auf die Komposition des Bilds gehabt zu haben.

Der Verbleib der originalen Vorlage ist nicht bekannt. Die Lithografie besitzt eine Größe von 39,4 x 58,2 cm. Neben Baynes finden sich die Namen Ludwig Gruner als Produktionsleiter und Winckelmann & Sons als Lithografen. Gruner (1801-1882) wurde schon für Layards Publikation 1849 als Lithograf eingesetzt (Russell 1997, 89, Fußnote 57) und erhielt dieselbe Funktion in Layards zweitem großen Werk (Russell 1997, 90). Des Weiteren fungierte er ab 1845 als Kunstberater der Königin Victoria von England und fertigte einige Kupferstiche an, insbesondere mit christlichen Motiven (Apell 1880, 185–87).

James Fergusson (1808 - 1886) hingegen scheint in diesem Bild seine Vorstellung der Architektur Assyriens freien Lauf gelassen zu haben. Wie bereits erwähnt, war er Anhänger der mit Säulen zu rekonstruierenden Gebäude mit mehreren Stockwerken. Fergusson war Architekturhistoriker und beschäftigte sich neben indischer Architektur auch mit der Architektur Assyriens. In seinem 1851 erschienen Buch *The Palaces of Nineveh and Persepolis restored* beschäftigte er sich insbesondere mit den Fragen der Beleuchtung und eines möglichen, dafür nötigen zweiten Stockwerks (Fergusson 1851, 270–80). Dieses als „clearstory“ oder „clerestory“ bezeichnete Konzept verfolgte Fergusson schon sehr früh, denn es war bereits aus der ägyptischen Kultur bekannt (Fergusson 1891, 1:xxx).

3.1.1.2.2 Das Bild

Die Farbgebung der Lithografie erzeugt ein lebendiges reiches Bild der Vergangenheit. Ganz im Gegensatz zu dem, was wir später bei Koldewey sehen werden, nutzt Layard die Farbpalette voll und kreiert somit ein farbenprächtiges Bild assyrischer Vergangenheit. Dies war nur durch die gewählte Technik der mehrfarbigen Lithografie möglich. Das Bild hat eine dynamische und idyllische Wirkung.

Das als Landschafts- oder Lebensbild einzuordnende Werk weist eine Linearperspektive mit zwei außerhalb des Bilds liegenden Fluchtpunkten auf Augenhöhe auf. Auf diese Weise wird der Eindruck vermittelt, man befinde sich direkt auf einer Wiese gegenüber den Palästen. Die für die Viktorianische Periode übliche Darstellung von Landschaften wird in diesem Bild ebenso aufgegriffen wie die farbenprächtige Ausgestaltung. Auf dem Bild ist der Fluss Tigris mit Booten und mehreren im Vordergrund verweilenden Assyrer*innen, die auf der grünen Wiese gegenüber den Palastanlagen neben Ziegen und Pferden lagern, zu sehen. Der Hintergrund wird von einer Reihe mehrstöckiger Gebäude (Layard 1859, 551) bestimmt, die laut Ausgräber von links nach rechts: das Grabmal des Königs Sardanapalus, des biblisch letzten

Königs Assyriens⁴⁴, ein kleiner Tempel für einen unbenannten assyrischen Gott, der Nord-west-Palast (erbaut vom verstorbenen Sardanapalus), ein von einem späteren unbenannten König erbautes Gebäude und schließlich der Palast des Asarhaddon (reg. 680-669) darstellen. Die Treppen, die hinunter zum Fluss führen, seien noch bei der Ausgrabung in Form von großen Rinnen entdeckt worden (Layard 1853a, 1; 1859, 557–58). Der Ausgräber schreibt zwar, dass keine Überreste von Säulen entdeckt worden sind, ist aber der Meinung, dass diese zur Unterstützung eines Dachs notwendig gewesen sein müssen (Layard 1859, 554). Hier scheinen sich bereits die Ideen aus seiner letzten Publikation bemerkbar zu machen. Die oberen durch Säulen gesäumten Stockwerke sind bei diesem Bild mit Vorhängen „*of gay colors and of rich materials*“ versehen, die Licht und Luft hereinlassen, dafür aber vor der direkten Sonne schützen (Layard 1859, 556). Dieser Teil der Rekonstruktion ging mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf das Wirken von James Fergusson zurück, der wie erwähnt Vertreter der so genannten *clearstories* gewesen war.

Als Leser*in des von Layard 1853 publizierten Werks lernen wir demnach, dass Nimrud (das damals angenommene Ninive, siehe Fußnote 39, Seite 70) ein idyllischer und farbenfroher Ort gewesen zu sein scheint. Kleine Anlegestellen am Tigris führten direkt zu großen Treppen, die wiederum zu den mit Säulen, Reliefs und Farben verzierten Palästen leiteten. Im Hintergrund erkennen wir einen Turm, die Grabstätte des verstorbenen Königs und erfahren, dass sein alter Palast neben anderen Gebäuden bestehen blieb. Im Vordergrund erkennen wir den Palast des Asarhaddon mit reich verzierten Außenfassaden und mehreren Stockwerken. Neben den Ausgrabungsergebnissen standen Layard nicht viele Quellen zur Verfügung. Bislang war Mesopotamien allein durch Erzählungen klassischer Autor*innen (z. B. Herodot, Berossus, Strabo, Tacitus), aus dem Alten Testament (Genesis, Jona, Nahum, Zefanja) sowie den Apokryphen bekannt. Die biblische Überlieferung beschreibt Ninive entweder positiv, also unter Gottes Gunst (Jona), oder negativ, also in Zusammenhang mit Zorn (Nahum, Zefanja). Obwohl Layard in seiner sechs Jahre später erschienenen detaillierten Beschreibung *Discoveries among the ruins of Nineveh and Babylon* mehrmals Herodot erwähnt, tut er dies nicht in Bezug auf Nimrud, sondern nur im Zusammenhang mit Babylon (1859, 419–23, 425–26, 456, 459, 519, 524).

Über 150 Jahre später ist unser Wissen über Nimrud, das antike Kalchu, viel größer als zu Layards Zeiten. Wir wissen inzwischen, dass Zikkurrati (die Stufentürme Mesopotamiens)

⁴⁴ Der historisch nicht belegte König Sardanapalus wurde bei Diodorus als Archetyp für den dekadenten assyrischen König verwendet. Er stützte sich dabei wohl auf eine ältere Erwähnung des Ktesias von Knidos. Nach Diodorus fällt Assyrien aufgrund der Taten und sexuellen Exzesse des Sardanapalus. Manche setzen ihn König Assurbanipal (reg. 668-631) oder Sargon II. (reg. 721-705) gleich, es handelt sich aber aller Wahrscheinlichkeit eher um eine literarische Figur (McGeough 2015a, 1:69–70).

nicht als Grabstätten der Herrscher (wie im alten Ägypten), sondern als Tempeltürme verstanden werden (Lloyd 1955, 126). Bekannt ist, dass es sich bei dem zweiten Gebäude um den Tempel des Ninurta handelte, die Zikkurat aller Wahrscheinlichkeit nach dazugehörte und demselben Gott gewidmet war. Zudem wissen wir, dass der Nord-West-Palast nicht von Assurbanipal (bzw. Sardanapalus), sondern von Assurnasirpal II. (reg. 883-859) viel früher erbaut wurde und seinerzeit einer der monumentalsten und am aufwendigsten dekorierten Palastbauten Mesopotamiens war (Kertai 2015, 18). Das nächste Gebäude wurde von Adad-Nirari III. (reg. 805-783) erbaut, dieses wird auf Plänen als „*Upper Chambers*“ bezeichnet. Dabei handelt es sich entweder um eine Erweiterung des Nord-West-Palasts (Kertai 2015, 78) oder um ein eigenständiges Gebäude, das der König für seine Mutter Shamuramat errichten ließ. Der Süd-West-Palast im Vordergrund stellt tatsächlich den Palast des Asarhad-don dar, der womöglich auf alten Ruinen des Palasts des Tiglat-pileser III. (reg. 744-727) aufbaute und nie vollendet wurde (Kertai 2015, 156).

Die Treppen, die vom Tigris hinauf zu den Palastanlagen führten, scheint es nie gegeben zu haben. Wie Julian Reade argumentiert, seien die von Layard beobachteten Rinnen auf Formierungsprozesse zurückzuführen, die sich durch in den ehemaligen Innenhöfen angesammelte und nicht mehr abfließende Wassermassen geformt haben (Reade 2008, 6–7). Gleichfalls verweist er auf die auffallend griechisch-römisch anmutenden Säulen, von denen keine Spur bei den Grabungen erhalten war, obwohl diese selten vorkommen konnten (Mallowan 1966, 2:105). Layard erklärte dies damit, dass diese wohl nur in den oberen Stockwerken zum Einsatz kamen (siehe oben). Fergusson schreibt, dass er eine Konstruktion ohne Säulen für unmöglich halte (Fergusson 1851, 274–80) und war dabei wahrscheinlich von Paul-Émile Botta beeinflusst, der diese für Khorsabad annahm (Cohen und Kangas 2017, 22). Reade beobachtet weiter, dass die Zeichnung stark an die künstlerischen Interpretationen des englischen Malers John Martin (*The Fall of Nineveh* (Taf. 24a) und *The Fall of Babylon* (Taf. 26a)) angelehnt sei. Seiner Meinung nach stellen die Säulen ein vertrautes Element – sowohl aus der bekannten griechisch-römischen Welt wie auch aus der Bildsprache zeitgenössischer Künstler*innen – dar (Reade 2008, 8; siehe auch Bahrani 2001a).

Farbuntersuchungen an den Reliefs des Nord-West-Palasts zeigten die Verwendung der Farben Rot, Schwarz, Blau, Weiß und Braun (Mallowan 1966, 2:105–6; Paley 2008, 204). Hier scheint die Rekonstruktion einiges richtig zu machen, auch wenn sich nicht belegen lässt, in welchem Umfang die Bemalung die Reliefs und Fassaden der Palastanlagen und Tempel bedeckte (Cohen und Kangas 2017, 26). In der bereits zuvor erörterten Beschreibung seiner Rekonstruktion der assyrischen Palasthalle (Layard 1849c, Taf. 2) begründet Layard seine dort verwendete Farbauswahl mit Parallelen aus Ägypten sowie den auf den Reliefs entdeckten Farbresten (Layard 1849c, 1). Die polychrome Wiedergabe der Rekon-

struktion *The palaces of Nimroud restored* stand dabei noch immer im Gegensatz zum klassischen Kanon der antiken Farblosigkeit (Cohen und Kangas 2017, 24).

Ein interessantes Detail weist der runde Oberbau der Zikkurat im Hintergrund auf. „[...] and I have ventured to crown it [the ziqqurat] with an altar on which may have burnt the eternal fire“ (Layard 1859, 557). Besonders ist die zylindrische Form. Hierzu finden wir keine Begründung der Bildschaffenden, gleichwohl scheinen sich Layard und Fergusson dabei an Vorlagen aus Persien orientiert zu haben. Nach den Beschreibungen der Bühnenbilder gängiger Opern des 19. Jahrhundert stellt Davide Nadali fest, dass die runde Form eines architektonischen Grundrisses offensichtlich als beste Lösung für die Darstellung eines Heiligtums einer orientalischen Gottheit angesehen wurde und die Idee Layards daher vielleicht auch von zeitgenössischen Künstler*innen stammen könnte (Nadali 2013, 395). Tatsächlich ist auf dem Bild *The Fall of Nineve* (Taf. 24a) von John Martin auf der linken Seite ein Tempelturm zu sehen, der als Grab des Ninus (Gründer Ninivehs) benannt wird (Bohrer 1998, 338). Dieser ist wie der untere Teil Layards Zikkurat zwar eckig, aber er weist starke Ähnlichkeiten auf. Hier zeigt sich eindeutig der Einfluss biblischer Malerei auf die Abbildung Layards.

Die Art der Darstellung von Gebäuden, Menschen und dem generellen Treiben in *The palaces of Nimroud restored* drückt mehr die Vorstellungen Europas über Assyrien aus, als das, was Layard oder Fergusson in ihren Reisen und Ausgrabungen hätten wahrnehmen können. Vergleicht man das Bild mit den Gemälden zeitgenössischer englischer Künstler*innen wie Edwin Long oder John Martin, die in ihren Historienmalereien⁴⁵ biblische bis phantastische Szenen illustrieren (Bahrani 2001a), wird deutlich, dass eine bestimmte Bildsprache vorherrscht, die in der Zeichnung Layards aufgegriffen wird. Die Darstellung ist romantisierend und bedient auf diese Weise die Erwartungshaltung der Bildbetrachtenden. So knüpft Layard gleichsam an seine vorherige Rekonstruktion an, die durch das dargestellte Motiv vielleicht nicht auf den ersten Blick an die Historienmalerei erinnert, jedoch dieselben Stilmittel einsetzt.

3.1.1.2.3 Rezeption

Auch diese Publikation war nur einem exklusiven Kreis zugänglich, da die Auflage klein war. Dennoch erfreut sich das Bild bis heute großer Verbreitung und wird gerne sinnbildlich als romantische Darstellung assyrischer Vergangenheit verwendet. Zur Zeit der Veröffentlichung war Layard eine populäre Figur der englischen Gesellschaft und so kann davon ausgegangen werden, dass seine Rekonstruktion die nötige Aufmerksamkeit erhielt. Auch heute noch

⁴⁵ Als Historienmalerei gilt die Umsetzung einer Geschichte in der Malerei nach Leon Battista Alberti – diese avancierte schnell zum bevorzugten künstlerischen Mittel der politischen Selbstdarstellung (Kirchner 2011, 505–6). Ein zentrales Element der Historienmalerei ist der Held, eine selbstständig handelnde Person.

wird das Motiv weiterhin als Buchcover oder Titelblatt verwendet (z.B. Parpola und Whiting 1997; Adkins 2003; Faiella 2006; Der Spiegel 2016). Darüber hinaus verwendete das British Museum in seiner Ausstellung „*I am Ashurbanipal, king of the world, king of Assyria*“ (November 2018 – Februar 2019) dieses Bild sowie die Rekonstruktion der Palasträume als Grundlage für eine dreidimensionale Rekonstruktion. Verwirrend war dabei nur, dass der Palast des Assurbanipal in Ninive und nicht in Nimrud stand und somit die falsche Vorlage Verwendung fand (Hageneuer 2020, 103–4).

Betrachtet man die Rekonstruktion im Hinblick auf die Intention der Bildschaffenden, so fallen mehrere Punkte auf. Die Komposition des Bilds zeigt zum einen die Aufreihung der durch Layard entdeckten und vermuteten Monumente (freie Befunddarstellung), stellt diese zum anderen aber in einer publikumsaffinen romantischen Atmosphäre dar. Darüber hinaus nutzen die Bildschaffenden das Medium, um ihre eigenen Theorien über die Farbigkeit (Layard) oder mit Säulen versehene zweite Stockwerke (Fergusson) zu bekräftigen und verstetigen. Mit der an die Orientalmalerei⁴⁶ anlehenden Bildsprache erfüllt Layard demzufolge das der Erwartungshaltung entsprechende Bild Assyriens (Nadali 2020, 254).

In seiner Beschreibung der Rekonstruktion erläutert Layard:

„It is, of course, in many parts, conjectural; although every care has been taken to consult, for the details and general arrangement, all the sources of information relative to Assyrian art and architecture at present open to us“ (Layard 1853a, 1).

Diese Aussage von Layard zeugt von einer reflektierten Sicht auf die gemeinschaftlich mit James Fergusson entwickelten Rekonstruktionen. Julian Reade stimmt damit überein und formuliert:

„Nonetheless Fergusson’s architectural fantasy was a reasoned hypothesis, given the information available at the time“ (Reade 2008, 8).

Wir können infolgedessen konstatieren, dass Layards und Fergussons Versuch einer Rekonstruktion zwar ein hypothetischer, aber mit den Mitteln und dem Wissen Mitte des 19. Jahrhunderts durchaus akzeptabel war, solange diese Aussage auf die Architektur allein bezogen wird und jegliche orientalisierenden Konnotationen ignoriert bleiben. Kritischer ist die Reaktion von Zainab Bahrani, die schreibt, dass Fergussons Rekonstruktion nicht auf archäologischen Fakten (Bahrani 2001a, 22), sondern auf kontemporären Malereien basier-

⁴⁶ Als Orientalmalerei (oder in der Kunst auch als Orientalismus bezeichnet) versteht man Bilder mit „nah- oder fernöstlichen“ Motiven, zu deren Repräsentanten z. B. auch Eugène Delacroix gezählt wird.

te. So sieht sie ähnlich wie Reade starke Parallelen zu dem Künstler John Martin, der Szenen der Bibel im Stil epischer Dramen zeichnete (Bahrani 2001a, 20).

„In sum, James Fergusson, an architectural historian working for the British Museum, and the illustrator responsible for numerous scholarly publications, restored a view of Nimrud according to the vision of early nineteenth-century Orientalist painting“ (Bahrani 2001a, 22).

Dabei geht es ihr nicht nur um den künstlerischen Einfluss Martins auf Fergusson, sondern eher um die Verschmelzung von orientalistischen Fantasien mit wissenschaftlicher Dokumentation. Obwohl die Bilder Martins (*The Fall of Babylon* (Taf. 26a), *The Fall of Nineveh* (Taf. 24a), *Belshazzar's Feast* (Taf. 23b)) den biblischen Zerfall ausdrücken (Bahrani 2001a, 22–23), fällt bei der Betrachtung der Rekonstruktion Layards zunächst kein von Bahrani angesprochener Zerfall auf – im Gegenteil wird die Stadt idyllisch dargestellt. Jedoch wird durch die Nutzung der von Martin zur Verfügung gestellten und bekannten Motive wie die Zikkurrati im Hintergrund oder mit Säulen gestützter monumentaler Architektur dieselbe Bildsprache genutzt und somit dem Bild eine ganz andere Konnotation gegeben als man auf den ersten Blick zu erkennen glaubt. Für einen oder eine Betrachter*in im späten 19. Jahrhundert waren die Bilder von Martin und Delacroix ein bekanntes Motiv. Fergusson stellt Nimrud also zeitlich vor einem unvermeidlichen Verfall dar (Micale 2008a, 195), wie es eben aus den Zeichnungen der klassischen Antike bekannt ist. Dennoch ist gerade dieser Kontrast von romantisierter Idylle und dem Westasien angedichteten Verfall von besonderem Interesse, da dies nur hier möglich war und den Sehgewohnheiten der Europäer*innen des 19. Jahrhunderts entsprach.

Darüber hinaus wurde die Rekonstruktion als Vorlage für moderne Architekten verwendet. Als im Jahr 1922 ein Architektur-Wettbewerb dazu aufrief, Vorschläge für das neue Geschäftsgebäude der *Chicago Tribune* einzureichen, schlug der österreichische Architekt Adolf Loos ein an die Zikkurrat Layards angelehntes Gebäude vor (Taf. 5). Es zeigt eine blockartige gestufte Basis mit einem überdimensionierten, an eine dorische Säule erinnernden Turm darauf. Abgeschlossen wird das Gebäude oben von einem ebenfalls überdimensionierten Abakus:

„As a result of these striking similarities there is no doubt that Loos was inspired for his design by Fergusson's graphic representation“ (Pedde 2015, 30–31, Abb. 3).

3.1.1.3 Zusammenfassung

Die beiden Rekonstruktionen Layards stellen die frühesten mir bekannten perspektivischen Rekonstruktionen antiker westasiatischer Kultur dar. Durch die Geschäftstüchtigkeit Layards

– er verlegte seine Werke mehrmals, in unterschiedlichem Format und Umfang – erlangten beide in Kombination mit seinen Reiseberichten und der Ausstellung im Crystal Palace große Aufmerksamkeit. Diese hat sich bis heute gehalten. Layard entschied sich bewusst für eine andere Darstellungsweise als Botta und Flandin, denn seine Absicht war, bedingt durch die finanzielle Abhängigkeit zunächst von Stratford Canning und später dem British Museum, seinen Namen mit der Entdeckung der assyrischen Denkmäler zu verknüpfen. Er selbst war zu dieser Zeit finanziell nicht unabhängig, denn seine bankrotte Familie konnte ihn nicht unterstützen, sodass er nach einem Weg suchen musste, Gelder zu akquirieren. Die Zusammenarbeit mit Fergusson erwies sich als schwierig und mündete schließlich in spekulativen (ästhetisch durchaus schönen) Rekonstruktionen, die eine breitere Masse ansprechen konnten, dafür aber wenig mit den Ausgrabungsdaten zu tun hatten (Córdoba 2003, 40–41). Die Lithografien hatten aber großen Einfluss auf die Popularisierung seiner Werke und damit auf den Erfolg und Layards finanzielle Unabhängigkeit. Canning schrieb an Layard 1846:

„...the more drawings the better, as they strike the eye and interest folks in England“. Etwas später schrieb er *„[to send] more drawings and a few copies of inscriptions, and anything else which may enable me to inspire into others the interest which we ourselves take in this enterprise“* (Russell 1997, 40).

Diese Briefe zeigen eindeutig, wie stark die Intention gewesen war, seine Bilder zu popularisieren. Dabei ist seine Beschreibung der Funde ebenfalls von hoher Relevanz. In diesen präsentiert er seine Ergebnisse wie ein Kunstkenner und legt dabei besonderen Wert auf die Ästhetik (Bohrer 1998, 343). So trieb Layard die Bekanntheit und Verbreitung assyrischer Denkmäler stark voran:

„The reception of Assyrian archaeology in England was far more diffuse. Information on the discoveries circulated far and wide in the [sic] England, and in a variety of forms. This was aided particularly by the aestheticization of the objects promoted by Layard. Though appealing to many, it also provoked from some an opposing response. The objects were conceived within a bifurcated opposition as either aesthetically based works of art or as antiquarian artifacts. This aestheticization was crucial for the wide social circulation of the artifacts, for while antiquarian evaluation required a certain level of education and erudition, the aesthetic approach to the artifacts could be more widely shared throughout the social spectrum“ (Bohrer 1998, 346).

Seine opulenten Bilder trugen ihren Teil dazu bei (Micale 2008a, 195), obwohl die von Bohrer herausgearbeiteten Parallelen zu kontemporären Kunstschaffenden unumstritten vorhanden waren:

„Bearing in mind this cultural context, little distinguishes the images published by Layard from the ‘biblical’ paintings then made by famous artists such as the English John Martin and the French Eugene Delacroix. [...] This kind of art seems to be a further colonialist ‘by-product’. The painter Martin himself confirmed this, when he asserted that the architecture of his painting ‘The Fall of Nineveh’ was consistently invented for a city situated between Egypt and India“ (Bohrer 1998, 338).

Ganz im Stil der Orientalmalerei stellen die hier vorgestellten Rekonstruktionen Assyrien in einer stark romantisierten idyllischen Weise dar. Interessant ist, dass ganz bewusst der Kontrast zu dem aus der Bibel bekannten Verfall Assyriens gewählt wurde. Auch frühere Rekonstruktionen aus der klassischen Antike zeigen die Gebäude und Städte in einem Idealzustand und man kann argumentieren, dass Layard sich bewusst in diese Tradition einreichte. Die Bedeutung ist jedoch eine andere, denn das durch den Orientalismus geprägte Bild Westasiens war in diesem Maße für das antike Griechenland nicht vorhanden. Letzteres wurde durch die humanistische Bildung und Lektüre antiker Autoren von vornherein idealisiert, sodass der Kontrast zu den dargestellten Rekonstruktionen nicht so schwer wog bzw. gar nicht erst vorhanden war. Im Gegensatz dazu ist die Idealdarstellung assyrischer Antike im Kontrast zu der Erwartungshaltung Europas (ein verfallenes desolates Westasien) viel schwerwiegender. Während die griechische Antike prachtvoll imaginiert und ebenso abgebildet wurde, wirkte die Darstellung Altwestasiens in Layards Publikationen (wie oben beschrieben) als starker Kontrast zu dem, was Europäer*innen in Westasien basierend auf der Bibel oder zeitgenössischer Bibelmalerei erwarteten. Ähnlich wirkte auch die romantisierende Orientalmalerei. In Kombination mit dieser verstärkte dies also nur den Effekt der Romantisierung assyrischer Antike.

Daneben drücken Layards Bilder eine ideelle Aneignung assyrischer Vergangenheit aus, denn durch die Darstellung hellhäutiger Assyrer und die klare Anlehnung assyrischer Architektur an die aus der römischen Antike bekannten Motive wird die westasiatische Vergangenheit mit der europäischen verknüpft. Hierbei spielt das sozialdarwinistische Verständnis eine Rolle, das die europäischen Besetzer*innen als die Überlegenen und demgemäß für die Bewahrung der Vergangenheit Verantwortlichen betrachtete. Die ideelle Aneignung geht Hand in Hand mit der physischen Aneignung westasiatischer Antiken, die zunächst illegal erschlossen und später dann mit Erlaubnis des von britischem Schutz abhängigen Paschas nach London transportiert werden konnten.

Gleichzeitig mit der ideellen Aneignung findet aber auch eine Abgrenzung westasiatischer Vergangenheit von den dort lebenden Kulturen statt. Deutlich wird dies durch die Berichte Layards, in denen die Arbeiter*innen in den ihnen zugewiesenen Rollen dargestellt werden.

Diese Einstellung wird äußerst eindrücklich in Layards Beschreibung von der Auffindung eines Lamassu-Kopfs deutlich, in der er die Arbeiter*innen in einer Weise beschreibt, die den Eindruck erweckt, als seien diese mit der Größe und Schönheit assyrischer Denkmäler überfordert (Layard 1849a, 1:65–68):

“It was some time before the Sheikh could be prevailed upon to descend into the pit, and convince himself that the image he saw was of stone. ‘This is not the work of men's hands’, exclaimed he, ‘but of those infidel giants of whom the Prophet, peace be with him! has said, that they were higher than the tallest date tree; this is one of the idols which Noah, peace be with him! cursed before the flood.’ In this opinion, the result of a careful examination, all the bystanders concurred” (Layard 1849a, 1:67).

Diese kontrastreiche Darstellung zwischen Europäer*innen und den Arbeiter*innen auf der einen Seite und der romantisch idealisierten Darstellung westasiatischer Antike auf der anderen Seite förderte die Abgrenzung lokaler rezenter Kulturen Westasiens von ihrer eigenen Antike. Kapitel 3.3 wird die Isolierung des modernen Westasiens und die Vereinnahmung Altwestasiens durch Europa noch zusammenfassender darstellen.

3.1.2 Victor Place und Khorsabad

Die französische Regierung wollte nach der Revolution von 1848 und dem Weggang von Paul-Émile Botta das französische Konsulat in Mossul nicht unbesetzt lassen. Der Nachfolger Bottas, erst 1851 ernannt, hieß Victor Place (1818-1875). Er war ein gelernter Jurist und erfahrener Konsul, der vorher bereits in Santo Domingo residiert hatte. Er sollte schnellstmöglich die Aktivitäten in Khorsabad wieder aufnehmen und erhielt dafür Mittel im Umfang von 8.000 Francs. 1852 kam er in Mossul an und machte sich drei Wochen später an die Grabungen. Mit dabei war Gabriel Tranchand, der fotografische Aufnahmen der Ausgrabungen anfertigte (Chevalier und Lavédrine 1994; Larsen 2010, 404–8).

Place machte bedeutende Funde. In den Jahren 1851-1855 legte Place 186 Räume aus dem Palast Sargon II. frei, entdeckte die Zikkurrat, die er *Observatoire* nannte und grub in einer Ansammlung von Heiligtümern südlich des Palasts, nach Place der sog. Harem. Zudem entdeckte er die Stadtmauer mit vielen gut erhaltenen Torbögen. 1853 traf der Zeichner Félix Thomas in Mossul ein und unterstützte Place bei seinen Grabungen. Thomas war ein Architekt, Maler und Kupferstecher. Er hatte bereits als Zeichner des französischen Orientalisten Fulgence Fresnel gearbeitet, mit dem er ebenfalls in Babylon tätig war. Nach der Aussage von Victor Place war Thomas „*ein Geschenk Gottes*“. Dieser fertigte einen Großteil der Tafeln für die dreibändige Publikation von Place (1867a; 1867b; 1870) an. Dort kombinierte er die nicht-perspektivische Darstellung von gegrabenen Befunden mit der Wiederherstellung

auf nur einer Seite, so wie es vor ihm schon Botta getan hatte (Place 1867b, 3:Taf. 8-0, 19-20, 22-23, 36-37). Er ging allerdings einen Schritt weiter und vervollständigte die Aufrisse der Mauern viel weiter, als dies Botta tat. So finden sich bei ihm die Ansichten ganzer Toranlagen und Türme (Córdoba 2003, 39). Auf diese Weise konnte man einen noch besseren Vergleich zwischen Befund und Rekonstruktion anstellen. Diese Gegenüberstellung stand in starkem Kontrast zu Layards Visualisierungen, der nur einzelne Reliefs darstellte, aber keine Ansicht von ganzen Befundabschnitten aufwies. Maria Gabriella Micale wies darauf hin, dass die Publikation von Place eine stille Revolution in Bezug auf archäologische Visualisierung auslöste (Micale 2008a, 194–95).

3.1.2.1 Vue cavalière du Palais restauré

Neben den bereits erwähnten revolutionären Darstellungen von ganzen Befundabschnitten samt Rekonstruktion publizierte Victor Place eine perspektivische Ansicht des vollständig rekonstruierten Palasts Sargons II. (Place 1867b, 3:Taf. 18). Sein dreibändiges Werk erschien 1867 bis 1870 als großer Foliant mit einer Auflage von 300 Exemplaren, von denen lediglich 100 zum Verkauf bestimmt waren. Der erste Band (Place 1867a) stellt den Textteil mit 324 Seiten dar. Band 2 erschien drei Jahre später (Place 1870) und enthielt 323 Seiten Text. Der dritte Band wurde wiederum zur selben Zeit wie der erste Band publiziert (Place 1867b) und stellte den Tafelteil mit 82 Tafeln des Werks dar. Tafel 18 zeigt den rekonstruierten Palast des Sargon II. (Taf. 6).

Im zweiten Band der Publikation von Victor Place widmet dieser ein ganzes Kapitel der Beschreibung der Rekonstruktionen (Place 1870, 2:1–42), von denen er selbst sagt:

„Nous n'ignorons pas tout ce que ces tentatives de restauration ont à la fois de séduisant et de dangereux, car souvent, en se donnant carrière, la fantaisie court grand risque de s'égarer“ (Place 1870, 2:2).

Maria Gabriella Micale beschreibt in ihrem Artikel *European Images of the Ancient Near East at the Beginnings of the Twentieth Century* den Einfluss, den die Rekonstruktion von Victor Place auf die Arbeiten von Robert Koldewey und Walter Andrae ausgeübt hatte, und schließt, dass die Rekonstruktion von Khorsabad die Grundlage der von Babylon und Assur angefertigten Bilder ist. Außerdem geht sie der Frage nach, warum gerade Place als Vorbild genommen wurde und nicht Layard (2008a, 194). In den 1920er- und 30er-Jahren wurde die Grabung in Khorsabad von einem amerikanischen Team geleitet. Gordon Loud und Charles B. Altman distanzieren sich klar von bestimmten Elementen der Rekonstruktion von Place (Loud und Altman 1938, 24) und schlagen selbst eine eigene Version vor (Taf. 7). Meine Forschungen zur Rekonstruktion der Zikkurat insbesondere des Eingangsbereichs dieser Zeichnung fließen in die folgende Betrachtungen ebenso ein (Hageneuer 2016b).

3.1.2.1.1 Entstehungsgeschichte

Place basierte seine Rekonstruktion zum einen auf den Befunden selbst, als auch auf kontemporären Darstellungen der Assyrer:

„*Ces raisons, heureusement, ne nous manqueront pas, car nous les puiserons à deux sources très-sûres: la ruine elle-même, et les représentations d'édifices que les Assyriens nous ont léguées au moyen de la sculpture*“
(Place 1870, 2:2).

Zudem stellt er – anders als Layard, aber ebenso wie Botta – die Quellen der Leserschaft zur Verfügung, indem er sie ebenfalls neben der Rekonstruktion in seinem Tafelband abdruckte. Den Lesenden war es somit möglich, in den nicht perspektivischen Abbildungen den Befund mit der Rekonstruktion zu vergleichen und damit das Ausmaß dieser zu verstehen.

Bei dem Druck handelt es sich um einen Kupferstich, was an den klaren und meist parallelen Strichen zu erkennen ist, die keine Grauabstufungen aufweisen. Dadurch war eine deutliche Darstellung der Architektur möglich. Bei einer Auflage von 300 Exemplaren war es zudem möglich, eine konstante Druckqualität zu gewährleisten. Die hohen Kosten für den Kupferstich konnten durch die großzügige staatliche Finanzierung getragen werden.

Die Kupferplatten mussten von geübten Kupferstechern behandelt werden, um sie für den Druck vorzubereiten. Félix Thomas war Kupferstecher und hatte die nötige Erfahrung, die Tafeln für die Publikation vorzubereiten, allerdings führte er nicht einen einzigen Kupferstich aus, sondern fertigte lediglich die Vorlagen an. Zu den an der Publikation beteiligten Kupferstecher*innen gehören A. Bordet, Digeon (Vater und Kinder), Héliog(re) Amand Durand, Boullay, Chappuis, L. Massard, Oury und A. Szretter, die aller Wahrscheinlichkeit alle vom Verlag engagiert waren, was bei diesem Druckverfahren nicht unüblich gewesen ist (van der Linden 1986, 108). Antoine Szretter war derjenige, der den Kupferstich der Rekonstruktion umsetzte. Er war ein Kupferstecher polnischer Herkunft und reproduzierte neben Architekturstichen auch Gemälde (Vollmer 1938, 32:381).

Place beschrieb das Bild selbst mit den Worten „*Vue cavalière du Palais restauré, prise du S. E.*“ (Place 1867b, 3:III) und lieferte im Tafelband keine weiteren Erklärungen dazu.

Die digitale Edition der Publikation⁴⁷ wies lediglich im ersten und zweiten Band einen Maßstab auf. Mit dessen Hilfe wurde der zweite Band vermessen, der eine Größe von ungefähr 61,5 x 42 cm aufweist, was die Publikation nur etwas größer als DIN A2 (59,4 x 42 cm) macht. Die Rekonstruktion besaß demnach eine ungefähre Größe von 57 x 35 cm. Ob dies

⁴⁷ Zu finden auf den Seiten der Universitätsbibliothek Heidelberg, URL: <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/place1867ga> (Abrufdatum: 03.12.2021).

der originalen Größe der Vorlage entsprach, ist nicht zu klären, da mir der Verbleib der Vorlage unbekannt ist.

Obwohl Thomas die Vorlagen für die architektonische Rekonstruktion lieferte, wurde die perspektivische Zeichnung nicht von ihm, sondern von E. Petit angefertigt, der oder die neben dieser wenige weitere Tafeln des Bands beisteuerte. Über E. Petit ist wenig bekannt, weshalb es oft dazu kommt, die Rekonstruktion Félix Thomas zuzuschreiben. Dieser hatte sicher neben Place großen Einfluss auf die Zeichnung, angefertigt hatte er diese allerdings nicht und wurde auf der Tafel selbst auch nicht als Autor erwähnt. Da E. Petit nicht Teil der Ausgrabungen war, liegt es nahe, dass diese*r ein*e vom Verlag engagierte*r Künstler*in gewesen sein muss, die oder der in dessen Auftrag Zeichnungen für die Publikation anfertigte. Es ist folglich auch anzunehmen, dass die Rekonstruktion selbst später, also nach den Grabungen, entstand. Nach den Grabungen ging Place 1855 an das Konsulat in Moldawien und 1863 nach Adrianopel (heute Edirne, Türkei). Zu dieser Zeit bereitete Place seine Publikation vor, was auf ein Erstellungsdatum zwischen 1863 und 1867 hindeutet.

Ähnlich wie bei seinem Vorgänger Botta wurde die Publikation von Place in einem riesigen Format unter großem Aufwand hergestellt. Die Auflagenzahl war gering und es war demzufolge schon von vornherein klar, dass der Grabungsbericht einigen Wenigen zugänglich sein würde. Place reiht sich damit also in die Tradition französischer Wissenschaftler*innen ein.

3.1.2.1.2 Das Bild

Die Technik des Kupferstichs ermöglicht eine sehr deutliche und auf geraden Linien fixierte Darstellung, die sich für die Visualisierung von Architektur besonders eignet. Auf diese Weise treten aber nicht lineare Elemente, wie die den Palast bevölkernden Personen oder die Landschaft in den Hintergrund. Anders als bei Layard ist es mit dieser Technik, die zudem monochrom gedruckt werden musste, nicht möglich, das Augenmerk auf die Atmosphäre zu lenken, da hier nicht derselbe Detailgrad erreicht werden kann wie bei einer farbigen Lithografie.

Der Kupferstich (eng.: *line engraving*, frz.: *gravure au burin*, auch Chalkografie genannt) gehört zu den sogenannten Tiefdruckverfahren, in denen man das Bild in mechanischen oder chemischen Verfahren auf die Druckform aufbringt. Die Druckfarbe wird dabei in die vertieft liegende Zeichnung angebracht, die beim Druck auf den Bedruckstoff wieder abgegeben wird. Der Druck erfolgte mithilfe einer Druckpresse, die die Farbe mit einer hohen Anpresskraft auf den Bedruckstoff übertrug. Anders als beim Hoch- oder Flachdruckverfahren ist eine Bedruckung mit verschiedener Farbstärke möglich, da diese von der Tiefe des auf die Druckform angebrachten Motivs abhängt. Zudem ist es bei diesem Verfahren nicht möglich, große zusammenhängende Flächen zu bedrucken, sondern man muss diese stets durch eng bei-

einander liegende Linien oder Schraffuren simulieren. Dies ist dadurch bedingt, dass beim Tiefdruckverfahren die auf die Druckform aufgetragene Farbe wieder von der Oberfläche abgelöst werden muss, ohne sie aus den Vertiefungen zu entfernen (van der Linden 1986, 97–100). Der Kupferstich zeichnet sich durch negative Schattierungen, ein erhöhtes Farbbild, einen Plattenton sowie manchmal einen Plattenrand aus. Der Kupferstich ist vor allem im Verlauf seiner Linien erkennbar, die stets spitz beginnen und meist so auch enden. Von einem Kupferstich können sehr gute Drucke mit einer Auflage von bis zu 200 Stück hergestellt werden. 300-400 Exemplare sind bei leichtem Qualitätsverlust möglich und auch weitere 300-400 Exemplare weisen immer noch mittelmäßige Qualität auf (van der Linden 1986, 105–12). Die sich im Laufe des 15. bis 18. Jahrhunderts entwickelnde Technik verfeinerte ihre Darstellungsform insbesondere durch immer bessere Methoden der Schraffur. Mit der Erfindung des *taille douce* (weicher Stich) vollendete sich die Technik und wurde seitdem zur detailgetreuen Wiedergabe von Kunstwerken verwendet. Der Kupferstich war als reproduktives Verfahren am besten dazu geeignet, Kunstwerke wiederzugeben und Bücher zu illustrieren (van der Linden 1986, 113–15). Dabei war der Kupferstich ein langwieriges und teures Verfahren (Dohmen 1986, 113).

Zu sehen ist der Palast Sargon II. auf einer massiven Plattform und eingebettet in die umgebende Stadtmauer. Wir erkennen den riesigen Palastkomplex mit verschiedenen Räumen und Höfen, einer Zikkurat in der Bildmitte links und dem Tempel im Hintergrund. Als Größenvergleich sind Menschen sowie Streitwagen, die sich in den Höfen, auf der Plattform und Stadtmauer bewegen, in die Szene eingefügt. Obwohl farbige Ziegel entdeckt wurden und auch Farbtafeln in der Publikation Verwendung fanden, wurde die Rekonstruktion monochrom angefertigt. In den von den Ausgrabungen nicht abgedeckten Gebieten wurden auch keine Ergänzungen vorgenommen, weshalb die Nord- und West-Ecke weitestgehend leer gelassen wurden. Die detailreiche Rekonstruktion der Architektur wurde in eine kontrastarme Landschaftsdarstellung ohne weitere Bebauung eingebettet. Place wurde dafür kritisiert, seine Pläne begradigt zu haben, also rechte Winkel dort anzunehmen, wo keine existierten (Loud und Altman 1938, 89). Die Darstellung des Palasts fällt dementsprechend aus.

Die Perspektive des Bilds nutzt zwei außerhalb des Bildbereichs befindliche Fluchtpunkte, die recht weit oben, also oberhalb der sog. Augenlinie, liegen. Man spricht demzufolge von einer Vogelperspektive. Anders als bei Layard hat man dadurch nicht den Eindruck, mittendrin zu stehen, sondern über dem Geschehen zu schweben. Diese Entfernung vermittelt neben der monochromen Ausarbeitung eine Distanz vom Objekt. Der Fokus liegt auf der gesamten Szene und nicht auf einem einzelnen Objekt. Place selbst betitelte die Rekonstruktion als Kavalierspersion (*vue cavalière*), was jedoch eine Bildebene parallel zur xy-

Ebene voraussetzen würde. Die Bezeichnung Vogelperspektive ist demnach – zumindest nach heutiger Definition – richtiger.

Die Darstellungsweise ist sehr nüchtern, meidet also jegliche menschliche Identifikation. Die Distanz vom Objekt lässt die Menschen in der Szene nur als kleine Figuren, die der ganzen Anlage mehr als Größenvergleich als zur Belebung der Szene dienen, erscheinen. Place distanziert sich somit klar von einer persönlichen Verbindung zu dem Dargestellten und präsentiert seine Ergebnisse schlicht und vergleichsweise neutral. Ganz wie Botta vor ihm und wie in der Publikation aus der Zeit Napoleons üblich⁴⁸ wird also eine künstliche Grenze zwischen dem Gezeigten und den Betrachtenden geschaffen. Damit distanzieren sich die Betrachtenden von dem Gezeigten.

3.1.2.1.3 Rezeption

Die Rekonstruktion war als Tafel Teil der Publikation von Victor Place und demnach nur einem kleinen elitären Kreis zugänglich. Im Grunde können wir dasselbe ebenfalls für Layard behaupten, denn auch die beiden besprochenen Rekonstruktionen in seinen Publikationen waren in nur schwer zugänglichen Monografien veröffentlicht. Im Gegensatz zu Layard hat Victor Place aber nicht dieselbe Aufmerksamkeit genossen und es wundert daher nicht, dass seine Rekonstruktion keine weite Verbreitung fand.

Als Betrachtende befinden wir uns bei der Zeichnung von Khorsabad über dem Geschehenen und beobachten die Szene aus der Vogelperspektive. Während Layard noch eine Betrachter*in-Position wählte, erfährt man bei Place eine Distanz zum Rekonstruierten und damit zum Dargestellten. Place richtet den Fokus somit auf die Architektur und da ihm die Konstruktion der Dächer besonders am Herzen lag, verwundert es nicht, dass er eine Vogelperspektive wählte. Zudem nimmt die Technik des Kupferstichs vieles von der Atmosphäre, die mit einer Lithografie erzeugt werden könnte. Der oder die Betrachtende erkennt in dem Bild Elemente wieder, die aus kontemporärer Architektur bekannt sind wie z. B. die beiden Kuppeln an der großen Fassade oder der Zikkurrat mit Wendelaufgang. Bewusst stellt Place hier also die Architektur in die Tradition kontemporärer westasiatischer Kultur.

Die Grabungen in Khorsabad wurden in späteren Jahren von den Amerikanern Gordon Loud und Charles B. Altman weitergeführt, die eine eigene auf Place beruhende Rekonstruktion vorgeschlagen haben (Taf. 7). Diese distanzieren sich von den von Place vorgeschlagenen Kuppeln und schreiben diese Idee (und die Rekonstruktion überwölbter Räume) dem Ein-

⁴⁸ Aufrisse, Grundrisse und Schnitte verzichten in der Tat in der *Description de l’Egypte* auf jede Belebung durch Personen, auch wenn es sich um rekonstruierte Elemente handelt. Die Ansichten des Zustands in der Gegenwart sind dann aber doch belebt. Und dies sowohl mit Einheimischen als auch Europäer*innen.

fluss europäischer Architektur des 19. Jahrhunderts zu und stufen sie nicht als Folge logischer archäologischer Überlegungen ein. Loud und Altman distanzieren sich ganz klar von den Quellen, die Place anführt und beschränken sich auf eine hauptsächlich auf Belegen beruhende Rekonstruktion. Vergleicht man beide Bilder, fallen die Unterschiede allerdings nicht auf den ersten Blick auf. Die Ablehnung von Kuppeln wurde jedoch auch im 20. Jahrhundert nicht von allen geteilt: Sir Leonard Woolley rekonstruierte diese auf der Zikkurat von Ur, bei der er je eine für die Überdachung der Zwischenstufe als auch für den Tempel verwendete. Obwohl er zugibt, keine Belege für die Kuppeln zu haben, sieht er in der kosmologischen Bedeutung der Zikkurat eine Begründung. Für Woolley sind die Kuppeln nach einem Text Nebukadnezars zudem noch in Gold gehalten, auch wenn dieser das Esagila beschreibt (Hageneuer 2016b, 367–68).

1855 erhielt Place keine neue Bewilligung, seine Grabungen fortzusetzen, sondern die Anweisung, ebendiese einzustellen. Das Geld, das ihm verblieb, sollte für den Transport der Funde nach Paris ausgegeben werden. Dies war sehr enttäuschend für Place, der Pläne hatte, den gesamten Palast in Khorsabad aufzudecken. Hormuzd Rassam beschuldigte Place sogar, Eisen aus Khorsabad zur Finanzierung weiterer Grabungen in Mossul verkauft zu haben (Larsen 2010, 422–23). Auf jeden Fall ging Place das Geld aus, was wahrscheinlich einer der Gründe war, warum nicht er, sondern sein für die britische Regierung angestellter Kollege Hormuzd Rassam auf der Nordseite des Tell Kujundschiik grub, obwohl dieser Teil eindeutig den Franzosen zugesprochen worden war. Rassam war es dann auch, der den Palast des Assurbanipal mitsamt seiner Bibliothek entdeckte und sich damit einen Namen zu machen hoffte (Larsen 2010, 424–29). Die britischen Kolleg*innen sahen dies anders, weshalb die Entdeckung meist Layard und George Smith zugeordnet wurde (Larsen 2010, 433–34; Reade 1993). Verfolgt man diesen Fall genauer, fällt auf, dass es für die Forschungsgeschichte der Archäologie Westasiens um Hormuzd Rassam stets widersprüchliche Angaben gibt. Während Rassam auf der einen Seite die Entdeckung der Bibliothek von manchen komplett abgesprochen wird (wie z.B. George Rawlinson, siehe Reade 1993, 49–50; Larsen 2010, 432–34), gilt er dennoch als verantwortlich, wenn es um die illegale Grabung auf dem Tell Kujundschiik oder die Fundumstände der Bibliothek geht. Damit drückt sich zugleich eine orientalisierende Haltung gegenüber nicht-europäischen Archäolog*innen aus, indem er lediglich als Assistent angesprochen wird, obwohl er sich für viele außergewöhnliche Funde des British Museums auszeichnet.

Victor Place verlud schon 1853 eine Auswahl seiner Funde in Kisten und lagerte diese bei Mossul, bis er sie nach Basra verschiffen und auf ein französisches Schiff umladen konnte. Die Kisten, in denen auch persönliche Dinge von Place sowie seine Aufzeichnungen lagen, lagerten 16 Monate und warteten bis zum 29. April 1855 auf ihre Weiterfahrt. Zu diesem

Zeitpunkt sollte der Dreimaster „Manuel“ in Basra eintreffen, der die Funde übernehmen konnte. Place ließ Holzflöße konstruieren, um die bis zu 30 Tonnen schweren Kisten über den Tigris bis nach Basra zu verschiffen. Am 4. Mai kam Place mit den Funden in Bagdad an, wo er auf Nachricht des sich verspätenden Schiffs warten sollte. Da Place allerdings unter Zeitdruck stand, brach er am 13. Mai in Richtung Basra auf. Die Flotte bestand aus einem größeren Segelschiff sowie vier Holzflößen mit insgesamt 235 Kisten. Place konnte selbst nicht mitfahren, da ihn andere Aufgaben erwarteten. Die kleine Flotte wurde am 21. Mai nördlich von Korna von Beduinen angegriffen, das Schiff lief auf Grund und wurde zerstört. Die Beduinen stahlen das Holz, sodass die Flöße nur mit Mühe und Not über Wasser gehalten werden konnten. Eines der Flöße lief gleich darauf auf Grund. Ein weiteres Floß versank in tieferen Wässern und wurde nie gefunden. Die letzten beiden Flöße schafften es fast bis nach Basra, gingen schließlich aber auch unter. Einige wenige Funde konnten noch gerettet werden (Larsen 2010, 451–56). Als Place davon erfuhr, ritt er sofort schwer erschüttert Richtung Türkei los und erreichte nach einem zehntägigen Ritt Diyarbakir. Beinahe alles war verloren, auch seine Aufzeichnungen. Von den 235 Kisten konnten nur 28 gerettet werden (Larsen 2010, 457).

Place wurde schließlich Konsul in Yassi, Moldawien und kümmerte sich dort um die Publikation, die er ohne seine Aufzeichnungen vollenden musste. 1863 wurde er in die Türkei versetzt, 1867 als Generalkonsul nach Kalkutta und 1870 nach New York. Place wechselte schließlich 1873 nach Rumänien, dem Land, welchem er zur Gründung verhalf und starb dort 1875 (André-Salvini 2019).

3.1.2.2 Zusammenfassung

Vergleicht man die Bilder von Victor Place mit denen von Layard, so wird deutlich, dass diese völlig anderen Prinzipien unterliegen. Schuf Layard viktorianische Gemälde, liegt der Fokus bei Place auf der Darstellung von Architektur. Diese Form der archäologischen perspektivischen Rekonstruktion ist, wie wir sehen werden, von späteren Archäolog*innen übernommen worden. Insofern ist die Formulierung von Gabriella Micale durchaus richtig, in der sie konstatiert, die Bilder von Place seien formgebend (Micale 2008a, 194–95). Abgesehen von der Form der Darstellung waren die Intentionen von Place und seinen Auftraggeber*innen deutlich.

Das Interesse Frankreichs an den Kulturgütern wurde primär durch die *Société Asiatique* in Paris initiiert, deren Sekretär Julius Mohl war. Dieser hatte sich zum Ziel gesetzt, die Kulturen Asiens zu erforschen und antike Güter für das Museum in Paris zu erwerben (Bohrer 1998, 341; Botta 1850b, 5:1–2). Die Briefe, die Mohl mit Botta austauschte, wurden in der Zeitschrift *Journal Asiatique* abgedruckt und waren die ersten Beschreibungen assyrischer Kunst in Europa. Die Grabungen und Publikationen von Botta und Place wurden, wie er-

wähnt, großzügig durch den Staat finanziert und durch die französischen Konsuln durchgeführt. Damit lag das Interesse, aber auch die Kontrolle über die Antiken in der Hand der französischen Regierung. Dies spiegelt sich ebenfalls im Format der Publikation wider. Angeregt durch die damals übliche wissenschaftliche Praxis wie z. B. die monumentale Publikation Napoleons über seine ägyptische Expedition wurden die Ergebnisse der französischen Grabungen in großen Folianten mit niedriger Auflage und hohen Kosten produziert (Bohrer 1998, 344). Die Rekonstruktion von Place, die im Vergleich zu denen von Layard sehr nüchtern erscheint, diente also primär nicht dazu, Begeisterung zu wecken. Man kann demnach argumentieren, dass Place durch die Ausrichtung der Publikation in der Lage war, neutraler bzw. weniger subjektiv (nahezu subjektlos) zu rekonstruieren, als es Layard konnte oder wollte. Somit war es auch nur der Oberschicht Frankreichs möglich, sich über die in Mesopotamien entdeckten Kunstwerke zu informieren und zum zugehörigen Diskurs beizutragen:

„No debate comparable to the one in England took place in France. Contrasting opinions about Assyria appeared rarely to confront each other. The French (middle- and lower-class) social groups that might have supported the idea of Assyrian artifacts as works of art were marginalized from the discoveries, and the circulation of Botta's work constrained“ (Bohrer 1998, 346).

Man kann folglich auch argumentieren, dass die farblich neutrale Darstellung bei Place wiederum den Ideen Winckelmanns, also dem Ideal Griechenlands entsprach und eine ideelle Aneignung und kulturelle Abgrenzung altwestasiatischer Antike zum kontemporären Westasien vollzogen wurde. Während Layard dies über die Anlehnung an griechisch-römische Architektur erreichte, mag Place versucht haben dies über die Vertrautheit der Farblosigkeit zu kommunizieren. Dagegen spricht allerdings, dass Place in seiner Publikation durchaus farbige Tafeln verwendete und demnach nicht stringent farblos rekonstruierte.

Dabei entsprach das nicht den Vorstellungen Julius Mohls, denn die Publikation sollte – ähnlich wie bei den englischen Kollegen – einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden (Bohrer 1998, 344; Córdoba 2003, 40–41). Auch die Beschreibung assyrischer Denkmäler fiel bei Place eher antiquarisch und nüchtern aus (Bohrer 1998, 343). Anders als Layard musste er kein Publikum zufriedenstellen, sondern konnte sich in die Tradition wissenschaftlicher Publikationen à la Napoleon stellen. Insbesondere diese Art zu publizieren stellt eine Form der ideellen Aneignung dar. Durch das Anhäufen von Wissen und dessen Bereitstellung für einen nur kleinen elitären Kreis wird die westasiatische Vergangenheit in imperialistischer Denkweise erst genommen und dann einbehalten und erfüllt auf diese Weise die von Said als Orientalismus angesprochenen Prinzipien. Place als Konsul und Ausgräber im staatlichen Dienst gehörte zu diesen elitären Kreisen. Anders als Layard, der sich als Abenteurer darstellen wollte, war Place eine bescheidenere Erscheinung, wenngleich ihn ähnliche

Interessen leiteten. Wie Layard vollzog auch er die ideelle Aneignung parallel zur physischen, auch wenn die für den Louvre bestimmten Stücke weitgehend verloren gingen.

Es ist bereits angesprochen worden, dass die Nachuntersuchungen von Loud und Altman ergeben haben, dass Place den Grundriss des Palasts begradigt hatte. Dadurch erscheint auch seine Rekonstruktion als eine Idealdarstellung eines assyrischen Palasts. Hinzu kommen die aus kontemporärer westasiatischer Architektur übernommenen Elemente wie die Kuppeln an der großen Fassade, die wie man von der Al-Kadhimiya-Moschee in Bagdad kannte. Selbst seine Darstellung der Zikkurat mit der Wendeltreppe erinnert an das Spiralminarett von Samarra. Damit vermischt Place die Idealvorstellung assyrischer Architektur mit der europäischen Erwartungshaltung westasiatischer Architektur unabhängig von der Zeitstellung Letzterer und erschuf dergestalt ein Idealbild des „zeitlosen Orients“, in den sich die assyrische Vergangenheit nahtlos einreicht. Während Layard dieses Idealbild durch romantisierende orientalistische Motive mithilfe der viktorianischen Malerei erreichte, erschuf Place dies durch eine Mixtur von geraden und klaren Strukturen mit bekannten westasiatischen Elementen. Beiden gemein ist die Enthistorisierung Altwestasiens.

England und Frankreich sind demnach unterschiedliche Wege gegangen, um das Wissen über das antike Mesopotamien zu kommunizieren. Während Layard bestrebt war, einen populären Ansatz zu verfolgen und damit eine breitere Schicht von Menschen zu erreichen, begnügten sich Botta und Place damit, in den Kreisen der engeren akademischen Elite zu bleiben. Frankreichs Gesellschaft war aber auch nicht in derselben Situation wie die englische, da wechselnde Staatsformen und Revolutionen dringlicher waren als die westasiatische Vergangenheit. Anders verhielt es sich in England, das durch die industrielle Revolution und eine stabile politische Lage anderen Voraussetzungen unterlag. Dies ist eindeutig auch am großen Erfolg der Weltausstellung im Hyde Park bzw. Sydenham abzulesen. Die Rekonstruktionen spiegeln diese politische und gesellschaftliche Situation genau wider: Während Place eine sehr nüchterne und in gewissen Maßen neutrale Rekonstruktion vorlegte, popularisierte Layard mithilfe von pompösen Farben und romantischer Atmosphäre seine Rekonstruktionen. Hinzu kommt, dass die Rekonstruktion von Place distanziert über den kulturellen Gütern schwebt, während die Betrachtenden bei Layards Bildern in ihnen zu stehen scheinen. Damit ist der oder die Betrachter*in Teil des Layard'schen Bilds, während die Position bei Place keiner realen Situation entspricht und damit einer distanzierten, abgetrennten Rolle gleichzusetzen ist. Place lässt beobachten, Layard lässt erleben. Hieran zeigt sich ein Unterschied in subjektloser (Place) und subjektfokussierter⁴⁹ (Layard) Erzählweise.

⁴⁹ Die Begriffe subjektlos und subjektfokussiert werden später in Kapitel 4.2 näher erläutert.

Beiden Nationen gemein ist allerdings die imperialistische Haltung gegenüber Westasien und den Altertümern. Sowohl Frankreich als auch England begannen ihre Grabungen zunächst im Geheimen ohne eine offizielle Erlaubnis, also illegal. Diese wurden erst später durch Julius Mohl bzw. Stratford Canning, die staatlichen Befürworter der Grabungen, besorgt. Zudem stand gar nicht erst zur Debatte, ob die gemachten Funde im Land bleiben sollten (Bohrer 2001, 55–56). Diese Aneignung kultureller Güter war eine klare imperialistische Position beider Nationen. Die Folgen dieser Aneignung in den Ländern Frankreich und England waren jedoch verschieden. Frederick Bohrer hat gezeigt, dass die Aufnahme und Ausstellung assyrischer Kunstwerke in Frankreich und England unterschiedlich funktionierten. Während man in Frankreich praktisch nur über die Oberschicht Zugang zu den Entdeckungen von Botta und Place hatte, wurde die Bevölkerung Englands durch die Popularisierung Layards vielmehr in die Entdeckung Assyriens einbezogen. Dementsprechend fiel die Aufnahme der Kulturgüter in den Museen unterschiedlich aus. Während man sich im Louvre von Assyrien distanzierte, wurden die Funde in England mit Begeisterung aufgenommen. Basierend auf einer Literaturanalyse von britischen und französischen Werken liest Bohrer die unterschiedlichen Haltungen britischer und französischer Museumsbesucher*innen ab. Während die des Louvre sich den assyrischen Artefakten fremd und distanziert fühlten, kann bei den britischen Besucher*innen Begeisterung abgelesen werden (Bohrer 2001, 59–62). Beide Zugänge beruhen auf einer Andersartigkeit.

3.1.3 Robert Koldewey und Babylon

Johannes Gustav Eduard Robert Koldewey (1855-1925) war der Sohn eines Zollbeamten in Blankenburg/Harz, ging mit 10 Jahren nach Hamburg auf das Gymnasium und begann anschließend ein Studium der Architektur, Archäologie und Kunstgeschichte in Berlin, Wien und München (Mertens 2008, 29–30). Seine Ausbildung an der Technischen Hochschule in Berlin-Charlottenburg war besonders prägend für Koldewey. Dort lernte er unter Friedrich Adler.⁵⁰ Aus seiner Ausbildungszeit sind auch Bilder etruskischer Architektur-Terrakotten erhalten (Hoepfner und Schwandner 1979, Abb. 732–735). 1877 wurde er nach dem Studium zunächst Regierungsbauführer bei der Stadt Hamburg (Marzahn 2008, 11–13).

1882 und 1883 nahm er an den amerikanischen Grabungen in Assos (Türkei) unter der Leitung von J.T. Clarke und F.H. Bacon teil. Die beiden Amerikaner waren 1876 auf einer Forschungsreise in Griechenland, um dort Skizzen von Tempeln anzufertigen. Von den besuch-

⁵⁰ Adler (1827-1908) studierte an der Berliner Bauakademie und wurde dort 1859 selbst Lehrer, 1861 Dozent und 1863 Professor für Baugeschichte. Er war Mitglied des Deutschen Archäologischen Instituts und führte zusammen mit E. Curtius Grabungen in Olympia durch (Adler 1892–1896). Adler förderte sowohl Wilhelm Dörpfeld als auch Heinrich Schliemann. Er war überdies der Architekt der Erlöserkirche in Jerusalem, die 1898 durch Wilhelm II. eröffnet wurde (Riemann 1953), siehe Kapitel 2.2.4 *Preußen/das Deutsche Reich*.

ten Stätten gefiel schließlich Assos einigen Geldgebern in den U.S.A. so gut, dass diese Mittel für Ausgrabungen zur Verfügung stellten. 1881 konnten erste Grabungen stattfinden. Diese verliefen nicht sonderlich erfolgreich, sollten aber im nächsten Jahr durch die Ankunft Robert Koldeweys besser werden (W. Andrae 1952, 21–22). Tatsächlich geht aus den Texten Bacons über Koldewey hervor, welche wichtige Rolle dieser spielte:

„Koldewey is bringing out the buildings in the agora in fine shape. He has just decided that the stoa had two stories, so those troublesome double columns are disposed of“ (Bacon in einem Tagebucheintrag vom 20. Mai 1882, zitiert nach Keene Congdon 2006).

Hier kam Koldewey die Ausbildung an der Technischen Hochschule in Berlin zugute. Bacon war ebenfalls Zeichner und fertigte in Assos bereits Rekonstruktionen wie die der Agora an. Nach Mertens habe Bacon hier Einfluss auf Koldewey ausgeübt. Der Vergleich beider Künstler in der Publikation von Assos (J. T. Clarke, Bacon, und Koldewey 1902–1921) zeigt den gemeinsamen Willen, ein gut illustriertes und lesbares Werk zu schaffen (Mertens 2008, 32–34; aber auch W. Andrae 1952, 22–23). Trotzdem scheint Koldewey stets das Interesse am Aussehen der Antike getrieben zu haben. In einem Tagebucheintrag Koldeweys vom August 1882 schrieb er über die Ruine von Assos:

„Das muß im Altertum prächtig ausgesehen haben, als noch am Tempel der Athene jene Reliefs in glänzendem Farbenschmucke prangten, 234 Meter steil über dem Meer, und darunter auf den Felsterrassen die mächtigen doppelgeschossigen Säulenhallen, wo man heute nur graugrünes Gebüsch von Stacheleichen sieht und die langen Schutthalden der letzten Ausgrabungen; [...] Wenn der brave Apostel [Paulus, welcher in Assos lebte,] doch wenigstens nur einige Notizen über den Zustand und das Aussehen des damaligen Assos gemacht hätte!“ (Erschienen in den Hamburger Nachrichten vom 11. März 1884, zitiert nach Schuchhardt 1925, 12–13).

Anders als bei den britischen und französischen Kollegen wurden für die Publikation keine Dritten hinzugezogen, sondern alles selbst von Koldewey und den beiden Amerikanern gezeichnet und angefertigt:

„Sie hatten die höchst ergiebige und verheerende Fehlerquelle erkannt, die darin liegt, daß man eigene Notizen einem fremden Zeichner überläßt, der das Darzustellende nie selbst gesehen hat und nolens volens Dinge hinzuphantasiert, die gar nicht da waren“ (W. Andrae 1952, 31–32).

Die Publikation über Assos (J. T. Clarke, Bacon, und Koldewey 1902–1921) nutzt viele Fotos und Abbildungen, zumeist Pläne oder Schnitte der Architektur. Es wurden jedoch ebenfalls einige perspektivische Rekonstruktionen eingesetzt, die von Bacon und Koldewey (z. B. Taf 8a) erstellt wurden. Dabei stammen zwei perspektivische Rekonstruktionen von Koldewey und sieben von Bacon. Die Bilder der beiden Zeichner weisen große Ähnlichkeiten auf, da die Lebensbilder mit Flora, Fauna und Menschen gefüllt sind.

1885-86 startete Koldewey im Auftrag des Kaiserlich Deutschen Archäologischen Instituts Ausgrabungen auf der griechischen Insel Lesbos – ein Auftrag, bei dem der vorher mittellose Koldewey endlich Geld verdiente und damit auf eigenen Füßen stand. Seine Publikation wurde mit wunderschönen Landkarten der Insel Lesbos von Heinrich Kiepert (W. Andrae 1952, 33–34) und daneben auch mit zahlreichen Veduten ausgestattet, die Koldewey selbst anfertigte (Koldewey 1890). Koldewey war sichtlich stolz auf dieses Werk (Schuchhardt 1925, 107), das als Prachtband auf der Weltausstellung in Chicago zu sehen war (W. Andrae 1952, 36–37). In der Publikation gibt es nur eine perspektivische Rekonstruktion, die den Tempel von Messa in die Landschaft eingebettet zeigt (Taf. 8b).

Nach Walter Andrae hatte sich Koldewey durch die Forschungen in Assos und auf Lesbos einen Namen gemacht (W. Andrae 1952, 38), wodurch er schließlich im Auftrag der Berliner Museen nach Mesopotamien geschickt wurde (Mertens 2008, 35). Diese Expedition wurde auf Drängen von Adolf Erman⁵¹ und Eduard Meyer⁵² in Angriff genommen, die versuchten, die deutsche Politik für die Kulturschätze Westasiens zu begeistern, die die Museen in London und Paris schon längst füllten (Matthes 2008a, 229–30). 1887 gelangte Koldewey schließlich nach Westasien, wo er zusammen mit Bruno Moritz und H.F. Ludwig Meyer kleinere Grabungen in Surghul und El-Hibba unternahm (Koldewey 1886). Die Funde waren jedoch für Koldewey und die Direktion in Berlin eher enttäuschend. Zudem war die Grabung starken Widerständen französischer Ausgräber*innen ausgesetzt, die dieses Gebiet für sich beanspruchten (Matthes 2008a, 230). Dementsprechend dürftig fiel auch die Publikation der Ergebnisse aus (W. Andrae 1952, 39–40), die keinerlei Zeichnungen beinhaltete. Nach Córdoba konnte Koldewey aufgrund seiner Ausbildung zu diesem Zeitpunkt noch nicht mit der mesopotamischen Bauform umgehen (Córdoba 2003, 45). Dennoch wollten Erman und Richard Schöne⁵³ weiter für eine Präsenz in der Gegend werben und ließen einen Bericht an

⁵¹ Erman (1854-1937) war ein Ägyptologe und ab 1884 Direktor des Ägyptologischen Museums in Berlin. Er beschäftigte sich intensiv mit der Grammatik ägyptischer Sprachen (Müller 1959).

⁵² Meyer (1855-1930) war Historiker und studierte u. a. in Bonn und Leipzig orientalische Sprachen. Sein Lebenswerk war die Publikation der „Geschichte des Altertums“ in fünf Bänden. Er lehrte als Professor in Breslau, Halle und Berlin und unterstützte die Preußische Akademie der Wissenschaften, das Deutsche Archäologische Institut und die Deutsche Orient-Gesellschaft (G. A. Lehmann 1994).

⁵³ Schöne (1840-1922) war klassischer Philologe, Archäologe und Generaldirektor der Berliner Museen. Nach einem Studium der Klassischen Philologie, Archäologie und Philosophie in Leipzig begann

den Reichskanzler Otto von Bismarck schreiben. Dieser war allerdings nicht beeindruckt und hatte aufgrund der fragilen Lage zwischen England, Frankreich und Russland keinerlei Interesse an weiteren Bestrebungen im Zweistromland (Matthes 2008a, 230–31). Die Expedition nach Mesopotamien war indes äußerst lehrreich für Koldewey. Ähnlich wie Layard vor ihm, musste auch Koldewey einige Strapazen erleben. Die diversen Beschreibungen der Kontakte mit der einheimischen Bevölkerung durch Koldewey (aber auch Andrae) machen die Ungleichheit der deutschen Forschenden zu den Gastgebern im Land deutlich. Oft nutzt Koldewey Waffengewalt (W. Andrae 1952, 42) oder Demütigung (Schuchhardt 1925, 148–55) als Mittel der Kommunikation mit den lokalen Beduinenstämmen und zeigt damit ganz eindeutig die Betrachtung einheimischer Bevölkerung als koloniales Subjekt. Von einer Kommunikation auf Augenhöhe kann hier nicht die Rede sein.

Genauso verhielt es sich mit den Planungen in Berlin. Auch Adolf Erman wollte seine Ziele verwirklicht sehen und förderte maßgeblich die Gründung des Orient-Komitees in Berlin, das Träger deutscher Ausgrabungen in Westasien werden sollte. Die Außenpolitik von Otto von Bismarck wurde ab 1888 durch Kaiser Wilhelm II. „orientfreundlicher“, zumindest von einem europäisch-politischen Standpunkt aus gesehen. So konnte 1888 das in Nordsyrien gelegene Zincirli unter der Leitung von Carl Humann, dem Ausgräber Pergamons, untersucht werden (Matthes 2008a, 231). 1889 folgte Koldeweys nächste Reise nach Neandria, nahe der von ihm schon untersuchten Stätte von Assos. Dort grub Koldewey einen Tempel, mehrere Wohnhäuser sowie Mauer- und Toranlagen aus (W. Andrae 1952, 46–49). In seiner Publikation der zweimonatigen Kampagne (Koldewey 1891) wurden keine perspektivischen Rekonstruktionen abgebildet.

1890-91 war er Grabungsarchitekt unter Felix von Luschan in Zincirli, der die Leitung von Carl Humann übernommen und voll des Lobs über die Fertigkeiten Koldeweys war (Wartke 2008). Zu seiner Dokumentation gehörten hier ebenfalls Rekonstruktionen wie z. B. die des südlichen Stadttors mit doppelten Mauerkranz (Taf. 9b, aus: Königliche Museen zu Berlin 1898, Bd. 2, Abb. 23). Die durch Humann, Puchstein und von Luschan vorbereitete Grabung wurde durch Robert Koldewey künstlerisch unterstützt:

„Mit Koldewey belebten sich Topographie und Architektur von Sendschirli. An die Stelle der Humanschen, mehr schematischen Ingenieurpläne traten jetzt

er zunächst eine Malerlehre in Weimar. Nach Forschungsreisen in Italien und Sizilien entschloss er sich jedoch zu einer wissenschaftlichen Laufbahn. Kronprinz Friedrich Wilhelm berief ihn schließlich an die Königlichen Museen, wo er weitreichende Reformen nach Vorbild des Britischen Museums durchführte. Kaiser Wilhelm I. ernannte ihn 1880 zum Generaldirektor der Berliner Museen. Schöne plante zudem den Ausbau der Berliner Museumsinsel (Platz-Horster 2007).

die plastischen des Künstler-Architekten, die jenen an Genauigkeit nichts nachgehen, aber auch zum Laien sprechen“ (W. Andrae 1952, 55).

Koldewey lernte hier auch, wie sich monumentale Bauten Westasiens von den Tempeln der europäischen Antike unterschieden – etwas, das er in Surghul und El Hibba noch nicht wahrnehmen konnte. Hier konnte Koldewey seine Erfahrungen aus Mesopotamien und als Bauforscher einbringen und verbessern, was ihn für seine späteren Projekte vorbereitete. Das beste Beispiel dafür ist seine Zeichnung der Burg von Zincirli (Taf. 9a) oder das bereits erwähnte Burgtor (Taf. 9b), die den späteren Zeichnungen aus Babylon bereits sehr ähnlich waren (Córdoba 2003, 45). Spätestens hier entwickelte Koldewey sein spezifisches Monogramm, das aus einem gespiegelten R und einem K besteht, welche wie eine Standarte aufgezogen sind. Unter dieser Figur pflegte Koldewey stets das Entstehungsjahr der Zeichnung anzugeben.

1892-93 unternahm Koldewey Forschungsreisen mit Otto Puchstein nach Unteritalien und Sizilien. In etwas über neun Monaten nahm Koldewey zusammen mit Puchstein eine Vielzahl von Tempeln auf. Beide produzierten als Ergebnis ein Standardwerk der griechischen Tempelbaukunst (Koldewey und Puchstein 1899). Nach Mertens scheint es Koldewey zu dieser Zeit aber schon gedrängt zu haben, mehr zu schaffen und sich seinen eigenen Forschungen zu widmen, anstatt nur Tempel zu zeichnen (Mertens 2008, 40–42).

1894 erhielt er die Ehrenpromotion der Universität Freiburg und kehrte noch im selben Jahr als Architekt nach Zincirli zurück. Inzwischen wurde in Bagdad ein deutsches Konsulat eingerichtet, das Karl Richarz vertrat. Dieser war ein Befürworter deutscher Archäologie in Westasien und schlug vor, Uruk auszugraben, da dieses Gebiet noch nicht von den Engländern, Franzosen oder Amerikanern beansprucht wurde. Kultusminister Robert Bosse forderte ein Gutachten ein, das darüber entscheiden sollte, ob die Erforschung Mesopotamiens oder Ägyptens Vorrang haben sollte. Das Gutachten sprach sich für die Erforschung Mesopotamiens aus, da diese Kultur in den Berliner Museen noch unterrepräsentiert sei (Matthes 2008a, 232). 1895-98 musste Robert Koldewey aus Geldmangel eine Stelle als Lehrer an der Baugewerkschule zu Görlitz antreten, während er nebenbei an der Publikation der Ergebnisse aus seinen Forschungen an Tempeln aus Unteritalien und Sizilien arbeitete. 1896 reiste Koldewey nach Boston zu Francis H. Bacon, um bei der Publikation der Ergebnisse aus Assos mitzuhelfen. 1897 tagte schließlich erstmals die „Königliche Kommission für die wissenschaftliche Erforschung der Euphrat- und Tigrisländer“ (Crüsemann 2008, 338). Diese beschloss unter der Leitung von Richard Schöne, dass Eduard Sachau und Robert Koldewey 1897-98 auf eine Erkundungsexpedition nach Mesopotamien geschickt werden sollten

(Schuchhardt 1925, 120). Finanziert wurde diese Expedition von James Simon⁵⁴, dem Mäzen der Berliner Museen (Matthes 2008a, 232), des Orient-Komitees und Mitbegründer der Deutschen Orient-Gesellschaft (Strauch 2017, Abschn. 431). Koldewey und Sachau verstanden sich nicht gut (Schuchhardt 1925, 123), jedoch konnte die Expedition erfolgreich durchgeführt werden (W. Andrae 1952, 83–86). Die Reise ging zunächst von Basra nach Bagdad, wo sie dann am 27. Dezember 1898 startete und durch die Orte Sippar, Babylon, Nippur, Uruk, Larsa, Lagasch und Seleukia führte. In einem zweiten Teil der Expedition wurden die Orte Samarra, Tekrit, Assur, Arbela, Bavian und Khorsabad besichtigt (W. Andrae 1952, 88–89). Die Expedition ergab, dass Uruk, Assur und Babylon als potenzielle Grabungsorte infrage kamen (Salje 2008, 126–27; Schuchhardt 1925, 127–29). Am 24. Januar 1898 wurde die Deutsche Orient-Gesellschaft (DOG) gegründet, die die Grabungen in Westasien durchführen und steuern sollte. Mit Unterstützung des Kaisers konnte die DOG Einfluss auf die staatlichen Stellen nehmen und schnell finanzielle Mittel für langfristige deutsche Grabungen in Westasien sichern (Matthes 2008a, 232).

Dabei war die Vorgehensweise der in Westasien tätigen europäischen Forschenden derart gestaltet, dass neue Grabungen nur in nicht schon von anderen Teams beanspruchten Gebieten stattfinden sollten. Einige Jahre zuvor noch handelte sich Hormuzd Rassam Ärger ein, als er auf der Nordseite des Tell Kujundschiq Ausgrabungen begann – einem eigentlich den Franzosen zugesprochenem Gebiet. Nicht umsonst suchten sich die deutschen Forschungsteams weiter entfernte Orte außerhalb des assyrischen Kernlands, um noch nicht beanspruchte Gebiete für Ausgrabungen zu entdecken. Diese Praxis, wenngleich unter dem Banner wissenschaftlichen Entdeckungsdrangs, entspricht der kolonialpolitischen Praxis, in der Kolonien meist nur in noch nicht besetzten Gebieten errichtet wurden und höchstens durch politische Mittel versucht wurde, den Einfluss konkurrierender Nationen in bestimmten Gebieten zu schwächen. Die Auswahl und Aufteilung der Fundorte zwischen den europäischen Institutionen fanden demnach ausschließlich durch Europäer in Institutionen wie den britischen und französischen Konsulaten oder der Deutschen Orient-Gesellschaft statt. Wie voranstehend geschildert, wurde die Erlaubnis für eine Grabung meist erst nach Beginn der Arbeiten eingeholt. In Falle der deutschen Arbeiten konnte Kaiser Wilhelm II. die Schwäche des Osmanischen Reichs ausnutzen, um durch die wirtschaftliche Abhängigkeit die nötigen Erlaubnisse für Grabungen in Baalbek oder Babylon zu erlangen.

⁵⁴ James Henri Simon (1851-1932) war Kaufmann und Mäzen aus Berlin, der sein Vermögen mit dem Baumwollhandel machte. Er war einer der reichsten Menschen Preußens. Sein Unternehmen ging nach dem Ersten Weltkrieg jedoch bankrott. Zudem war Simon Kunstsammler und stand in engem Kontakt mit Wilhelm Bode, Adolf Erman und Ludwig Borchardt. Er förderte mit der Deutschen Orient-Gesellschaft die Grabungen Koldeweys immens, unterstützte aber auch die Grabungen in Tell el-Amarna, deren der deutschen Seite zugeteilten Funde zunächst in seinen Besitz übergingen (Matthes 2010).

1898 wurde Robert Koldewey schließlich von der Generaldirektion der Berliner Königlichen Museen mit der Leitung der Ausgrabungen in Babylon betraut (W. Andrae 1952, 90–91; Marzahn 2008, 17; Schuchhardt 1925, 127–29), da er mit den aus seiner vorherigen Expedition mitgebrachten glasierten Ziegelbruchstücken aus Babylon überzeugen konnte. Die Motivation des Gremiums war es, eine eindrucksvolle und mit London und Paris gleichwertige Sammlung westasiatischer Kulturgüter aufzubauen. Die Erforschung der mesopotamischen Kulturen war dabei von untergeordneter Relevanz. Dabei wurde der Fokus auf die Ziegelreliefs gelegt, welche gesammelt und an das Museum geschickt werden sollten (Crüsemann 2008, 338–39; Cusanit 2019, 54–56). Koldewey grub in Babylon zwischen 1899 und 1917 bei nahezu ständiger Anwesenheit und leitete weitere Grabungen an anderen Orten ein, so z. B. in Fara (1902), Assur (1903) und Uruk (1912/13) (Marzahn 2008, 18–19). Die Auswahl von Robert Koldewey als Grabungsleiter, der von der Deutschen Orient-Gesellschaft ausgeführten Grabung fiel nicht schwer, da es zu seiner Zeit kaum eine Alternative gab (Matthes 2008b, 72–75). Da Koldewey ein solches Unternehmen nicht allein durchführen konnte, musste er sich nach Mitarbeiter*innen umsehen. Als Philologe wurde Bruno Meißner aus Berlin mitgenommen und als Architekt der noch junge Walter Andrae.

Nach langen Reisen kamen Koldewey und sein Team im März 1899 im Dorf Kowairesch an. Dieses diente als Wohnsitz der Expedition in Babylon (W. Andrae 1952, 133). Die Grabungen starteten am Palast des Nebukadnezar II. (reg. 604–562) und der Prozessionsstraße. Koldewey entdeckte weitere farbige Ziegelreliefs, allerdings noch keine Inschriften, die in Berlin dringend erwartet wurden (Koldewey 1913, III–IV). Im nächsten Jahr entdeckte Koldewey die Zikkurat von Babylon, als er auf Druck der Geldgeber in Berlin neue Ergebnisse vorzeigen sollte und deshalb seinen Fokus auf einen anderen Teil Babylons legte. 1901 wurde der Ninurta-Tempel entdeckt, der von Nabupolassar (reg. 626–605) erbaut worden war. Im selben Jahr wurden weitere Grabungen in Borsippa und 1902 in Fara sowie Abu Hatab begonnen (W. Andrae 1952, 145–48). 1903 wurde durch die Generaldirektion in Berlin eine weitere Grabung in Qal’at Sherqat, dem antiken Assur, beschlossen (W. Andrae 1952, 173), während sich gleichzeitig über 400 Kisten mit Ziegelfragmenten der Prozessionsstraße, des Ishtar-Tores und der Thronsaalfront von Babylon auf den Weg nach Berlin machten. Jede Kiste fasste ungefähr 250 Ziegelfragmente und somit wurden insgesamt etwa 100.000 Bruchstücke, teilweise schon zusammengesetzt, versandt. Es war Koldeweys ausdrücklicher Wunsch, die *„gesamte farbige Pracht in den Berliner Museen wiederaufstehen zu lassen“* (W. Andrae 1952, 176–78). Für die neuen Grabungen in Assur kamen noch Julius Jordan und Felix Langenegger hinzu. Koldewey baute dort die Grabung sowie ein Grabungshaus auf und knüpfte die nötigen Kontakte, bevor er die Leitung in Assur an Walter Andrae übertrug und nach Babylon zurückkehrte (W. Andrae 1952, 188).

Verglichen mit anderen deutschen Forschenden seiner Zeit (z. B. Theodor Wiegand in Kleinasien oder Ludwig Borchardt in Ägypten)⁵⁵ verfügte Koldewey über keinen diplomatischen Hintergrund und war demzufolge keiner politischen Einrichtung im Osmanischen Reich zugeordnet. Anders als Wiegand oder Borchardt unterhielt Koldewey keinen regelmäßigen Austausch mit Osman Hamdi Bey, dem Generaldirektor des Museums in Istanbul. Dies sorgte für Unmut (Briefe abgedruckt in Cusanit 2019, 52–53, 65) und gipfelte 1905, ausgelöst durch die Schenkung der Mschatta-Fassade an Kaiser Wilhelm II. durch den Sultan, in einer Grabungsunterbrechung in Babylon und Assur. Osman Hamdi Bey war bei der politischen Geste der Schenkung übergangen worden und so gekränkt, dass er seinen Rücktritt einreichte. Dieser wurde aber nicht akzeptiert und so verschaffte er sich Luft, indem er die jährlich zu erneuernde Grabungslizenz für Babylon und Assur bürokratisch in die Länge zog. Diese konnte erst durch großen diplomatischen Aufwand wiedergewonnen werden (Matthes 2008b, 75–84).

In seinen 18 Jahren auf der Grabung legte Koldewey drei Königsburgen mit einer Ausdehnung von insgesamt ca. 200.000 m², die etwa 1 km lange Prozessionsstraße mit dem Ishtar-Tor, die gewaltigen inneren Stadtmauern, das Marduk-Heiligtum mit Etemenanki und Esagila sowie weitere kleinere Tempel in der Stadt, Teile eines Wohngebiets sowie das griechische Theater frei (van Ess 2008, 93). Koldewey wird oft als Vater der modernen Ausgrabungstechnik verstanden (Córdoba 2003, 44; van Ess 2008, 95), da er anders als seine englischen, französischen und amerikanischen Kolleg*innen zuerst eine ziegelgerechte Bauaufnahme der Befunde anfertigte, dann in einem zweiten Schritt Grundrisse ergänzte und erst zuletzt eine Rekonstruktion anfertigte. Koldewey ging es dabei um die möglichst befundgetreue Aufnahme – etwas, das er sicherlich seiner bauhistorischen Ausbildung unter Friedrich Adler zu verdanken hatte. Durch diese Art zu graben konnte Koldewey auch weit weniger spektakuläre Funde produzieren, als es noch die Grabungen von Botta, Place und Layard taten, wenngleich es anders als heute immer noch nicht um einfache Alltagsgegenstände ging. Dies kollidierte bald mit den Erwartungen der Auftraggebenden (van Ess 2008, 98). Auf der anderen Seite konnte seine detaillierte Dokumentation, die stets der Frage nach der Bauform nachging, hervorragend dafür genutzt werden, fundierte Rekonstruktionen vorzuschlagen (Córdoba 2003, 46).

Der Ausbruch des 1. Weltkriegs 1914 zwang die Forschenden zur Heimreise, obwohl Koldewey noch weiter ausharrte und die Versendung wichtiger Funde nach Berlin veranlasste. 1917 wurde er jedoch dazu gezwungen die Grabung zu verlassen, die er ohnehin nicht mehr allein fortführen konnte (W. Andrae 1952, 238–39). Nach seiner Rückkehr nach Deutschland

⁵⁵ Beide waren wissenschaftliche Mitarbeiter. Wiegand bei der deutschen Botschaft in Konstantinopel und Borchardt am deutschen Generalkonsulat in Kairo.

wurde er 1917 Kustos für auswärtige Angelegenheiten der Berliner Museen. Zu dieser Zeit arbeitete er intensiv an den Publikationen zu Babylon. 1921 wurde Koldewey pensioniert. Er starb am 4. Februar 1925 in Berlin und ist dort auf dem Südfriedhof in Berlin-Lichterfelde beigesetzt (Marzahn 2008, 20–24).

3.1.3.1 Der Tempelturm Etemenanki

Koldeweys zahlreiche Veröffentlichungen setzen sich aus Grabungsberichten, Briefen und zusammenfassenden Monografien zusammen, die zumeist entweder in den Mitteilungen der Deutschen Orient-Gesellschaft (MDOG), den Wissenschaftlichen Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft (WVDOG) oder im J.C. Hinrichs Verlag publiziert wurden. Generell hat Koldewey wenige perspektivische Rekonstruktionen angefertigt (Córdoba 2003, 46), denn in seiner Zeit in Babylon stand ihm schon Walter Andrae zur Seite, der viel mehr zeichnete als Koldewey selbst. Dennoch gibt es einige Zeichnungen Robert Koldeweys, die an dieser Stelle von Interesse sind.

Die hier untersuchten Bilder zeigen alle die Zikkurat von Babylon, deren Rekonstruktionsgeschichte bereits intensiv durch Hansjörg Schmid behandelt wurde (1995). In seiner Publikation geht Schmid nicht nur auf die Darstellungen Koldeweys, sondern auf viele Darstellungen der babylonischen Zikkurat ein und stellt damit die Entwicklungsgeschichte der Rekonstruktion dieses einen Monuments in vorbildlicher Weise dar. Er schließt mit einer Betrachtung der Quellen und einem eigenen Vorschlag zur Rekonstruktion (Taf. 11b). Seine Darstellung der Entwicklungsgeschichte ist für seine Analyse der Motivation Koldeweys von Bedeutung, denn sie zeigt, in welchem Spannungsverhältnis Koldewey zu seinen europäischen Kolleg*innen stand. Daneben hat sich Joaquín María Córdoba intensiv mit der Bedeutung der beiden hier vorgestellten Archäologen, Robert Koldewey und Walter Andrae, im Zusammenhang mit den von ihnen erstellten Zeichnungen befasst (2003). In seinem Artikel thematisiert er ebenfalls Rekonstruktionen und führt die Entstehung des spezifischen Stils von Koldewey und Andrae auf die Berliner Bauakademie und insbesondere die Vorlesungen Friedrich Adlers zurück. Maria Gabriella Micale beschreibt den Einfluss, den die Rekonstruktionen von Victor Place auf die Arbeiten von Robert Koldewey und Walter Andrae ausübten (2008b) und wie sich der Einfluss der Rekonstruktionen Koldeweys und Andraes auf die moderne Architektur Syriens, Iraks und Europas auswirkte (2010).

3.1.3.1.1 Entstehungsgeschichte

Bei den vorliegenden Zeichnungen Koldeweys handelt es sich um Tusche-Federzeichnungen. Die wie mit einem Lineal gezogenen Linien zeigen die darzustellende Architektur besonders klar und werden mit einfachen, dem Kupferstich nachempfundenen Schraffuren erweitert, um schattige und vertiefte Areale darzustellen. Die Technik wurde von

ihm bereits auf Assos angewandt (Taf. 8a) und basiert aller Wahrscheinlichkeit nach auf seiner bauhistorischen Ausbildung.⁵⁶ Alle Bilder wurden von Koldewey selbst erstellt, demnach waren keine Kunstschaaffenden nötig, die seine Ausführungen umsetzen mussten. Die recht einfache Darstellung ermöglichte Koldewey, die Zeichnungen direkt vor Ort anzufertigen. Die Kosten im Gegensatz zum aufwendigen Kupferdruck sind entsprechend gering.

Die meisten Bilder Koldeweys aus seiner Zeit in Mesopotamien stellen die Zikkurra von Babylon dar, die er seit ihrer Entdeckung zu rekonstruieren versuchte. Seine früheste Zeichnung des Turms (Taf. 10a) bezeichnete er selbst noch als „*im unvollkommenen Zustand dargestellt*“ (Koldewey 1913, Abb. 119). Seine erste richtiggehende Darstellung (Taf. 10b) publizierte er 1918 in den Mitteilungen der Deutschen Orient-Gesellschaft (Koldewey 1918). Zu seinem Ärgernis war er allerdings nicht der erste, der eine Rekonstruktion des Turms vorgeschlagen hatte. Ihm kam die Zeichnung des französischen Architekten Theodor Dombart, die dieser auf Grundlage einer Tontafel (s. u.) vorlegte, drei Jahre zuvor (H. Schmid 1995, 29). Auf Koldeweys Rekonstruktion folgten noch viele von anderen vorgelegte Vorschläge, die ausführlich in der Publikation von H. Schmid behandelt werden (1995). Abgesehen von der Zikkurra von Babylon zeichnete er auch Gesamtübersichten (Taf. 11a) oder andere Gebäude wie den Tempel Z (Koldewey 1913, Abb. 139) oder das „große Haus“ im Merkes (Koldewey 1913, Abb. 235). Seine Zeichnungen sind meist fast leer und nur auf das architektonisch Wesentliche fokussiert. Es finden sich Menschen (Taf. 8a-11a, außer 10a), seltener Vegetation (Taf. 8b, 11a). Hintergründe sind so gut wie nicht vorhanden, was seine Zeichnungen schematisch und skizzenhaft wirken lässt, aber auch auf das Wesentliche konzentriert. Dabei erinnert diese Darstellungsweise an die im vorherigen Kapitel vorgestellte Zeichnung von Victor Place (Taf. 6).

Es ist wenig über die Entstehung der einzelnen Abbildungen oder die Motivation bekannt, da uns Koldewey dahingehend wenig überliefert hat. Walter Andrae jedoch schreibt einiges über die zeichnerische Arbeit von Koldewey. Zuallererst lobt Andrae, dass Koldewey seine Zeichnungen stets selbst erstellt hat und die Umsetzung nie jemand anderem überließ (W. Andrae 1952, 31–32, 34, 94). Er erwähnt zudem, dass Koldewey lediglich das zeichnete, was er als gesichert ansah. Es war ihm lieber, etwas wegzulassen, als etwas Unsicheres zu

⁵⁶ Schon Anfang des 19. Jahrhunderts entwickelte sich die Architekturzeichnung von einer geometrischen Erfassung der Architektur und einer Perspektiven-Konstruktion zu einer wirklichkeitsnahen Architekturvedute, wie sie z. B. Leo von Klenze 1816 beim Münchener Glyptothek-Wettbewerb einreichte. Ab 1827 lehrte Wilhelm Stier an der Bauakademie in Berlin ein „malerisches Prinzip des Entwerfens“. Dies änderte sich jedoch ab 1870 wieder, ausgehend vom Architekturbüro Paul Wallots. Dort arbeitete Otto Rieth, der eine „*freihändige Zeichentechnik mit der Tuschkfeder, die den lockeren, individuell-ausdrucksstarken Federstrich ins Zentrum stellte, während Lavierung und Farbigkeit stark zurücktraten.*“ Diese Zeichentechnik revolutionierte in den 1890ern die Architekturzeichnung (Nerdinger 1986, 8–14).

zeichnen (W. Andrae 1952, 56–57). Darüber hinaus war es ihm immer wichtig zu sehen, wie diese Gebäude rekonstruiert wirkten:

„Ich möchte wohl einmal so einen großen alten Tempel in seinem ursprünglichen Zustande mit seiner Bemalung in allen Teilen vollendet fertig sehen und möchte wissen, was die Leute dann dazu sagen würden“ (zitiert nach Schuchhardt 1925, 85; ähnlich auch 1925, 12; W. Andrae 1952, 178–79, 243).

Ihm war es somit wichtig, das Aussehen einzelner Bauten und ganzer Städte des antiken Mesopotamien zu kommunizieren, wenngleich mit einem starken Fokus auf Architektur. Dies gilt insbesondere für die Leser*innenschaft der Mitteilungen der Deutschen Orient-Gesellschaft, für die Koldewey in regelmäßigen Abständen Berichte publizierte.

3.1.3.1.2 Das Bild

Koldewey verzichtet auf detaillierte Hintergründe und stellt die Architektur in den Mittelpunkt des Bilds. Besonders das Weglassen der Hintergründe vereinfacht die Ansicht auf die Rekonstruktion. Durch die klare Schattierung und geraden Linien gibt es prinzipiell kaum Unklarheiten. Seine Zeichnungen sind eher an denen von Place als an denen von Layard orientiert, was Micale gleichfalls zum Ausdruck bringt:

„Even if the name of [Victor] Place is never quoted, the perspective reconstructions of Khorsabad no doubt represented the source of many interpretations by Robert Koldewey and Walter Andrae for the architecture and decorative elements of the buildings of Babylon and Ashur“ (Micale 2007, 2; aber auch 2008a, 194).

Taf. 10a zeigt eine sehr frühe Rekonstruktion des Tempelturms von Babylon, die Koldewey 1912 anfertigte. Zu diesem Zeitpunkt war die Vorstellung einer Stufenpyramide noch sehr umstritten. Laut Koldewey gab es bis auf eine Ausnahme keinerlei Anzeichen für einen Stufenaufbau der Zikkurrati. Die Vorstellung, eine Zikkurra müsse aus verschiedenen aufeinander gestellten Türmen bestehen, stamme ausschließlich von Herodot, der in seinen Historien die Zikkurra von Babylon beschrieb (Haussig 1971, 81–82). So schrieb Koldewey:

„Wie eine Zikkurra im Einzelnen aussah, ist demnach bis jetzt noch in hohem Grade dunkel“ (Koldewey 1911, 66; zitiert nach H. Schmid 1995, 24).

Für ihn war dementsprechend nicht eindeutig, ob die von Herodot beschriebenen acht Türme (oder Stufen) wirklich der Realität entsprachen. In seiner Erstausgabe des Buchs *Das wieder erstehende Babylon* (1913) schlägt Koldewey also eine Darstellung im „unvollendeten Zustand“ vor (Taf. 10a), bei der er die Terrassenhöhe der ersten Stufe auf 50 m veranschlagt.

Darauf setzte er eine um ein Drittel niedrigere Terrasse, die genügend Platz für einen Tempel bot, den er aber nicht darstellte (H. Schmid 1995, 24).

Im Jahr 1913, als Koldeweys erster Rekonstruktionsvorschlag bereits publiziert war, sank der Grundwasserspiegel in Babylon auf ein Niveau, das genauere Untersuchungen des Turms ermöglichte. So wurde zwischen Februar und Juni 1913 die Ruine vermessen und Reste der Seitentreppen freigelegt. Unabhängig davon – und in Unwissenheit des Teams in Babylon – wurde die sog. Anubelšunu-Tafel (auch Esagila-Tafel genannt) veröffentlicht, die eine genauere Beschreibung insbesondere der Maße des Tempelturmes enthielt. Die Tafel wurde 1912 in einem Privatbesitz durch D. Schlumberger entdeckt und P. Scheil erkannte, dass es sich um eine Tafel handelte, die 1876 bereits durch G. Smith übersetzt worden war. Schließlich gelangte die Tafel in den Louvre (AO 6555) und wurde 1913 durch P. Scheil und M. Dieulafoy (1913) veröffentlicht. Die Interpretation dieser Maße gestaltete sich äußerst schwierig und sollte die betreffenden Personen noch mehrere Jahrzehnte beschäftigen (H. Schmid 1995, 25–27).

Die Kombination aus den Grabungsberichten und der Übersetzung der Anubelšunu-Tafel bewegte M. Dieulafoy zu einem schematischen auf acht Stufen basierenden Rekonstruktionschnitt (H. Schmid 1995, 27, Abb. 16) und führte schließlich 1915 zu der ersten auf den neuen Ergebnissen beruhenden perspektivischen Rekonstruktion des Tempelturms durch Theodor Dombart (H. Schmid 1995, 29, Abb. 17). Die Rekonstruktion zeigt eine durch Treppen zugängliche Stufe. Eine obere Spiralrampe, die auf Grundlage von Herodots Überlieferung gestaltet wurde, stützte sich im Aufrissprofil auf die Maße der Anubelšunu-Tafel. Dombarts Rekonstruktion weist zwar nur sieben Stufen auf, kann jedoch aufgrund der Spiraltreppe von bestimmten Blickwinkeln aus als acht gezählt werden.⁵⁷ Nach Schmid stellt die Rekonstruktion einen „angestregten Versuch [dar], die sich widersprechenden Informationen aus Befund, Schrift- und Bildquellen unter allen Umständen zur Deckung zu bringen“ (H. Schmid 1995, 29).

Taf. 10b war die direkte Antwort Koldeweys auf Dombarts Rekonstruktionsversuch, die er 1917 vorlegte, nachdem er durch die Kriegereignisse die Grabung verlassen hatte und nach Deutschland zurückgekehrt war. Für ihn lagen die auf der Tontafel erwähnten Göttergemäcker nicht vor der Zikkurat, sondern auf dieser und entsprachen demnach der Beschreibung

⁵⁷ Ein ähnliches Argument wurde auch schon 1867 von Victor Place bei der Rekonstruktion der Zikkurat von Khorsabad angeführt. Nach Berechnungen der Steigung seiner Rampe, war eine achte Stufe nicht mehr möglich. Place argumentierte, dass die Zahl Sieben schon in der Bibel von Bedeutung sei oder dass die obere Plattform als achte Stufe gelten sollte. Als letztes Argument führt Place noch an, dass Herodot vielleicht einfach nur falsch lag (Hageneuer 2016b, 362–64). Auch Sir Leonard Woolley nutzte bei seiner Rekonstruktion der Zikkurat von Ur eine ähnlich Argumentation (Hageneuer 2016b, 366).

auf der Tafel des ganz oben erbauten Tempels. Diese Interpretation wurde allgemein anerkannt. Durch den begrenzten Platz war er jedoch gezwungen, die Tempelstufen nicht merklich kleiner werden zu lassen, was wiederum zu dem Problem führte, wie man von der ersten Stufe, welche ja über die seitlichen Freitreppen zu erreichen war, nach oben zum Tempel gelangte. Die Mitteltreppe war zwar etwas länger als die Seitlichen, reichte nach Koldewey allerdings nur bis zur zweiten Stufe. Koldewey entschied sich dafür, seitliche Treppen zu konstruieren, die von der ersten Stufe bis zum Tempel ganz nach oben führten. Nach Schmid war dies keine überzeugende Lösung und er bezeichnete die von Koldewey vorgelegte Rekonstruktion als „brutalen Klotz“ (H. Schmid 1995, 30–31). Koldewey verlieh seinem Unmut über Dombarts Rekonstruktion Ausdruck, indem er sie in seiner eigenen Publikation als „unrichtig“ bezeichnete (Koldewey 1918, 35). Dombart schoss bald darauf zurück und bezeichnete Koldeweys Rekonstruktion als „Bastard, den es so nie gab“ und als „todsicher die Einsturzkatastrophe in sich tragende Konstruktion“. Dombart korrigierte seinen Vorschlag noch zweimal (H. Schmid 1995, 32–33), Koldewey blieb bei seiner Interpretation, die einem Turm tatsächlich näher kam, als einer Terrassenkonstruktion.

Taf. 11a (aus: Klengel-Brandt 1982, Abb. 58) zeigt eine Gesamtübersicht des Bezirks von Etemenanki mit der Zikkurrat im Zentrum des Bilds. Im Vordergrund befindet sich der Tieftempel Esagila. Die Stadtmauer ist in ihrem Verlauf vorhanden, jedoch sind die Gebiete innerhalb des Zentrums leer gelassen. Publiziert wurde diese Zeichnung zusammen mit Koldeweys Rekonstruktionsvorschlag der Zikkurrat im Jahr 1918 (Taf. 10b). Taf. 11a erinnert stark an eine Zeichnung von Johann Bernhard Fischer von Erlach aus dem Jahre 1712 mit dem Titel *Die Babylonischen Wunder Gebäude...* (Taf. 26b). Der Blickwinkel über den Fluss ist derselbe wie bei Koldewey, allerdings verortet von Erlach den babylonischen Turm an der falschen Stelle.

Der Fokus liegt bei Koldewey stets auf der Architektur und der klaren Darstellung von Raumzusammenhängen. Wir befinden uns als Betrachter*in stets vor oder über dem Gebäude. Koldewey nutzte bei seinen Bildern die Zwei-Punkt-Perspektive, variiert indes damit: Während Taf. 9b noch eine klassische Zwei-Punkt-Vogelperspektive und Taf. 10b eine klassische Zwei-Punkt-Froschperspektive darstellt, orientieren sich Taf. 10a und 11a eher an einer Ingenieurprojektions-Axonometrie, wobei sich Koldeweys Öffnungswinkel von den üblichen (7° zu 42°) unterscheiden.⁵⁸ Dennoch eignet sich gerade diese aus der Architekturzeichnung bekannte Darstellung dazu, die gezeigten Objekte besonders deutlich abzubilden. So scheint man, abgesehen von Taf. 10b stets über dem Geschehen zu schweben. Koldeweys Zikkurrat hingegen (Taf. 10b) versetzt die Betrachtenden direkt vor das Objekt und lässt ihre Größe

⁵⁸ Taf. 10a schwankt zwischen $11^\circ - 14,7^\circ$ zu $43^\circ - 45,5^\circ$; Taf. 11a liegt bei ca. $11,3^\circ - 17,6^\circ$ zu 45° .

erahnen. Dabei wählte Koldewey dieselbe Darstellungsrichtung wie Dombart, der seine Rekonstruktion drei Jahre zuvor publizierte.

Obwohl Koldewey in wenigen Ausnahmen in Farbe publizierte (Koldewey 1913, Abb. 16, 26, 30, 31, u.v.m.), sind seine Rekonstruktionszeichnungen meist monochrom ausgeführt. Er verzichtete demnach gezielt auf die Farbe in den Zeichnungen. Zudem verliert er selbst kein Wort über potenzielle Gründe, es lässt sich jedoch vermuten, dass dies der Drucktechnik geschuldet war. Die farbigen Abbildungen wurden lithografiert und waren damit der Umsetzung anderer Personen unterlegen. Da wir von Andrae wissen, dass Koldewey die Ausführung und Umsetzung seiner Zeichnungen nicht gerne anderen überließ, könnten wir damit einen Grund haben, warum Koldewey lieber farblos rekonstruierte.

Generell nutzte Koldewey wenig orientalisierende Elemente und hält seine Zeichnungen äußerst nüchtern. So finden sich meist nur einige schematische Menschen als Größenvergleich zu der ihm viel wichtiger erscheinenden Architektur. Eine Ausnahme bildet lediglich Taf. 11a und zeigt lebhaftes Treiben innerhalb der Stadt und auf dem Fluss. Auch Vegetation wird hier gezielt zur Erzeugung atmosphärischer Stimmung genutzt. Da man allerdings weit oben über dem Geschehen schwebt, ist auch diese Darstellung äußerst neutral und daher nüchtern. Die Betrachtenden werden durch die Bilder Koldeweys informiert, anders als bei Layard, der mit romantischen Motiven versuchte, Emotionen zu wecken. Auch wenn wir also vereinzelt Figuren auf den Bildern Koldeweys entdecken, sind diese illustrativ und seine Bilder daher faktisch subjektlos.

3.1.3.1.3 Rezeption

Koldewey publizierte seine Rekonstruktionen stets als Beiwerk zu seinen Grabungsberichten, die in nicht übergroßen Formaten herausgegeben wurden. Anders als in den Werken Bottas, Layards und Places konnten seine Zeichnungen daher nicht großformatig produziert werden. Betrachtet man Koldeweys Zeichenstil, war dies auch nicht unbedingt notwendig. Ungeachtet der kleinen Formate war es durch die Darstellungsweise seiner Motive möglich, monumental zu wirken.

Wie erwähnt, wahrte Koldewey zeichnerisch in seinen Bildern eine gewisse Distanz zum Objekt, anders als Layard vor ihm oder Andrae nach ihm. Für ihn war die Architektur der Mittelpunkt des Geschehens und alles andere nur Hilfsmittel, um z. B. Größe deutlich zu machen. In Kombination mit der gewählten Perspektive war es Koldewey möglich zu zeigen, wie die Architektur einmal ausgesehen haben könnte – nicht die antike Stadt oder das Leben, sondern lediglich die Form und Bauweise der Architektur.

Koldeweys Rekonstruktion des Stadtbilds von Babylon (Taf. 11a) wurde von Oskar Reuther ergänzt und weiter gefüllt (Taf. 12a, aus: Reuther 1926, Taf. 1). Reuther studierte die Privat-

häuser des modernen Bagdad und konnte diese Erfahrungen in seine neue Zeichnung einfließen lassen (Liverani 2016, 72). Dies wirft die Frage auf, ob Reuther hier orientalistisch die Entwicklung bagdadischer Häuser verneint und diesen eine geschichtliche Weiterentwicklung entzieht oder ob er einfach ethnoarchäologische Parallelen in moderner Architektur gesucht hat. Die Zeichnung Reuthers ist zwar aus einer anderen Perspektive gefertigt und weit lebendiger als die Vorlage Koldeweys, sie zeigt indes eine klare Parallele. Stil und Darstellungsform sind nahezu identisch und geben Aufschluss darüber, welchen Einfluss Koldewey und die Berliner Bauakademie auf diese Linie an Bauforscher*innen und Archäolog*innen hatte. In ähnlicher Tradition standen Koldeweys andere Schüler: C. Preusser, F. Wetzel, J. Jordan, A. Nöldeke, F. Langenegger und sein Assistent in Babylon, Walter Andrae (Córdoba 2003, 44). Conrad Preusser z. B. fertigte mehrere Zeichnungen von Uruk an, die demselben Habitus Koldeweys folgen. So zeigt seine 1927 angefertigte Zeichnung von Bit-Reš, Anu-Zikkurrat und Irigal eine perspektivische Ansicht in Koldewey'schem Stil (Taf. 12b) (Kose 1998, Bd. 1, Abb. 82).

Die Bilder übten aber neben der Visualisierung noch einen anderen Effekt aus. Während des 19. Jahrhunderts war die Architektur Europas stark vom Historismus bestimmt, zu dem u. a. die Neoromantik, Neorenaissance sowie der Jugendstil gehörten. Dieser Stilpluralismus zeichnete sich dadurch aus, dass er anders als im Klassizismus nicht nur antike Bauformen kopierte, sondern diese nun mit anderen moderneren Elementen kombinierte. Ende des 19. Jahrhunderts schien die Inspiration nordamerikanischer und europäischer Architekten allerdings erschöpft und so orientierten sich diese an den Rekonstruktionszeichnungen zeitgenössischer Archäologen (Pedde 2015, 27). Brigitte Pedde konnte zeigen⁵⁹, dass U.S.-amerikanische Architekt*innen von Koldeweys Zikkurrat-Rekonstruktion sichtlich beeinflusst wurden. 1922 reichte der in den U.S.A. tätige Finne Eliel Saarinen – wie Adolf Loos – einen Konstruktionsvorschlag für das neue Geschäftsgebäude der *Chicago Tribune* ein. Sein Gebäude (Taf. 13a), obwohl es nicht für den Bau gewählt wurde, wies eine gestufte Fassade mit vertikalen Nischen auf, die der Zeichnung Koldeweys erstaunlich ähnlich sieht, auch wenn es im Gegensatz zur Zikkurrat natürlich stark nach oben verzerrt ist (Pedde 2015, 28–29). 1916 wurde in New York das sog. *Zoning Law* verabschiedet, das dafür sorgen sollte, dass die Gebäude der Stadt nach oben immer schmaler werden sollten. Der Grund dafür bestand darin, dass diese neuen Gebäude nicht das Licht und die frische Luft aus der Stadt ziehen sollten (Pedde 2018, 413). Die Architekten orientierten sich als Lösung für das neue Gesetz an mesopotamischer Architektur. Als eines der ersten Gebäude, das nach der Verabschiedung des *Zoning Laws* errichtet wurde, gilt das 1923-1926 erbaute Barclay-Versey

⁵⁹ Zuvor auch schon (Krieschen 1932).

Building in Süd-Manhattan (Taf. 13b). Nach Pedde orientierte sich dieses direkt an Koldeweys Zikkurrat-Rekonstruktion, indem es die Nischengliederung sowie Rundbögen kopierte (Pedde 2018, 414–15). Ähnliches gilt für andere Gebäude in New York wie das in der 120 Wall Street oder das AIG Building in der 70 Pine Street (Pedde 2015, 40–44; 2018, 415–16; Krieschen 1932, 394). Pedde (2018) hat neben den hier erwähnten noch eine ganze Reihe anderer Gebäude identifiziert, die sich augenscheinlich an den Rekonstruktionszeichnungen von Robert Koldewey orientiert haben. Fritz Krieschen erkennt auch in einigen Berliner Wohnbauten von Bruno Taut Parallelen zur Stadtmauer von Babylon (Krieschen 1932, 390).⁶⁰ Neben diesen Nachwirkungen blieb Koldeweys Zikkurrat für ihn selbst auch über seinen Tod hinaus erhalten. Sein Grabmal in Berlin-Lichterfelde hat seinen Rekonstruktionsvorschlag der Zikkurrat als Grabstein (Marzahn 2008, 23).

3.1.3.2 Zusammenfassung

Seit der Mitte des 18. Jahrhunderts war im königlichen Preußen durch die Aufklärung ein Interesse an antiker Architektur entstanden. Dieses Interesse schlug sich ebenfalls in der Architektur Berlins nieder.⁶¹ 1799 wurde schließlich die Bauakademie in Berlin gegründet, deren erste Generationen weitreichenden Einfluss hatten (Córdoba 2003, 41). Friedrich Adler, Lehrer von Richard Bohn, Wilhelm Dörpfeld und Robert Koldewey, wurde schließlich 1880 einer der ersten Lehrer an der aus der Berliner Bauakademie hervorgegangenen Technischen Hochschule in Berlin-Charlottenburg, die später zur Technischen Universität Berlin wurde (Tragbar 2008, 165). Dort unterrichtete später auch Walter Andrae (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 32; Córdoba 2003, 42). Zumindest bis vor kurzem noch wurden Koldeweys Methoden in modernisierter Form weitergegeben (Sack 2008). Die Richtung, die die Bauakademie einschlug, war durch das Studium griechischer Architektur, vergleichender Baugeschichte, Zeichnen sowie farbige Dekoration geprägt (Hoepfner und Schwandner 1979, 342–44). Die durch das Studium erworbene Genauigkeit war etwas, das die deutschen Architekt*innen und Bauforscher*innen auszeichnete und nicht nur auf Koldewey zutraf (Córdoba 2003, 43).

Der durch Wilhelm II. politisch eingeschlagene *Neue Kurs*⁶² begünstigte ab 1888 die Erforschung Westasiens durch deutsche Wissenschaftler*innen. Ursprünglich an der Erforschung des „Heiligen Lands“ interessiert, verlagerte sich der Fokus schnell auf weitere Gebiete (Mi-

⁶⁰ Darüber hinaus gibt es noch weitere Beispiele wie den durch Paul Bonatz errichteten Stuttgarter Bahnhof, der die von Koldewey verwendeten Vertiefungen (Lisenen) in den Fassaden für den Schlossgarten-Flügel des Bahnhofs verwendete. URL: <https://kunstundfilm.de/2011/03/paul-bonatz-1877-1956-leben-und-bauen-zwischen-neckar-und-bosporus/> (Abrufdatum: 03.12.2021).

⁶¹ So ist z. B. das Brandenburger Tor durch die Propyläen auf der Akropolis in Athen inspiriert. Das Interesse hat aber auch allgemein den Klassizismus in der Architektur, aber auch Kunst hervorgebracht.

⁶² Siehe Fußnote 28 auf Seite 47.

cale 2008a, 192). Zeitgleich wurde das Interesse der Preußischen Museen geweckt, denen die Sammlungen aus Paris und London bekannt waren. Im Gegensatz zum vorherigen Kapitel haben wir es also nicht mehr mit dem Unterschied zweier Länder – England und Frankreich – und deren kolonialpolitischen Bestrebungen zu tun, sondern mit der Entwicklung deutscher Archäologie in Westasien und dem stark auf Bauforschung ausgerichteten Ansatz, der sich gleichfalls in den Rekonstruktionszeichnungen niederschlug. Wie im Kapitel 2.2.4 *Preußen/das Deutsche Reich* erwähnt, zeigte Preußen zwar durchaus kolonialistische Bestrebungen, setzte seine Interessen in Westasien aber oberflächlich auf diplomatischem Wege durch⁶³, auch wenn dies in der brisanten politischen Situation des Osmanischen Reichs nicht auf Augenhöhe geschah.

Anders als Layard und Place zuvor legte Koldewey mehr Wert darauf, die Befundzusammenhänge deutlich zu machen. Dies spiegelt auch gleichzeitig die Grabungsstrategien der vorliegend vorgestellten Projekte wider. Während Botta, Layard und Place primär nach für die Museen interessanten Reliefs und Statuen gruben und diese in den Mittelpunkt ihrer Rekonstruktion stellten, konzentrierten sich die deutschen Grabungen vermehrt auf die Befundzusammenhänge, obgleich museale Interessen ebenfalls eine wichtige Rolle spielten und Koldewey stets dazu angeregt wurde, mehr Funde für das Museum in Berlin aufzudecken (siehe auch Cusanit 2019). Dieser Fokus ist auch auf den Rekonstruktionen zu beobachten:

„Furthermore, the recurring presence of the human figure was a device that not only aimed at the immediate perception of the size of the building, but also at the representation of urban life itself. Thus, the reconstructions by Andrae and Koldewey are once an informative architectural image and a visual narrative of ancient city life“ (Micale 2008a, 193).

Es ist bereits mehrmals angedeutet worden, dass sowohl Koldewey als auch Andrae Vorbilder für ihre Zeichnungen in den Visualisierungen von Victor Place fanden. Es stellt sich die Frage, warum sie die Zeichnungen Layards nicht nutzen wollten. Micale schreibt, dass die Bilder von Place die damals einzigen ernst zu nehmenden Rekonstruktionszeichnungen waren, die zur Verfügung standen, da diese auf dem archäologischen Befund sowie ikonografischen Quellen beruhten (Micale 2008a, 194).

Die Bilder Koldeweys und – wie zu zeigen sein wird – Andraes dienten vielen weiteren als Vorbilder. Micale postuliert sogar, dass das Bild des antiken Westasiens hauptsächlich durch die beiden deutschen Architekten erzeugt wurde (Micale 2008a, 191). Betrachtet man die

⁶³ Im 1. Weltkrieg griff Deutschland z.B. aktiv in die Geschehnisse in Westasien ein und tat dies auch mit Hilfe deutscher Archäologen wie z.B. Theodor Wiegand (Cobet 2008, 349; Trümpfer 2008a). Auch Oskar Reuther war damals im heutigen Syrien als Kommandant tätig (Hedin 1918, 400).

Bilder von Place und Koldewey, fallen tatsächlich ähnliche Strukturen auf. Eine eindringliche Ähnlichkeit in Bezug auf die Darstellungen Koldeweys zu der von Victor Place ist die erörterte Idealdarstellung der Architektur. Koldewey erstellte architektonisch fixierte Idealdarstellungen Etemenankis sowie ganz Babylons und war dabei durch seine Vorbildung durch die Berliner Bauakademie sowie durch die Publikation von Place beeinflusst. Ähnlich wie bei Layard steht auch bei Koldewey die Darstellung babylonischer Vergangenheit in starkem Kontrast zu seinen persönlichen Kontakten kontemporärer westasiatischer Einwohner*innen. In einer längeren Beschreibung eines Vorfalles aus Fara schildert Koldewey seine Art, mit den Beduinen vor Ort umzugehen, die sich nicht so verhielten, wie er es für richtig empfand. Die als „humoristisch“ angelegte Geschichte beschreibt die „Züchtigung“ eines mit Koldewey in Streit geratenen Neffen des Scheichs von Deke. Koldewey löste das Problem schließlich damit, mehrere Offizielle in die Streitigkeit einzubeziehen, bis der Genötigte sich schließlich bei Koldewey entschuldigen musste, nachdem er von seiner Familie verstoßen worden war (Schuchhardt 1925, 148–55). Betrachtet man diese Geschichte genauer, wird deutlich, in welcher Position sich Koldewey befand, dass er nicht nur den Beschuldigten selbst bestrafen konnte, sondern den Scheich von Deke demütigte – nur um sich Respekt zu verschaffen. Hieran kann das imperialistische Verständnis deutscher Archäolog*innen in Westasien abgelesen werden. Wie Layard erschafft Koldewey mit seinen Zeichnungen eine andere Welt als mit den Beschreibungen der westasiatischen Bevölkerung, womit auch er die Vergangenheit Babyloniens von den kontemporären Einwohner*innen abgrenzt.

3.1.4 Walter Andrae und Assur

Walter Andrae wurde am 18.02.1875 als Sohn eines Eisenbahn-Ingenieurs in Anger bei Leipzig geboren. Er ging auf humanistische Gymnasien in Chemnitz und Grimma und nach einer einjährigen Militärdienstzeit zum Studium der Architektur an die Technische Hochschule in Dresden. Während seiner Studienzeit hatte Andrae Kontakt zu den Jugendstil-Künstlern Otto Greiner und Max Klinger. Von der Dresdener Hochschule wusste Andrae zu berichten, dass diese das Zeichnen in ihm schon kultiviert hatte. Besonders der Kontakt mit den Jugendstil-Malern lehrte ihn, mit Farben zu experimentieren (W. Andrae 1988, 5–6). Einen besonderen Einfluss auf seine Malerei hatte darüber hinaus Rembrandt (W. Andrae 1988, 8). Seine Schwester Elisabeth war ebenfalls eine Jugendstil-Malerin, die auch die großen Wandbilder von Assur, Uruk und Yazilkaya im Pergamon Museum Berlin erstellte. Der für ihn einflussreichste Lehrer war allerdings Cornelius Gurlitt⁶⁴, Dozent für Architekturgeschichte

⁶⁴ Cornelius Gurlitt (1850-1938) war ein Kunsthistoriker und Architekt. Er schrieb ein dreibändiges Werk über den Barockstil und erhielt dafür den Doktorgrad. 1890 wurde er an den Lehrstuhl für Baukunst an der Technischen Hochschule Dresden berufen. Neben Andrae waren auch viele andere Schüler später in Mesopotamien tätig. Seine Publikationen zeichnen sich durch überzeugende zeich-

(Córdoba 2003, 48). Ein weiterer wichtiger Lehrer für Andrae in Dresden war Paul Wallot⁶⁵, der den Entwurf für das Reichstagsgebäude in Berlin geliefert hatte und den Andrae bewunderte. Nach acht Semestern bestand Walter Andrae die Prüfung zum Regierungsbauführer mit dem Ergebnis „sehr gut“. Nach nur wenigen Wochen im Amt erhielt Andrae den Hinweis auf eine Zeitungsannonce, in der nach einer*m Zeichner*in für eine Expedition nach Westasien gesucht wurde. Er bewarb sich und wurde von Koldewey unter 16 Bewerber*innen ausgewählt (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 3–5).

Am 12. Dezember 1898 startete Walter Andrae seine Reise mit Koldewey, von Triest über Alexandria, Port Said und Haifa nach Beirut. Dort untersuchten Andrae und Koldewey die Ruinen in Baalbek. Am 25. Januar 1899 wurde schließlich Aleppo und etwas über einen Monat später Bagdad erreicht. Während der Reise und der ersten Jahre in Babylon lernte Andrae viel von Koldewey:

„Noch etwas anderes hatte ich bei Koldewey gelernt. Die Oberfläche unserer so prosaischen Ruinenhügel so darzustellen, daß sie plastisch vor dem Auge des Betrachters zu liegen schienen, nämlich immer so, als seien sie von der Sonne aus Südosten beleuchtet. [...] Das Wesentliche bei diesen Gelände- und Bauwerksaufnahmen nach Koldeweyscher Art ist nicht das Schattieren, sondern das Zeichnen vor der Natur, also nicht am Tisch zu Hause, wo man nur die trigonometrischen Festpunkte aufträgt. Alles andere wird draußen vor dem Objekt zu Papier gebracht. Das ist die einzige Methode, alle Fehlerquellen zu vermeiden [...]. Wir haßten geodätische Isohypsenpläne und schattenlose, wenn auch noch so ‚steingerechte‘ Ruinendarstellungen! Da wir alles in unser trigonometrisch bestimmtes Gradnetz eingepaßt hatten, konnten dann die Ausgrabungen in dieses Oberflächenbild an der richtigen Stelle eingetragen werden. Da erschienen dann Gebäudeteile. Auch diese erhielten in der Darstellung die Südost-Beleuchtung und warfen Schatten von der Länge der Gebäudereste-Höhe. Wer sich in diese fest angenommene Methode hineingesehen hat, braucht nicht erst lange zu rechnen, sondern überschaut die Situation mit einem Blick“ (W. Andrae 1988, 78–79).

nerische Darstellungen aus. Er beschäftigte sich u. a. auch mit der Kunst Mesopotamiens (Schubert 1966).

⁶⁵ Paul Wallot (1841-1912) war Architekt und Hochschullehrer. Seine Arbeiten prägten maßgeblich das Stadtbild Dresdens. Zwischen 1861 und 1863 lernte er an der Bauakademie in Berlin und hospitierte zeitweise bei Martin Gropius. 1884 wurde der Grundstein zum Bau des von ihm entworfenen Reichstagsgebäudes in Berlin durch Kaiser Wilhelm I. gelegt. 1894 wurde der Bau vollendet, dann aber nochmals durch Kaiser Wilhelm II. verändert. Im selben Jahr folgte Wallot dem Ruf als Professor für Baukunst an die Dresdener Kunstakademie. Wallot zeigte sich dem aufkommenden Jugendstil gegenüber reserviert und blieb bis zu seinem Tode Anhänger der deutschen Neorenaissance (Kolditz 2012).

Andraes Aufgabenbereich in Babylon bestand neben der Bauforschung im Zusammensetzen der Relief-Fragmente der Prozessionsstraße. Neben den Stieren und Drachen des Ishtar-Tores fanden sich noch weitere Fragmente, die Andrae später zu einem Löwen mit Rosettenornamenten zusammensetzte. Andrae konnte bereits 1901 zeitweise die Grabungen in Babylon, Borsippa und Fara leiten. Ein Jahr später war er für die Leitung in Fara allein verantwortlich (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 10). War er nicht mit der Arbeit beschäftigt, zeichnete Andrae seine Umgebung und versuchte dabei Westasien in seiner Farbgebung abzubilden, so wie es sich ihm darstellte. Dabei wies er insbesondere auf die Schwierigkeit hin, die Helligkeit der Sonne auf dem braun-beige dominierten Hintergrund darzustellen. Hinzu kam die Schwierigkeit, die Aquarellfarbe aufzutragen, da diese in der Hitze schnell trocknete (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 15–17).

1903 musste Andrae seinem Militärdienst nachkommen und reiste hierzu zurück nach Deutschland. Im April 1904 kehrte er zurück nach Assur, wo Koldewey Grabungen begonnen hatte. Walter Andrae übernahm die Leitung und verpflichtete sich dem Ort bis zum Ausbruch des 1. Weltkriegs 1914. Die Umstände in Assur waren weit schwieriger als in Babylon, da der Ort abgelegen war und die Grabung komplizierter wurde. Die Ergebnisse der Grabungen hat Andrae in seinem Buch *Das wiedererstandene Assur* (1938) und in verschiedenen Veröffentlichungen der WDOG oder MDOG publiziert (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 17–21). Zu ihm gesellten sich in der Zeit der Ausgrabungen Julius Jordan, Ernst Herzfeld, Conrad Preusser und viele mehr (Córdoba 2003, 49).

1907 forderte Kaiser Wilhelm II. Andrae dazu auf, Bühnenbilder für die historische Pantomime *Sardanapal*⁶⁶ zu entwerfen, die er 1908 besuchte. Die Pantomime, als ein „historisches Schattenspiel“ konzipiert, wurde unter Beteiligung des Kaisers erschaffen, dem das Stück sehr am Herzen lag. Insbesondere Friedrich Delitzsch nahm Einfluss, der versuchte, das künstlerische Stück historisch korrekt zu formen. Die Pantomime beruhte auf einem Ballett mit demselben Namen aus dem Jahre 1865⁶⁷, das wiederum nahe an der Tragödie *Sardanapalus* von Lord Byron aus dem Jahr 1821 angelehnt ist (Hartmann 2020). Die Uraufführung fand am 1. September 1908 statt und musste auf Wunsch des Kaisers mehrere Male wiederholt werden. Delitzsch erhielt noch am Abend der Uraufführung den Roten Adlerorden III. Klasse. Die Pantomime wurde – abgesehen vom Kaiser selbst und Delitzsch – sehr negativ aufgenommen. Die Vorführungen blieben meist leer und die Presse kritisierte die Auffüh-

⁶⁶ *Sardanapal*: Historische Pantomime in drei Akten. Musik: Joseph Schlar, Libretto: Friedrich Delitzsch, UA: 01.09.1908, Königliche Oper Berlin.

⁶⁷ *Sardanapal*: Ballett in vier Akten. Musik: Peter Ludwig Hertel, Choreografie: Paulo Taglioni, UA: 12.04.1865, Königliche Oper Berlin.

rung als „langweilige“ und „mislungene“ Umsetzung (Bohrer 2003, 297–304). Das Berliner Tageblatt schrieb am 7.9.1908:

„Das assyrische Ballet ‚Sardanapal‘ ist - nach allem, was man darüber hört und liest - so langweilig, daß jeder, der geduldig bis zum Ende ausharrt, den Kronenorden III. Klasse verdient“ (zitiert nach E. W. Andrae und Boehmer 1992, 21–24, Fußnote 34).

1912 unterbrach Andrae seine Grabungen erneut, um nach Deutschland zu reisen und die in Berlin angekommenen Fragmente der babylonischen Tierreliefs zu begutachten. Die Restaurator*innen des Museums in Berlin präsentierten Andrae einen perfekt zusammengesetzten Löwen, der durch Zusägen und Überpinseln aussah wie gerade erst erstellt (W. Andrae 1988, 196–97). Dies gefiel Andrae nicht, da er die Reliefs so zeigen wollte, wie sie gefunden worden waren – zusammengesetzt, aber nicht restauriert. So beschwerte er sich bei den Verantwortlichen, u. a. dem Generaldirektor Richard Schöne. Letztlich wurde der Streit vor den Kaiser gebracht, der ihn zu Andraes Gunsten entschied (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 24).

1914 wurde die Grabung in Assur geschlossen und 700 Fundkisten mit Inventarlisten nach Basra transportiert, wo die Fundteilung mit der osmanischen Regierung vorgenommen wurde (W. Andrae 1988, 218–19). Weder Koldewey noch Andrae hatten eine gute Beziehung zu Osman Hamdi Bey, dem Leiter des Museums in Konstantinopel und Verantwortlichen für das osmanische Antikengesetz.⁶⁸ Während ein Teil der Funde also nach Istanbul und der andere Teil nach Berlin ging, versuchte Andrae schnellstmöglich nach Deutschland zurückzukehren. Noch auf dem Weg, als das Schiff im Roten Meer war, wurde bekannt gegeben, dass das österreichische Erzherzogspaar in Sarajevo ermordet worden war (W. Andrae 1988, 220). Nur wenige Tage später begann der 1. Weltkrieg. Die Funde für Berlin wurden durch den Ausbruch des Kriegs in Lissabon einbehalten (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 24–25). Andrae wurde eingezogen und diente als Soldat, u. a. auch in Palästina (W. Andrae 1988, 222–37).

1919 gelangte er nach Deutschland zurück (W. Andrae 1988, 245–47) und wurde 1921, nach kurzer Überlegung, ob er Maler werden sollte, Nachfolger Koldeweys als Kustos bei der Vorderasiatischen Abteilung der Staatlichen Museen zu Berlin sowie Privatdozent an der Technischen Hochschule Berlin-Charlottenburg (ehemals Berliner Bauakademie und heute

⁶⁸ Kenah Cusanit zitiert in ihrem semi-fiktiven Roman *Babel* Briefe, die von verschiedenen Akteuren deutscher Archäologie und den Museen verschickt wurden. Insbesondere zwei Briefe der Generalverwaltung der königlichen Museen in Berlin als auch ein Brief von Theodor Wiegand an Koldewey drücken den Ärger Osman Hamdi Beys besonders gut aus (Cusanit 2019, 52–53, 65).

Technische Universität Berlin). 1925 reiste Andrae nach Portugal, um die dort verbliebenen Funde aus Assur nach Berlin zu holen. Er war erst ein Jahr später erfolgreich und die Kisten erreichten schließlich Berlin.⁶⁹ 1922 habilitierte er im Fach „Architektur des Vorderen Orients, Ägyptens und Byzanz“ an der Technischen Hochschule Berlin-Charlottenburg. 1926 wurden zudem noch, nach Bestrebungen von Gertrude Bell, weitere Kisten mit emaillierten Ziegelbrocken vom Kasr-Hügel in Babylon von der irakischen Regierung freigegeben, sodass diese nach Berlin überführt werden konnten. Dies traf sich gut, nun stand ein für die ägyptische Sammlung vorgesehener Teil der Vorderasiatischen Abteilung in Berlin frei und konnte mit Funden aus den deutschen Grabungen in Westasien bestückt werden.⁷⁰ 1930 wurde die Ausstellung schließlich eröffnet und zeigte das von Andrae rekonstruierte Ishtar-Tor und einen Teil der Prozessionsstraße (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 32–34).

1928, also zwei Jahre zuvor wurde Andrae, nach dem Tode seines Vorgängers Otto Weber, zum Direktor der Vorderasiatischen Abteilung der Staatlichen Museen in Berlin ernannt. Bislang war dieser Posten Forschenden der Philologie vorbehalten, Andrae jedoch behielt ihn 23 Jahre lang (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 40). Während seiner Zeit als Direktor veröffentlichte er seine Beschreibungen der Ergebnisse von Assur in dem Band *Das wiedererstandene Assur* (1938) mit 82 Textabbildungen, darunter auch viele Rekonstruktionen.

Seine Veröffentlichungen stattete Andrae stets mit vielen seiner Aquarelle und Zeichnungen der Gegend, in der er arbeitete, aber auch mit Rekonstruktionen aus. Dabei lag sein Fokus nicht nur auf der Darstellung eines bestimmten Gebäudes, sondern auf dem größeren Zusammenhang als Stadt mit Vororten, Gärten, Feldern und vor allem Menschen (Córdoba 2003, 50–53). Seine Bilder weisen eine aktive Belebtheit auf, wie sie schon in der Zeichnung Baynes für Layard genutzt worden war (Taf. 4). Andrae ging aber noch einen Schritt weiter. In *Das wiedererstandene Assur* widmete Andrae zu Beginn ein ganzes Kapitel einer völlig neuen Form einer immersiven Gesamtrekonstruktion, indem er die Reise nach Assur aus dem Blickwinkel eines Ioniers des Jahres 688 v. u. Z. schilderte:

„Etwa zwei Stunden vor seiner Ankunft gelangte der Ionier auf eine wellige, steinbesäte Hochebene, die in steilen Tälchen zur Flußaue von Assur abfällt. Da sah er zum ersten Male im Süden fein und zart die Silhouette der Stadt vor dem Höhenzuge des Chanuke-Gebirges liegen, davor die fruchtbare, bestellte Aue, die mit Dörfchen besiedelt und links vom majestätischen Tigris, rechts

⁶⁹ In diesen befanden sich z. B. große Teile der glasierten Ziegelfragmente des Assur-Tempels (Fübert und Gries 2020, 28).

⁷⁰ Zur Konzeption der Darstellung der Funde aus Westasien in Kontrast zu den Funden des klassischen Griechenland in den Räumen des Pergamonmuseums hat Reinhard Bernbeck einen analytischen Artikel verfasst, in dem er die kolonialistische und postmoderne Grundeinstellung der Ausstellungen darlegt, die sich seit ihrer Konzeption bis heute kaum verändert haben (Bernbeck 2000).

gegen das Hügelland vom silberglänzenden Band eines Flußarmes begrenzt war“ (W. Andrae 1938, 4).

Die Erzählung fährt in derselben Weise fort und beschreibt die Zikkurrat und andere wichtige Gebäude, die der Reisende beim Näherkommen an die Stadt erblickt, bis er schließlich durch die Stadttore reitet. Nicht nur die Gebäude in all ihren Details, sondern die gesamte Atmosphäre mitsamt Menschen und Tieren wird auf diese Weise beschrieben; ebenso die Festungswerke, Bestattungssitten und der Handel innerhalb der Stadt (W. Andrae 1938, 4–55). Durch diese fiktive Beschreibung im Zusammenspiel mit seinen Bildern lässt Andrae Assur „wiederauferstehen“, wenngleich dies erneut aus paläo-eurozentrischer Sicht geschieht (Córdoba 2003, 50–53). Es ist wahrscheinlich, dass es sich bei dem Ionier um Herodot handeln sollte, der aus Halikarnassos, einer Stadt im südlichen Ionien, der heutigen Westküste der Türkei, stammte. Damit drückt sich zugleich ein europäischer Graekozentrismus aus, der in Deutschland ab dem 19. Jahrhundert eine große Rolle spielte (Marchand 1996). Andrae verwendet hier also eine eigentlich von der westasiatischen Antike abgelöste und an Europa angegliederte literarische Figur, um die Geschichte um das altwestasiatische Assur zu erzählen.

Mit dem aufkommenden Zweiten Weltkrieg musste sich Andrae mit der Sicherung der Funde auseinandersetzen, die er jedoch zum Teil im Museum beließ. An seine Pension war nicht zu denken und so stand er mit 70 Jahren unter sowjetischer Besatzung im Museum und versuchte dieses wiederaufzubauen (W. Andrae 1988, 291–93). Viele Funde wurden von den sowjetischen Soldaten abtransportiert, es blieb aber auch einiges zurück, sodass 1950 in der Ausstellung nach Andrae „*wieder etwas zu sehen*“ war (W. Andrae 1988, 297–98).

1945/46 wurde er Professor an der Technischen Hochschule Berlin-Charlottenburg für Architekturgeschichte und Bauproblematik. Bei ihm lernten Ernst Heinrich und Heinrich Lenzen (Córdoba 2003, 48). 1952 emeritierte er. Als Nachfolger im Museum wurden Gerhard R. Meyer und an der Technischen Hochschule Ernst Heinrich bestimmt. Die Ausgrabungen wurden von Heinrich Lenzen übernommen (W. Andrae 1988, 302). Walter Andrae verstarb im Alter von 81 Jahren am 28. Juli 1956 in Berlin.

Walter Andrae war nicht nur Ausgräber, sondern auch Künstler. Neben den Zeichnungen, die er für die Grabung anfertigte, malte und zeichnete Andrae in seiner Freizeit, zunächst mit Aquarellfarbe, später mit Kreide. Dabei fokussierte er seine Motive nicht in erster Linie auf die antiken Ruinen und deren Rekonstruktion, als vielmehr auf das Leben und die Menschen im damaligen Westasien. Bei seinen Rekonstruktionen konzentrierte Andrae seine Darstellung auf das Wesentliche, wenngleich er seine Zeichnungen mit mehr Leben füllte, als Koldewey es getan hatte. Im Folgenden werde ich eine Reihe von Bildern behandeln, die die

Rekonstruktion des Anu-Adad-Tempels in Assur zeigen. Dieses Gebäude ist insofern interessant, als man an seiner Rekonstruktion die Entwicklung Andraes abzeichnen kann.

3.1.4.1 Der Anu-Adad-Tempel

Andraes Veröffentlichungen sind – ebenso wie die Koldeweys – in den Mitteilungen der Deutschen Orient-Gesellschaft (MDOG), den Wissenschaftlichen Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft (WVDOG) oder im J.C. Hinrichs Verlag publiziert worden. Parallel zu Koldeweys *Das wieder erstehende Babylon* publizierte Andrae *Das wiedererstandene Assur* (1938). Die Ergebnisse der Ausgrabungen am Anu-Adad-Tempel publizierte Andrae früh (1909). 2016 wurde der Anu-Adad-Tempel erneut bearbeitet und durch Peter Werner ebenfalls in den Wissenschaftlichen Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft veröffentlicht (Werner 2016). Ich selbst habe mich bereits mit der Rekonstruktion des Anu-Adad-Tempels in kleinem Rahmen auseinandergesetzt (Hageneuer 2016b) und möchte diese Untersuchungen hier vertiefen.

Darüber hinaus hat Brigitte Pedde über die Rezeption von Andraes Rekonstruktionen in der modernen Architektur geschrieben (Pedde 2010; 2015; 2018; 2021). 1992 ist ein Buch von Andraes Sohn Ernst Andrae und Rainer Michael Boehmer erschienen, das sich mit den Zeichnungen und Aquarellen Walter Andraes auseinandersetzt (E. W. Andrae und Boehmer 1992).

3.1.4.1.1 Entstehungsgeschichte

Auch Walter Andrae hat seine architektonischen Rekonstruktionszeichnungen meist mit Feder und Tusche ausgeführt (Taf. 14a, 14b, 15a, 16a, 16b). Es ist zumindest bei der Rekonstruktion des frühen (Taf. 14b) und späten Anu-Adad-Tempels (Taf. 15a) bekannt, dass diese zum Druck noch auf Kupfer übertragen wurden. Dies erfolgte durch O. Felsing, eine Berliner Druckerei, die unter dem Namen „Hof-Kupferdruckerei und Nationaler Verlag Otto Felsing“ geführt wurde. Otto Felsing verstarb 1878, was bedeutet, dass der Kupferdruck in der von seinem Sohn Wilhelm übernommenen Werkstatt ausgeführt wurde. Neben Andrae ließen viele bekannte Kunstschafter bei Felsing drucken, unter anderen Otto Greiner und Max Klinger, zwei von Andraes größten Einflüssen (Franke 1897, 138–39) und vielleicht auch der Grund für sein Vertrauen in den Kupferdruck. Eine der hier vorgestellten Zeichnungen wurde mit Kohle und Kreide ausgeführt (Taf. 15b).

Andrae rückt wie Koldewey die Architektur in den Mittelpunkt, belebt seine Bilder aber viel mehr. Taf. 14b zeigt Andraes erste Version des frühen (Zeit des Aššur-rēš-iši I., reg. 1133-1116 v.u.Z), Taf. 15a seine Version des späten (Salmanasser II., reg. ca. 1030-1019 v.u. Z.) Anu-Adad-Tempels. Die Tusche-Federzeichnung des frühen Tempels hat einen bei Werner publizierten (Werner 2016, Taf. 93) Vorgänger aus Aquarell mit Linien aus Feder und Tusche

(Taf. 17a). Daneben finden sich noch zwei weitere Ansichten des Tempels aus Linien mit Feder und Tusche sowie Kreidekolorierung (Taf. 17b und 18a). Erstere präsentiert dieselbe Wendelrampenkonstruktion, allerdings nun mit sechs Stufen anstatt drei. Die zweite Skizze zeigt die Zikkurrati mit vier Wendelstufen und einem sehr kleinen Tempel auf der Spitze. Die beiden Kreide-Zeichnungen sind nicht datiert und es ist daher nicht ganz klar, ob Andrae bereits 1908 die Idee des Tempels auf der Spitze hatte oder erst später. All diese Zeichnungen finden sich im Archiv der DOG. Die Aquarell-Vorlage (Taf. 17a) ist auf den 12.01.1908 datiert. Taf. 15a hat ebenfalls einen Vorgänger aus Aquarell mit Tusche und Federlinien (Taf. 18b), der auf den 22.02.1908 datiert ist. Taf. 15b zeigt als Hauptmotiv eigentlich das Festhaus in Assur und lediglich im Hintergrund den hier behandelten Tempel. Taf. 16a fokussiert wieder den Anu-Adad-Tempel, allerdings in einer späteren Version Andraes (s. u.) und Taf. 16b zeigt eine Gesamtübersicht über die Stadt. Alle Bilder sind mit regem Treiben und anderen Gebäuden der Stadt versehen. Was Koldewey erst marginal versuchte (Taf. 11a), bringt Andrae voll zur Geltung. Er zeigt nicht nur die Gebäude, sondern auch das umgebende Leben.

Es kann wenig über die Art und Weise Andraes ausgesagt werden, warum er rekonstruierte wie er es tat, da er nie direkt etwas darüber schrieb. Es ist aber bekannt, dass ihm eine realitätsnahe Darstellung in seinen Zeichnungen wichtig war. So berichtet er im Zusammenhang mit seinen Aquarellen, dass er anfangs Schwierigkeiten hatte, die richtigen Farben zu finden, um die starken Kontraste Westasiens abzubilden. Auch die Dattelpalme bereitete ihm Schwierigkeiten, sodass er mehrere Jahre damit verbrachte, die Darstellung der Palme zu verfeinern (W. Andrae 1988, 76–77). Er legte also Wert auf eine, nach seinen Maßstäben ästhetische Zeichnung und es kann angenommen werden, dass er denselben Wert auf seine (farblosen) Rekonstruktionen legte. In seiner Publikation zum Anu-Adad-Tempel schreibt Andrae:

„Die Ausklinkung der Nordecke bildet dabei noch eine Schwierigkeit, bei deren Lösung man sich allzusehr auf's Raten verlegen müßte. Man hat sich immer gegenwärtig zu halten, daß auch alles andere nur Vorschläge zu einer Ergänzung sind. Denn das Vorhandene reicht auch hier nicht aus, für bestimmte Lösungen eine wenn auch nur annähernde Sicherheit zu gewinnen“
(W. Andrae 1909, 75).

Andrae war sich also der Unsicherheiten bewusst. Er veröffentlichte seine Ergebnisse in teils populärwissenschaftlichen Berichten und es ist davon auszugehen, dass er die Kommunikation der Unsicherheit seiner Rekonstruktion für dieses Publikum im Sinne hatte.

3.1.4.1.2 Das Bild

Walter Andrae nutzt bei der Umsetzung der Architektur zumeist dieselbe Technik (Tusche und Feder) wie Koldewey und stellt seine Bilder damit auch besonders klar und strukturiert dar, wenngleich Andraes Strich dichter wirkt als der Koldeweys. Durch die zusätzliche Belebung der Szene durch Menschen oder eine dichtere Bebauung wirken die Bilder jedoch gänzlich anders als bei Koldewey. Die ausgestalteten Hinter- und Vordergründe nehmen der Architektur ihre Klarheit und den Fokus, bringen aber Belebtheit und mehr Realismus. Andrae stellt nicht nur die Gebäude dar, die er rekonstruiert, sondern auch ihre Nutzung und Situation im Stadtbild. Bei ihm wirken nicht nur die darzustellenden Gebäude durchdacht, sondern auch deren Kontext. Als geübter Maler konnte Andrae seine Motive in einen landschaftlichen Zusammenhang setzen. Zudem vermitteln seine farbigen Aquarelle und Kreidezeichnungen ein viel dynamischeres Bild abseits der für die Architekturvisualisierungen üblichen Strichzeichnungen.

Taf. 14b zeigt die Rekonstruktion des frühen Anu-Adad-Tempels (Andrae 1909). Zu sehen ist der Doppeltempel mit zwei Zikkurrati, die jeweils mit einer spiralförmigen Rampe ausgestattet sind, die nach oben auf eine leere Plattform führt. Ich habe bereits darauf hingewiesen (Hageneuer 2016b, 364–65), dass Andrae hierbei in erheblichem Maß von der Place-Rekonstruktion beeinflusst war (aber auch W. Andrae 1909, 24; Micale 2008a, 194; 2008b, 574; Werner 2016, 24). Die Zikkurra von Place (Taf. 6), die 42 Jahre zuvor publiziert wurde (Place 1867b, 3:Taf. 18, 36-37), wies ebenfalls eine Spiralarampe auf. Place stützte sich dabei auf den Befund, denn er entdeckte tatsächlich eine spiralförmige Rampe an der südlichen Ecke der Zikkurra (Place 1867a, 1:138–40).⁷¹ Zudem ließ sich das mit der Überlieferung Herodots in Einklang bringen, der von einer solchen Spiralarampe bei der Zikkurra von Babylon berichtete (Haussig 1971, 81–82). Als dritte Möglichkeit dient das 852 u. Z. erbaute Spiralminarett von Samarra, das Andrae (und Place) sicher bekannt gewesen sein dürfte. Da Andrae aber in seiner Publikation explizit die Rekonstruktion von Place erwähnt, liegt es nahe anzunehmen, dass Andrae sich auf Place stützte. Gleichzeitig nimmt Andrae in seiner Publikation konkret Abstand von einer alternierenden Rampenkonstruktion, wie sie der Ägyptologe Charles Chipiez (1835-1901) vorgeschlagen hat (W. Andrae 1909, 24). Wovon Herodot jedoch nicht berichtete, war die leere Plattform auf der Spitze der Zikkurra. Zur Zeit der Grabungen von Place war die Funktion der Zikkurra noch nicht klar, was sich auch darin ausdrückt, dass Place diese noch als *Observatoire* angesprochen hatte. Er ließ diese also

⁷¹ Jean-Claude Margueron war anderer Meinung, denn er sah Diskrepanzen zwischen dem Plan und den Zeichnungen (Margueron 1995, 191), während Arno Kose sich für die Wendelrampe ausspricht (Kose 1999).

leer und stellte entgegen den Berichten Herodots keinen Tempel dorthin. Andrae scheint dies übernommen zu haben.

Taf. 15a zeigt den Tempel von seiner anderen Seite und in der Zeit Salmanassers II., der sich lediglich durch eine Verkleinerung des Tempelgrundrisses und einige kleinere bauliche Änderungen äußert (W. Andrae 1909, 39–40). Die Tempeltürme und ihren Aufgang ließ Andrae unverändert (W. Andrae 1909, 75).

Taf. 15b aus dem Jahre 1923 zeigt den Anu-Adad-Tempel nur im Hintergrund, jedoch fällt hier besonders auf, dass der Aufgang zu den Tempeltürmen zu einem System aus Treppen geändert wurde. Überdies ließ Andrae die obere Plattform, die er durch die neuen Aufgänge größer gestalten konnte, nicht mehr leer, sondern stattete sie mit Tempeln aus. Man erkennt hier einen eindeutigen Bezug zur Zikkurat-Rekonstruktion von Robert Koldewey, der seine Rekonstruktion der babylonischen Zikkurat fünf Jahre vorher vorgelegt hatte (Taf. 10b). Besser ist dies in Taf. 16a zu erkennen, die Walter Andrae ein Jahr später als überarbeitete Version einer älteren Rekonstruktion vorlegte. Chronologisch gliedert sich dieser Tempel zwischen den älteren und jüngeren Tempel ein, da hier Tiglatpileser I. Umbauten am jüngeren Tempel vornehmen ließ (W. Andrae 1909, 26–38). Ebenfalls ist zu erkennen, wie er auf den spiralförmigen Aufgang verzichtete und die Spitzen der Zikkurati mit Tempeln versah. Die Konstruktion der Treppen wurde nochmals geändert, erinnert jedoch immer noch an den Vorschlag Koldeweys. Die von ihm vorher als fantastisch bezeichnete Chipiez'sche Rekonstruktion ist nun nicht mehr so fremd. Taf. 16b zeigt den Tempel im Gesamtzusammenhang mit der Stadt.

Beinahe alle Feder- und Tusche-Zeichnungen (Taf. 14b, 15a, 16a, 16b) sind aus der Vogelperspektive dargestellt und lassen auf die Gebäude herabblicken. Sie weisen eine Zwei-Punkt Perspektive auf, bei welcher die Fluchtpunkte weit oben außerhalb des Bilds liegen. Eine Ausnahme ist die Kohle- und Kreidezeichnung (Taf. 15b), die eine Zentralperspektive aufweist, deren Fluchtpunkt mittig über dem Bild liegt. Laut Andrae und Boehmer befindet sich der oder die Betrachter*in auf der nahegelegenen Zikkurat des Stadtgottes Assur, von deren Spitze über den alten Palast auf den Anu-Adad-Tempel geblickt werden kann (E. W. Andrae und Boehmer 1992, 75; Nr. 131). Durch den weit oben gesetzten Fluchtpunkt betrachtet man die Kohle- und Kreidezeichnung überblickend, man befindet sich bei den in diesem Kontext vorgestellten Bildern also über dem Geschehen und nicht mittendrin. Dass Andrae dies auch anders kann, zeigt er in seinen vielen Bildern zu seiner Publikation *Das wiedererstandene Assur* (z.B. W. Andrae 1938, Abb. 3, 4, 6, 12). Er beschränkt sich also keineswegs auf die Vogelperspektive, sondern mischt je nach Motiv die Perspektiven.

Die Darstellungen Andraes sind zunächst in großen Teilen nüchtern und genauso aufgebaut wie die Zeichnungen von Robert Koldewey, auch wenn Andrae letztlich der talentiertere Zeichner war. Die geraden zu den Fluchtpunkten ausgerichteten Linien werden nicht nur für die Form der Architektur selbst verwendet, sondern auch für die gradlinige Unterteilung der Felder im Hintergrund oder die Schattierungen im Bild. Bei Andraes Rekonstruktionen fallen sämtliche Schatten nach Südosten, was Andrae anders machte als bei den Topografieplänen:

„Die Oberfläche unserer so prosaischen Ruinenhügel so darzustellen, daß sie plastisch vor dem Auge des Betrachters zu liegen schienen, nämlich immer so, als seien sie von der Sonne aus Südosten beleuchtet“ (W. Andrae 1988, 78–79).

Bei den in Assur erstellten Plänen findet sich jedoch eine Beleuchtung von Südwest (Werner 2016, 6).

Einen weiteren wichtigen Punkt stellt die auffällige Inspiration durch kontemporäre Architektur dar. Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts, als Andrae seine Ausbildung genoss und seine Zeichnungen anfertigte, wandelte sich der Architekturstil in Deutschland gerade vom monumentalen Historismus zur Moderne. Letzterer Stil fand insbesondere in der industriellen Architektur seinen Anfang und wanderte nur allmählich in die Alltagsarchitektur, vornehmlich umgesetzt durch Architekten wie Adolf Loos, Walter Gropius oder Hans Poelzig (Freytag 2018, 136). Es ist also anzunehmen, dass Andrae mit den Bauten des Historismus und insbesondere mit der Stilrichtung des Neoklassizismus, dem formal letzten Stil des Historismus, in Berührung kam, der in Deutschland ab 1908 auftrat. Nach Micale war Andrae bei der Ornamentik vom Jugendstil beeinflusst:

„Indeed, it has to be added that Andrae’s personal education shaped the style of his architectural representations according to the ornamental and perspective principles of the Jugendstil he had learned at University directly from some of the most important artists of this movement“ (Micale 2008b, 574).

Meines Erachtens war Andrae nicht sonderlich vom Jugendstil beeinflusst, da die dafür so wichtigen geschwungenen Linien und floralen Elemente in seinen Zeichnungen fehlen. Seine geraden Flächen und vertikalen Unterteilungen erinnern vielmehr an den Neoklassizismus oder die Moderne, wie man ihn z.B. von Gebäuden wie dem Wiegand-Haus in Berlin-Dahlem (Peter Behrens, Neoklassizismus, Taf. 21a), dem Fagus-Werk in Alfeld (Walter Gropius, Moderne, Taf. 21b) oder dem Warenhaus der Leonhard Tietz AG (Joseph Maria Olbrich, Reformarchitektur, Taf. 22a) gut erkennen kann. Hier ist also ein klarer Einfluss kontemporärer

Architektur-Stile auf die Zeichnungen Andraes zu erkennen. Wie später zu zeigen ist, kehrte sich dieser Einfluss auch um.

3.1.4.1.3 Rezeption

Viele seiner Bilder sind in seinem Werk *Das wiedererstandene Assur* (1938) publiziert worden und dort aufgrund des Formats äußerst klein abgebildet. So ist Taf. 16b, ein 32,5 x 41 cm großes Bild im Besitz der Staatsbibliothek Berlin (Nachlass Andrae), auf 10 x 7,5 cm verkleinert worden (W. Andrae 1977, Abb. 50). Während Taf. 15a z. B. in etwa in der Originalgröße von 23,6 x 16,1 cm abgebildet wurde. Das Kohle- und Kreide-Bild (Taf. 15b) wurde erst später veröffentlicht (E. W. Andrae und Boehmer 1992) und wies eine Originalgröße von 49,5 x 30,0 cm auf. Viele seiner Zeichnungen wurden nicht publiziert und finden sich nun in den Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin sowie im Archiv der DOG. Die publizierten Zeichnungen sind indes teilweise in weit verbreiteten Büchern oder in Fachpublikationen verfügbar.

Andrae stellt zunächst ähnlich wie Koldewey die Architektur in den Mittelpunkt, geht aber noch einen Schritt weiter. Andrae füllt die Architektur und die Umgebung mit Leben und stellt sie in Zusammenhang mit der Stadt dar. Selbst bei stark auf die Architektur fixierten Bildern (Taf. 14b und 16a) findet Andrae einen Weg, den Hintergrund einzubeziehen und Menschen bei der Nutzung des Gebäudes zu zeigen. Ganz eindrücklich wird die Lebendigkeit seiner Bilder aber bei Gesamtzusammenhängen deutlich (Taf. 15b und 16b). Hier steht Assur wortwörtlich vor unserem Auge wieder auf und die Betrachtenden fühlen sich als Teil der Stadt. Andrae ging es also bei vielen seiner Bilder darum, die Leserschaft immersiv zu integrieren und zum Subjekt zu machen. In diesen Zusammenhang passt auch die von ihm in seinem populären Buch *Das wiedererstandene Assur* eingefügte Einleitung, in der aus Perspektive eines antiken Reisenden der Ritt in die Stadt selbst beschrieben wird (s.o.). Anders als Koldewey verstand es Andrae, nicht nur mit dem Pinsel, sondern auch mit Worten ein Bild zu malen.

Der Architekt Adolf Loos, der bereits einen auf der Zeichnung von Baynes und Fergusson basierenden Vorschlag zur Konstruktion des Baus der „*Chicago Tribune*“ gemacht hatte, hatte auch einen Vorschlag für ein Hotel in Nizza (Grand Hotel Babylone, Taf. 22b, aus: Loos 1924, 96) eingereicht.⁷² Die Zeichnung zeigt ein zweiteiliges Gebäude mit zwei gestuften Türmen – ganz ähnlich dem Rekonstruktionsvorschlag Andraes zur Anu-Adad-Zikkurrat. Das Gebäude wurde nie gebaut (Pedde 2010, 122–23). Ein weiterer Entwurf, der offensichtlich

⁷² Die Ansicht der Architekturzeichnung erinnert darüber hinaus von der Perspektive her an die Komposition von Fergusson und Layard. Die Architektur-Elemente an sich erinnern aber an die Rekonstruktion Andraes, wenngleich die Ausführung von Loos viel flacher ist.

durch Andraes Zeichnung inspiriert und auch realisiert wurde, war das Karstadt-Kaufhaus in Berlin am Hermannplatz, das von Philipp Schäfer im Stil des Expressionismus entworfen und gebaut wurde. Schäfer baute einige Karstadt-Gebäude in den 1920er- und 1930er-Jahren. Das Geschäft in Berlin wurde 1927 erbaut und war zu seiner Zeit das modernste Kaufhaus Europas (Taf. 19). Das Karstadt-Gebäude bestand aus einer glatten rechteckigen Basis mit zwei Türmen. Die Fassade war ebenfalls vertikal mit Nischen und Rippen gegliedert und die Türme hatten wie Andraes Rekonstruktion drei Stufen. Während des zweiten Weltkriegs wurde das Gebäude zerstört und nur teilweise gerettet (Pedde 2010, 123; 2015, 39–40; 2021; Krieschen 1932, 389, 392).

3.1.4.2 Zusammenfassung

In seinen Bildern unterscheidet sich Andrae durch mehr Dynamik und Belebtheit von den Zeichnungen Koldeweys, auch wenn beide sehr ähnliche, auf den Lehren der Berliner Bauakademie beruhende, Bilder erschufen. Bei Andrae spielt aber noch viel mehr als bei Koldewey die Popularisierung eine Rolle, denn durch die Menge der Bilder, die Andrae produzierte, und die Art und Weise, wie er diese veröffentlichte, gelang es ihm, das Bild Assyriens und Babyloniens entscheidend zu prägen. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern gelang es Andrae, seine Rekonstruktionen mit Treiben zu füllen, im Gegensatz zu der sterilen Darstellung bei Place (Liverani 2016, 73). Erkennbar wird hier erneut eine Differenzierung zwischen einer subjektfokussierten und einer subjektlosen Darstellungsweise.

Während sich Layard noch von klassischer Architektur beeinflussen ließ, wendete sich Andrae bewusst zeitgenössischen europäischen Architekturstilen zu. Anders als Place mischte er diese nicht mit zeitgenössischen westasiatischen Elementen, sondern erschuf ein Bild Assyriens, das den Leser*innen in Europa vertraut vorkommen musste. Aus welchen Gründen er dies tat, ist nicht ersichtlich. Wichtig ist hierbei jedoch, dass er durch die Darstellung assyrischer Vergangenheit mit Stilen europäischer Architektur eine Abgrenzung westasiatischer Antiken von der westasiatischen Bevölkerung vorgenommen hat. Auf der anderen Seite übte er, wie zuvor beschrieben, durch seine Publikationen auch Einfluss auf die architektonischen Entwürfe seiner Zeit aus. Dennoch fand dieser Kreislauf zwischen Europa und Altwestasien und nicht dem kontemporären Westasien statt.

Betrachtet man seine Bilder, ist diesen im Grunde nicht zu entnehmen, dass es sich bei den dargestellten Gebäuden um Lehmziegel-Architektur handelt. Viel eher macht es den Anschein, dass diese aus Stein gebaut seien. Diese Art der Darstellung hat sich in der Schule Andraes fortgesetzt, sodass die Zeichnungen von Ernst Heinrich oder H.J. Lenzen ähnliche Ästhetik aufweisen.

Das in der Beschreibung erwähnte Eingangskapitel aus seiner Publikation *Das wiedererstandene Assur*, in dem ein „Ionier“ die Stadt erkundet und beschreibt, zeigt zudem noch einen weiteren wichtigen Aspekt der Bilder Andraes auf. Wie oben erwähnt, nutzt Andrae europäische Architekturstile zur Darstellung assyrischer Vergangenheit, zeigt also in seinen Bildern die westasiatische Antike aus der Sicht Europas. Damit entspricht er nicht nur europäischen Sehgewohnheiten. Diese eurozentrische Auffassung findet sich auch in seiner Beschreibung der Stadt, die er aus der Sicht von Griechen, den – spätestens seit Winckelmann – geistigen Vätern Deutschlands, vornehmen lässt. Dieses neohumanistische Weltbild (Schmitt 2020, 195–98) bewirkt nun noch weitere Abgrenzung, romantisiert aber zugleich das Bild des antiken Westasien mithilfe einer vertrauten „europäischen“ Stimme. Er beschreibt und zeichnet die westasiatische Vergangenheit so, wie sich diese in den Köpfen der Europäer*innen abspielte. Diese orientalistische Einstellung lässt sich ebenfalls noch in einem anderen Punkt sehr gut fassen.

Das Pergamonmuseum wurde zur Zeit der Grabungen Koldeweys und Andraes aufgebaut. Walter Andrae war ab 1928 Direktor der Vorderasiatischen Abteilung und gestaltete diese federführend mit. Ursprünglich als Museum für den Pergamon-Altar geplant, wurde später beschlossen, die Funde aus Westasien in einem der freien Flügel auszustellen. Die Motivation war sicherlich der Konkurrenzkampf mit den Museen in Paris und London und der Einfluss, den Kaiser Wilhelm II. ausgeübt hatte. Das Gebäude wurde 1907 geplant, der Bau aber erst 1930 beendet. Das Museum war, wie Reinhard Bernbeck schreibt, ein völlig auf Architektur fokussiertes Museumsgebäude. In den Hallen finden sich noch heute der Pergamon-Altar, das Markt-Tor von Milet sowie das Ishtar-Tor in der Abteilung für Westasien und stellt damit immer noch die damals angenommene „soziale Evolution“ antiker Kulturen bis in die Gegenwart dar: Der durch Winckelmann begründete Bezug zum antiken Griechenland und in Verlängerung davon der Bezug zum antiken Rom galten als Startpunkt europäischer intellektueller Entwicklung und verdeutlichen das als *translatio imperii* (Liverani 2004, 224–25) beschriebene Phänomen. Dabei wurde ein direkter Bezug zwischen dem antiken Griechenland und dem damals noch jungen Deutschland gesponnen (Marchand 1996). Die Einbeziehung westasiatischer Kultur wurde nach Bernbeck als primitiver Vorgänger griechischer Kultur gesehen. Zudem fanden sich Beschreibungen westasiatischer Antike sowohl bei griechischen Schreibern als auch in der Bibel. Damit war ein Bezug zum antiken Griechenland hergestellt und die Ausstellung der babylonischen und assyrischen Kulturgüter gerechtfertigt (Bernbeck 2000, 105; Crüsemann 2001, 42, Beiheft:36–48).

Erkennbar ist, dass bestimmte ideologische Vorstellungen sozialdarwinistischer Prinzipien vorherrschten, die eine Argumentation nach Bernbeck rechtfertigen und noch heute in den Museen in Paris, London und Berlin abzulesen sind. Andrae verfolgte mit seiner Darstellung

Assyriens auf Basis europäischer Architektur-Stile Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts oberflächlich keine ideologischen Ziele. Allerdings müssen ideologische Ziele auch nicht direkten Ausdruck finden oder gar bewusst sein. Andrae war ein Forscher seiner Zeit und bediente sich der entsprechenden Mittel. Von größerer Wichtigkeit für diese Arbeit ist jedoch nicht, mit welcher Absicht Andrae diese Stilmittel einsetzte, sondern inwieweit sich diese bis heute gehalten haben.

3.2 GEMEINSAME INDIKATOREN ALS AUSDRUCK EUROZENTRISCHER DENKWEISEN

Im Kapitel 2.3 *Industrialisierung, Identität, Orientalismus und Eurozentrismus* habe ich dargestellt, wie die massiven gesellschaftlichen Veränderungen im Zuge der Industriellen Revolution im 19. Jahrhundert zur Herausbildung von neuen Gesellschaftsklassen, dem Imperialismus und Massenmedien geführt haben. Die durch die Umwälzungen bestimmte Lebensweise führte zu einer Identitätsfrage. Während die Oberschicht immer irrelevanter wurde und durch die Industrialisierung die Arbeiterklasse immer wichtiger, erweiterte sich zugleich der Blick auf andere Kulturen mit unterschiedlichen Lebensstilen immer mehr. Die damals vorherrschende Identitätskrise wurde durch Überheblichkeit anderen kulturellen Lebenswelten gegenüber zu kompensieren versucht. Europa musste sich demnach kulturell überlegen darstellen, was auf Kosten der kolonialisierten Länder ging. Es ging aber nicht ausschließlich um die Gegenwart. Abgedeckt durch den Markt der Massenmedien war es nun weiten Teilen der Bevölkerung möglich, sich mit der eigenen Vergangenheit, aber auch insbesondere der Vergangenheit exotischer Kulturen auseinanderzusetzen. Dieser Imperialismus-induzierte Exotismus des 19. Jahrhunderts fand seinen Ausdruck in zahllosen Romanen, Reiseberichten, der Malerei, öffentlichen Mumienschauen, der Gründung von Museen für verschiedene antike Kulturen oder der Organisation von sog. Weltausstellungen. Dieses neue Interesse beruhte auf dem Verlangen, die gefühlt verlorene Identität in der nun verfügbaren Vergangenheit auf der Suche nach den eigenen Wurzeln wiederzufinden. Zugleich fand damit eine Popularisierung der Archäologie außerhalb der Eliten zu einer Zeit statt, in der der Imperialismus „salonfähig“ war und fälschlicherweise als nächster evolutionärer Schritt angesehen wurde. Damit gelangte über die Archäologie (aber nicht ausschließlich) der Orientalismus in den öffentlichen Diskurs und es formten sich Bilder archäologischer Darstellungen basierend auf der Erwartungshaltung europäischer Konsument*innen. Dabei deckten sich die eurozentrischen Denkweisen der frühen Archäologie weitestgehend mit denen der Öffentlichkeit.

Die Beschreibungen am Anfang dieses Kapitels haben gezeigt, dass sich einige dieser eurozentrischen Denkweisen in den Rekonstruktionszeichnungen früher Archäolog*innen wiederfinden lassen. Als Produkt ihrer Zeit, Ausdruck der Bildung ihrer Erschaffer*innen und der staatlich forcierten Motive sind sie Teil dieses Diskurses. Wie die Beschreibungen gezeigt haben, waren die Zusammenhänge der Erstellung äußerst komplex und eine einfache Betrachtung der Bilder allein hätte nicht ausgereicht, um die orientalisierenden Elemente in den Rekonstruktionen aufzuzeigen und herauszuarbeiten. Lediglich durch eine Mischung aus Zeitgeschehen, Biografien und Bildanalyse kann ein tieferes Verständnis der Rekonstruktionen erlangt werden. Die Rekonstruktionen sind allerdings deswegen so relevant, da sich diese einer größeren Verbreitung erfreuen als die dazugehörigen Texte. Ganz eindrücklich

wird dies z. B., wenn Architekten auf der ganzen Welt schon kurz nach Erscheinen der großen Publikationen diese dreidimensionalen, aus den Ruinen zum „Wiedererstehen“ gebrachten Bauten als Inspiration für neue Ideen nutzen.⁷³ Dies zeigt, welchen Einfluss die Rekonstruktionen also schon in ihrer Zeit auf die Öffentlichkeit ausübten.

Bei der Analyse sind drei gleich näher zu beschreibende Indikatoren besonders deutlich hervorgetreten, die zum einen Kompensation für die gesuchte Identität darstellen, aber zum anderen ganz eindeutige Motive des Orientalismus transportieren:

1. Eine Romantisierung und Idealisierung antiker Kulturen
2. Eine ideelle Aneignung antiker Kulturen Westasiens
3. Eine kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen Westasiens

Dabei möchte ich nicht behaupten, dass es sich bei den drei hier vorgestellten Motiven um die einzigen handelt, noch möchte ich die Diskussion um die Wirkmächtigkeit dieser Bilder auf den damit zusammenhängenden Orientalismus reduzieren. Ich halte die im Folgenden vorzustellenden Indikatoren früher Rekonstruktionszeichnungen jedoch für besonders deutlich und tradierbar.

Bislang habe ich darauf verzichtet zu beschreiben, warum diese Indikatoren auftreten. Im Folgenden möchte ich die drei Indikatoren genauer betrachten, bevor die Ergebnisse der ersten drei Kapitel dieser Arbeit zusammengeführt und ausgewertet werden. Ich werde darauf eingehen, wie diese zu erkennen sind bzw. welche Auswirkungen diese für die Kommunikation westasiatischer Vergangenheit mit einem größeren Publikum aufweisen und inwiefern damit die Rekonstruktionszeichnungen einen nicht unerheblichen Einfluss auf den Orientalismus-Diskurs nehmen.

3.2.1 Romantisierung/Idealisierung antiker Kulturen Westasiens

Das erste Motiv orientalistischer Kommunikation in Rekonstruktionszeichnungen früher Archäolog*innen beschreibe ich als die **Romantisierung bzw. Idealisierung antiker Kulturen Westasiens**. Zunächst ist festzuhalten, dass dies kein Alleinstellungsmerkmal für die Darstellungen in der Archäologie Westasiens ist, sondern dass auch die teils noch älteren Rekonstruktionszeichnungen mit Darstellungen der griechischen oder römischen Antike diese Idealisierung zur Visualisierung nutzen. Im Falle der Archäologie Westasiens ist eine Romantisierung/Idealisierung jedoch anders zu interpretieren als für die Klassische Archäologie, die quasi im Verständnis Europas bis in das 20. Jahrhundert hinein die Ursprünge europäischer Zivilisation aufdeckte. Die Idealisierung griechischer Antike z. B. ist damit – im Ver-

⁷³ Dies galt selbstverständlich nicht nur für die Kulturen Westasiens. Insbesondere Ägypten hatte einen enormen Einfluss auf die Architektur Europas und Amerikas (McGeough 2015b, 2:168–86).

ständnis humanistisch ausgebildeter Europäer*innen – auch eine Idealisierung der eigenen Vergangenheit bzw. der als eigen angesehenen kulturellen und intellektuellen Wurzeln. Eine Idealisierung westasiatischer Antike hat eine andere Gewichtung. Denn die Darstellung westasiatischer Antike steht in starkem Kontrast zu dem, was sonst über Westasien kommuniziert, und vor allem, wie mit diesen Ländern umgegangen wurde.

Ganz gleich, ob man die Beschreibungen in den Publikationen Layards (z.B. Layard 1849a, 1:65–68) oder Koldeweys betrachtet (z.B. Schuchhardt 1925, 148–55) wird deutlich, dass die Darstellung der zeitgleichen Bevölkerung Westasiens nicht ebenbürtig erfolgte, sondern einen ganz klar sozialhierarchischen Sprachgebrauch nutzte und unverblümt die Ungleichheit ausdrückte, mit der die Europäer*innen die Bewohner*innen des Osmanischen Reichs sahen. Dies ist insbesondere darin zu erkennen, dass Grabungen ohne Erlaubnis durchgeführt wurden oder Fundteilungen immer zugunsten europäischer Institutionen ausfielen. Die Beschreibung westasiatischer Bevölkerung lag selbstverständlich nicht allein in der Hand der Archäolog*innen, sondern entsprach der allgemeinen imperialistischen Einstellung Europas zu dieser Zeit. In einem Beiheft zur Ausstellung im Crystal Palace wurde darauf aufmerksam gemacht, dass die dort ausgestellten assyrischen Güter Teil der Vergangenheit einer nun völlig zerstörten Gesellschaft seien (McGeough 2015b, 2:304). Für das Publikum in Europa wurden so also zwei voneinander getrennte Bilder gezeichnet: Zum einen werden westasiatische Bewohner*innen im orientalisierenden Stil als primitiv, unzivilisiert und korrekturbedürftig und zum anderen die westasiatische Antike als Ideal und zivilisatorisch auf einem anderen Niveau dargestellt, wenngleich diese das Niveau der griechischen, also „ur-europäischen“ Antike nicht erreichen konnte und durfte. Es findet sich damit nicht nur ein Gefälle von West nach Ost, wie bereits Said anmerkt, sondern auch ein Gefälle von der Vergangenheit in die Gegenwart Westasiens.

Diese sozialdarwinistische Einstellung diente mehreren Zwecken. Zunächst einmal bedeutet der Orientalismus nach Suids Definition, dass sich der Westen durch die Konstruktion eines fremden Ostens abgrenzt. Dies erfolgt durch ein klares Machtgefälle, denn die europäischen Nationen haben seit dem Einfall französischer Truppen in Ägypten ein ganz klar politisch motiviertes Interesse an den Ländern Westasiens entwickelt und mithilfe von Militär und Diplomatie durchgesetzt. Genauso allerdings geht diese Macht von den Archäolog*innen aus, die durch die Generierung von Wissen über das antike Westasien den Kontrast zwischen Ost und West bzw. Gegenwart und Vergangenheit Westasiens weiter ausbauen. Für die Analyse in der vorliegenden Arbeit ist gerade das Gefälle von der Gegenwart zur Antike von Interesse, denn durch die ungleiche Darstellung der Arbeiter*innen, Offiziellen und anderer Kontakte in Westasien zur idealisierten und romantisierten Vergangenheit wird der eroberte „Orient“ von der Vergangenheit Assyriens und Babyloniens abgetrennt, die damit näher an

Europa herangerückt werden können. Dem zugrunde liegt das Verständnis, dass die Evolution jeder Nation einen Höhepunkt erreicht, nach dem sie in sich zerfällt. Dies gilt auch für die europäischen Zivilisationen, die sich in ihrem eigenen Verständnis als Nachfolger*innen des griechischen oder römischen Reichs sahen (Liverani 2004, 224–25). Die Darstellung des modernen und antiken Westasiens bekräftigt diese Sichtweise, denn die Interpretation der Archäologie Westasiens lieferte den nötigen Beweis für die einstige Größe westasiatischer Nationen und damit eine Erklärung für den zeitgenössischen „Niedergang“. Durch diese Argumentation entstehen zwei sich gegenüberstehende Lager: Auf der einen Seite findet sich das zu Teilen besetzte zeitgenössische Westasien in Form des Osmanischen Reichs, das durch die imperialen Mächte in Schach gehalten wurde und im Zeitgeist des 19. Jahrhunderts dem Zerfall kurz bevorstand (Stichwort: der kranke Mann vom Bosphorus). Auf der anderen Seite findet sich das moderne Europa und die Antike Westasiens. Hierzu passt auch der bei Walter Andrae angesprochene Kreislauf von europäischer und altwestasiatischer Architektur (siehe Kapitel 3.1.4.2).

Damit legitimiert sich zugleich die Vereinnahmung des antiken Westasiens durch Europa, denn je getrennter modernes und antikes Westasien erscheinen, desto „freier“ kann die materielle und intellektuelle Aneignung altwestasiatischer Kulturgüter vor sich gehen. Dieser Punkt wird nachfolgend noch etwas genauer beschrieben, wenn es um die *Ideelle Aneignung antiker Kulturen Westasiens durch Europa* geht.⁷⁴ Dies betrifft natürlich aber auch die Legitimierung der physischen Aneignung durch die europäischen Museen. Ein anderer Punkt der Romantisierung/Idealisierung ist an dieser Stelle jedoch von größerem Interesse, denn man muss sich die Frage nach den Beweggründen stellen. Die Idealisierung wird insbesondere durch die Ausstellung im Crystal Palace deutlich, in der die Architektur Assyriens und Persiens in idealer Form für ein breites europäisches Publikum aufbereitet und dargestellt wurde (McGeough 2015b, 2:325–31). Laut McGeough erwirkte die Darstellung im Crystal Palace den Eindruck einer einst prächtigen, aber nun zerfallenen Gesellschaft (McGeough 2015b, 2:304) und bekräftigt damit mein Argument. Die Darstellung der westasiatischen Antike (und der Moderne) entspricht aber, völlig gleich ob im Crystal Palace oder in den Berichten der Archäolog*innen, dem von Europa **gewollten** Zustand und nicht notwendigerweise der Realität. Das antike Assyrien und Babylonien wurde von Archäolog*innen also so dargestellt, wie diese es sich vorstellten bzw. wie es der Zeitgeist von ihnen verlangte. Da dieser Zeitgeist nun dem Verständnis einer *translatio imperii* unterlag, erscheint die Romantisierung

⁷⁴ Liverani schreibt, dass zumindest in den Anfängen der Archäologie Westasiens diese Einstellung anders war. Das Osmanische Reich zeigte zunächst kein Interesse an prä-islamischen Kulturen. Dieses Desinteresse diente europäischen Archäolog*innen als Legitimation für die Aneignung altwestasiatischer Kulturgüter (Liverani 2004, 225).

der Antike Westasiens durch Archäolog*innen, Bauforscher*innen und Architekt*innen als gewollter Akt der Orientalisierung Westasiens.

Die Romantisierung/Idealisierung hatte aber auch einen passiven Effekt. Wie im Kapitel 2.3 *Industrialisierung, Identität, Orientalismus und Eurozentrismus* beschrieben, sahen sich industrialisierte Länder Europas in einer Identitätskrise und waren von der Angst ergriffen, irgendwann demselben Schicksal des eigenen Untergangs unterliegen zu müssen. Laut Duesterberg stellte der archäologische Diskurs im viktorianischen England eine Art Therapie zu dieser und anderer auf der Industrialisierung beruhender Ängste dar und war für die Verarbeitung bzw. Verdrängung dieser unabdingbar (Duesterberg 2015, 509–10). Dies äußert sich insbesondere durch das gesteigerte Interesse an archäologischen Berichten oder den Besuchen in den Weltausstellungen. Damit kann die Romantisierung/Idealisierung der Vergangenheit zusätzlich als konstitutiv für die Verarbeitung europäischer Ängste vor der ungewissen Zukunft betrachtet werden.

Somit kann bei der Romantisierung/Idealisierung westasiatischer Antike von zwei Beweggründen, einem aktiven und einem passiven, gesprochen werden. Zum einen fand eine aktive Romantisierung/Idealisierung – ähnlich wie in der Orientalmalerei – auf Basis einer Abgrenzung zu Europa statt, indem bewusst orientalisierende von einem europäischen Publikum erwartete Elemente verwendet wurden. Damit wurde die Trennung zwischen Europa und dem Westasien der damaligen Zeit verstärkt, was wiederum weitreichende Folgen für den Umgang mit der westasiatischen Antike als auch mit der westasiatischen Bevölkerung hatte. Der schon von Said angesprochene Binarismus ist dementsprechend durch die Archäologie Westasiens und den Umgang europäischer Archäolog*innen mit der Antike sowie zeitgenössischen Einwohner*innen ganz klar vollzogen. In Bezug auf die vorliegend untersuchten Rekonstruktionszeichnungen kann konstatiert werden, dass diese mit verschiedenen Mitteln diesen Binarismus unterstützten. Durch die mediale Verbreitung und Tradierung dieser Imaginationen geschieht dies bis in heutige Zeit, wie später zu zeigen sein wird.

Auf der anderen Seite diente die Romantisierung passiv der Verarbeitung der Auswirkungen europäischer Industrialisierung, indem ein Idealbild westasiatischer Vergangenheit zum öffentlichen Diskurs über die eigene Identität beitrug. Susanne Duesterberg konnte zeigen, wie der öffentliche archäologische Diskurs in England dazu diente, dem Identitätsverlust entgegenzuwirken (Duesterberg 2015, 508–9).

3.2.2 Ideelle Aneignung antiker Kulturen Westasiens durch Europa

Das zweite Motiv orientalistischer Kommunikation in Rekonstruktionszeichnungen früher Archäolog*innen beschreibe ich als die **ideelle Aneignung antiker Kulturen Westasiens durch Europa**. Mit ideeller Aneignung meine ich zunächst einmal im Gegensatz zur physi-

schen Aneignung von Objekten für europäische Museen Stilmittel, die die westasiatische Antike europäisieren, also Europa angliedern. Genauso wie man die antiken Funde in die europäischen Museen verschifft und sich aneignete, möchte ich argumentieren, dass europäische Archäolog*innen sich die Geschichte Mesopotamiens anzueignen und Europa einzuverleiben versuchten, was den Effekt hatte, diese Geschichte von der Westasiens abzugrenzen. Dies kann durch verschiedene Mittel erfolgen. Layard stellte die assyrischen Protagonisten seiner Palastrum-Rekonstruktion z. B. viel hellhäutiger dar als die Personen auf den umgebenden Reliefs (siehe Kapitel 3.1.1.1.2). Walter Andrae nutzte zeitgenössische Architekturstile zur Darstellung assyrischer Bauten und verknüpfte durch dieses Mittel assyrische Architektur mit europäischer Architekturgeschichte. Ebenso ist – wie voranstehend angesprochen – die Romantisierung der Antike Westasiens in ihrer Auswirkung eine ideelle Aneignung.

Einige Gründe wurden bereits weiter oben beschrieben, aber als treibender Faktor für eine ideelle Aneignung kann das allgemeine sozialdarwinistische Verständnis angesehen werden. Eine Abgrenzung westasiatischer Antike von der westasiatischen Bevölkerung des 19. bis frühen 20. Jahrhunderts kann demzufolge durch die ideelle Aneignung betont werden und drückt sich z. B. in der Europäisierung altwestasiatischer Antike aus, die u. a. in den Rekonstruktionszeichnungen verarbeitet wurden. Diese unterstützt europäische Bestrebungen in Westasien auf mehrere Weisen. Der Konkurrenzkampf europäischer Museen bei der Beschaffung exotischer Antiken wurde bereits zuvor beschrieben und legitimierte sich durch die imperialistische Auffassung europäischer Nationen. Beginnend mit der Grabung Bottas und dem Aufbau der westasiatischen Sammlung des Louvre meinten andere Museen in den Hauptstädten, im Zugzwang zu sein. So wurde die ideelle Aneignung altwestasiatischer Antike als Legitimation für den Kulturgüterraub genutzt. Alle hier vorgestellten Archäologen befanden sich in irgendeiner Form in staatlichem Auftrag und haben dementsprechend agiert. Von einem unschuldigen Interesse an der Vergangenheit kann also keine Rede sein.

Durch die ideelle Aneignung wird die westasiatische Antike kulturell an Europa angegliedert, sodass diese zum einen die physische Aneignung, also das Verschiffen der Kulturgüter, legitimiert und zum anderen die Verwaltungshoheit über die westasiatischen Antiken dem Osmanischen Reich entzieht. Auf diese Weise konnte das Osmanische Reich nicht legitimer Verwalter der Kulturgüter sein. Durch die Bestrebungen Osman Hamdi Beys wurde zwar ein Antikengesetz geschaffen, das aber oft umgangen oder ausgetrickst wurde. Dennoch drückt es die Einstellung des Osmanischen Reichs aus, dass diesem die eigenen Kulturgüter nicht ganz egal waren.⁷⁵ Zudem hatten assyrische bzw. babylonische Kulturgüter in Europa an-

⁷⁵ Bezogen auf die Anfänge vor dem Antikengesetz, siehe Fußnote 74 auf Seite 135.

fangs einen schweren Stand, denn europäische Kunsthistoriker*innen waren zunächst nicht von den altwestasiatischen Antiken begeistert. So wurden griechische Antiken als ästhetische Werke der eigenen Kultur präsentiert, während assyrische Reliefs als Beute einer unterlegenen Zivilisation ausgestellt wurden (Bahrani 2001b, 70–71, 161; Liverani 2004, 227). Vielleicht war eine ideelle Aneignung und die damit hergestellte Verbundenheit zu Europa diesem Diskurs dienlich. Keiner diskutierte die Frage, ob griechische oder römische Antiken ins Museum gehörten, denn diese gehörten nach europäischem Verständnis zur Vergangenheit Europas. Hinzu kommt, dass sowohl ägyptische als auch griechische Antiken aufgrund ihrer Erhaltung weitaus greifbarer waren als altwestasiatische. Die durch die Expedition Napoleons Ende des 18. Jahrhunderts ausgelöste Ägyptomanie⁷⁶ sorgte zudem dafür, dass Funde ägyptischer Antike äußerst begehrt waren. Dies galt für die Antiken Westasiens indes nicht – diese mussten sich der Frage unterziehen, ob sich eine Ausstellung überhaupt lohnte.⁷⁷ Die ideelle Aneignung mag also Mittel gewesen sein, die westasiatischen Kulturgüter interessanter für europäische Museen und auch europäische Leser*innen der Reise- und Ausgrabungsberichte zu gestalten, denn die Ausgräber in Westasien hatten durchaus ein Interesse daran, ihre Funde und damit auch sich selbst zu popularisieren, um so ihre Arbeiten weiterführen und finanzieren zu können.

Bei der ideellen Aneignung antiker Kulturen Westasiens durch Europa kann demzufolge auf der einen Seite von einer Legitimation der physischen Aneignung gesprochen werden, die gleichzeitig die Verwaltungshoheit über westasiatische Antiken dem Osmanischen Reich zu entziehen versucht hat. Aktuelle Debatten um die Rückgabe verschiedener Ausstellungsstücke aus den Museen in London, Paris und Berlin reflektieren die immer noch aktuelle Einstellung, dass die Verwaltungshoheit selbst heute noch einbehalten wird. Auf der anderen Seite mag die ideelle Aneignung als Legitimation der Wertigkeit westasiatischer Kulturgüter gegenüber den in europäischen Museen schon etablierten Sammlungen griechischer, römischer oder ägyptischer Antiken gedient haben. Je europäischer Westasien wurde, desto akzeptabler waren seine Kulturgüter für das europäische Publikum.

3.2.3 Kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen Westasiens

Als drittes und letztes Motiv orientalistischer Kommunikation in Rekonstruktionszeichnungen früher Archäolog*innen bleibt die **kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen vom modernen Westasien**. Dieser Punkt wurde zuvor im Zusammenhang mit der differentiellen Darstellung

⁷⁶ Zur Entwicklung der Ägyptomanie in Frankreich siehe Maiterrot (2020, 78–80) und in England siehe Dodson (2020, 124).

⁷⁷ Diese Frage erledigte sich allerdings spätestens seit dem Babel-Bibel-Streit ab 1903. Durch die Vorträge Delitzsch' und die darauffolgenden Diskussionen war das antike Westasien plötzlich in das Interesse einer breiteren Öffentlichkeit gerückt (R. G. Lehmann 2018).

zwischen dem antiken und modernen Westasien angesprochen. Durch die Romantisierung/Idealisierung, aber auch durch die Aneignung antiker Kulturen Westasiens wird ein konstruierter Abstand zwischen den in Westasien lebenden und der dort entdeckten Antike geschaffen. Ausdruck findet dies zum einen in der Art und Weise, wie mit der westasiatischen Bevölkerung umgegangen (und über diese geschrieben) wurde und zum anderen in der Aneignung kultureller Güter für die europäischen Museen. Der dadurch entstehende Binarismus ist zugleich ein Merkmal des von Said definierten Orientalismus. Es wird demzufolge bewusst nicht nur die Unterscheidung zwischen Europa und Westasien geschaffen, sondern auch zwischen Westasien und seiner eigenen Vergangenheit. Dieser Aspekt ist nicht direkt in den Rekonstruktionszeichnungen zu erkennen, da dort kaum modernen Westasiat*innen vorkommen. Es ist allerdings daran abzulesen, wie zeitgenössische Westasiat*innen in den Zeichnungen der Reiseberichte in Kontrast zu denen in den Rekonstruktionen stehen. Als Beispiel mag hier das als Frontispiz verwendete Bild Layards dienen (Taf. 20a), das den Abtransport der in Nimrud gefundenen Lamassu zeigt (Layard 1849a, 1:Frontispiz). In diesem Bild stehen die britischen Archäologen, bei denen es sich wohl um Layard und Rassam handelt, in krassem Kontrast zu den beinahe nackten Westasiat*innen. Simon Lindner beschreibt Layards Haltung als gebieterisch und die Darstellung als ebenbürtig mit der Ikonografie babylonischer (sic!) Herrscher und zieht dazu auch noch die Darstellung des Abtransports der Figur auf einem hölzernen Wagen (Taf. 20b) heran. Zu sehen ist, wie Layard auf dem Pferd die Arbeiter anleitet und dabei ganz klare Herrscherikonografie verwendet (Lindner 2018). Vergleicht man die Darstellung mit den in Ninive gefundenen Reliefs des Südwest-Palasts des Sanherib (Layard 1853a, Taf. 10-13, 15-16; Russell 1995, 77–78), werden die ikonografischen Parallelen deutlich.

Bei Place findet sich ebenfalls ein Bild vom Abtransport der Reliefs mithilfe zahlreicher Arbeiter*innen, das dem Bild Layards bzw. den Reliefs Sanheribs, auffallend ähnlichsieht. Die französischen Aufseher*innen sitzen auf Pferden und haben Treibstöcke in der Hand. Um die Verwechslung mit dem britischen Konterpart zu verhindern, befindet sich die französische Flagge auf dem Holzwagen mit den westasiatischen Reliefs (Taf. 20c). Mario Liverani lenkt den Blick zudem auf die zeitgenössischen Malereien, in denen die gigantischen Ruinen Westasiens in Kontrast zu den nahezu winzig dargestellten Einheimischen gestellt werden. Im Gegensatz dazu wird der oder die europäische Reisende als spirituelle*r Erb*in der Monumente dargestellt (Liverani 2016, 28). Dies zeigt, wie unterdrückt die modernen Westasiat*innen dargestellt wurden und damit wie unterschiedlich die Darstellungen zwischen modernen und antiken Westasiat*innen waren. Die Europäer werden bei Layard also zu den assyrischen Königen, während die lokale Bevölkerung zu den in den Reliefs dargestellten Deportierten wird, die die Sklavenarbeit verrichten mussten.

Dabei entspricht dieser Punkt am deutlichsten der kolonialen Vergangenheit westasiatischer Archäologie und den Prinzipien des Orientalismus. Wie Said schreibt, diente der von Europa konstruierte Orientalismus dazu, die Bewohner*innen Westasiens von denen Europas abzugrenzen, um die für den Kolonialismus nötige Distanz durch eine essenzielle Differenz zu schaffen. Auf den ersten Blick hat die Archäologie damit nichts zu tun, denn diese beschäftigt sich mit der gemeinsamen Vergangenheit menschlicher Kultur. Wie die voranstehenden Beschreibungen gezeigt haben, beschäftigt sich die Archäologie sehr wohl mit der dort lebenden Bevölkerung, indem sie diese in den populären Reiseberichten immer wieder beschreibt und teilweise abbildet. Die Darstellung der zeitgenössischen Westasiat*innen in diesen Beschreibungen und Abbildungen ist eindeutig kolonial-rassistisch. Ich behaupte, dass insbesondere die kontrastreiche Darstellung zeitgenössischer westasiatischer Kultur in den begleitenden Bildern zu westasiatischer Antike in den Rekonstruktionen diesen Effekt vervielfacht hat und dass demnach gerade die visuelle Darstellung westasiatischer Antike einen großen Beitrag zur Abgrenzung vom zeitgenössischen Westasien geleistet hat.

Damit wird den modernen Westasiat*innen gleichzeitig ein gemeinsames kulturelles Erbe entzogen. Ganz im Sinne von Duesterbergs *most unfamiliar strangeness* (siehe Kapitel 2.3) kann der Entzug einer kulturellen Vergangenheit und die Abgrenzung der modernen Kultur von der antiken dazu genutzt werden, die eigenen imperialistischen Bestrebungen zu unterstützen bzw. zu rechtfertigen. Relevant ist, dass dieser Prozess stattfand und westasiatische Archäologie daran beteiligt war.

3.3 ZUSAMMENFASSUNG

Meine Intention für diesen ersten analytischen Teil bestand darin, mithilfe des Mediums der Rekonstruktionszeichnungen zu untersuchen, inwieweit sich eurozentrische Denkweisen in den Anfängen der Archäologie Westasiens bemerkbar gemacht haben. Ich habe dargelegt, warum sich insbesondere Rekonstruktionszeichnungen für diese Analyse eignen. Abgesehen davon, dass sich diese Bilder leicht verbreiten und von fast jedem*r lesbar sind, spiegeln Rekonstruktionszeichnungen auch den Zeitgeist ihrer Entstehung wider. Besonders der Aspekt der Spekulation öffnet ein Fenster in die Zeit der Entstehung, die Denkweisen der Bildautor*innen sowie die darüber liegenden Institutionen. Letztere entstanden in einer Zeit des Imperialismus und nutzten diesen, um ihre Ziele in Westasien zu verwirklichen. Hieran zeigt sich bereits, dass sich genau dieser Imperialismus des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts in den rekonstruierten Bildern Altwestasiens manifestieren musste, denn sämtliche hier vorgestellten Archäologen waren im Dienste dieser Institutionen und damit politisch tätig (Nadali 2020, 257). Selbstverständlich haben die Bildschaffenden stets ihre eigenen Vorstellungen realisiert, waren aber dennoch Teil institutionell bestimmter Grabungsprogramme. Parallel zu Saids Analyse in der Literatur oder Bohrsers Analyse in der Kunstgeschichte konnte mit der Analyse der frühen Rekonstruktionszeichnungen gezeigt werden, dass auch hier imperialistische Ziele eine Rolle spielten. Somit war die archäologisch-bestimmte Darstellung Altwestasiens Teil des allgemeinen Phänomens Orientalismus. Die Auswirkungen dieses aus vielen Faktoren bestehenden Prozesses, von denen die Archäologie nur einer war, sind noch heute spürbar.

Daneben konnte ich zeigen, dass diese Zeichnungen nicht nur aus der Perspektive der Erschaffer*innen betrachtet werden müssen. Das Publikum dieser konstruierten Vergangenheit ist ein ebenso wichtiger Faktor, da dieses das öffentliche Bild Altwestasiens im Zeitalter der Industrialisierung und des Imperialismus mitgeprägt hat. Die Analyse früher Rekonstruktionszeichnungen konnte demzufolge belegen, wie sich das Bild Altwestasiens in den Vorstellungen der Europäer*innen des 19./20. Jahrhunderts ausgeprägt hat und dass dies nur in kleinen Teilen etwas damit zu tun hatte, was von den ersten Ausgräber*innen in den assyrischen und babylonischen Stätten entdeckt wurde. Politik, persönliche Beziehungen, Konkurrenzkampf, Finanzierung, Diplomatie und Forschungsmeinungen nahmen großen Einfluss auf die Vorstellungen über Altwestasien. Ein Nebeneffekt dieser Popularisierung war aber auch die Abgrenzung altwestasiatischer Antike vom zeitgenössischen Westasien. Die im Sinne der *translatio imperii* eingenommene Rolle als Vorgänger griechischer, römischer und damit europäischer Zivilisation verstärkte die Abgrenzung weiter. Zudem konnte durch die in den Rezeptionen der behandelten Bilder gezeigten Beispiele deutlich gemacht werden, in-

wieweit sich beispielhaft die ersten Ideen altwestasiatischer Vergangenheit bis heute, z. B. in moderner Architektur oder aktuellen Ausstellungen, erhalten haben.

Um die orientalisierenden und enthistorisierenden Ideen in Rekonstruktionszeichnungen der Archäologie Westasiens zeigen zu können, habe ich drei Indikatoren definiert. Diese Indikatoren drücken drei deutlich wahrzunehmende Aspekte eurozentrischer Motive aus: 1. Die Romantisierung/Idealisierung altwestasiatischer Kulturen; 2. Die ideelle Aneignung altwestasiatischer Kulturen durch Europa; 3. Die Abgrenzung altwestasiatischer Kulturen vom modernen Westasien. Ich halte diese drei Indikatoren und deren Analyse für besonders wichtig, um die kritische Auseinandersetzung von Rekonstruktionszeichnungen aus der Region Westasiens zu ermöglichen. Durch die vorliegend aufgeführten Beispiele können diese Indikatoren in den Bildern erkannt und die Auswirkungen dieser aus dem 19. Jahrhundert stammenden Bildsprache verstanden werden.

Es stellt sich nun die Frage, inwieweit sich diese Indikatoren in die heutige Zeit tradiert haben. Moderne wissenschaftliche Rekonstruktionen beziehen sich (im besten Fall) auf neueste Forschungsergebnisse und leisten somit einen legitimen Beitrag zur forschungsstandgerechten Darstellung Altwestasiens. Durch den neuen Forschungsstand und die in den letzten Jahren aufgearbeitete Auseinandersetzung imperialistischer Archäologie (Trigger 1984) sollten moderne Rekonstruktionen weitaus weniger orientalistisch sein, als es noch die frühen Zeichnungen waren. Allerdings sind auch moderne wissenschaftliche Rekonstruktionen vom Aspekt der Spekulation betroffen. Diese haben die Möglichkeit, ebendiese spekulativen Elemente nicht neu erfinden zu müssen, sondern frühere Vorschläge zur Gestaltung z. B. einer Stadtmauer, der Höhe von Dächern oder der Atmosphäre in einem Bild zurate zu ziehen. Spannend ist es nun zu untersuchen, inwieweit sich moderne Rekonstruktionen von früheren beeinflussen lassen und ob sich daher eurozentrische Denkweisen auch in modernen Rekonstruktionen wiederfinden. Wenn aber (tradierte) Orientalismen Teil dieser Darstellungen sind, wird auch heute noch das Bild der Antike mit orientalisierenden und enthistorisierenden Ideen durchzogen und Betrachtende diesen ausgesetzt.

Wie voranstehend expliziert, spielten während der Zeit der Industrialisierung die Popularisierung der Archäologie und der öffentliche Diskurs darüber eine besonders wichtige Rolle bei der Verbreitung konstruierter Vergangenheit. Demnach fand die Verbildlichung altwestasiatischer Antike nicht nur in der Wissenschaft statt, sondern auch in der Öffentlichkeit und in den im Zeitalter der Industrialisierung aufkommenden populären Medien. Letzteren fiel bei der Verbreitung dieser Bilder die führende Rolle zu. Dies führte unweigerlich zur Bildung von gewissen Stereotypen. Wirft man einen Blick auf die populären Medien der heutigen Zeit, so lassen sich auch dort Rezeptionen altwestasiatischer Antike oder der Darstellung von Archäologie allgemein finden (siehe vor allem Verderame und Garcia-Ventura 2020). Diese wer-

den meist unreflektiert medialisiert. Neben der Frage nach Darstellungen innerhalb der Wissenschaft heute ist es demnach auch interessant zu fragen, wie moderne Medien heute Antike darstellen und ob die im späten 19./frühen 20. Jahrhundert entstandenen Stereotypen hier Einzug gehalten haben.

Ein interessanter und bislang wenig beachteter Aspekt der Medialisierung von Archäologie und Antike findet sich in dem immer wichtiger werdenden Medium der Videospiele. Wie bereits in der Einleitung beschrieben, entwickelt sich der Videospielemarkt rasant und gewinnt dadurch einen immer größeren Einfluss. Es ist demnach interessant, einen fokussierten Blick auf die Darstellung (Alt-)Westasiens, der Archäologie allgemein sowie der Darstellung von Archäolog*innen in Videospiele zu lenken. Ich möchte daher im nächsten Kapitel die Perspektive auf das Medium der Videospiele richten und untersuchen, in welchem Ausmaß sich die in den frühen Rekonstruktionen dargestellten Indikatoren imperialistischer Bildsprache in modernen Rekonstruktionen, aber auch insbesondere in aktuellen Videospiele wiederfinden.

4 ANALYSE MODERNER REKONSTRUKTIONSZEICHNUNGEN UND MODERNER MEDIEN

Das in diesem Kapitel behandelte Thema schlägt nun einen großen Bogen von der archäologischen Wissensvermittlung Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts zur Erlebnisgesellschaft von heute. Die Wissenschaft durchlief in den letzten 100 Jahren einen enormen Wandel und wenn ich im letzten Kapitel noch von einer Medialisierung der Archäologie sprach, so hat sich diese Medialisierung (aller Wissenschaften) heute noch um ein Vielfaches verstärkt (Weingart 2003, 121–25). Während im 19. Jahrhundert primär Wissenschaftler*innen Wissen produzierten und vermittelten (Daum 2002, 26), verläuft die Wissensvermittlung heute „bidirektional“, also interaktiv (Whitley 1985; Drotschmann 2019, 164). In Andreas Daums Untersuchung zur Popularisierung der Naturwissenschaften wird deutlich, dass der Prozess einer Demokratisierung der Wissenschaften schon am Beginn des 19. Jahrhunderts begann (Daum 2002, 453–56; aber auch Duesterberg 2015). Demokratisierung meint in diesem Sinne, eine breite Zugänglichkeit zur Wissenschaft und ihrer Ergebnisse. Was durch diesen Prozess gestartet wurde, ist selbst heute noch nicht abgeschlossen und kulminiert derzeit in einer Wissensverbreitung durch moderne Medien.⁷⁸ Dadurch hat die Wissenschaft die Deutungshoheit über die Verbreitung von Wissen verloren (Weingart 2003, 123–25).

Die Archäologie hat sich intern ebenfalls stark entwickelt. Nach den unsystematischen Anfängen im 19./20. Jahrhundert wurde diese immer mehr zu einer systematischen Wissenschaft, wenngleich sie im Zuge des Nationalismus ebenfalls dazu ausgenutzt wurde, propagandistische Theorien zu untermauern (z.B. Kossinna 1911). Mitte des 20. Jahrhunderts wurde das Fach zunehmend naturwissenschaftlicher und brachte die New Archaeology (oder prozessuale Archäologie) hervor, die nun mithilfe der Systemtheorie neuere Fragen an die Vergangenheit stellte (Binford 1962; D. L. Clarke 1968; 1973). Seit 1980 und verstärkt gegen Ende des 20. Jahrhunderts entwickelte sich die Postprozessuale Archäologie (Bernbeck 1997, 271–94; Hodder 1982). Um die Jahrtausendwende bildete sich schließlich eine noch nicht vollständig definierte Digitale Archäologie, die sich durch quantitative Analysen, den vermehrten Einsatz von computergestützten Methoden und Visualisierungen positionierte. Die Digitale Archäologie⁷⁹ erlangt heute durch den Einsatz digitaler Aufnahme- und Doku-

⁷⁸ Dabei muss man hier zwischen seriösen und nicht seriösen Medien unterscheiden (s. u.). Hinzu kommen Einbindungen der Öffentlichkeit über eine sog. *Citizen Science* oder Veranstaltungen wie *Science Slams*, die allerdings meist von Wissenschaftler*innen geleitet werden.

⁷⁹ Der Begriff der Digitalen Archäologie stammt aus dem angelsächsischen Bereich (*digital archaeology*) und steht dem Begriff der computergestützten Archäologie (*computational archaeology*) gegen-

mentationsmethoden sowie der computergestützten Interpretation archäologischer Daten einen stetig wachsenden Einfluss innerhalb der archäologischen Wissenschaft und übernimmt dabei auch große Teile der Wissenskommunikation.

Nach Marco Kircher existiert heute keine klare Trennlinie mehr zwischen Wissensproduzent*innen und -rezipient*innen (Kircher 2012, 26, 36). In seiner Untersuchung über die Popularisierung von Archäologie (2012) in Ausstellungen, dem Fernsehen und Internet zeigt er auf, welche unterschiedlichen Vorstellungen von Wissen und Wissensvermittlung heutzutage zwischen Archäolog*innen, Journalist*innen und Zuschauenden vorherrschen. Nach ihm sind Massenmedien (mit dem Fernsehen als Leitmedium) zu den wichtigsten Instrumenten der Wirklichkeitskonstruktion avanciert (2012, 35). Dabei reicht das Spektrum von pseudowissenschaftlichen Publikationen à la von Däniken bis zu publikumswirksamen Ausstellungen. Kircher legt dar, wie hoch der Anteil des Medienkonsums in Deutschland ist und dass dieser, insbesondere im Bereich des Internets, von Jahr zu Jahr steigt (Kircher 2012, 33–35). Wie im vorherigen Kapitel dargelegt, wandelte sich die Art der Wissensverbreitung bereits Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts in einen öffentlichen Diskurs, wenngleich die Daten noch von den wenigen Wissenschaftler*innen stammten, die sie deuteten und publizierten. Der Aufschwung der Medien, insbesondere des Fernsehens und der Special-Interest-Magazine in den letzten Jahrzehnten legte die Wissensvermittlung nun in die Hände einiger weniger Konzerne (Fernsehproduktionen und Verlage), die die Reichweite und das nötige Kapital hatten, diese Medien zu produzieren. Heutzutage scheint auch dieses Monopol zu stürzen, denn durch den enormen Aufschwung des Internets und die dort privat produzierten Inhalte ist die Wissenschaft nun noch zugänglicher und unabhängiger als je zuvor (Kircher 2012, 36–37). Sogenannte Wissenschaftskommunikator*innen erstellen auf Plattformen wie YouTube⁸⁰ einflussreiche Wissenschaftskanäle mit beachtlichen Abonnent*innenzahlen. Allein deutschsprachige Kanäle erreichen über 1 Million Abonnent*innen, wie z. B. *MrWissen2go* (1,64 Mio.), *Dinge erklärt - Kurzgesagt* (1,57 Mio.) oder *maiLab* (1,41 Mio.). Die Betreiberin des letztgenannten Kanals, Dr. Mai Thi Nguyen-Kim, erhielt 2020 das Bundesver-

über. Dabei zählen zu der *Digital Archaeology* eher visuelle Techniken wie digitale Aufnahmemethoden oder die 3D-Rekonstruktion. Die *Computational Archaeology* fokussiert sich mehr auf computergestützte Berechnungen und Simulationen. Dabei ist die Definition nicht immer einheitlich, wenngleich im deutschsprachigen Raum meist nur der Begriff der Digitalen Archäologie genutzt wird. In Deutschland hat sich inzwischen der Begriff Archäoinformatik durchgesetzt, der beide Bereiche miteinander vereint. Im italienischen und amerikanischen Raum wird auch oft von Virtueller Archäologie gesprochen.

⁸⁰ Letztlich kann auch bei solchen Wissenschaftskanälen nicht von einer wirklichen Unabhängigkeit gesprochen werden, denn auch diese sind von Werbeeinnahmen und Sortieralgorithmen abhängig. Dennoch spreche ich von einer Demokratisierung der Wissenschaft, da diese nun nicht mehr ausschließlich in den Händen der Wissenschaft selbst liegt.

dienstkreuz für ihre Bemühungen, Wissenschaft begreifbar zu machen.⁸¹ Im englischsprachigen Raum erreichen Abonnent*innenzahlen noch viel höhere Werte, wie z. B. *MinutePhysics* (5,4 Mio.), *Veritasium* (10,9 Mio.), *Crash Course* (12,9 Mio.) oder *Kurzgesagt – In a Nutshell* (17 Mio.). Kanäle mit ernsthaft archäologischen Inhalten erreichen selten mehr als 10.000 Abonnent*innen, wie z. B. *Rachelamun* (4.000), *DigVentures* (9.800) oder *Dig It With Raven* (15.900). Die einzige Ausnahme bietet *Archaeosoup* mit 23.300 Abonnent*innen des britischen Archäologen Marc Barkman-Astles.⁸²

Wissenschaft wird heute also nicht nur von Wissenschaftler*innen und den entsprechenden Publikationsorganen kommuniziert, sondern zunehmend durch moderne Medien und deren Wissenschaftsjournalist*innen. Dabei finden sich neben den voranstehend genannten ernsthafteren Produktionen aber zunehmend auch fiktionale und pseudo-wissenschaftliche Formate. Wie Anderson, Card und Feder (2013) darlegen, gibt es ein starkes Interesse an der Vergangenheit in der Bevölkerung, das eben nicht von Archäolog*innen (oder Wissenschaftskommunikator*innen) in ausreichendem Maße befriedigt wird, sodass zunehmend moderne Medien wie Romane, Filme, Fernsehsendungen, Blogs, Videospiele oder Freizeitparks dies übernehmen (Anderson, Card, und Feder 2013, 24, 28).

Auf der anderen Seite ist wichtig zu verstehen, wie der Kontakt zwischen Archäologie und modernen Medien stattfindet. Wie Gabriel Moshenska zeigt, stellen moderne Medien für viele Menschen zum einen den ersten Kontakt mit dem Feld der Archäologie dar und bilden zum anderen die Wahrnehmung ab, wie Archäologie und Archäolog*innen arbeiten, was wiederum einen Einfluss darauf hat, wie unsere Profession unter Entscheidungsträger*innen wahrgenommen wird (Moshenska 2017, 154–55). Zudem ist die stereotype Darstellung archäologischer Figuren in diesen Medien ein großes Problem:

„Swashbuckling colonialist adventurers or dotty professors are increasingly alien to an increasingly young, female, postcolonial and technologically oriented profession. Today’s high-profile popular archaeologists who defy the stereotypes include TED prizewinner Sarah Parcak, whose work traces heritage destruction from satellite images, and Somali archaeologist and public intellectual Sada Mire, who works at the interface of heritage and human rights. For public archaeologists trying to engage with younger and more diverse audiences, the stereotypical popular culture archaeologist is a problem to be overcome: the longer it lingers in popular consciousness, the harder it will be to dislodge“ (Moshenska 2017, 165).

⁸¹ URL: <https://www.zeit.de/gesellschaft/2020-10/bundespraesident-christian-drosten-mai-thi-nguyen-kim-bundesverdienstkreuz> (Abrufdatum: 03.12.2021).

⁸² Alle Abonnent*innenzahlen entsprechen dem Stand 03.12.2021.

Somit müssen im Folgenden unterschiedliche Bereiche untersucht werden, um mögliche eurozentrische Denkweisen in den modernen Bildmedien der Archäologie Westasiens zu entdecken. Während im ersten Teil der Arbeit ein Blick auf die wenigen frühen Darstellungen und ihre Auswirkungen ausreichte, ist die Betrachtung moderner visueller Kommunikationsmedien umfangreicher. Es wird zunächst notwendig sein zu betrachten, wie sich die visuelle Darstellung Altwestasiens innerhalb der Archäologie entwickelt hat. Dabei wird insbesondere ein Blick auf die Schnittstelle zwischen Archäologie und Öffentlichkeit gerichtet, also wie archäologische Rekonstruktionen versuchen, ein Bild Altwestasiens in der Öffentlichkeit zu kommunizieren. Ich werde mir daher in Kapitel 4.1 mehrere Beispiele moderner wissenschaftlicher Rekonstruktionen Altwestasiens im Kontext öffentlicher Kommunikation ansehen und untersuchen, mit welchen visuellen Mitteln Vergangenheit in einer sich seit dem 19. Jahrhundert entwickelnden Archäologie dargestellt hat.

Im Bereich der modernen Medien wird Vergangenheit allerdings anders kommuniziert. Während es sich bei den frühen archäologischen Rekonstruktionen und ihrem Abbild in der Öffentlichkeit (Kapitel 3) sowie modernen wissenschaftlichen Rekonstruktionen (Kapitel 4.1) noch um mehr oder weniger subjektlose Darstellungen handelte und handelt (Ausnahmen werden später besprochen), erfolgt die Darstellung der Vergangenheit in modernen Medien fast ausschließlich subjekt fokussiert. In Kapitel 4.2 werden die Unterschiede zwischen subjektloser und -fokussierter Erzählweise genauer beleuchtet und es erfolgt eine Einführung in die Darstellung von Archäologie und Archäolog*innen in modernen Medien. Kapitel 4.3 führt in das Medium der Videospiele ein, das ich für die nähere Untersuchung eurozentrischer Denkweisen ausgewählt habe.

Kapitel 4.4 schließlich untersucht eine Reihe von Videospiele. Es beginnt mit zwei Beispielen kulturfokussierter Videospiele mit Darstellungen westasiatischer Antike (Kapitel 4.4.1). An diesen lassen sich direkte Einflüsse früher Archäologie auf die Darstellung altwestasiatischer Vergangenheit in modernen Medien ablesen. Moderne eurozentrische Denkweisen altwestasiatischer Antike drücken sich meines Erachtens aber weniger durch in Videospiele genutzte Kopien archäologischer Rekonstruktionen aus als vielmehr durch die Darstellung von Archäologie und Archäolog*innen selbst, also dem Berufsbild. Kapitel 4.4.2 schließlich untersucht detailliert drei der erfolgreichsten subjekt fokussierten Videospiele, die das Thema Archäologie allgemein adressieren und eine oder einen Archäolog*in als Spielfigur bieten. Neben der visuellen Darstellung von Vergangenheit und fremder Kulturen innerhalb der Spiele wird vor allem die Darstellung des oder der Archäolog*in und des Berufs der Archäologie untersucht, um – wie ich nachfolgend zeigen werde – die Auswirkungen der in Zeiten der frühen Archäologie etablierten Stereotype und damit eurozentrischer Denkweisen aufzuzeigen. Es ist in diesem letzten analytischen Kapitel nicht mehr nötig, sich auf die Darstellungen

Altwestasiens allein zu beschränken und somit wird der (alt-)westasiatische Raum im letzten Beispiel dieser Arbeit als Exkurs verlassen.

4.1 FALLBEISPIELE: REKONSTRUKTIONEN IN DER MODERNEN ARCHÄOLOGIE WESTASIENS

Bevor die Arbeit sich den Entwicklungen in den modernen Medien zuwendet, möchte ich darlegen, wie sich die Darstellungen von Vergangenheit innerhalb der Archäologie seit Andrae bis heute gewandelt haben. Kapitel 3 hat gezeigt, wie sich eurozentrische Denkweisen in der Archäologie Westasiens manifestierten und dass diese von der Archäologie kommunizierten Muster sich auch im öffentlichen Bild widerspiegeln. Im Folgenden möchte ich untersuchen, wie sich das Verhältnis zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit heute – genauer in den letzten 25 Jahren – darstellt. Während die Entwicklung in der Öffentlichkeit am Beispiel der Videospiele ab Kapitel 4.2 erörtert wird, möchte ich in diesem Teil einen Überblick über den aktuellen Stand innerhalb der archäologischen Wissenschaft formulieren. Ich richte dazu den Fokus auf digitale Medien aus, wenngleich die Kunst der gezeichneten Rekonstruktion auch heute noch Verwendung findet (z.B. Adkins und Adkins 2009, 131–51; Golvin 2012; James 1997).

Digitale oder virtuelle Rekonstruktionen sind mittlerweile keine Besonderheit mehr. Wie bereits in Kapitel 2.1.1 dargestellt, kamen die ersten digitalen Rekonstruktionen in den 1980er-Jahren auf (Reilly 1992, 149–58). Allerdings hat sich die Umsetzung in 3D seitdem intensiviert und durch die Zugänglichkeit zu besseren Computersystemen und notwendiger Software erlebten die 1990er-Jahre einen Boom in der sog. Virtuellen Archäologie (Forte und Siliotti 1997). Dieser Trend setzt sich bis heute fort und nimmt stetig zu. Inzwischen sind 3D-Rekonstruktionen fester Bestandteil archäologischer Studienprogramme.⁸³ Wir sehen uns also auch innerhalb der Archäologie mit einer zunehmenden Bemühung um die Methoden der visuellen Darstellung der Vergangenheit konfrontiert.

Untersuchungsfelder der wissenschaftlichen Rekonstruktion thematisieren die Darstellung von Unsicherheiten (James 1997; Kensek, Dodd, und Cipolla 2004), der Ethik (Hageneuer 2019a; Wittur 2013) sowie Dokumentations- und Publikationsformen für digitale Wiederherstellungen (Demetrescu 2015; Messemer 2020; Pfarr 2010). Man sieht also, dass es eine aktive Auseinandersetzung mit dem Thema der Darstellung von Vergangenheitsvorstellungen innerhalb der Archäologie gibt und dass dieser Diskurs bei weitem nicht abgeschlossen ist. Arbeitsgruppen wie die *AG Digitale Rekonstruktionen der Digital Humanities im deutschsprachigen Raum*⁸⁴ oder Workshops mit den Themen *Reconstructing the Past: Conversati-*

⁸³ Wie z. B. an der Universität zu Köln seit 2018 im Master *Archäologie* mit dem Schwerpunkt *Archäoinformatik*, siehe URL: <https://archaeologie.phil-fak.uni-koeln.de/institut/fachgebiete/archaeoinformatik/archaeoinformatik-als-studienrichtung-im-master-archaeologie> (Abrufdatum: 03.12.2021) und seit 2021 als internationaler Master *Digital and Computational Archaeology*, siehe URL: <https://dca.uni-koeln.de/> (Abrufdatum: 03.12.2021).

⁸⁴ URL: <https://dig-hum.de/ag-digitale-3d-rekonstruktion> (Abrufdatum 03.12.2021).

*ons on the Interpretation of Ancient Western Asian Spaces and Structures*⁸⁵ oder *Rekonstruktion II – Darstellung von Nichtwissen*⁸⁶ zeugen von der aktiven Auseinandersetzung mit dem Thema.

Zudem haben sich seit einigen Jahren Richtlinien für den Umgang mit kulturellem Erbe entwickelt. Auf Basis fehlender Transparenz und eines stetig wachsenden Hyperrealismus computergenerierter Grafiken der 1990er-Jahre wurde 2009 eine Richtlinie erstellt: Diese wurde von Beacham, Denard und Niccolucci (2006) gefordert und unter dem Titel *London Charter for the Computer-based Visualisation of Cultural Heritage* (Denard 2009) veröffentlicht. In dieser finden sich Vorgaben zur Nutzung von Forschungsquellen, Dokumentation und Nachhaltigkeit von digital dokumentiertem kulturellem Erbe. Speziell für virtuelle archäologische Ansprüche wurde daraufhin eine auf der London Charter aufbauende Leitlinie festgelegt, die diese noch etwas erweitert. Die unter dem Namen *Principles of Seville* (International Forum of Virtual Archaeology 2011) bekannte Richtlinie verschreibt sich insbesondere der virtuellen Archäologie und fordert mehr Interdisziplinarität, Transparenz und Genauigkeit. Interdisziplinarität meint hier das Zusammenwirken und den Austausch verschiedener Spezialist*innen (Archäolog*innen, Architekt*innen, Ingenieur*innen etc.) bei der Erstellung von computergestützten Visualisierungen (2011, Abschn. 1.1-1.3). Transparenz zielt auf eine genaue Dokumentation der Arbeiten ab, um die Visualisierungen falsifizierbar zu machen. Diese Transparenz schließt auch die Generierung von Meta- und Paradata ein (2011, Abs. 7.1-7.5). Genauigkeit schließlich meint die Priorisierung des archäologischen Befunds vor der Rekonstruktion und eine möglichst gute historische Genauigkeit, die nicht nur die darzustellenden Gebäude betrifft, sondern auch die Menschen, Tiere und Pflanzen innerhalb der Visualisierung (2011, Abschn. 4.1-5.4). Der International Council on Monuments and Sites hat 2013 ebenfalls eine auf einer etwas älteren Charter von Venedig (International Council on Monuments and Sites 1964) beruhende Richtlinie zur Denkmalpflege herausgegeben, die ebenfalls Punkte der Rekonstruktion und Visualisierung adressiert, sich aber primär auf den Erhalt von Kulturdenkmälern und den denkmalpflegerischen Aspekt fokussiert (Petzet 2013).

Allerdings ist zu kritisieren, dass die Anwendung dieser Richtlinien jedem wissenschaftlichen Projekt selbst überlassen bleibt. Die Deutsche Forschungsgemeinschaft z. B. fordert nicht die Einhaltung der London-Charter- oder Seville-Prinzipien, sondern hat ihre eigenen *Leitlinien zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis*⁸⁷ erstellt, die in Bezug auf digitale Rekon-

⁸⁵ 2021 organisiert von der University of Pennsylvania, U.S.A. URL: <https://www.eventbrite.com/e/reconstructing-the-past-tickets-149580953659#> (Klick auf View Details, Abrufdatum: 03.12.2021).

⁸⁶ 2016 organisiert von der Freien Universität Berlin. URL: <https://www.topoi.org/event/34725/> (Abrufdatum: 03.12.2021).

⁸⁷ URL: <https://wissenschaftliche-integritaet.de/kodex/> (Abrufdatum 03.12.2021).

struktionen lediglich vage allgemein gehaltene Andeutungen in Bezug auf die Transparenz, Dokumentation und Nachhaltigkeit beinhalten.

Es würde den Rahmen dieser Arbeit bei weitem sprengen, wenn ich hier den Versuch unternehmen würde, einen allgemeinen Überblick über aktuelle digitale Rekonstruktionsprojekte zu liefern. Derartiges wurde unlängst in Auszügen von Joyce Wittur (2013) oder Heike Messmer (2020) vorgelegt.⁸⁸ Für meine Untersuchung ist von weit größerem Interesse, inwieweit sich eurozentrische Denkweisen in den in der Archäologie produzierten Rekonstruktionszeichnungen gehalten haben. Ebenso wie ich in den Anfangskapiteln über die frühen Rekonstruktionszeichnungen den Fokus auf weit verbreitete Bilder gelegt habe, will ich in diesem Kapitel rezente Visualisierungen untersuchen, die nicht für den internen wissenschaftlichen Gebrauch, sondern insbesondere für eine Präsentation in der Öffentlichkeit produziert wurden. Wie ich bereits bei den frühen Rekonstruktionszeichnungen argumentiert hatte, halte ich insbesondere den Bereich der visuellen Spekulation für geeignet, analysiert zu werden. Dieser findet sich insbesondere dort, wo die Wissenschaft versucht, mit der Öffentlichkeit durch Visualisierungen in großen Ausstellungen zu kommunizieren. Eine detaillierte Auseinandersetzung mit jeder einzelnen Visualisierung, wie in Kapitel 3 geschehen, ist hier nicht mehr notwendig, da die visuellen Mittel, ausgedrückt durch die herausgearbeiteten Indikatoren (Romantisierung/Idealisierung, kulturelle Aneignung und Abgrenzung) nun bereits vorhanden sind. Ich möchte daher exemplarisch Beispiele moderner digitaler Rekonstruktionen vorstellen und darauf eingehen, ob und wie die Tradierung eurozentrischer Denkweisen im Medium der wissenschaftlichen Rekonstruktion stattgefunden hat.

Ein generelles Problem bei dieser Analyse betrifft die allgemeine Zugänglichkeit zu Informationen über die Rekonstruktionsprojekte, die in den meisten Fällen äußerst spärlich publiziert wurden.⁸⁹ So werden Rekonstruktionen gerne in Auftrag gegeben und ausgestellt oder gedruckt, aber auffällig selten über den Prozess der Rekonstruktion selbst geschrieben. Ich sehe mich daher einer völlig andersartigen Publikationslage gegenüber, die mit der detaillierten Auseinandersetzung aus Kapitel 3 nicht zu vergleichen ist. Ich möchte dennoch einige Projekte, zu denen ich Informationen verfügbar habe, diskutieren.

4.1.1 Uruk (Irak)

Das erste Beispiel behandelt die zwischen 2008 und 2013 im Rahmen des Uruk-Visualisierungsprojekts für die 2013 eröffnete Sonderausstellung „Uruk – 5.000 Jahre Mega-

⁸⁸ Es existiert darüber hinaus eine Reihe von Coffee Table Books mit einer Ansammlung unterschiedlichster Rekonstruktionen (z.B. Forte und Siliotti 1997; Antike Welt 2019).

⁸⁹ Dies mag mitunter daran liegen, dass es bislang noch keine wirklich nutzbaren Plattformen zur Publikation von 3D-Daten im Zusammenhang mit einer Rekonstruktion existieren. Ein wichtiger Beitrag für die Zukunft wird sein, so eine *3D Scholarly Edition* zu entwickeln.

city“ erstellten architektonischen Rekonstruktionen Uruks.⁹⁰ Auftragnehmer war das Visualisierungsbüro Artefacts, das ich selbst mitgegründet habe. Ich bin daher auch einer der Ersteller*innen dieser Bilder. Obwohl ich dadurch voreingenommen bin, kann ich im Gegenzug dazu Informationen darlegen, wie ich sie bei keinem anderen der hier vorgestellten Projekte zur Verfügung habe. Zudem beruht die Erstellung der Bilder nicht allein auf mir oder meiner Projektpartnerin Sandra Grabowski, sondern ist eine Leistung in enger Zusammenarbeit mit der Auftraggeberin und ihren Mitarbeitern: Initiiert wurde das Uruk-Visualisierungsprojekt von der Orient-Abteilung des Deutschen Archäologischen Instituts, vertreten durch Margarete van Ess. Zu ihren mit uns eng zusammenarbeitenden Mitarbeitern gehörten Frank Voigt und Sebastian Bator. Für manche Visualisierungen standen uns Ricardo Eichmann und Arno Kose beratend bei. Es handelte sich also bei allen am Projekt beteiligten Personen um studierende oder studierte Archäolog*innen mit mehrjähriger, teils langjähriger Erfahrung im Fach.

Die Zielsetzung des Projekts war in erster Linie, die bereits aufgearbeitete Architektur Uruks für die voranstehend erwähnte Ausstellung visuell umzusetzen, dabei aber auch die bestehenden Theorien über das Aussehen Uruks insbesondere zur späten Uruk-Zeit durch eine detaillierte Auseinandersetzung mit dem Material zu validieren (Hageneuer 2014, 2). Die Vorgehensweise bei diesem Projekt war demnach dreigeteilt. Zuerst wurden klare dreidimensionale Rekonstruktionen der Gebäude erstellt, um die publizierten Ergebnisse zu visualisieren und insbesondere die Zusammenhänge der Gebäude zu überprüfen. So liegen die Gebäude in Uruk zwar planmäßig nebeneinander, können aber unterschiedliche Bodenniveaus aufweisen. Erst die Umsetzung in 3D stellte uns vor das Problem, wie Übergänge zwischen verschiedenen Häusern zu gestalten sind (Treppen, Rampen etc.) oder wie die Wasserentsorgung der Dächer, insbesondere bei dicht zusammenstehenden Gebäuden, funktioniert haben mag (Wasserstau vermeiden). Diese einfacheren Rekonstruktionen hatten primär eine wissenschaftlich-interne Bestimmung. Sogenannte *technische Rekonstruktionen* hingegen waren so konzipiert, dass diese das darzustellende Gebäude zwar komplett rekonstruieren, aber so weit wie möglich auf unnötige Spekulation verzichten. Diese wurden meist auf den archäologischen Plan anstatt auf eine realistische Topografie gesetzt. Auf Umgebungsarchitektur wurde dabei weitestgehend verzichtet (z. B. Taf. 27a und b). Die *technischen* Rekonstruktionen wurden ebenfalls in der Ausstellung verwendet.⁹¹ Darüber hinaus

⁹⁰ Weitere Rekonstruktionen von Uruk wurden auch nach der Ausstellung im Rahmen des TOPOI-Projekts „Big Buildings – Big Architecture?“ erstellt, sind aber nicht Teil dieser Analyse. URL: <http://www.topoi.org/project/b-2-3/> (Abrufdatum: 02.12.2021).

⁹¹ So z. B. in der Animation zum zentralen Stadtgebiet in der Späturuk-Zeit. URL: <http://www.artefacts-berlin.de/portfolio-item/uruk-visualisation-project-the-late-uruk-period/> (Abrufdatum: 03.12.2021).

wurden einige dieser Modelle für die Visualisierung für eine breite Öffentlichkeit in der Ausstellung aufbereitet. Diese *erweiterten Rekonstruktionen* (Taf. 28 und 29) involvierten ein erhöhtes Maß an Spekulation, weshalb der Fokus hier auf diesen Modellen liegen soll.

Die im Rahmen der Ausstellung produzierten Rekonstruktionen umfassten mehrere chronologische Abschnitte. Aus der späten Uruk-Zeit wurden das Stadtzentrum mit der Pfeilerhalle (Taf. 27a), die Gebäude B und C, der Hallenbau, der große Hof sowie weitere kleinere Gebäude (Taf. 27b), der Weiße Tempel sowie das Steinstiftgebäude visualisiert. Für die Ur-III-Zeit wurde ebenfalls das Stadtzentrum mit der Eanna-Zikkurat im Zentrum rekonstruiert (Taf. 28) und aus der Altbabylonischen Zeit der Sin-kashid-Palast (Taf. 29). Aus der seleukidischen Periode wurden Visualisierungen des Bit-Resh, Irigal, Bit Akitu, der Eanna-Zikkurat und des Karaindasch-Tempels erstellt. Die Ergebnisse wurden bislang noch nicht umfassend publiziert, die meisten Abbildungen finden sich aber im Ausstellungskatalog (Crüsemann u. a. 2013) und seiner englischen Übersetzung (Crüsemann u. a. 2019). Des Weiteren habe ich selbst an verschiedenen Stellen über die Rekonstruktionen und Methodik berichtet (Bator, van Ess, und Hageneuer 2013; Hageneuer 2014; 2016a; Hageneuer und Levenson 2018; Hageneuer 2019a; 2019b; Hageneuer und Schmidt 2019). Zudem wurden die für die Ausstellung erstellten Bilder in zahlreichen Special-Interest-Magazinen (Archeo/Italien, Damals/Deutschland, Historie/Dänemark, Spektrum der Wissenschaft/Deutschland oder Spiegel/Deutschland), wissenschaftlichen Artikeln oder Monografien publiziert. Allein die Rekonstruktion der Eanna-Zikkurat in der Ur-III-Zeit (Taf. 28) wurde bislang auf Basis der angefragten Lizensierungen meines Wissens in mindestens 30 verschiedenen Publikationen verwendet.⁹² Darüber hinaus fand die Rekonstruktion Einzug in Präsentationen und in Unterrichtsmaterialien weltweit.⁹³ Die rasante Verbreitung dieser Bilder – im Speziellen des Ur-III-Lebensbilds (Taf. 28) – zeigt, wie dringend eine Visualisierung Uruks nötig war. Die Verbreitung zeigt zudem, wie unkritisch Visualisierungen aufgenommen werden, solange die Qualität ausreichend ist.⁹⁴ Ein Anliegen der Auftraggeberin bestand darin, Uruk sichtbar zu machen, da dies bis dahin nur denjenigen möglich war, die sich intensiv mit den Grabungsberichten des Fundorts auseinandergesetzt hatten. Uruk, als eine der bedeutendsten antiken

⁹² Ausgewählte Artikel und Monografien: (Barry 2020; Brunke u. a. 2016; Canepa 2018; Fügert und Gries 2019; Norwich 2014; Rodriguez 2021 u.v.m.).

⁹³ Die von uns erstellten Grafiken sind in reduzierter Qualität größtenteils über eine Website abrufbar. Die Nutzung für nicht-kommerzielle Zwecke oder als Unterrichtsmaterialien ist ausdrücklich erwünscht. Ich kann daher keine genauen Zahlen nennen, weiß aber aus verschiedenen persönlichen Mitteilungen, dass die Visualisierungen gerne und regelmäßig sowohl im schulischen als auch akademischen Unterricht national und international Verwendung finden. URL: <http://www.artefacts-berlin.de/> (Abrufdatum: 03.12.2021).

⁹⁴ Bis heute bestehen wir vertraglich bei der Lizenzvergabe darauf, die Bilder deutlich als Rekonstruktionen oder Rekonstruktionsvorschläge mit Angabe der Ersteller*innen und des Entstehungsjahrs zu kennzeichnen.

Stätten Westasiens, wurde mit den Visualisierungen plötzlich für viele greifbar und die Bilder hatten damit einen bedeutenden Einfluss auf die Wahrnehmung dieser Stadt und ihrer Gebäude.

Als Basis für die Rekonstruktionen dienten primär die in der Reihe *Ausgrabungen in Uruk-Warka Endberichte* (AUWE) veröffentlichten Ergebnisse (Kose 1998; van Ess 2001; Eichmann 2007) sowie weitere Pläne und Ansichten aus den Archiven des Deutschen Archäologischen Instituts, die uns zur Verfügung gestellt wurden. Dabei wurde streng darauf geachtet, die vorhandenen Befunde zu berücksichtigen, die bei Uruk meist aus Gebäudegrundrissen bestehen. Darauf aufbauend konstruierten wir gemeinsam das aufgehende Mauerwerk, die Dächer, Wasserabflüsse und teilweise Innenausbauten der erwähnten Gebäude. Die Ergebnisse wurden in Form von Einzelbildern und Animationen in die Ausstellung integriert. Um den Bezug zu den archäologischen Befunden zu unterstreichen, wurden beinahe alle Rekonstruktionen auf den in den AUWE-Bänden publizierten Grundrissplänen positioniert. Die als *technische Rekonstruktion* bezeichneten Bilder fokussierten ausschließlich auf die Architektur und blieben ansonsten leer (z. B. Taf 27a und b). Menschen wurden vereinzelt als Größenvergleich eingefügt und der Himmel wurde so weiß wie die Grundrisspläne gehalten. Durch diese Darstellungsweise wurde also gezielt ein modellhafter Charakter angestrebt. Für einige Rekonstruktionen jedoch, wie z. B. jene des Stadtzentrums zur Ur-III-Zeit (Taf. 28), gingen wir einen Schritt weiter und fertigten eine *erweiterte Rekonstruktion* an. Hier wurde ein ganzes Lebensbild erschaffen, das in diesem Bild im Speziellen den frühen Morgen des *akitu*-Fests in Uruk zeigt und die Aktivitäten, die mit diesem Fest einhergehen. Die umfangreiche Recherche zu diesem Bild umfasste nicht nur die Auseinandersetzung mit der Architektur und dem Stadtbild, sondern auch mit den Abläufen des *akitu*-Fests und der Kulttopografie in Uruk (Linssen 2004; Pallis 1926; Sallaberger 1993) sowie zahlreiche Details, die im Rahmen dieser Arbeit nicht genauer dargelegt werden können. Dessen ungeachtet wurden alle Entscheidungen dokumentiert. Diese beruhen so weit wie möglich auf archäologischen Belegen oder Parallelen. An unklaren Stellen wurden verschiedene Optionen diskutiert, gemeinsam für die bestmögliche entschieden und der Entscheidungsprozess wurde protokolliert. Dennoch mussten für die Erstellung dieses Bilds Parallelen aus anderen Orten Mesopotamiens herangezogen werden, da die Belege für Uruk, insbesondere für die Darstellung des *akitu*-Fests nicht ausreichend waren. So führt Sallaberger neben Uruk Feste in Nippur, Ur, Umma und Girsu an (Sallaberger 1993), die als Quellen in die Rekonstruktion Einzug fanden. Hieran zeigt sich, je ungewisser eine Rekonstruktion ist, desto subjektiver fallen die Entscheidungen aus. Das liegt daran, dass die Auswahl der hinzugezogenen Quellen stets subjektiv erfolgt, also abhängig davon ist, welche Quellen man kennt und als nutzbar erachtet. Wir hätten uns auch gegen die Darstellung des *akitu*-Fests entscheiden kön-

nen, wurden aber durch unseren Wissensstand um die Festivität in Uruk und die Publikation Sallabergers dazu ermutigt, diese Erweiterung der *technischen Rekonstruktion* mithilfe einer lebendigen Darstellung der Festivität vorzunehmen. Während die *technische Rekonstruktion* also beinahe komplett aus Befunden erstellt wurde, mussten für die *erweiterte Rekonstruktion* Belege aus anderen Orten herangezogen werden.

Bei den *erweiterten Rekonstruktionen*, wie ich am Beispiel des Stadtzentrums von Uruk in der Ur-III-Zeit gezeigt habe (Taf. 28), fließt ein erhöhtes Maß an Spekulation ein. Diese beruht auf in der Archäologie und Philologie Altwestasiens gefundenen Belegen, wenngleich diese nicht ausschließlich aus dem Fundort selbst stammen. Dennoch stellt das Bild aber nicht nur einen Tag des *akitu*-Fests in Uruk im 21. Jahrhundert v. u. Z. dar, sondern zugleich den Wissensstand der am Projekt beteiligten Personen aus dem Jahr 2013. Neue Grabungen oder Ansätze können das Bild verändern.

Allerdings ist ein gewisses Maß an Romantisierung/Idealisierung (Kapitel 3.2.1) in dem Bild zu erkennen. So scheint die Stadt wie blank geputzt und alle Gebäude in tadellosem Zustand. Dies hat damit zu tun, dass die Erstellung von realistischen Abnutzungsspuren, aber auch einfach nur Schmutz technisch weitaus aufwendiger ist, als einfache saubere Wände und Wege zu generieren. Hinzu kommt, dass dies nicht selektiv an manchen Stellen geschehen kann, sondern gleichermaßen überall durchgeführt werden muss, da sonst ein nach Mary Douglas benannter *Out-of-place*-Effekt eintritt (Douglas 1984, 36–41). Dieser Effekt kann zu einer verstärkten kulturellen Abgrenzung des Dargestellten führen. Wird demnach alles in tadellosem Zustand dargestellt, läuft man Gefahr zu romantisieren. Stellt man Abnutzungsspuren zu selektiv oder zu unrealistisch dar, riskiert man eine Entfremdung des Dargestellten. Des Weiteren ist die Definition von dem, was *out of place* ist, je nach Gruppe oder Individuen unterschiedlich zu beurteilen.

„As we know it, dirt is essentially disorder. There is no such thing as absolute dirt: it exists in the eye of the beholder“ (Douglas 1984, 2).

Genauso verhält es sich mit Variabilität erzeugenden Gegenständen auf den Straßen und Dächern der Stadt. Zeitlich und finanziell waren wir bei der Erstellung der Visualisierungen jedoch an Vereinbarungen gebunden, die uns nicht ermöglichten, diesen zusätzlichen Aufwand zu betreiben. Auch in diesem Bild wird also ein Idealzustand dargestellt. Dies war bei den *technischen Rekonstruktionen* zwar auch so, jedoch erscheinen diese modellhaft und damit beinahe zeitlos (Taf. 27a und b). Die *erweiterten Rekonstruktionen* jedoch bilden einen spezifischen Moment in der Zeit Uruks ab, weshalb eine saubere, tadellose Darstellung nicht angebracht war. Es ist nämlich davon auszugehen, dass sich zu keinem Zeitpunkt der Geschichte Uruks alle Gebäude der Stadt gleichzeitig in einem sauberen und fertigen Zustand

befunden haben. Darüber hinaus wird nicht dargestellt, wie die Stadt aussah, wenn kein *a-kitu*-Fest veranstaltet wurde oder wie olfaktorische oder akustische Elemente Teil des Alltags waren. Wir haben also aufgrund technischer, zeitlicher und finanzieller Beschränkungen die Darstellung Uruks idealisiert und es stellt sich die Frage, inwieweit sich diese Idealisierung von den hier vorgestellten früheren Archäolog*innen unterscheidet.

Auf den ersten Blick fällt keine ideelle Aneignung (Kapitel 3.2.2) in dem Bild auf. Bei der Darstellung von Personen haben wir darauf geachtet, möglichst neutrale Figuren zu erstellen, die sich lediglich durch die Kleidung und den Hutton charakterisieren und damit eine Zuordnung in die Zeit und den Raum der Darstellung zulassen. Etwas anders verhält es sich mit der Darstellung der Architektur. Da uns als Grundlage die AUWE-Bände zur Verfügung standen, wurde dort bereits eine Interpretation der Architekturbefunde vorgenommen. Für die Ur-III-Zeit wurde dies von Margarete van Ess (2001), für die Uruk-Zeit durch Ricardo Eichmann (2007) und für die seleukidische Periode durch Arno Kose (1998) durchgeführt. Diese in der Tradition von Ernst Heinrich und Walter Andrae stehende Linie spiegelt sich auch in unseren Visualisierungen wider. Demnach weisen die Uruk-Rekonstruktionen ebenfalls Elemente neuzeitlicher Architektur auf, wenngleich die steinartige Monumentalität Andraes durch die Modellierung von auf Lehm basierten Mauern mit runden Kanten und weichen Ecken ersetzt wurde und damit eine mehr an die Lehmarchitektur Westasiens angelehnte Darstellungsweise bietet.

4.1.2 Pergamon (Türkei)

Das zweite Beispiel thematisiert das virtuelle Stadtmodell von Pergamon. Dieses wurde ab 2009 für einen Film für die Ausstellung „Pergamon – Panorama der antiken Metropole“ im Pergamon Museum Berlin des Jahres 2011 erstellt. Der Film wurde anlässlich der Ausstellung „Pergamon wiederbelebt! Die antike Residenzstadt in 3D“⁹⁵ des Jahres 2018 um einen Sprechertext ergänzt. Das virtuelle Stadtmodell von Pergamon wurde am Lehrstuhl für Architektur und Visualisierung der Brandenburgischen Technischen Universität (BTU) Cottbus-Senftenberg in enger Zusammenarbeit mit dem Deutschen Archäologischen Institut Istanbul unter leitender Ausführung von Univ.-Prof. Dipl.-Ing. Dominik Lengyel erstellt. Die Anfertigung des Modells wurde durch den Excellence Cluster TOPOI der Freien Universität und der Humboldt-Universität gefördert (Lang, Müller, und Pirson 2018, 6). Als Grundlage für das virtuelle Stadtmodell diente eine seit 2005 in Kooperation mit dem Institut für Technologie und der Hochschule Karlsruhe erstellte digitale archäologische Karte der antiken Stadt mitsamt Umgebung, die wiederum auf georeferenziertem älterem Kartenmaterial in Kombination

⁹⁵ Man beachte die Ähnlichkeit des Titels zu Koldeweys *Das wieder erstehende Babylon* (1913), bzw. Andraes *Das wiedererstandene Assur* (1938).

mit neueren Gelände- und Befundaufnahmen basierte. Das Modell zeigt den Stadtberg im Jahre 200 u. Z. (Laufer u. a. 2011, 82), der am besten erhaltenen Phase des Orts.⁹⁶ Damit gehört die Darstellung zwar mehr in den Bereich der Klassischen Archäologie, ist meiner Meinung nach aber trotzdem Teil einer Untersuchung zur visuellen Darstellung westasiatischer Antike. Neben der schon erwähnten Ausstellung dient das 3D-Modell jedoch auch einem wissenschaftlichen Zweck (Lengyel 2016, 43), nämlich, stadträumliche Zusammenhänge auf dem Stadtberg zu untersuchen. Hinzu kommen didaktische Anwendungen, um insbesondere Skulpturen in ihrem räumlichen Kontext zeigen zu können.

Dem Stadtmodell liegt zudem ein von der Brandenburgischen Universität Cottbus entwickeltes Konzept der *Darstellung von Unschärfe* zugrunde (Lengyel und Toulouse 2021, 606–7). Dabei bezieht sich dieses Konzept auf die in der Archäologie lediglich bruchstückhaft vorhandenen Informationen, die in dem 3D-Modell dargestellt werden müssen. Die Darstellung von unklaren, hypothetischen oder teils widersprüchlichen Elementen einer Rekonstruktion werden hier als „unscharf“ bezeichnet. Es wird demzufolge versucht, Unsicherheiten über dieses Konzept zu kommunizieren und die darzustellenden Gebäude umso abstrakter zu gestalten, je weniger Informationen vorhanden sind. Dabei setzt sich die visuelle Repräsentation von Unschärfe aus zwei Teilen zusammen: der geometrischen Abstraktion⁹⁷ von den darzustellenden Objekten sowie der virtuellen Fotografie, also der Gestaltung der Ansichten dieser Objekte (Lengyel und Toulouse 2021, 607–10). Die Abstraktion der Gebäude kann so weit getrieben werden, dass nur noch der Umriss und die Dachwinkel der einzelnen Gebäude zu erkennen sind. Im gesamtstädtischen Zusammenhang vermittelt dies ein vollständiges Bild, wenngleich die Betrachtung einzelner Gebäude stark modellbauhaften Charakter trägt. Dies bedeutet in der Ausführung indes, dass diejenigen Gebäude, die forschungsgeschichtlich eine größere Aufmerksamkeit erhalten haben, auch in der Rekonstruktion deutlicher hervortreten als z. B. die Wohnbebauung Pergamons, die nicht gleichermaßen gut erforscht wurde. Damit wird also zugleich der Forschungsstand mithilfe der Visualisierung ausgedrückt.

Hinzu kommt, dass das Stadtmodell völlig ohne Farbe dargestellt wird, um eine weitere Dimension der Unsicherheit ausschließen zu können. Begründet wird dies mit den Sehgewohnheiten aus der (modernen) Schwarzweiß-Fotografie, um den Fokus auf die Bildbe-

⁹⁶ Ich verwende keine Bilder der Visualisierung in dieser Arbeit, da ich nicht die nötige Druckerlaubnis erhielt. Die Bilder sind in den erwähnten Publikationen oder durch eine Internetrecherche leicht zu finden.

⁹⁷ Durch die Zuhilfenahme von Darstellungsmethoden der Architektur, namentlich des Entwurfsmodellbaus sind die Modelle „in der Lage, die archäologische Hypothese so zu übersetzen, dass ihre Offenheit erhalten bleibt“ (Lengyel 2019, 88; 2018, 48–50).

standteile zu lenken (Laufer u. a. 2011, 85; Lengyel 2018, 51–52; Lengyel und Toulouse 2021, 609).

„Antike Architektur und Skulptur waren ohne Zweifel vielfarbig. Nur ist Farbe in der visuellen Wahrnehmung so dominant, dass sie die Aussage zur Geometrie überdecken würde. [...] Der relativ hohen Sicherheit der Form stünde damit die ausgeprägte Unsicherheit in der Farbe gegenüber, und die gesamte Visualisierung würde hauptsächlich spekulativ“ (Lengyel 2019, 89).

Das Modell versucht also absichtlich, sich über offensichtliche Verfremdung von einer realistischen Abbildung abzusetzen, um sich auf die sicheren Elemente (die Form) zu fokussieren. Alternative Darstellungen von einzelnen Gebäuden werden nicht angeboten (Laufer u. a. 2011, 86). Ich halte den Punkt der Farblosigkeit allerdings für einen wichtigen, da meiner Meinung nach keine Aussage über eine Eigenschaft eine ebenso große Bedeutung trägt wie die Festlegung auf eine bestimmte Option. Farblosigkeit ist eben keine Farblosigkeit, sondern die Entscheidung, sämtliche Teile der Rekonstruktion in Weiß darzustellen.⁹⁸ Insbesondere im Zusammenhang mit der Farbigkeit und der Diskussion über die weiße Antike seit Winkelmann (Klamm 2017, 211) halte ich persönlich eine farblose, also weiße Rekonstruktion für problematisch. Dies betrifft nicht nur die Architektur, sondern insbesondere die Darstellung weißer Skulpturen. Andere Rekonstruktionen bedienen sich derselben „Farblosigkeit“, wie z. B. das Projekt „Digitales Forum Romanum“⁹⁹ des Winkelmann-Instituts der Humboldt-Universität Berlin (Muth 2015; Bartz, Holter, und Muth 2016).

Da, wie bereits erwähnt, die Rekonstruktionen gezielt für einen wissenschaftlichen Nutzen und nur nebensächlich für die Kommunikation mit der Öffentlichkeit erstellt wurden, stellt sich die Frage nach dem wissenschaftlichen Wert, wenn diese Daten nicht verfügbar sind.¹⁰⁰ Die Darstellungen selbst sind ganz im Stil der ausführenden Architekt*innen gestaltet worden und erinnern, wenngleich mit einer neuen Technologie, an die frühen Skizzen Koldeweys (Taf. 10a). Hier handelt es sich also klar um eine Idealisierung der Antike in Form einer Vereinfachung oder nach Winkelmann einer *„edlen Einfalt und stillen Größe“*. Durch die Farblosigkeit, aber auch Menschenleere erscheint uns Pergamon wie in einer Momentaufnahme eines Modells aus den Werkstätten eines Architekturbüros. Der oder die Betrachter*in lernt

⁹⁸ Lengyel schreibt dazu, dass die Gebäude erst Weiß erscheinen würden, wenn beispielsweise der Himmel blau gefärbt wäre. Durch die totale Farblosigkeit jedoch, sei man eher an der Schwarzweißfotografie orientiert (Lengyel und Toulouse 2021, 609).

⁹⁹ URL: <http://www.digitales-forum-romanum.de/> (Abrufdatum: 05.12.2021).

¹⁰⁰ Lengyel argumentiert genau andersherum, indem er sagt, dass das *„Hypothetische selbst zum Gegenstand der Visualisierung“* wird. *„Im Gegenteil zeigt die Visualisierung dann explizit – und damit intuitiv erkennbar – sowohl die Unschärfe im Wissen als auch die Wissenschaftlichkeit der Archäologie, indem sie das Gezeigte als ‚Darstellung von Unschärfe‘ sowohl erläutert als auch in Frage stellt“* (Lengyel und Toulouse 2021, 607).

nichts über eine lebendige Vergangenheit, sondern nur über hypothetische Architekturzusammenhänge. Damit ist die Darstellung Pergamons in diesem Beispiel mit den *technischen Rekonstruktionen* des vorherigen Beispiels zu vergleichen. Hier wird allerdings nicht ein weiterer Schritt gegangen, um diese auf Architektur fokussierten Darstellungen mit lebensnahen Darstellungen gegenüberzustellen. Die hier beschriebene Darstellungsweise aus dem Bereich der modernen Architektur und Fotografie zieht die Antike näher an die Gegenwart und grenzt damit die westasiatische Antike ab. So reiht sich die Pergamon-Rekonstruktion in die Darstellungstraditionen eines Johann Joachim Winckelmanns ein.

4.1.3 Nimrud (Irak)

Das dritte Beispiel ist ein seit 1997 begonnenes Modell des Nordwest-Palasts in Nimrud, das durch die University of Buffalo im Virtual Reality Laboratory in Williamstown, Massachusetts erstellt wurde. Es wurde hierbei nicht nur ein Modell für die Nutzung am Computer erstellt, sondern ebenfalls ein sog. Onyx2-Modell für die Nutzung an einem Hochleistungsrechner und die interaktive Anwendung innerhalb eines CAVE-Systems. Samuel M. Paley, ehemaliger Professor an der State University of New York in Buffalo, galt als der ausführende Direktor des Projekts. Die Idee zu dem 3D-Modell entstand, da die beteiligten Personen einen Nutzen im akademischen Unterricht sahen. Anstatt die Reliefs und Palasträume über Zeichnungen und Fotos zu erklären, erkannte das Team die Möglichkeit, 3D-Technologie für die Vermittlung der assyrischen Architektur zu nutzen. Zudem haben sich seit den Grabungen Layards und später Rassams die Funde in der ganzen Welt verteilt und so ist es kaum möglich, diese im Zusammenhang zu betrachten. Als letzten Grund führt Paley an, dass die von Layard erstellte (und in dieser Arbeit im Kapitel 3.1.1.1 besprochene) Rekonstruktion der Palasträume schlichtweg falsch sei und durch die verzerrten Proportionen ein falsches Raumgefühl entstehe (Paley 2008, 195–97; Snyder und Paley 2001, 64–65).

Nach den Arbeiten Layards und Rassams deckten Grabungen durch Max Mallowan im Jahr 1955 erstmals die wahre Größe des Nordwest-Palasts auf (Mallowan 1966). Zwischen 1956 und 1959 wurden Grabungen des irakischen Antikendienstes unter der Leitung von Behnam Abu es-Soof durchgeführt. Weitere Grabungen folgten zwischen 1969-74 unter verschiedenen Direktoren (Jabr 2008). Zwischen 1974-76 fanden neuere Grabungen der Universität Warschau statt. Janusz Meuszynski fertigte eine detaillierte fotografische Dokumentation der Palasträume und Lage der Reliefs an und führte zusammen mit dem Architekten Richard Sobolewski neue Vermessungen des Tells durch. Nach dem Tod von Meuszynski im Jahr 1976 waren die polnischen Arbeiten in Nimrud vorüber. Sobolewski übernahm die Grabungsdaten und überarbeitete diese zusammen mit Samuel Paley (Paley und Sobolewski 1987; 1992). Hier entstanden die ersten theoretischen Rekonstruktionen auf Papier, indem die Herausgeber die Reliefs bereits an ihren entsprechenden Stellen positionierten und der-

gestalt einen zweidimensionalen Palastplan entwickelten. 1992 stießen Alison B. Snyder und drei Jahre später Donald Sanders hinzu. Letzterer war der Gründer der Firma Learning Sites Inc.¹⁰¹, die für die digitale Visualisierung des Palasts verantwortlich war (Snyder und Paley 2001, 66–67; Sanders 2015, 147–49).

Neben den Primärquellen aus den Grabungen und dem von Sobolewski erstellten Plan hat das Team eine ganze Reihe von Sekundärquellen zur Rekonstruktion genutzt. Um z. B. die Höhe der Räume zu bestimmen, wurden auf Basis eines Ziegelreliefs aus dem Fort Salmanassar zunächst die Tordurchgänge rekonstruiert und darauf aufbauend die Gebäudehöhe. Die Bemalung innerhalb der Räume stützt sich ebenfalls auf Malereien aus Fort Salmanassar, den Palast des Assurnasirpals in Ninive und Sargons Palast in Khorsabad. Auch die Bemalung der Reliefs wurde auf Basis neuerer Untersuchungen der Farbreste von Elizabeth Hendrix rekonstruiert (Paley 2008, 198–204 u. Taf. 1; Snyder und Paley 2001, 69–72). Die virtuellen Untersuchungen haben zudem ergeben, dass die Darstellungen Layards in seiner Rekonstruktion der Palasträume (Taf. 1 und 2) so nicht stimmen kann (Snyder und Paley 2001, 73).

Die Webseiten der Learning Sites zum Nordwest-Palast¹⁰² in Nimrud zeigen einige der angefertigten Ansichten von außen sowie innen. Ich möchte im Folgenden weniger auf die Außen- (Taf. 30a) als auf die Innenrekonstruktionen der Palasträume (Taf. 30b-31b) fokussieren. Hierbei fällt auf, dass die Ersteller*innen der Rekonstruktion sehr viel Wert auf die Farbigkeit und Belebtheit gelegt haben. Die Farbigkeit der Wanddekorationen und Reliefs ist sowohl in Nimrud selbst als auch in anderen assyrischen Residenzstädten belegt (Layard 1853a, Taf. 53-54; 1859, 140). Sie treten damit in die Fußstapfen Layards, wenngleich die Rekonstruktion eine andere ist. Die Farben sind kräftiger und obwohl die Bemalung der Gien ebenfalls nachgewiesen ist, sind diese in der vorliegend untersuchten Version zumindest noch nicht koloriert. Die Größe der Reliefs und Lamassu in Relation zu den in der Szene umherlaufenden Figuren wurde angepasst. Die Szenen sind sichtlich mit an assyrischen Darstellungen angelehnten Protagonist*innen belebt und vermitteln nicht nur einen besseren Größeneindruck, sondern auch die Funktionalität der vorgestellten Räume.

¹⁰¹ URL: <https://www.learningsites.com/> (Abrufdatum: 05.12.2021).

¹⁰² Informationen zu Teilen des Rekonstruktionsprozesses und Bildvorschauen finden sich auf den Seiten der Learning Sites Inc. URL: <http://www.learningsites.com/NWPalace/NWPalhome.php> (Abrufdatum: 05.12.2021). Darunter findet sich auch ein Video mit einem Anflug an den Palast und detaillierteren Ansichten aus den Palast-Innenräumen, aus denen auch die Bilder des Tafelteils stammen. Dieses Video basiert auf der von Learning Sites nummerierten Version 13 (2019) der Rekonstruktionen. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rEQvg3Ykkol> (Abrufdatum 05.12.2021).

Eine frühere Version der hier vorgestellten Animation¹⁰³ wurde in der Ausstellung „Assyria to Iberia at the Dawn of the Classical Age“ (Aruz, Graff, und Rakic 2014) vom 22. September 2014 bis zum 4. Januar 2015 im Metropolitan Museum of Art vorgestellt. Noch frühere Versionen wurden 2001 (Version 9) und 2011 (Version 11) im Williams College Museum of Art in Williamstown gezeigt. Es zeigt sich hieran also, dass die Rekonstruktion des Nordwest-Palasts zwar ein seit 1997 begonnenes, aber bislang noch nicht abgeschlossenes Projekt ist.

Die langjährige Auseinandersetzung und Weiterentwicklung des Modells zeigt, dass die Ersteller*innen nicht nur die Rekonstruktion, sondern gleichzeitig den gesamten Rekonstruktionsprozess abbilden. Die hier vorgestellte Version 13 aus dem Jahr 2019 ist nur die letzte Iteration der Darstellungen. Frühere Versionen können auf den Webseiten eingesehen werden. Nichtsdestotrotz wird auch hier ein idealisiertes und romantisierendes Nimrud dargestellt, wenngleich der Prozess der Darstellungen offensichtlich noch nicht abgeschlossen ist und dieser Eindruck in einer der zukünftigen Versionen geändert werden kann. Hervorzuheben ist die Farbigkeit der Rekonstruktion, die eine ungewohnte, aber weitaus realistischere Darstellung assyrischer Antike bietet.

Ein weiterer Aspekt dieser Visualisierungen (und ein Unterschied zu den bislang vorgestellten) ist, dass Teile des Palasts in virtueller Realität betreten werden können. Mithilfe einer Virtual-Reality-Brille ist es also möglich, sich in den Thronsaal des Palasts zu stellen, um die Dimensionen und Farbgestaltung immersiv betrachten zu können. Dieses auf den Unterricht ausgerichtete Konzept erweitert jede belebte Rekonstruktion noch um ein Vielfaches und stellt eine durchaus sinnvolle Umsetzung mithilfe moderner Technologien dar. Kritischer ist die Darstellung der in der Simulation herumlaufenden Assyrer*innen zu bewerten. Die den Reliefs nachempfundenen animierten Darsteller*innen folgen ihren in der Simulation vorprogrammierten Routinen, um das Gesamtbild der Rekonstruktion zu beleben. Zugleich können diese aber aufgrund technischer Restriktionen nur sehr einfache Bewegungen ausführen und wirken daher regungslos, beinahe leblos. Es stellt sich die legitime Frage nach der Sinnhaftigkeit solcher karikativer Darstellungen. Wie ich aber bereits ausgeführt habe, stellen Rekonstruktionen stets zwei Punkte in der Zeit dar, also auch die Zeit der Erstellung. Damit einher gehen technische Restriktionen oder ästhetische Sehgewohnheiten. Für den Augenblick stellen die Assyrer*innen in der vorgestellten Animation den Stand der für das Projekt möglichen Technik dar und es ist anzunehmen, dass mit weiterer Entwicklung auch die Darstellung der antiken assyrischen Bevölkerung verbessert wird.

¹⁰³ Dieses Video basiert auf der von Learning Sites nummerierten Version 12 (2014). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TMJqzge56UM> (Abrufdatum 05.12.2021).

4.1.4 Zusammenfassung

Die drei hier vorgestellten Beispiele geben einen Eindruck über aktuelle Rekonstruktionsprojekte aus dem Bereich Altwestasiens. Es handelt sich bei allen Projekten um digitale Rekonstruktionen, die nicht nur dem internen wissenschaftlichen Gebrauch dienen, sondern gleichzeitig die Kommunikation mit dem interessierten Publikum suchen. Dabei versucht keines der Projekte, sich zu sehr von den archäologischen Fakten zu entfernen. Während die Pergamon-Rekonstruktion dies umsetzt, indem sie nicht direkt Belegbares lediglich abstrakt darstellt, versuchen die Uruk- und Nimrud-Rekonstruktionen ihre Bilder mit belegbaren Befunden zu beleben. Aber auch dies geschieht vorsichtig, was bei allen drei Projekten schließlich zu einer idealisierten Darstellung der Vergangenheit nach Kapitel 3.2.1 führt.

Eine ideelle Aneignung nach Kapitel 3.2.2 findet meines Erachtens in unterschiedlichen Maßen statt. Während ich bei der Nimrud-Visualisierung keine ideelle Aneignung feststellen konnte, ist mir diese bei meinen eigenen Rekonstruktionen von Uruk durch die Verwendung etablierter, auf Walter Andrae zurückgehender Architekturdarstellungen aufgefallen. Die Farblosigkeit der Pergamon-Rekonstruktion hingegen stellt den Fundort in der Tradition eines Winckelmann und damit früher europäischer Darstellungsweisen dar und weist somit auch eine Form der ideellen Aneignung auf. Eine kulturelle Abgrenzung nach Kapitel 3.2.3, wie ich sie noch für die Bilder des späten 19./frühen 20. Jahrhunderts beschrieben habe, konnte ich in keinem der hier vorgestellten Projekte beobachten. Es werden hier also nicht antike und moderne Westasiat*innen in abgrenzender Weise zueinander dargestellt. Jedoch findet eine solche Abgrenzung in der allgemein üblichen Ausgrabungs- und Publikationspraxis Westasiatischer Archäologie statt (siehe z.B. Mickel 2021).

Wenn man diese Projekte mit den Bildern aus Kapitel 3 vergleicht, findet man interessante Parallelen. Die allgemeine Vorsicht moderner wissenschaftlicher Rekonstruktionen führt meines Erachtens zu einer sehr auf die Architektur fixierten Erzählstrategie. Sowohl in der modernen Rekonstruktion von Nimrud als auch in Uruk finden sich Figuren, die die Rekonstruktionen beleben, allerdings nie im Mittelpunkt stehen. In allen in diesem Kapitel vorgestellten Visualisierungen geht es um die Darstellung von Architektur und nicht um die Darstellung altwestasiatischen Lebens. Verglichen mit den Bildern aus Kapitel 3 würde ich folgern, dass moderne Visualisierungen am ehesten mit der nüchternen Darstellung von Victor Place oder Robert Koldewey gleichzusetzen sind (vielleicht mit Ausnahme der *erweiterten Rekonstruktion* von Uruk auf Taf. 28). Die Bilder Layards oder Andraes waren aber auch an anderen Aspekten, wie z. B. der Darstellung von Subjekten, interessiert. Ich werde auf den Begriff des Subjekts im folgenden Kapitel noch genauer eingehen.

Ich habe auch bei allen drei in diesem Kapitel vorgestellten Projekten darauf hingewiesen, dass eine Dokumentation derselben wenig bis gar nicht publiziert ist. Die Uruk-

Visualisierungen sind zwar in zahlreichen Artikeln punktuell behandelt worden, eine umfassende Publikation zum Projekt steht allerdings bislang aus. Die Rekonstruktion Pergamons ist in Auszügen in einigen Ausstellungskatalogen erwähnt, wurde aber nicht umfassend veröffentlicht. Informationen zur Nimrud-Rekonstruktion sind in zahlreichen Artikeln, aber zu großen Teilen auf der Website der Learning Sites publiziert. Letztere bietet zwar viele Informationen und weiterführende Literatur, ist jedoch unübersichtlich strukturiert. Das, was aber publiziert ist, unterscheidet sich ungeachtet moderner Technologie kaum von dem in Kapitel 3 vorgestellten Material. Meist finden sich einfache zweidimensionale Abbildungen des 3D-Modells in den Publikationen. Auf Webseiten können darüber hinaus Animationen der Projekte eingesehen werden. Eine wahre dreidimensionale Publikation jedoch ist nur für das Nimrud-Projekt zu finden, wenngleich diese momentan nicht abrufbar ist.¹⁰⁴ Hier wird das Potenzial digitaler Rekonstruktionen noch lange nicht ausgeschöpft (siehe z.B. Champion 2017). Das mag vielleicht auch daran liegen, dass das Publizieren von dreidimensionalen Daten zwar bereits möglich, aber noch nicht einheitlich etabliert ist. Insbesondere die Publikation von rekonstruierten dreidimensionalen Daten erfordert ein eigens konstruiertes System, das bislang so noch nicht entwickelt wurde.

Moderne Medien und im Speziellen das Medium der Videospiele bieten eine andere Herangehensweise. Sie nutzen dreidimensionale Welten, um Geschichten über Menschen in der Vergangenheit zu erzählen. Hier werden digitale Visualisierungen in vollem Maß ausgenutzt, um Vergangenheit zu konstruieren und Subjekte Geschichten erzählen zu lassen. In den folgenden Kapiteln möchte ich daher einen genaueren Blick auf moderne Medien, Videospiele und die Darstellung von Vergangenheit, Archäologie und Archäolog*innen richten.

¹⁰⁴ Es existiert eine Virtual-Reality-Anwendung, in der man den Thronraum in Nimrud virtuell erkunden kann. Diese befindet sich momentan aber in einer Überarbeitung und kann nicht aufgerufen werden. URL: <https://www.learningsites.com/NWPalace/NWPalhome.php> (Abrufdatum: 05.12.2021).

4.2 ARCHÄOLOGIE IN MODERNEN MEDIEN – EINE EINFÜHRUNG

Während die meisten der am Anfang des Kapitels erwähnten Internetplattformen allgemeine Wissenschaftskommunikation betreiben und sich die Themen nur in wenigen Fällen auf die Archäologie beziehen, werden in populären Medien Archäolog*innen und die Themen der Archäologie gerne verwendet. Diese Medien umfassen Film und Fernsehsendungen, Literatur und Special-Interest-Magazine, Blogs, Brett- und Videospiele sowie vieles mehr. Hierbei fällt auf, dass das öffentliche Bild nicht nur auf die Darstellung von Vergangenheiten fokussiert ist, sondern auf die Darstellung von Archäologie und damit eingeschlossen von Archäolog*innen selbst.

Bernbeck sieht insbesondere die Faktenverliebtheit und das subjektlose Erzählen dafür verantwortlich. Er verwendet dafür im Zusammenhang mit archäologischen Beschreibungen den Begriff „Katalogismus“. Dieser *Katalogismus* findet sich z. B. in Ausgrabungsberichten, aber insbesondere im Medium des Ausstellungskatalogs, der eine auf Funden basierte Ansammlung von Bildern mit nur wenigen interpretativen Aussagen darstellt. Begründet wird dieser *Katalogismus* laut Bernbeck mit der Angst, Falschaussagen zu machen und widerlegbar zu sein. Ganz im Gegensatz dazu steht die literarische Erzählung, die im internen wissenschaftlichen Diskurs als pure Fiktion abgestempelt wird (Bernbeck 2010, 66–76). Ein großer Unterschied zwischen der archäologischen und literarischen Erzählung besteht in der Subjektivität archäologischer Darstellungen, da das Wissen um Subjekte nicht in diesem Detail vorhanden ist. Außerhalb der Wissenschaft scheint aber das subjektlose Erzählen nicht gewünscht zu sein:

„Wenn Archäologie heute dem zahlenden Publikum aufgrund des vorherrschenden katalogistischen Diskurses nicht so sehr als gelebte Vergangenheit nahe gebracht werden kann, verlegen sich die medialen ProduzentInnen auf die Beschreibung der Person ‚Archäologe‘ selber, wobei sie sich zumeist auf Männer beschränken“ (Bernbeck 2010, 74).

Ich habe bereits im vorherigen Kapitel die subjektlose Erzählweise moderner Rekonstruktionsprojekte hervorgehoben. Es ist also auch dort der von Bernbeck angesprochene *Katalogismus* (basierend auf der Angst, Falschaussagen zu machen) zu finden. Dabei muss definiert werden, was mit dem Subjekt bei einer subjektlosen Erzählweise gemeint ist. Während literarische Darstellungen also auf einem oder einer Held*in beruhen und die Geschichte aus Sicht dieses Subjekts erzählen, nutzen wissenschaftliche Publikationen diese Erzählweise prinzipiell nicht. Darüber hinaus existieren aber auch hybride Erzählformen, in denen auf der einen Seite subjektlos und auf der anderen Seite subjekt fokussiert erzählt wird. Kenah Cusanits *Babel* (2019) arbeitet mit solch einer hybriden Erzählform, in der sich historische

Fakten mit einer teils auf Fakten, teils auf Fiktion beruhenden persönlichen Erzählung Robert Koldeweys abwechseln. Hier stellt Robert Koldewey also teilweise das Subjekt der Erzählung dar. Moderne Medien nutzen mit Vorliebe die Erzählung mittels eines Subjekts, also eines oder einer Held*in. So drehen sich Filme, Romane, aber auch TV-Dokumentationen um ein Subjekt – meist um eine oder einen Archäolog*in. Als eindrückliches Beispiel mag hier die deutsche TV-Doku-Serie *Terra X: Schliemanns Erben* gelten. Hier werden gezielt abenteuerliche Geschichten um Archäolog*innen erzählt, die die Geheimnisse der Vergangenheit entdecken. So fliegt Prof. Dr. Hartmut Kühne bspw. in der Terra-X-Folge *Roms Limes im Orient* (2004) mit einem Hubschrauber über seine eigene Grabung, um dort Fotos der Befunde zu erstellen. Kühne und die neuassyrische Grabung in Dur-Katlimmu (römisch Magdala) werden vorgestellt und es wird gezeigt, wie er ein römisches Doppeltopfgrab ausgräbt. In sehr subjektiver Erzählweise wird berichtet, wie der Ausgräber vor dem Problem der Raubgräberei steht und wie er dennoch in der Lage ist, übersehene Funde aus dem Grab zu bergen. Hierbei handelt es sich also im Gegensatz zu einer subjektlosen Erzählung um eine subjekt fokussierte Erzählweise, in der die archäologischen Fakten zweitrangig sind und die Identifizierung mit den Protagonist*innen im Vordergrund steht.

Im Bereich der Öffentlichkeit scheint sich demnach heute eine Vermittlung von Vergangenheit mithilfe von subjekt fokussierten Erzählungen durchgesetzt zu haben. Es geht also nicht nur um die Darstellung von Vergangenheit allein, sondern um die Erzählung mittels eines Subjekts, im Falle der Archäologie also des oder der Archäolog*in. Es verwundert demzufolge nicht, dass die Darstellungen von Vergangenheit in modernen Medien meist mit der Darstellung von Archäologie und Archäolog*innen verknüpft sind. Dies ist nichts neues, denn auch die Vermittlung der Ergebnisse früher Archäologie in der Öffentlichkeit verlief teilweise über eine subjekt fokussierte Erzählung. Layards Reiseberichte, Koldeweys oder Andraes Beschreibungen in *Das wiedererstandene Babylon* oder *Assur*, aber auch Andraes Erzählung des Ioniers, der auf Assur zureitet und dieses entdeckt, zeugen von subjekt fokussierter Erzählweise. Nur hat sich diese Art zu schreiben im Zuge der Weiterentwicklung der Archäologie durch objektivere, wissenschaftlichere Schreibweisen, den von Bernbeck angesprochenen *Katalogismus*, transformiert. Wie ich im vorherigen Kapitel zeigen konnte, trifft dies gleichfalls auf die modernen wissenschaftlichen Rekonstruktionen zu, in denen zwar Protagonist*innen erscheinen, diese aber nicht im Mittelpunkt der Darstellung bzw. Erzählung, stehen. Im Bereich der Öffentlichkeit hat sich diese Wandlung allerdings nicht vollzogen.

Cornelius Holtorf untersuchte in seiner Arbeit *Archaeology is a brand! The meaning of archaeology in contemporary popular culture* (2007), auf welche Art Fernsehsendungen und

Tageszeitungen in Deutschland, Schweden und England Archäologie abbilden.¹⁰⁵ Seinen Statistiken zufolge ist für eine breite Bevölkerung das Medium Fernsehen mit 56 % (Stand: 2000) Hauptquelle für archäologische Informationen. Die erste Assoziation mit Archäologie wird von den meisten mit dem Graben von Artefakten verbunden (Holtorf 2007, 52–58). Er weist allerdings ebenfalls darauf hin, dass sowohl Fernsehsendungen (egal ob privat oder öffentlich) als auch Zeitungen in einem Konkurrenzkampf um Zuschauende/Lesende stehen und dementsprechend spannende und vom Publikum erwartete Inhalte liefern müssen (Holtorf 2007, 32–34).¹⁰⁶ Dabei entstehen in allen untersuchten Ländern Formate, die dem Prinzip der Erlebnisgesellschaft (Schulze 1993) entsprechen. Sendungen wie Gisela Graichens *Schliemanns Erben* oder Gottfried Kirchners *Terra X* sowie Göran Burenhulds archäologische Dokumentationen in Schweden oder die Sendung *Time Team* in England sind Ausstrahlungen, die Archäologie als abenteuerlich, exotisch und spannend darstellen (Holtorf 2007, 34–45). Diese auf Erleben beruhenden Darstellungen vermitteln ihre Narrative stets subjektfokussiert, also mit identifizierbaren Charakteren, in die sich die Zuschauenden hineinversetzen können.

Seine Analysen führten Holtorf dazu, vier Leit motive für die Darstellung von Archäolog*innen in modernen Massenmedien zu definieren:

1. *Archäolog*innen als Abenteuer*innen*: Das Motiv des Abenteurers stellt für Holtorf die primäre Assoziation mit der Archäologie dar. Archäolog*innen werden als Held*innen beschrieben, die ihr „Abenteuer“ durch Lösen schwieriger Rätsel bestehen. Dabei macht bereits Holtorf auf die kolonialistische Konnotation dieses Motivs aufmerksam, das besonders deutlich durch die Indiana-Jones-Filme und Bücher dargestellt wird. Hier agiert der Held im Namen der Wissenschaft als Retter antiker Schätze insbesondere kolonialisierter Länder (Ägypten, Indien, Westasien, Peru). Seinen Ausführungen zufolge basiert dieses Bild auf den Beschreibungen Schliemanns, der sich als einsamer Held der Suche Trojas widmete und allen Zweifeln zum Trotz die von ihm gesuchte Wahrheit fand (Holtorf 2007, 63–68).
2. *Archäolog*innen als Detektiv*innen und Gelehrte*: Das Motiv der detektivischen Arbeit, des Aufdeckens von mysteriösen Geheimnissen ist Holtorfs zweites Leitmotiv. Dabei liegt

¹⁰⁵ Holtorf geht in seinen Untersuchungen auch immer wieder auf Videospiele ein, erwähnt diese aber nur am Rande ohne weitere Details.

¹⁰⁶ Holtorf steht dieser Kommerzialisierung positiv gegenüber, wobei der ständige Konkurrenzkampf zwischen den Medien auch schnell zu unseriösen Darstellungen führen kann. Langfristig schlägt sich diese Konkurrenz der Medien in einem Wettbewerb zwischen Wissenschaftler*innen nieder. Wenn diese mediale Aufmerksamkeit suchen, müssen sie sich dafür den Regeln der Medien unterordnen. Die mediale Aufmerksamkeit wird zunehmend von Forschungsförderungsinstitutionen verlangt, die eine öffentliche Präsentation der Wissenschaft propagieren, dabei aber vergessen, wie viel Zeit dies kostet.

die Parallele auf der Hand: Beide Professionen rekonstruieren die Vergangenheit auf Grundlage der entdeckten Indizien. Insbesondere die Narrative in den erwähnten Fernsehsendungen neigen dazu, die Entdeckung der Geschichte mit detektivischer Arbeit zu verknüpfen. Fand sich in dem vorherigen Leitmotiv noch der Archetypus Indiana Jones, kann hier vom Archetypus Sherlock Holmes gesprochen werden. Dies trifft insbesondere auf die Darstellung des älteren, meist weißen und männlichen Professors zu, der durch Observation, Analyse, Wissen und Logik die Rätsel der Menschheit löst. Im Fernsehen werden diese Charaktere z. B. durch Henry Jones (Indiana Jones' Vater) oder Jean-Luc Picard (Kapitän des Raumschiffs Enterprise in der TV-Serie Star Trek: The Next Generation) verkörpert (Holtorf 2007, 75–83; siehe auch Pomponio 2020, 224–25).

3. *Archäolog*innen als Entdecker*innen von Geheimnissen:* Für gewöhnlich steht am Ende einer jeden Darstellung archäologischer Geschichten ein gelüftetes Geheimnis, das unser Denken über die Vergangenheit gänzlich umschreibt. Dieses dritte Motiv wird gerne von erfolgreichen Buchautor*innen wie Jared Diamond verwendet. Dieser fragt sich in seinem international erfolgreichen Buch *Kollaps – Warum Gesellschaften überleben oder untergehen* (2006), welche Geheimnisse vergangener Kulturen uns vor unserem eigenen Kollaps schützen können. Nimmt man auch hier die Indiana-Jones-Filme als Beispiel, jagt der Protagonist (Abenteurer) zusammen mit seinem Vater (Detektiv) nach nichts Geringerem als dem Heiligen Gral (Geheimnis). Andere Filme wie *Die Mumie* (1999) oder Autoren wie Erich von Däniken bedienen sich ebenfalls dieses Motivs (Holtorf 2007, 84–91).
4. *Archäolog*innen als Bewahrer antiker Kulturen:* Das letzte Leitmotiv Holtorfs bildet die Archäologie als Beschützerin antiker Funde und Stätten ab. Dieses Motiv ist erst in letzter Zeit in den von Holtorf untersuchten Massenmedien präsent, wie z. B. in verschiedenen Filmen und Büchern der letzten Jahre (so z. B. Deborah Cannon's *The Raven's Pool* (2004) oder der Hollywood-Film *The Body* (2001)). Hier wird die Archäologie als leitendes Organ zur Bewahrung von Kulturerbe eingesetzt (Holtorf 2007, 91–95). Dies kommuniziert gleichzeitig, dass die Archäologie betreibenden Nationen (Europa, U.S.A.) den nicht betreibenden Nationen (z. B. Westasien) überlegen sind.

Moshenska fügt diesen Leitmotiven noch zwei hinzu. Zum einen werden Archäolog*innen gerne als Grabräuber*innen dargestellt, die als Übertreter*innen von Grenzen definiert werden. Dies kann die Öffnung einer Grabkammer sein oder aber der Akt, gegen übernatürliche Gesetze zu verstoßen. Als bestes Beispiel kann die Öffnung der Grabkammer des Tutenchamun durch Howard Carter und seinen Auftraggeber Lord Carnarvon im Jahre 1922 gelten, der kurze Zeit darauf verstarb. Die Mythen um einen Fluch des Pharaos leben bis heute fort. Zum anderen existiert auch das Bild der*s verwirrten Archäolog*in. Dieses Bild

stellt die Figur als Bücherwurm und generell in einer anderen Sphäre denkende Gestalt dar, am eindrücklichsten durch den Freund und Kollegen des Indiana Jones, Marcus Brody, personifiziert, der sich in seinem eigenen Museum verlaufen hat (Moshenska 2017, 159–61).

Was Holtorf, Moshenska und (weiter oben in Kapitel 4) Kircher in ihren Arbeiten zeigen, ist die Medialisierung der Archäologie auf Grundlage etablierter subjektfokussierter Leitmotive von Abenteuer, Exotik und Entdeckung. Dabei ist es irrelevant, ob es sich um private Fernsehdokumentationen oder museal organisierte Ausstellungen handelt. Die Leitmotive werden stets für eine Popularisierung der dargestellten Themen verwendet. Der Erfolg der voranstehend erwähnten Fernsehdokumentationen oder der von Kircher untersuchten Ausstellungen zeigt, dass diese Darstellungsweise durchaus Wirkung hat. Dennoch erachtet er das „Erleben“ als Mittelpunkt moderner Darstellungen von Archäologie und verwendet oftmals den Begriff *Edutainment*. Sowohl Holtorf, Moshenska als auch Kircher fokussieren primär auf die Darstellung von Archäologie und damit eingeschlossen von Archäolog*innen in den modernen Medien. Vergangenheit wird hier also künstlich spannend gemacht, indem diese mit einem stereotypen Bild der Archäologie und von Archäolog*innen verbunden wird. In den von Holtorf, Moshenska und Kircher untersuchten Medien geht es weniger um die Darstellung von Wissen als solchem, als vielmehr um die Darstellung, wie das Wissen produziert wird.

Katrin Schmitt untersuchte in ihrer Dissertation deutschsprachige historische Romane sowie Fach- und Sachpublikationen und deren Geschichtsmodelle der westasiatischen Archäologie (2020). Sie stützt sich auf die Arbeiten von Suzanne Marchand (1996; 2010). Die in den frühen Arbeiten von Wissenschaftler*innen entstandenen Orientalismen haben sich sprachlich sowie strukturell bis heute erhalten und werden in verschiedensten Medien wiederholt. Dies gilt sowohl für die von Schmitt untersuchten historischen Romane als auch für archäologische Fach- und Sachpublikationen. Durch eine eurozentrische Erzählweise werden im untersuchten Material etablierte Orientalismen in Form von Wortschatz und Modalitäten verwendet und damit unreflektiert kommuniziert (Schmitt 2020, 16, 285–86). Schmitt weist ebenfalls darauf hin, dass sich das Fach der Archäologie dieser Debatte stellen muss:

„Deswegen kann das Fach Archäologie auch nicht aus der Verantwortung entlassen werden, denn speziell die deutschsprachige Archäologie Südwestasiens und ihre popularisierten Ableger, die historischen Romane, verfügen über einen erheblichen Einfluss auf das Verständnis des antiken wie auch modernen Südwestasiens und tragen daher eine spezifische soziokulturelle Verantwortung“ (Schmitt 2020, 287).

Es sollte deutlich geworden sein, dass die Kommunikation der Archäologie mit der breiten Öffentlichkeit heute nicht über die Wissenschaft selbst, sondern über medienwirksame Dar-

stellungen in verschiedenen Formaten verläuft. Romane, Ausstellungen und Fernsehdokumentationen sind nur einige Beispiele, die bis vor kurzem den größten Teil popkultureller Kommunikation zwischen der Archäologie und der an Archäologie interessierten Gesellschaft übernahmen. Dabei ging es nicht nur um die Darstellung von Vergangenheit, sondern mehrheitlich um die Darstellung von Archäologie und Archäolog*innen. Die Vermittlung von Vergangenheit wird in populären Medien häufig mit Abenteuer, Exotik und Schatzjägerei verknüpft und auf diese Art erfolgreich vermarktet. Somit haben die hier erwähnten Formate bislang gemein, dass diese passiv (Betrachten in der Ausstellung, Sehen einer Dokumentation, Lesen eines Romans etc.) wahrgenommen werden. Wir sehen an den Beispielen jedoch, dass bereits durch die passive Darstellung von Vergangenheit stereotype Bilder transportiert werden.

In den letzten Jahren hat ein anderes Medium immer größere Bedeutung gewonnen und übt inzwischen mehr Einfluss auf die Wahrnehmung von Vergangenheit, Archäologie und Archäolog*innen aus, als es durch die klassischen Medien bislang durchgeführt werden konnte:

„Clearly, the general public is interested in the past: They just want to choose the delivery format that suits them the best. For millions around the world, that format is video games“ (Rassalle 2021b, 8).

Die Untersuchung von Videospiele auf die Wahrnehmung der Archäologie, des Berufs der oder des Archäolog*in sowie der Vergangenheit allgemein hat gerade erst begonnen. Ich werde im Folgenden also den Einfluss der interaktiven Videospiele auf die öffentliche Wahrnehmung von Vergangenheit, Archäologie und Beruf genauer untersuchen. Auf Basis der Leitmotive Holtorfs und Moshenskys zu modernen Medien allgemein sowie den im ersten Teil der Arbeit angestellten Überlegungen sollen darüber hinaus alternative Leitmotive für die Darstellung von Stereotypen der Vergangenheit, Archäologie und von Archäolog*innen herausgearbeitet werden. Mithilfe dieser können Fragen zur Tradierung eurozentrischer Denkweisen im modernen Medium der Videospiele beantwortet werden.

4.3 VIDEOSPIELE

Statt auf die bereits erwähnten Medien wie den Film oder Romane möchte ich meine Untersuchungen populärer Medien und der damit verbundenen eurozentrischen Denkweisen auf Videospiele fokussieren. Die Untersuchung dieses Mediums steht noch am Anfang. Adam Chapman liefert in seinem Buch *Digital Games as History* (2016) drei Gründe, warum das Studium von digitalen historischen Spielen wichtig ist (Chapman 2016, 14–15), die ich hier zusammenfassen möchte:

1. Wie ich selbst in der Einleitung dargelegt habe, sind digitale historische Videospiele so populär wie noch nie. Die Auseinandersetzung mit Geschichte in Videospielen stellt einen der wichtigsten Einflüsse auf das Verständnis der Vergangenheit für breite Bevölkerungsschichten dar.
2. Durch die Auseinandersetzung mit Geschichte in populären Videospielen werden diese konstitutiver Teil des Vergangenheitsbilds und des Bilds der Archäologie in unserem kulturellen Gedächtnis. Insbesondere dieser Punkt lässt deutlich werden, warum wir uns als Archäolog*innen der Auseinandersetzung mit diesem Medium nicht entziehen dürfen.
3. Obwohl Videospiele mit historischen Inhalten große Popularität besitzen, wurde bislang kaum untersucht, warum dem so ist. Es gehört nichtsdestoweniger zu den Aufgaben von Geschichtswissenschaftler*innen zu verstehen, wie populäre Medien einen Einfluss auf das Vergangenheitsbild ausüben.

Ich kann allen drei Punkten nur zustimmen. Obwohl Chapman generell von Geschichtswissenschaftler*innen schreibt, sehe ich das Feld der Archäologie involviert, da es hierbei nicht nur um historische Inhalte, sondern um die Vergangenheitsdarstellung insgesamt geht. Zudem ist die Archäologie noch viel visueller ausgerichtet als die Geschichtswissenschaft. Neben der Popularität von Videospielen mit historischen Inhalten, der Konstituierung von Vergangenheitsbildern in unseren Köpfen und dem Mangel an Untersuchungen zum Thema sehe ich aber noch einen weiteren Grund für die Notwendigkeit der Beschäftigung mit diesem Medium. Die voranstehend beschriebene Verwendung stereotyper Bilder sowohl von der Vergangenheit selbst als auch der Menschen, die sich mit dieser beschäftigen, unterliegt noch heute einer eurozentrischen Bildsprache. Es stellt sich demzufolge die Frage, ob dies im Medium der Videospiele ebenso ist. Chapmans Argumentation folgend hat der enorme Einfluss populärer Medien wie Videospiele einen direkten Bezug auf die kulturelle Wahrnehmung der in den Spielen dargestellten Themen:

„Underlying examination of these popular forms is also the idea that these kinds of history are important because, by playing a role of constructing our

perception of the past, they are also part of forming our identities, our understanding of culture, society and even humanity“ (Chapman 2016, 12).

Im Zusammenhang mit der bisherigen Untersuchung früher und moderner archäologischer Rekonstruktionszeichnungen und der dort herausgearbeiteten Indikatoren findet sich jedoch noch ein weiterer Grund für einen Vergleich derselben mit Videospiele. Ich werde im Folgenden analysieren, ob es Parallelen zwischen den frühen Rekonstruktionszeichnungen und modernen Videospiele in der Darstellung von Vergangenheit sowie fremden Kulturen gibt und ob sich Stereotypen, die in beiden Medien auftreten, gut in Verbindung bringen lassen. Wie zuvor dargestellt, ist dies in Teilen für Romane oder Filme bereits geschehen. Es wird sich zeigen lassen, dass es eine kontinuierliche Entwicklung von den ersten populären Kommunikationsversuchen früher Archäolog*innen und den damit entstandenen Stereotypen (die ich bereits im ersten Teil der Arbeit dargestellt habe) zu den heute sehr einflussreichen und von Nicht-Archäolog*innen erstellten und größtenteils gespielten Videospiele gibt. Vor der Analyse ist jedoch eine Einführung in den Bereich der *Game Studies* vonnöten.

Der Bereich der *Game Studies* hat sich im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts als Subdisziplin der Kunstwissenschaften herausgebildet. Die in diesem Fach untersuchten Spiele existieren seit den 1950er-Jahren und stammen aus dem Bereich der KI-Forschung. Seit den 1970er-Jahren wurden Spiele auch privat auf Computern oder Konsolen gespielt, was eine Popularisierung des Mediums zur Folge hatte. Spätestens seit den 1980er-Jahren gibt es schließlich Systematisierungen sowie wissenschaftliche Untersuchungen, die den Grundstein zu den *Game Studies* legten. Um die Wende zum 21. Jahrhundert debattierten verschiedene Forscher*innen das problematische Verhältnis von ludischen (spielerisch-mechanischen) zu narrativen Elementen von Videospiele – eine bislang anhaltende Grundsatze debatte in diesem Forschungsbereich (siehe auch Elliott und Kapell 2013, 17–19). Zeitgleich etablierten sich in skandinavischen wie angelsächsischen Universitäten erste Professuren sowie die dazugehörigen Bachelor-, Master- und Promotionsstudiengänge. In Deutschland hat sich 2014 die erste *Game-Studies*-Professur an der Technischen Hochschule in Köln gebildet (Freyermuth 2020; Pfister und Winnerling 2020, 27–28).

Parallel zu den *Literary Studies* oder den *Film Studies* verschreibt sich der Bereich der *Game Studies* den Fragen nach der kulturellen Bedeutung und gesellschaftlichen Wirkung von Videospiele als Kunst. Darüber hinaus evaluieren die *Game Studies* den weitreichenden gesellschaftlichen und kulturellen Einfluss der Videospiele. Die Bildung einer Medienkompetenz in diesem Bereich ist erklärtes Ziel dieser neuen Wissenschaft (Freyermuth 2020; Pfister und Winnerling 2020). Pfister und Zimmermann unterstreichen den enormen Einfluss der Videospiele auf die Gesellschaft:

„Sie[, die digitalen Spiele,] geben Auskunft über die Gesellschaft, Kultur und Politik, die sie hervorgebracht hat. Zu Erforschen ist hier, inwiefern sich dieser Entstehungskontext im Spiel selbst wiederfindet, also welche Rückschlüsse sich auf Basis der Spiele auf in deren Entstehungszeit vorherrschende Ideologien, Gepflogenheiten oder Zwänge ziehen lassen“ (Pfister und Zimmermann 2020, 111).

Hier findet sich für das Medium Videospiele dieselbe Motivation zur Untersuchung, wie ich sie für die Auseinandersetzung mit frühen Rekonstruktionszeichnungen angesetzt habe: Entstehungskontexte, Ideologien und Kommunikation von Medien. Ein ähnliches Beispiel wird von Möring angeführt. In einer Untersuchung der Universität Potsdam konnte gezeigt werden, dass Videospiele, die sich z. B. mit dem Thema „Klima“ beschäftigen, enormen Einfluss auf die Wahrnehmung der Videospiele*r*innen ausüben. Damit wirken Videospiele beeinflussend auf die Untersuchungsgruppe und bestimmen, wie das Thema Klima unter diesen wahrgenommen wird (Möring 2020, 123). Auch Nico Nolden diskutiert den politischen Einfluss, den manche Spiele auf die Videospiele*r*innen ausüben können. Wenn diese Stunden über Stunden in einem Spiel verbringen, das durch das Narrativ politische Positionen bezieht, scheint es nach Nolden unwahrscheinlich, dass dies keinen Einfluss auf die mittels Agenten handelnden Videospiele*r*innen hat. Wenn Spieler*innen also bedingt durch die Spielmechanik gewissen Handlungsweisen ausgesetzt sind, die auf den ersten Blick nicht eindeutig als falsch oder verboten erkannt werden können, kann die ständige Wiederholung dieser Handlungsweisen Einfluss auf die Videospiele*r*innen haben (Nolden 2020, 74; aber auch Winter 2021, 12; Yee 2014).¹⁰⁷

Kürzlich hat sich Daniel Giere mit dem Thema der Repräsentation und Rezeption von Geschichte in Videospiele*n auseinandergesetzt und untersucht, inwieweit digitale Spiele zur Wissensvermittlung im Unterricht verwendet werden können (Giery 2019). In seiner empirischen Studie setzt sich Giery mit den Wechselwirkungen von historisierenden, historistischen, pseudohistoristischen und historischen Spielwelten zu den Spieler*innen auseinander, die er mittels einer strukturellen Kopplung miteinander verbunden sieht (Giery 2019, 105–50). Er stützt sich auf das Strukturanalysemodell von Chapman (2016) sowie weitere Modelle zur Erfassung von individuellem Geschichtsbewusstsein der Spieler*innen und gelangt zu aufschlussreichen Ergebnissen. Zuerst kann er feststellen, dass je visuell realistischer die digitale Spielwelt bei den Videospiele*r*innen wahrgenommen wird, die historischen Darstellungen innerhalb der dargestellten Welt als wahrer empfunden wurden (Giery 2019, 344–47). Zudem konnte er herausarbeiten, dass je mehr historisches Vorwissen Videospie-

¹⁰⁷ Ähnlich argumentiert (Freyermuth 2020, 32).

ler*innen aufweisen, desto kritischer die dargestellten Inhalte innerhalb der Spielwelten beurteilt werden. Giere konnte also im Umkehrschluss Folgendes aufzeigen: Je weniger Vorwissen über die dargestellte Geschichte vorhanden ist, desto eindringlicher werden diese Darstellungen innerhalb des untersuchten Spiels als *Transfereffekte* ins Geschichtsbewusstsein der Probanden aufgenommen (Giere 2019, 347–50). Nach Giere können diese *Transfereffekte* nur durch starke, als anachronistisch wahrgenommene Elemente¹⁰⁸ unterbrochen werden (Giere 2019, 345–46). Dies ist für ein populäres Medium, das zu großen Teilen von Videospiele*rinnen ohne archäologisches, historisches oder kolonial-geschichtliches Vorwissen gespielt wird, von besonderem Interesse. Denn ohne das nötige Vorwissen können viele Elemente in diesen Spielen nicht als fremd wahrgenommen und damit der *Transfereffekt* unterbrochen werden. Wir können also wie bei der Nutzung orientalistischer Bilder in Filmen wie *Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes* (1981) oder *Die Mumie* (1999) nicht ignorieren, dass auch in Videospiele*n vergangene Kulturen mystifiziert oder entfremdet werden und dies demnach in das Bewusstsein der Spieler*innen Einzug findet. Parallel dazu ist ebenso relevant, wie der Beruf der Archäologie in diesem Medium dargestellt wird, denn Vorbilder wie Indiana Jones oder Lara Croft bilden die Arbeit und Verantwortung realer Archäolog*innen nur einseitig oder überhaupt nicht ab (siehe Kapitel 4.4.2).

Der von Giere beschriebene *Transfereffekt* wird von Matthew Winter ebenfalls angeführt (auch wenn er diesen nicht so nennt und nicht empirisch belegt). Er begründet dieses Phänomen mit der Praxistheorie, die besagt, dass Verhaltensweisen durch die sozialen Strukturen bestimmt sind, in denen sie ausgeführt werden. Das Agieren innerhalb dieser Strukturen (also die Verhaltensweisen) beeinflusst die sozialen Strukturen aber wiederum, sodass ein sich stets wiederholender Kreislauf entsteht. Basierend auf Bourdieu argumentiert Winter weiter, dass die ständige Wiederholung, also der Habitus, die Wahrnehmung beeinflusst und sich langfristig festigt. Durch die Verkörperung (*embodiment*) interaktiver Videospielecharaktere und die ständige Wiederholung der auf den Regeln des Spiels durch die Spieledesigner*innen festgelegten Parameter wird also ein Habitus geformt, der Teil der eigenen sozialen Struktur wird (Winter 2021, 16–18).

„Game design is informed by already existing suppositions about the discipline, influenced by other popular culture media, and thus reinforcing those suppositions. This recursive process of defining archaeological practice, if uncorrected, then conditions nonarchaeologists about the nature and practice of archaeology“ (Winter 2021, 18).

¹⁰⁸ Ganz ähnlich wie Berthold Brechts Verfremdungseffekt.

Dies ist für diese Untersuchung von besonderer Wichtigkeit, da ich im Folgenden nicht nur die visuellen Tradierungen in den Videospielen, sondern auch die Stereotype untersuchen möchte. Wenn Videospiele*innen also als Archäolog*innen in einem Videospiel agieren und unethische Handlungen durchführen, ist ähnlich wie in den voranstehend genannten Beispielen davon auszugehen, dass diese Handlungen von den Videospiele*innen nicht als unethisch wahrgenommen werden und demnach *Transfereffekte* stattfinden bzw. sich ein praxistheoretischer Habitus formt. Im Gegensatz zu gewaltverherrlichenden Handlungen, bei denen der Unterschied zwischen Fakt und Fiktion deutlich ist (Unterbrechung eines Transfereffekts), ist die ethische Trennlinie bei archäologischen Handlungen, also den Arbeitsweisen heutiger Archäolog*innen, viel unbekannter (siehe dazu die Arbeiten von Holtorf 2007; Kircher 2012; Moshenska 2017). Es ist infolgedessen wichtig zu erkennen, was Fakt und was Fiktion ist, um den Transfereffekt unethischer Handlung im Zusammenhang mit dem Beruf der Archäologie aufzuzeigen und unterbrechen zu können.

Da ich aber argumentiere, dass dieser *Transfereffekt* für gewöhnlich stattfindet, ist es notwendig zu verstehen, warum die dargestellte Welt als authentisch empfunden wird und demnach keine Unterbrechung des Transfereffekts stattfindet. Doch wie beurteilen Nicht-Archäolog*innen oder Nicht-Historiker*innen die Authentizität von Spielen mit archäologischen oder historischen Inhalten? Neben den bereits vorgestellten Arbeiten existieren in den historischen Wissenschaften spezialisiertere Forschungsthemen, die sich explizit mit der Darstellung von Geschichte in populären Medien und damit verbundenen Bereichen auseinandersetzen. Hier wird der Begriff der *gefühlten oder empfundenen Authentizität* untersucht. Authentizität (*authenticity*)¹⁰⁹ meint hier nicht die Genauigkeit (*accuracy*) in der Darstellung von Vergangenheit, sondern das Gefühl, sich in dieser zu befinden – ganz gleich ob dies dem Forschungsstand entspricht oder nicht (F. Zimmermann 2021, 22–24). Felix Zimmermann beschreibt in der Einleitung zum Sammelband *History in Games* (Lorber und Zimmermann 2020), wie sich Spieler*innen in Videospielen mit der Realitätswahrnehmung auseinandersetzen und fasst hier Adam Chapman zusammen:

„As Adam Chapman has argued, digital games can also be understood as affording heritage experiences. What all of these practices offer or claim to be offering are authentic experiences of the Past“ (F. Zimmermann 2020, 14).

¹⁰⁹ Zum Begriff der Authentizität in der Archäologie/Anthropologie siehe Theodossopoulos (2013) oder Bruner (2004). Um eine Verwechslung mit einer echten Authentizität oder der archäologisch konstruierten Authentizität zu vermeiden (vgl. hierzu auch die Diskussion von Cornelius Holtorf's „*pastness*“ (2013)), spreche ich hier von einer *gefühlten Authentizität*. Angela Schwarz spricht ebenfalls über dieses Phänomen, nennt es aber „*gefühlte Geschichtswelt*“ (Schwarz 2012).

Für Zimmermann dient die Jagd nach *gefühlter Authentizität* als Heilung für das, was der modernen Gesellschaft fehlt. Er bedient sich dafür bei Baudrillard, der von einem „hyperrealen Nebel“ spricht, in dem wir uns heute befinden (F. Zimmermann 2020, 12; Baudrillard 1994, 82). Zimmermanns Gedanke ist, dass die Welt der Computerspiele im Allgemeinen eine Flucht in eine andere Realität gewährt. Spiele, im historischen Kontext im Speziellen, suggerieren durch ihre Verankerung in der Vergangenheit bereits eine gewisse „Authentizität“, die von den Hersteller*innen stets betont und beworben wird. Sie bietet eine noch greifbarere Realität, als es z. B. Filme oder Romane tun, und damit einen noch unnahbareren Zufluchtsort.

„Insofern stellen digitale Spielwelten keine historisch akkurate Verarbeitung dar, sondern vermitteln ein Gefühl davon, was als realistisch wahrgenommen werden kann. Sie lassen den Rezipienten dabei in eine aktive Rolle schlüpfen, der die Konstruktion von Geschichte mit beeinflusst. Man kann davon ausgehen, dass so auch eine stärkere Bindung der Nutzer an die historischen Verarbeitungen erzeugt wird“ (Giere 2019, 83).

Vergleicht man dies mit den in Kapitel 3 behandelten Rekonstruktionszeichnungen und dem mit der Zeit der Industrialisierung zusammengebrachten Identitätsverlust, liegen die Parallelen auf der Hand. Videospiele haben also unlängst einen Aspekt für die ersehnte Verbindung zur Vergangenheit in der modernen Gesellschaft übernommen. Ausstellungen, archäologische Dokumentationen oder Filme mit historischen Inhalten erfüllen diesen Zweck zwar auch, doch die Anzahl der Videospiele in diesem Bereich steigt stark. Die *gefühlte Authentizität* (Zimmermann) spielt meines Erachtens bei den *Transfereffekten* (Giere), also der Übertragung von in Spielwelten dargestellten Tatsachen, eine wichtige Rolle. Wird der oder die Spieler*in mittels *gefühlter Authentizität* immersiv in die Spielwelt „entführt“, steigt der Realismus dieser Videospiele und damit die Chance auf einen Transfereffekt (Giere) in das Bewusstsein der Spielenden. Können diese keine eindeutigen Marker zur Unterbrechung ebendieser Transfereffekte erkennen, festigt sich das in den Videospielel vermittelt Bild also praxistheoretisch als Habitus im Wahrnehmungshorizont der Spielenden (Winter). In diesem Licht stellt die folgende Analyse moderner Videospiele eine logische Konsequenz der Untersuchung früher Rekonstruktionszeichnungen dar.

4.4 FALLBEISPIELE: VIDEOSPIELE

Ich werde in den folgenden zwei Unterkapiteln Videospiele vorstellen, die auf der einen Seite nicht subjektfokussiert sind und die (alt-)westasiatische Kultur abbilden und auf der anderen Seite subjektfokussiert mehr den Beruf der Archäologie und Archäolog*innen in den Fokus rücken. In diesem Zusammenhang meint *nicht subjektfokussiert* aber nicht den vorher bereits angesprochenen Katalogismus aus archäologischen Publikationen, sondern eher den Fokus auf ganze Kulturen statt auf einzelne Subjekte. Dieser Fokus zeigt sich meist, wenngleich nicht ausschließlich, in verschiedenen Formen der Aufbauspiele, bei denen man eine bestimmte Nation oder Kultur (im Gegensatz zu einem oder einer Held*in) spielt. Ich spreche daher im Folgenden von *kulturfokussierten* auf der einen und *subjektfokussierten Videospiele* auf der anderen Seite.¹¹⁰

Bei den kulturfokussierten Videospiele werden Kulturen generell normativ dargestellt. So können Darstellungen von Architektur und historischen Persönlichkeiten genauer untersucht werden. Dies ist interessant, da man hieran sehen kann, wie bestimmte Stereotype aus den Bildmedien der Archäologie in die modernen populären Medien übertragen wurden. Es wird auch deutlich, wo eurozentrische Denkweisen eine Rolle spielen und wie diese dargestellt und auf bestimmte Kulturen übertragen werden.

Die subjektfokussierten Videospiele hingegen zeigen auf, wie Stereotype über den Beruf der Archäologie abgebildet werden. Wie voranstehend argumentiert, versetzen sich Videospiele*innen in die Rolle der Archäolog*innen und nehmen u. U. unethische Handlungen nicht mehr als solche wahr. Für die Synthese der Untersuchung ist dieser Punkt in besonderem Maße wichtig, sodass ich hier einen stärkeren Fokus bei der Analyse der Charaktere und Narrative legen werde.

4.4.1 Kulturfokussierte Videospiele

In diesem Kapitel werden zwei Beispiele von kulturfokussierten Videospiele vorgestellt, die Altwestasien thematisieren. Diese Spiele folgen nicht der Erzählung eines oder einer Protagonist*in, sondern stellen unterschiedliche Kulturen als fest abgegrenzte Entitäten dar, die durch den oder die Spieler*in gesteuert werden. Dies erfolgt zumeist in sog. 4X-Spielen, wobei die vier X für *Explore*, *Expand*, *Exploit* und *Exterminate* stehen. Bei diesen Spielen agiert

¹¹⁰ Chapman unterscheidet z. B. determinierte Spiele und realistische Simulationen von offenen Erzählstrukturen und konstruktiver Geschichte (Chapman 2016, 79–83, 137–46). Auch die von mir untersuchten Spiele lassen sich in diese Kategorien einordnen. Allerdings liegt der Fokus bei Chapman auf dem in Videospiele vermittelten Geschichtskonstrukt und weniger auf den zugrunde liegenden Stereotypen. Ich habe mich daher dazu entschlossen, die Kategorien *subjektfokussiert* und *kulturfokussiert* zu verwenden.

man als zeitloser bzw. unsterblicher Herrscher einer Nation und versucht durch Strategie in Form von Aktionen, die sich auf Erforschung, Ausdehnung, Ausbeutung und Zerstörung reduzieren lassen, andere Nationen zu besiegen. Es steht nicht ein oder eine individuelle*r Herrscher*in im Mittelpunkt, sondern eher die Kulturen und ihre Errungenschaften selbst. Ähnlich verhält es sich bei sog. City-Building-Spielen, in denen Dörfer und Städte bestimmter Kulturen errichtet werden und bei denen durch die Verwaltung von Nahrung, Handel oder Ressourcen versucht wird, bestimmte Ziele zu erreichen. Hier geht es weniger um direkte Konfrontation mit anderen Nationen als vielmehr um die Verwaltung der eigenen. Dabei stellen 4X-Spiele und City-Building-Spiele nicht die einzigen Genres der kulturfokussierten Videospiele dar, sind jedoch die Spielarten, die im Rahmen dieses Kapitels näher betrachtet werden. Ich werde im Folgenden je ein repräsentatives Beispiel für beide Arten vorstellen.¹¹¹

4.4.1.1 *Civilisation*

Eine der berühmtesten Vertreterinnen des 4X-Genres ist die seit 1991 produzierte Reihe *Civilisation*, in deren letztem Teil *Civilisation VI* (2016) Völker wie die Phönizier, Sumerer oder Perser auftreten. In älteren Teilen der Reihe konnten auch Assyrer, Babylonier oder Hethiter gewählt werden. Die Spiele der *Civilisation*-Reihe erfreuen sich großer Beliebtheit, wie Mol und Politopoulos darlegen. Nach ihnen wurde zwischen 2010 und 2016 mehr Zeit damit verbracht *Civilisation V* (2010) zu spielen als sechs der größten Museen der Welt¹¹² zu besuchen (Mol und Politopoulos 2021, 44). Die Spiele der Reihe folgen einem stets gleichen Aufbau: Nachdem man sich für eine zu spielende Nation entschieden hat, beginnt das Spiel mit wenigen Spielfiguren auf einer noch größtenteils unerforschten Karte. Durch die Gründung von Siedlungen, den Ausbau von Städten, Straßen und Militär sowie diplomatische Beziehungen, die obendrein in Krieg ausarten können, versucht man, die stärkste Nation im Spiel zu werden und eines von mehreren Zielen zu erreichen. Dabei repräsentiert das Spiel grundlegende imperialistische Werte, indem Erforschen und Erobern nicht nur Teil der Spielmechanik sind, sondern belohnt werden und die gängigste Art darstellen, das Spiel zu gewinnen. Auch die Mechanik der Forschung, die von einfacheren Dingen wie dem Rad bis hin zu den Weltraum kolonialisierenden Raketen reicht, zeugt von einer sozialdarwinistischen Grundüberzeugung, in der die höher entwickelten Zivilisationen einen klaren Vorteil gegenüber anderen haben (Kubetzky 2012, 89–92; Martino 2021, 34; Mol und Politopoulos 2021, 46–47).

¹¹¹ Zu weiteren kulturfokussierten Spielen mit (Alt-)Westasiatischen Kulturen gehören z. B. *Rome: Total War: Alexander* (2006), *Lionheart: King's Crusade* (2010), *Age of Empires Definitive Edition* (2019) oder *Sumerians* (2020). Auch *Anno 1404* (2009) zeigt westasiatische Kultur des 15. Jahrhunderts und wurde bereits durch Angela Schwarz untersucht (Schwarz 2012, 216–20).

¹¹² Zu diesen zählen die Autoren den Louvre, das Nationalmuseum von China, das Metropolitan Museum of Art, die Museen des Vatikan, das British Museum und das Tate Modern.

Mol und Politopoulos zeigen auf, mit welcher Bildsprache insbesondere das Persische Reich in *Civilisation VI* und früheren Versionen des Spiels dargestellt wird. Sie untersuchen dazu die Darstellungen der Herrscher, Einheiten, Gebäude, Sprache, Symbolik sowie der Hauptstadt innerhalb des Spiels. Sie gelangen zu dem Ergebnis, dass die Darstellungen den Vorstellungen der westlichen Welt entsprechen und damit westliche Erwartungshaltungen befriedigen. Dies beginnt mit den Visualisierungen der Herrscher (Xerxes, Dareios I. oder Kyros II. als bekannteste Figuren der persischen Antike), spezifischen Gärten (Pairidaeza oder „paradeisos“) und geht über zur Konzeptionalisierung des Persischen Reichs als merkantiler, kriegführender und monarchisch orientierter Nation (Mol und Politopoulos 2021, 48–51). Die Darstellungen des persischen Reichs innerhalb der *Civilisation*-Reihe entsprechen demnach einem abstrakt-konstruierten Persien, das auf eine Epoche verengt wird:

„From what is discussed above it becomes apparent that Civ has a very particular view of Persia. For Civ, Persia is its Achaemenid phase sprinkled with cultural characteristics of other periods of Persian history or histories of the broader Near East“ (Mol und Politopoulos 2021, 50).

Mol und Politopoulos zeigen hier also schon eindrücklich, wie stereotype Vorstellungen die Gestaltung von Kultur(en) in Videospielen steuern und diese Kulturen zugleich enthistorisieren. Doch neben den von den Autoren vorgestellten Beispielen sind noch weitere zu nennen. Eine Mechanik im Spiel bspw. beinhaltet den Gebäudetyp des Wunders, um kulturelle, religiöse oder andere Boni zu erhalten. Dabei wird zwischen Weltwundern (kann jeweils nur einmal im Spiel gebaut werden) und Nationalwundern (kann von jeder Zivilisation einmal im Spiel gebaut werden) unterschieden. Diese Wunder orientieren sich an realen außergewöhnlichen Projekten wie der Großen Mauer, Machu Picchu oder der Freiheitsstatue. Im Spiel *Civilisation VI* (2016) existieren aus dem Bereich Altwestasien vier Wunder: Die Apadana, Etemenanki, die Hängenden Gärten und Petra (Taf. 32a-d).¹¹³

Während es sich bei Petra eindeutig um einen Nachbau der noch heute sichtbaren Anlage Ad-Deir in Petra handelt (Taf. 33a), sind die anderen drei Wunder Rekonstruktionen. Die Darstellung der Apadana im Spiel entspricht aller Wahrscheinlichkeit nach einer Mixtur von verschiedenen bereits vorhandenen Rekonstruktionen und kann nicht näher bestimmt werden. Bei der Rekonstruktion des Etemenanki können allerdings klare Parallelen zu einer Rekonstruktion Babylons gezogen werden, die im Rahmen der Ausstellung *Mesopotamia* (22. Juni 2013 – 5. Januar 2014) des Royal Ontario Museum in Toronto, Kanada gezeigt wurde (Taf. 33b). Hier finden sich blau glasierte Ziegel am Tempel, den Tordurchgängen und Zin-

¹¹³ Dabei wurden lediglich drei der vier Wunder tatsächlich entdeckt. Die Hängenden Gärten wurden bislang nicht lokalisiert (siehe Dalley 1994).

nen der einzelnen Stufen, eine Charakteristik, die bei anderen Rekonstruktionen in dieser Kombination nicht vorkommt. Zusätzlich wurde die Darstellung im Spiel mit Schmuckelementen ausgestattet, die sich an denen des Ishtar-Tors orientieren. Bei der Darstellung der Hängenden Gärten handelt es sich meiner Meinung nach um eine Ansammlung verschiedener Elemente des Ishtar-Tors in Kombination mit geläufigen Darstellungen der Hängenden Gärten. Es wird also deutlich, dass hier zur Rekonstruktion dieser ikonischen Monumente lediglich geläufige und im Internet leicht aufzufindende Darstellungen zurate gezogen wurden.

In einem später erschienenen Zusatz zum Spiel mit dem Namen *Civilisation VI - Babylon Pack* (2020) können neben den bereits erwähnten Zivilisationen auch die Babylonier (unter der Herrschaft Hammurabis) gespielt werden. Babylons einzigartige Fähigkeit trägt den Namen *Enuma Anu Enlil* – eigentlich eine Ansammlung von Omina-Texten aus Ninive und Babylon – und ermöglicht es uns im Spiel, bestimmte wissenschaftliche Forschungen schneller voranzutreiben. Als besondere Spezialeinheit können die Babylonier die *Šābum kibittum* steuern. Der Begriff wird im Assyrian Dictionary als *heavily armed troops* übersetzt (Oppenheim 1995, 5:92), wobei das Wort *šābu* generell eine *group of people* oder *troop of soldiers* (Oppenheim 2004, 16:46–55) und *kibittu* *full force* oder *full strength* (Oppenheim 2008, 8:330–31) bezeichnet. In einem altbabylonischen Text aus Mari¹¹⁴ wird Hammurabi sogar als Entsender dieser Truppen erwähnt. Hier handelt es sich demzufolge um eine sehr detaillierte Rekonstruktion babylonischer Vergangenheit. Die Spezialeinheit zeichnet sich durch erhöhte Bewegungs- und Sichtfähigkeit sowie einen Bonus gegen Kavallerie aus. Die Visualisierung Hammurabis (Taf. 34a) folgt weniger den bekannten Darstellungen des altbabylonischen Herrschers (wie auf dem Codex Hammurabi), sondern scheint eher eine Mischung aus den Darstellungen assyrischer Herrscher zu sein. Während die Kopfbedeckung der von Assurbanipal ähnelt (Taf. 34c), folgt die Bekleidung mit einem kurzärmeligen Kleid und dem übergehängten ausgefransten Schal eher der von Assurnasirpal II. (Taf. 34b). Die Farben der Kleidung richten sich nach den blau-gelben Farben des Ishtar-Tors. Hammurabi wird hier, ganz ähnlich wie für das Persische Reich beschrieben, in einem konstruierten generisch-mesopotamischen Stil visualisiert.

Dom Ford hat bereits auf die Problematiken dieser 4X-Spiele in Zusammenhang mit Postkolonialismus aufmerksam gemacht und die imperialistischen Narrative des Spiels sowie den Einsatz des Spiels im Unterricht kritisiert (Ford 2016). Ähnlich argumentiert Thomas Kubetzky in seiner Untersuchung des dritten Teils der Spielreihe (2001) und hebt die Problematiken im Zusammenhang mit der Verwendung des Spiels im Unterricht hervor (Kubetzky 2012).

¹¹⁴ ARM 2,22, CDLI Nummer P272934. URL: https://cdli.ucla.edu/search/search_results.php?SearchMode=Text&ObjectID=P272934 (Abrufdatum 05.12.2021).

Shannon Martino weist zudem auf die erforschbare Fähigkeit „Archäologie“ hin, die innerhalb des Spiels erlangt werden kann. Hat man einen bestimmten technologischen Status erreicht, der durch die Förderung von Forschung innerhalb des Spiels vorangetrieben wird, ist man in der Lage, Archäolog*innen auszubilden und diese dann archäologische Fundstätten auffinden zu lassen. Um allerdings die Fähigkeit *Archäologie* freizuschalten, ist zunächst die „technologische Errungenschaft“ des *Kolonialismus* zu erforschen. Hier wird also der direkte Zusammenhang zwischen Kolonialismus und Archäologie kommuniziert und für das Voranschreiten innerhalb des Spiels erzwungen. Zudem hat man, wenn man eine Ausgrabungsstätte erforscht und ein Artefakt gefunden hat, als Spieler*in die Wahl, das gefundene Artefakt ins Museum zu bringen, um den Tourismus voranzutreiben oder es an die indigene Kultur zurückzugeben. Hierin drückt sich der kolonialistisch konnotierte Besitzanspruch der Archäologie an antiken Kulturgütern aus, wenngleich zumindest die Wahl zwischen Appropriation und ethisch korrektem Handeln gelassen wird. Für die Nation England existiert darüber hinaus noch der sog. *British Museum Perk*, also die spezielle Fähigkeit, dass England mehr Objekte in seinem Museum platzieren und zwei anstatt einer bzw. eines Archäolog*in beschäftigen darf (Martino 2021, 40–41).

Wie Mol und Politopoulos gezeigt haben, verwendet das Spiel stereotype Elemente, um das Gefühl einer Zugehörigkeit von Personen und Gebäuden zu einer bestimmten Nation zu erzeugen. Dabei mischen sich zu Teilen spezifische Details (wie die Einheit der *Şābum kibittum* oder der Gebäudetyp des *Pairidaeza*) mit allgemeinen zu einem Pastiche an Elementen aus einer bestimmten Region (wie die Kleidung Hammurabis), die *gefühlte Authentizität* erschaffen sollen, obwohl sie selbst alles andere als authentisch sind. Die Darstellung des persischen, babylonischen, assyrischen Reichs (oder auch anderer) soll auf die Spieler*innen authentisch wirken. Um dies zu erzeugen, müssen bekannte Elemente (wie die Farben des Ishtar-Tors oder die Architektur Petras) genutzt werden (Pfister und Winnerling 2020, 54). Es kommt dabei weniger auf die Genauigkeit (also ob die Elemente richtig verwendet oder korrekt rekonstruiert wurden) an als vielmehr auf den Bekanntheitsgrad und damit die subjektive Verbindung zu einer bestimmten Kultur, in anderen Worten: um Stereotypen. Die realen kulturellen Elemente, wie die *Şābum kibittu*, werden als Authentizitätsmarker verwendet. Der oder die Interessierte kann sich einfach über eine Internetsuche über die „Echtheit“ des Spiels informieren.

4.4.1.2 Nebuchadnezzar

Ein aktuelles Videospiele aus dem Bereich der City-Building-Spiele ist das 2021 veröffentlichte Spiel *Nebuchadnezzar*. Hierbei tritt die oder der Spieler*in nicht gegen konkurrierende Reiche an, sondern muss als unsterbliche*r Herrscher*in seine oder ihre eigene mesopotamische Nation wirtschaftlich zu Erfolg führen und gewisse Ziele im Spiel erreichen. So reicht

es manchmal, eine bestimmte Anzahl von Häusern zu errichten (für die eine bestimmte Anzahl an Materialien benötigt wird). Andere Missionen verlangen eine gewisse Größe der Einwohnerzahl (florierender Handel) oder die Fertigstellung einer Zikkurrat (Herstellung von Lehmziegeln). Je weiter man in den Missionen aufsteigt, umso schwieriger und komplexer werden die Spielmechaniken, Produktionsketten oder Gebäudetypen. In späteren Leveln des Spiels kann man verschiedene „Monumente“ wie die Bibliothek des Assurbanipal (Taf. 35) errichten. Um diese Ziele zu erreichen, muss der oder die Spieler*in Ressourcen abbauen und verteilen. Dabei muss sowohl auf die Versorgung der Einwohner*innen¹¹⁵ wie der Bauprojekte geachtet werden.

Es gibt mehrere Städte, die in der Kampagne (eine Abfolge von Spielszenarien mit aufbauender Schwierigkeit) durchlaufen werden, die von Mureybet im PPNA bis Jemdat Nasr in der Jemdat-Nasr-Periode reichen. Daneben finden sich einige Karten, die als *Freeplay*, also außerhalb der Kampagne spielbar sind und nicht aufeinander aufbauen. Obwohl die zu spielenden Stätten tatsächliche mesopotamische Fundorte sind, werden neben dem Namen keinerlei Bezüge zu diesen aufgebaut. Die Spielmechanik in den verschiedenen Spielszenarien ist stets dieselbe und die Bewohner*innen, Gebäude und Monumente sehen in jeder Zeitperiode gleich aus. Lediglich die Komplexität nimmt zu, sodass der oder die Spieler*in elaboriertere Gebäude erst in späteren Perioden errichten können. Dabei orientieren sich die Rekonstruktionen der Gebäude an (wenngleich auch nicht immer archäologisch belegtem) bekanntem Material. Während die Gebäude einer Farm eindeutig ein *mudhif* abbilden (Taf. 36a), sind die Wohnbauten generische Lehmhäuser mit Bemalung, Fenstern und zahlreichen vor der Sonne schützenden Planen (Taf. 36b). Die Vorlage für diese Rekonstruktion ist nicht eindeutig zu identifizieren. Die Wohnbauten in *Nebuchadnezzar* (2021) ähneln jedoch stark denen aus dem vier Jahre zuvor erschienenen und sehr populären *Assassin's Creed: Origins* (2017) und könnten von dort inspiriert worden sein (Taf. 36c). Dabei bildet *Origins* allerdings das ptolemäische Ägypten ab.

Es zeigt sich also auch an dieser Stelle, dass generische Elemente mit detaillierten, aber nicht näher beleuchteten Fakten der Archäologie verknüpft werden. Dabei ist egal, ob die Rekonstruktionen der Gebäude akkurat sind, solange sie stereotype Elemente mesopotamischer Kultur abbilden und ein *Gefühl der Authentizität* erzeugen. Diese *gefühlte Authentizität* kann allerdings auch dadurch erzeugt werden, dass Elemente aus anderen weitaus bekann-

¹¹⁵ Einwohner*innen haben für bestimmte Stufen unterschiedliche Ansprüche. Während die unterste Stufe lediglich Brot und Wasser benötigt, verlangen höhere Stufen Keramik, Milch oder andere Luxusgüter. Um z. B. Keramik zu erstellen, müssen aber zunächst Produktionsstätten errichtet werden. Eine Verteilung der Güter mittels Marktplätze sowie die Bezahlung aller Arbeiter*innen durch ausreichend Steuergelder muss ebenfalls bedacht werden. Dabei greifen die hier verwendeten Elemente ebenfalls auf Stereotype zurück, so ist bislang nicht geklärt, ob es überhaupt Marktplätze in Altmesopotamien gab.

teren Videospiele übernommen werden. Es entsteht dadurch eine tradierte Welt innerhalb der Videospiele.

Hinzu kommt, dass die in den Videospiele erzählte bzw. gespielte Geschichte eine Geschichte der Herrscher*innen ist und nicht aus Sicht der Bewohner*innen erzählt wird. Hier findet sich eine Parallele zu der stark auf elitäre Klassen beschränkten Geschichtsschreibung der Archäologie selbst (siehe dazu Bernbeck 2009). Dies unterstreicht zugleich die Relevanz wissenschaftlich fundierter Abbildung unserer Vergangenheit in diesen.

4.4.1.3 Zusammenfassung

Wie die Vorstellung der beiden repräsentativen kulturfokussierten Videospiele gezeigt hat, liegt eine Mischung aus bekannten nachschlagbaren Fakten und Stereotypen vor, also Darstellungen, die der Erwartungshaltung der Spieler*innen entsprechen. Während *Civilisation VI* mit detaillierten kulturspezifischen Spielmechaniken (z. B. *Šābum kibittum*, *Enuma Anu Enlil*) glänzt, beruft es sich bei der visuellen Darstellung der Gebäude oder Herrscher auf stereotype Vorstellungen. Diese eurozentrische Einstellung spiegelt sich auch in der Darstellung des Berufs der oder des Archäolog*in selbst wider, indem diese*r lediglich mithilfe der Errungenschaft *Kolonialismus* genutzt werden kann und kulturelle Artefakte appropriiert werden müssen, um erfolgreich zu sein. *Nebuchadnezzar* verhält sich ähnlich, wenn es mit Fakten wie berühmten Fundorten und Datierungen von archäologisch relevanten Perioden glänzt, die Visualisierung dieser gleichwohl auf bereits bekannten (und somit erwarteten) Rekonstruktionen aus anderen Videospiele basiert.

Aris Politopoulos (2021) konnte in einem übergreifenden Vergleich der Darstellung von Zikkurrati innerhalb verschiedener Videospiele zeigen, wie sich die Visualisierungen von „authentischen“ sowie Fantasie-basierten Zikkurrati auf orientalisierende Elemente stützen. Er weist darauf hin, dass es sich hierbei nicht um Authentizität (im Sinne einer Akkuratess) handelt, sondern darum, wie die Spieler*innen die Darstellung einer Zikkurrat erwarten. Durch orientalisierende Visualisierungen hat sich die von Said als Orientalismus angesprochene Darstellungsweise Westasiens in den Videospiele niedergeschlagen:

„The colonial view of the East that manifested itself in actuality in the nineteenth and early twentieth centuries with the western powers’ intervention and looting of Near Eastern countries and was expanded through aesthetic media remains alive in western popular media allowing orientalism to reproduce“
(Politopoulos 2021, 60).

Wie Politopoulos richtig schreibt, drückt sich die orientalisierende Erwartungshaltung dementsprechend in den Darstellungen innerhalb der Videospiele aus. Wie Shannon Martino zeigt, fließen bereits bei der Entwicklung solcher Spiele stereotype Vorstellungen der Spiele-

entwickler*innen ein. So werden die Darstellungen der Herrscher*innen verschiedener Nationen in *Civilisation VI* unterschiedlich behandelt. Zudem verdeutlicht Martino, dass dem Entwicklerstudio Firaxis die Darstellung von Nationen, die heute eine starke Spielerdemografie aufweisen, wichtiger war, als von Ländern, die einen geringen Einfluss auf die Verkaufszahlen des Spiels haben (Martino 2021, 36–37).

„The underlying message for archaeologists examining this game and many others is that archaeology has yet to succeed in extricating itself from its colonial past in the public imagination. Archaeologists are still viewed as Victorian explorers who are part of a state apparatus seeking to congratulate themselves on their interest in other cultures while also benefiting from them in their museums, leaving nothing behind in compensation. While archaeology may have made great strides in changing these views of the profession within academic circles, we still have much to do in order to banish such notions from the public sphere“ (Martino 2021, 42).

Anhand dieser beiden Beispiele ist deutlich geworden, dass die kulturfokussierte Darstellungsweise (Alt-)Westasiens in Videospiele einer orientalisierenden Bildsprache unterliegt, die sich aber ausgewählter, detaillierter Fakten bedient, um *gefühlte Authentizität* zu erzeugen. Wie zuvor argumentiert, festigt sich diese orientalisierende Bildsprache aber durch die ständige Wiederholung und geht als Transfereffekt in das soziale Konstrukt der Videospiele*innen ein. Ich werde im Folgenden einen genaueren Blick auf subjektfokussierte Videospiele werfen, um herauszuarbeiten, ob sich die Darstellung von Archäologie und Archäolog*innen in verschiedenen Videospiele von diesem orientalisierenden Bild unterscheidet.

4.4.2 Subjektfokussierte Videospiele

Es findet sich im Bereich der Videospiele eine ganze Reihe von Beispielen, die die Vergangenheit oder den Beruf der Archäologie entweder direkt darstellen oder diesen in einer anderen Form erwähnen. Dabei geht es nicht um die Definition der Archäologie im akademischen Sinn, sondern um die Praxis der Archäologie, wie sie in der breiten Bevölkerung imaginiert wird – also um das, was erwartet wird, wenn man sich in Videospiele mit Archäologie beschäftigt. Zimmermanns *gefühlte Authentizität* betrifft demnach nicht nur die Erwartungshaltung gegenüber der Vergangenheit selbst, sondern auch gegenüber der Profession. Dies ist wichtig, weil ich am Ende der Arbeit einen Vergleich zwischen dem in Kapitel 3 vorgestellten *konstruierten* Bild Altwestasiens Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts sowie den damit verknüpften Erwartungen und dem *heutigen* Bild, dargestellt mittels moderner Medien, ziehen möchte.

Genauso wie bei der Untersuchung früher Rekonstruktionszeichnungen spielt auch hier die oder der Archäolog*in eine übergeordnete Rolle. Eine Analyse der Rekonstruktion Nimruds hätte nur eine strukturelle Betrachtung architektonischer Elemente ergeben. Erst die detaillierte biografische Untersuchung Henry Layards ermöglichte es mir, die zugrunde liegende Bildsprache der Rekonstruktion zu entschlüsseln. Denn ein Ziel meiner Arbeit besteht darin, die Auswirkungen der eurozentrischen Denkweisen früher Archäologie Altwestasiens zu untersuchen. Diese erscheinen allerdings heute nicht nur in der Repräsentation altwestasiatischer Antike, sondern auch in der Repräsentation von Archäologie und Archäolog*innen allgemein. Ich erachte es daher als sinnvoll, Videospiele zu untersuchen, die den oder die Archäolog*in in den Mittelpunkt rücken.

Wie bereits erwähnt, kann ich mich bei der Analyse der Videospiele nicht ausschließlich auf den Bereich (Alt-)Westasien beschränken, da die sich mit diesem Bereich beschäftigenden Spiele nicht sehr zahlreich sind. Zudem habe ich bereits argumentiert, dass für die Darstellung zur Archäologie in der Öffentlichkeit ein mithilfe von Archäolog*innen erzähltes Narrativ von größter Wichtigkeit ist. Im Prinzip war es dies schon in der Analyse früher Rekonstruktionszeichnungen, denn auch dort konnte das erschaffene Bild nicht ohne die Subjektivität der Ersteller*innen analysiert werden. Ich muss mich daher bei der Auswahl der vorliegend behandelten Spiele primär darauf fokussieren, wie Archäologie und Archäolog*innen dargestellt werden und kann erst sekundär auf den Bezug zu (Alt-)Westasien eingehen.¹¹⁶

Um ein möglichst repräsentatives Bild der Untersuchung zu gewährleisten, ohne jedes einzelne Spiel hier vorstellen zu müssen, werde ich mich auf jeweils ein Beispiel der drei wichtigsten Vertreter*innen der Darstellung von Archäologie (im weitesten Sinne) der Videospiele-Welt beschränken: Indiana Jones, Lara Croft und Nathan Drake. Ich habe diese drei Beispiele gewählt, da sie eine große mediale Aufmerksamkeit und damit eine große Reichweite erlangt haben. Dabei ist hervorzuheben, dass es sich bei sämtlichen Protagonist*innen nicht um Archäolog*innen im eigentlichen Sinn handelt. Indiana Jones stellt zwar eine in der Archäologie promovierte Figur dar, handelt aber in keiner Weise nach archäologischer Ethik (Champion 2004, 55). Lara Crofts Vergangenheit wird in verschiedenen Versionen der Spiele unterschiedlich erzählt. In der letzten Auslegung (in der auch das hier untersuchte Spiel angesiedelt ist) wurde Croft von ihren Eltern als Kind auf viele archäologische Ausgrabungen mitgenommen und hat dann schließlich am University College London (UCL) studiert (Owen

¹¹⁶ Ähnlich verhält es sich mit Spielen, in welchen man in der Welt Westasiens spielt, wie z. B. *Assassin's Creed: Revelations* (2011). Hier steuert man zwar direkt historisch-fiktive Charaktere zur Zeit der Kreuzzüge im Osmanischen Reich (Masyaf, Konstantinopel oder Kappadokien), beschränkt sich aber auf das Erfüllen von Aufträgen und spielmechanischen Elementen wie Klettern, Rennen und Kämpfen (Schwarz 2012, 220–26). Um die Untersuchung dieser Arbeit voranzutreiben, ist ein Blick auf eine andere Art der Videospiele nötig.

und Sims 2013, 28–29). Nathan Drake dagegen hat keine archäologische Ausbildung, sondern wird lediglich als Schatzsucher charakterisiert. Bei Lara Croft und Nathan Drake handelt es sich zwar um Nachahmungen von Indiana Jones, beide haben aber mittlerweile eine eigene Entwicklung erfahren und stehen dahingehend auf einer Stufe mit diesem.

Bei allen drei Spielen handelt es sich zudem um Narrative mit deterministischen Strukturen (Chapman 2016, 128). Bei diesen ist der Verlauf des Spiels durch die Entwickler*innen bereits festgelegt, was bedeutet, dass man einem vorgegebenen Erzählstrang folgen muss.¹¹⁷ Hier ist bereits ein starker Unterschied zur wirklichen archäologischen Praxis zu erkennen, in der eben kein festgelegter Weg zum Ziel führt. Ludo-narrative Elemente, also Teile des Spiels, die von den Spieler*innen bestimmt werden können, existieren zwar, ändern aber den Erzählstrang nur bedingt. Meist handelt es sich um Entscheidungen, die lediglich die Illusion von Freiheit suggerieren. Die einzige Ausnahme bietet hier das erste vorgestellte Spiel, bei dem drei leicht unterschiedliche Wege zum Ziel führen. Da diese unterschiedlichen Wege keinen Einfluss auf die vorliegende Untersuchung haben, habe ich nur einen der drei Wege hier behandelt und beschrieben.

4.4.2.1 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Das Spiel der Firma LucasArts ist ein 1992 erschienenes von Hal Barwood entwickeltes sog. *Point-and-Click-Adventure*. Diese Art von Spielen ist eine Weiterentwicklung rein textbasierter Abenteuerspiele. Bei diesen sog. *Text-Adventures* konnte man über eine Befehlszeile Interaktionen als Text eingeben. Ein Teil des Spielerlebnisses bestand demzufolge darin, dass nicht eindeutig war, welche Befehle überhaupt funktionierten. Bei den späteren grafisch basierten Spielen konnte man immerhin mithilfe der Computermaus Elemente auf dem Bildschirm entdecken und anklicken, um mit diesen zu interagieren. Hierbei konnte man visuell erkennen, mit welchen Elementen zu interagieren war, anstatt wie bei den *Text-Adventures* raten zu müssen. Zumeist konnten verschiedene Objekte miteinander kombiniert werden (O. Zimmermann und Falk 2020, 257). Lucasfilm Games (später LucasArts) entwickelte in den späten 90er-Jahren die SCUMM-Engine, ein für *Point-and-Click-Adventures* entwickeltes Interaktionssystem, das dem Genre schließlich den Aufschwung gab. Dabei musste man nicht nur in der Bildschirmwelt umherklicken, sondern auch Objekte mit Verben, die am unteren Bildschirmrand aufgelistet waren, kombinieren. Im Gegensatz zum reinen *Text-Adventure* konnte so das Spekulieren über mögliche Befehle reduziert und damit der Spielspaß erhöht werden. Bei *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* handelte es sich bereits um den siebten Titel, der das von LucasArts entwickelte SCUMM-System nutzte.

¹¹⁷ Siehe dazu auch Tringhams Artikel über Erschaffung von Narrativen innerhalb der Archäologie und den Alternativen (Tringham 2015).

Spiele mit Indiana Jones als Protagonisten gibt es bereits seit 1982. In der Umsetzung des Films *Jäger des verlorenen Schatzes* als Konsolenspiel *Raiders of the Lost Ark* (beide 1981) für die Atari-Spielkonsole handelte es sich um eine sehr einfache, aber erfolgreiche Umsetzung des ersten Indiana Jones Films. 1985 wurde der zweite Indiana Jones Film, *Der Tempel des Todes* (1984) als Spielhallenmaschine (unter dem Namen *The Temple of Doom*) umgesetzt, in der man durch Katakomben lief und mithilfe einer Peitsche die Gegner, Anhänger eines Kinder versklavenden Kults, bekämpfte. 1989 schließlich erschien das erste Point-and-Click Adventure der Reihe und gleichzeitig die Umsetzung des dritten Films, *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989) für verschiedene Plattformen. Man kann nicht nur Szenen des Films nachspielen, sondern auch Szenen sehen, die es nicht mehr in den Film geschafft hatten. Auch das dritte Spiel war derart erfolgreich, dass bald über einen Nachfolger nachgedacht wurde. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992) war für damalige Verhältnisse ein Bestseller und lieferte beeindruckende 256 Farben, Quasi-3D-Bewegung innerhalb der digitalen handgezeichneten zweidimensionalen Schauplätze und in einer etwas späteren Version sogar eine volle Vertonung aller Dialoge. Das Spiel verkaufte sich über eine Million Mal und gilt noch heute als einer der besten Vertreter dieses Genres und das erfolgreichste Indiana-Jones-Spiel aller Zeiten (Bevan 2008, 48). Später erschienen andere Ableger wie etwa *Indiana Jones' Greatest Adventures* (1994) und *Indiana Jones and the Infernal Machine* (1999). Letzteres orientierte sich stark an der damals beliebten *Tomb Raider* Reihe (seit 1996), war aber bei weitem nicht so erfolgreich (Bevan 2008, 48). Daneben gab es eine ganze Reihe weniger erfolgreiche Ableger. Hier stechen lediglich *Lego Indiana Jones: The Original Adventures* (2008) und der Nachfolger *Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues* (2009) heraus, eine auf kleine Kinder ausgerichtete Spielreihe, die bekannte Szenen der Filme, die man mit Geschick bestehen muss, nachspielt.

Insgesamt finden sich seit 1982 über 20 Titel mit dem Namen Indiana Jones¹¹⁸, aber keines der Spiele erlangte dieselbe Aufmerksamkeit und Verbreitung wie das vorliegend untersuchte Spiel *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

4.4.2.1.1 Die Handlung des Spiels

Das Spiel beginnt mit der Suche nach einer gehörnten Statue in den Räumen der Barnett Universität. In der Statue findet Indiana Jones eine metallene Perle. Beides wird ihm sogleich von einem deutschen Spion des Dritten Reichs, Klaus Kerner, gestohlen, der im Auftrag des Wissenschaftlers Dr. Übermann nach Artefakten aus Atlantis sucht. Die Spur führt schnell

¹¹⁸ Siehe URL https://indianajones.fandom.com/wiki/List_of_Indiana_Jones_video_games (Abrufdatum 05.12.2021).

nach New York, wo „Indy“¹¹⁹ eine alte Kollegin, Sophia Hapgood, eine ehemalige Archäologin und nun ein Medium, wiedertrifft. Diese hält gerade einen pseudowissenschaftlichen Vortrag über Atlantis, in dem sie auf die fiktiven Beschreibungen von Atlantis des griechischen Philosophen Platon zurückgreift. Dieser beschreibt die Lage von Atlantis sowie den Aufbau in drei konzentrischen Kreisen. Sie erzählt Indy von einem mysteriösen Material namens *Oreichalkos* mit dessen Hilfe sie übernatürlichen Kontakt zu *Nur-Ab-Sal*, einem atlantischen Gott-König aufnehmen kann. Nach Abstechern nach Island, auf die Azoren und nach Tikal, bei denen Indiana Jones und Sophia Hapgood Informationen zum (fiktiven) verlorenen dritten Dialog Platons namens *Hermocrates* besorgen, finden sie diesbezügliche Notizen schließlich in der Sammlung des Instituts der Barnett Universität. In dem Dialog finden sich Hinweise für den weiteren Spielverlauf, die allesamt mit den Mythen der Atlantis-Überlieferung spielen. Auch hier wird das mysteriöse *Oreichalkos* erwähnt, das in der richtigen Dosis Menschen zu Göttern machen kann. Es wird ferner ein Rechenfehler geschildert, der die genaue Lokalisierung von Atlantis erst möglich macht. Jones erfährt zudem, dass er drei scheibenförmige Steine benötigt, um Atlantis zu finden.¹²⁰

Die Reise führt zunächst nach Algier, wo Indiana Jones auf eine Menge Orientalisten in Form von stereotypen Rollenverteilungen wie Messerwerfer (Taf. 37a) und skrupellose Kunsthändler trifft. Um die benötigten Informationen zu erlangen, soll Jones dem Händler Omar Al-Jabbar zunächst eine der scheibenförmigen Steine zeigen. Diesen findet er in Monte Carlo, wo er auf Alain Trottier trifft, der einen der Steine bei sich trägt. Mithilfe einer vorge-spielten Séance überlisten Jones und Hapgood ihn, sodass dieser ihnen eine Scheibe, den sog. Sonnenstein, überlässt. Zurück in Algier verrät Al-Jabbar, dass eine verlassene deutsche Grabung in der Wüste zu finden ist, die Jones mithilfe eines Heißluftballons erreichen kann. Auf dem Weg muss dieser bei zahlreichen Beduinen stoppen, um sie nach dem Weg zu fragen. Bei den Ruinen handelt es sich um einen atlantischen Außenposten in der Wüste Nordafrikas, dessen genaue Funktion verborgen bleibt. Die Überreste weisen keinerlei Bezüge zu altwestasiatischen oder nordafrikanischen Kulturen auf. Nach dem Lösen einiger Rätsel, wozu Indiana Jones den Sonnenstein benötigt, erhält er einen Fisch aus Bernstein, mit dessen Hilfe es möglich ist, das *Oreichalkos* wie mit einem Magneten zu lokalisieren. Er erfährt weiterhin, dass sich ein weiterer und größerer Außenposten der atlantischen Zivilisation auf Kreta befinden soll, das damit den nächsten Zielort darstellt.

¹¹⁹ Gängige Kurzform des Namens Indiana Jones.

¹²⁰ Das Spiel ermöglicht es, die Geschichte in drei verschiedenen Versionen zu spielen. Entweder wird das Spiel auf Rätsel fokussiert, abenteuerlich auf Kämpfen basierend oder im Team mit Sophia Hapgood gespielt. Jeder Weg führt an dasselbe Ziel, jedoch werden einige Schauplätze und Rätsel nur in den jeweiligen Strängen erzählt. Die hier dargestellte Beschreibung beruht auf dem gemeinsamen Weg mit Sophia Hapgood.

Auf Kreta befinden sich Jones und Hapgood zunächst erneut auf einer verlassenen Grabung (Taf. 37b). Sie finden dort durch das Aufdecken und Vermessen einiger Artefakte den zweiten scheibenförmigen Stein, den Mondstein, den sie zusammen mit dem Sonnenstein anwenden, um eine nahe der Grabung befindliche weitere Kammer zu öffnen. Diese führt zu dem verborgenen Labyrinth von Knossos, in dem sie den dritten Stein, den Weltenstein, bei der Leiche des aus Tikal bekannten Dr. Sternhart finden, der eigenständig versuchte, Atlantis zu entdecken. Wie dieser in die Kammer gelangen konnte, wird nicht erklärt. Nach weiteren Rätseln entdecken Jones und Hapgood einen Kartenraum, der tatsächlich Atlantis abbildet. Mithilfe der drei Steine können sie eine weitere Kammer öffnen. Erst jetzt merken sie, dass der deutsche Spion Klaus Kerner und der Wissenschaftler Dr. Übermann¹²¹ gefolgt sind. Die Deutschen nehmen Jones und Hapgood die drei scheibenförmigen Steine ab. Sie entführen auch Sophia Hapgood. Indiana Jones folgt den Deutschen auf ein U-Boot, das ihn schließlich nach Atlantis bringt. Auf der Reise befreit er seine Begleiterin wieder, indem er die Wachen überwältigt. Er erlangt die drei scheibenförmigen Steine zurück, indem er einen an Bord befindlichen Tresor knackt und die Steine wieder an sich nimmt.

Im verlassenen Atlantis muss sich Jones dann durch verschiedene Räume (Taf. 38a) rätseln, um dergestalt Ring für Ring in das Innere der Anlage vorzudringen, da seine Begleiterin erneut von den Deutschen gefangen genommen wurde und er diese sowie die zentrale Kammer der Anlage finden muss. Zwischenzeitliche Kämpfe mit Soldaten des Dritten Reichs sowie Referenzen auf den technologischen Fortschritt der atlantischen Kulturen sind ein immer wiederkehrendes Thema. Um z. B. im mittleren Ring voranzuschreiten, muss Jones mehrere Bauteile eines atlantischen Roboters nutzen, um einen Mechanismus zu reparieren. Ihm gelingt es mithilfe weiterer *Oreichalkos*-Perlen, die mächtigen Arme der Statue zu bewegen, sodass diese eine verschlossene Tür öffnet. Im Inneren schließlich wird die von Jones mittlerweile wieder befreite Sophia Hapgood endgültig von Nur-Ab-Sal, dem Geist des atlantischen Gott-Königs, besessen. Nachdem er sie von dem Fluch befreit und damit den Geist zerstört hat, nutzen beide eine der atlantischen Maschinen, um einen Weg in das Zentrum der Anlage zu bohren. Nach einem weiteren Labyrinth erreichen sie schließlich eine riesige Maschine und damit den finalen Schauplatz des Spiels (Taf. 38b).

Jones aktiviert die Maschine und sieht sich den Deutschen Klaus Kerner und Dr. Übermann gegenüber, die erneut die Kontrolle übernehmen. Diese wollen sich mithilfe der Maschine und der *Oreichalkos*-Perlen zu Göttern machen. Kurz bevor Klaus Kerner sich dem Prozess der Maschine unterzieht, erinnert sich Indiana Jones an den Rechenfehler Platons und anstatt 10 Perlen wird nur eine verwendet. Das Experiment schlägt fehl, Kerner wird in einen

¹²¹ Der Name stellt eine sarkastische Referenz zu Nietzsches „Übermensch“ dar und weist zudem auf die von den Nationalsozialisten des dritten Reichs propagierte Herrenmenschen-Ideologie hin.

missgestalteten Zwerg verwandelt und springt in die Lava. Nach weiteren Dialogen stellt sich Dr. Übermann schließlich auf die Plattform und versetzt sich selbst eine Überdosis, sodass er in einen Geist verwandelt wird, der sich danach auflöst. In diesem Zuge wird die gesamte Anlage zerstört. Indiana Jones und Sophia Hapgood fliehen aus Atlantis und hinterlassen Zerstörung und Verwüstung.

4.4.2.1.2 Analyse

Die Geschichte des Spiels greift auf tatsächliche historische Quellen zurück. Platon erfindet in seinen Dialogen *Timaios* und *Kritias* in der Tat ein Reich Atlantis, das als Aggressor gegen Athen zog (Görgemanns 2000, 406–7). Seiner Beschreibung zufolge war Atlantis in drei konzentrischen Kreisen angeordnet. Laut Platon liebten die Bewohner*innen von Atlantis auch ein „feurig schimmerndes Metall“ namens *Oreichalkos* (Vering 1933, 213–14). Nichtsdestotrotz haben Untersuchungen belegt, dass es sich bei der Atlantis-Überlieferung um eine Erzählung handelt und dass dieses Reich so nicht existiert haben kann (Görgemanns 2000; Nesselrath 2002; Vidal-Naquet 1989). Der fiktive dritte Dialog aus dem Spiel wurde nie geschrieben, denn Platon konnte bereits den *Kritias*-Dialog nicht vollenden. Es ist wahrscheinlich, dass der Philosoph vorher verstarb und seine Arbeit deshalb nicht abschließen konnte (Ledger 1989, 200–225). Bei dem feurig schimmernden Metall wiederum mag es sich um Messing gehandelt haben. Das griechische Wort *ορείχαλκος* sowie das korrespondierende lateinische Wort *orichalcum* bezeichnet nach Earle Radcliffe Caley eine Gruppe von Metallen, die auf einer Mischung von Kupfer und Zink beruhen. Zur Zeit Platons war Zink äußerst rar, was ihn wohl dazu bewegte, die Legierung auf dieselbe Stufe mit Gold und Silber zu stellen (Caley 1964).

Der Entwickler des Spiels, Hal Barwood, hat darauf geachtet, reale schon bekannte Referenzen der Geschichte zu verwenden, um damit ein *Gefühl von Authentizität* zu erzeugen:

„‘Jones adventures take place in an exaggerated version of the real world, with plenty of legitimate references to the treasures of antiquity,’ acknowledges Hal. ‘It’s easy to run out of actual historical places and artefacts, but Atlantis is at least a ‘real’ myth – it all started with Plato, so its pedigree is perfect“
(Bevan 2008, 45).

Zu diesen in der Geschichte verankerten Referenzen gehört z. B. die Besessenheit des Dritten Reichs mit dem Atlantis-Mythos (z.B. Zschaetzsch 1922).¹²² Weitere „Wissenschaftler“ und NSDAP-Funktionäre, u. a. auch Heinrich Himmler, suchten in Atlantis die Heimat der

¹²² Karl Georg Zschaetzsch (1870-1946) publizierte seine Werke im Berliner Arier-Verlag und schrieb mehrere Werke zum Thema Rassen-Ideologie und der fiktiven Herkunft arischer Gesellschaften, die für die Ideologie des Dritten Reichs genutzt wurden.

„arischen Herrenrasse“ (Wegener 2014). Das Spiel verbindet hier geschickt reale historische Referenzen mit fiktiven Elementen und erzeugt damit ein *Gefühl von Authentizität* bei den Spieler*innen. Im Spiel wird dies durch den Wissenschaftler Dr. Übermann repräsentiert, der mithilfe der atlantischen Technologie versucht, dem Dritten Reich einen Vorteil zu verschaffen. Mythologie und Geschichte werden mit pseudowissenschaftlichen Theorien (Atlantis) und Parapsychologie (mediale Verbundenheit zu atlantischen Göttern) vermischt, um ein typisches Indiana-Jones-Abenteuer zu erschaffen.

Dabei erzeugt der pseudo-wissenschaftliche Bezug tatsächliche Probleme. Dr. Charles Sternhart, den der oder die Spieler*in in Tikal bei der Erforschung einer Maya-Pyramide trifft, äußert die Theorie, dass diese Pyramide nicht von den Maya, sondern von den Bewohner*innen Atlantis' erbaut wurde. Dort entdeckt Indy schließlich das Grab eines atlantischen Königs in einer der Kammern. Hier wird ein für die Indiana-Jones-Reihe und viele weitere pseudoarchäologische Theorien typisches Thema aufgegriffen, indem die Erschaffung antiker Monumente nicht-weißen Völkern aberkannt und lieber mythischen, außerirdischen oder übernatürlichen Zivilisationen zugeschrieben wird (Meszaros 2020) – ganz so, wie es auch Autoren wie Erich von Däniken tun (so z.B. von Däniken 2018). Diese Zuordnung legitimiert darüber hinaus die Appropriation antiker Kulturgüter, denn durch die Verbindung mit dem eigentlich mystischen Atlantis handelt es sich nicht um Diebstahl an Kulturgütern der Mayas (oder später im Spiel der Minoer), sondern um die Untersuchung einer beinahe außerirdischen Kultur. Am Ende des Spiels, wenn Atlantis erreicht wurde, sehen die Spielenden auch die Kulmination beider Kulturen in der atlantischen. In den Räumen innerhalb von Atlantis finden sich sowohl Elemente minoischer Kultur als auch der Maya-Architektur (Taf. 38a und b). An den Wänden oder auf Gefäßen sind sich wiederholende Spiralmuster zu sehen, die auch auf Wandstuck und Gefäßen in den Grabungen auf Knossos gefunden wurden (Taf. 39a). Die Pyramide, die eine atlantische Maschine darstellt, ist wiederum an der Stufenarchitektur und dem Stil der Maya orientiert (Taf. 38a). Damit postuliert das Spiel also die fiktive atlantische Zivilisation als Ursprung der Minoer sowie der Maya. Hieran ist bereits eine klare Parallele zu Duesterbergs *most unfamiliar strangeness* und der Aberkennung kultureller Leistungen zu erkennen (siehe Kapitel 2.3).

Die Bezüge zur Realität werden allerdings auch an anderen Stellen deutlich. Auf der Grabung in Kreta finden die Spieler*innen z. B. ein minoisches Hörner-Monument, das so auch von Evans, der die Grabungen auf Knossos leitete, entdeckt bzw. restauriert wurde. Die „Horns of Consecration“ (Taf. 39b) wurden im Bereich des Südwest-Palasts gefunden und im Spiel als Orientierungsmarker zur Vermessung genutzt (Taf. 37b). Die Hörner, die wohl Teil des rituellen Mobiliars waren, sind ein immer wiederkehrendes Motiv minoischer Kultur (Evans 1928, 2.1:159–60). Im Spiel muss Indy mithilfe eines Vermessungsgeräts von zwei

Positionen aus an den beiden Hörnern des Monuments vorbei peilen, um somit die verborgene Position des Mondsteins zu bestimmen. Wahrscheinlich sind diese Scheiben, die im Spiel zum Öffnen diverser Tore genutzt werden, von Gewichtsscheiben abgeleitet, die Evans auf Knossos entdeckt hat. Auf diesen sind kleine und große Kreise eingraviert, die das Gewicht beschreiben (Evans 1935, 4.2:653–56). Manche dieser Kreise sind nicht ganz durchgezogen, sodass diese auf den ersten Blick wie Sonnen- und Mondsymbole erscheinen und vielleicht die Darstellung der atlantischen Steinscheiben innerhalb des Spiels beeinflusst haben (Taf. 39c).

Diese sehr wahrscheinliche Beeinflussung der Grabungsergebnisse aus Knossos auf das Spiel findet sich auch noch an anderen Stellen wie bspw. dem Bernsteinfisch, den Indy findet (Taf. 37b rechts unten), und einem kleinen Fisch aus Gold, den Evans auf seiner Grabung entdeckt (Evans 1930, 3:411–12). Ein Aspekt, der augenscheinlich keinen Einfluss ausübte, sind die von Evans abgedruckten teilweise farbigen Rekonstruktionszeichnungen (so z.B. Evans 1930, 3:Frontispiz; 1935, 4.2:Frontispiz). Weder seine Architekturrekonstruktion noch die Farbgebung der von Evans dargestellten Räume deckt sich mit den im Spiel dargestellten. Hal Barwood beschreibt in einem Interview den Rechercheprozess, der in das Spiel floss:

„Anyway, Noah and I strolled over to George [Lucas]’s well-supplied research library, pulled out some cheap coffee-table book on the world’s unsolved mysteries and spotted a diagram of Atlantis. The city, we were informed, according to such an august authority as Plato, was divided into three concentric rings. The layout just shouted, ‘I want to be a game!’ and we agreed“ (Bevan 2008, 45).

Im offiziellen Handbuch zum Spiel (Lucero 1992) findet sich am Ende eine Bibliografie mit dem Hinweis, dass interessierte Leser*innen hier mehr Informationen über die Atlantis-Erzählung erhalten können. Sieht man sich diese Liste jedoch genauer an, wird einem klar, woher die Spielermacher*innen ihre erzählerischen Ideen haben. Das Buch *Lost Continents: The Atlantis Theme in History, Science and Literature* von L. Sprague de Camp (1970) inkludiert z. B. verschiedene Theorien zu Atlantis und andere Untergangsmysmen. Obwohl de Camp diese Theorien zu dekonstruieren versucht, inspirierte dies die Entwickler*innen. Noch deutlicher macht es Ignatius Donnelly in seinem Buch *Atlantis: The Antediluvian World* (1882), in dem der Autor über verschiedene atlantische Außenposten berichtet, die sich auf der ganzen Welt verteilt befunden haben sollen. Seines Erachtens sei der Bericht Herodots ernst zu nehmen und postuliert, dass alle antiken Zivilisationen von der verlorenen Atlantis-Zivilisation abstammen. Neben der englischen Übersetzung von Platons *Timaeus and Critias* von Benjamin Jowett (Plato 1937) finden sich noch weitere, teils dekonstruierende und teils

pseudo-wissenschaftliche Publikationen (Muck 1978; Grundwald 1987; Pellegrino 1991; Vitaliano 1973) in der Liste.

Ein weiterer Aspekt des Spiels, genauso wie in den Indiana-Jones-Filmen, wird durch die direkte Konkurrenz mit den Wissenschaftler*innen des Dritten Reichs dargestellt. Dieser Wettstreit legitimiert Indys Interventionen und ethische Konflikte. Erik Champion nannte dies in einem anderen Zusammenhang das „Indiana-Jones-Dilemma“:

„Adventure games are tainted by the ‘Indiana Jones’ quandary: archaeology is glorified via popular culture, not for preservation but for the exploration of novelty and the demonisation and destruction of other cultural perspectives. Indiana Jones films routinely involve an eclectic mix of historical and priceless artefacts that are destroyed by Indiana Jones’ race against time, or for just getting in the way of him and his extremely violent archaeological rivals“ (Champion 2004, 55).

Beinahe jede Figur in dem Spiel, die mit Archäologie assoziiert ist, ist in irgendeiner Form Kunsthändler*in oder Grabräuber*in. Indiana Jones selbst stiehlt und tauscht Artefakte, ohne lange zu überlegen oder die Ethik seines Handelns infrage zu stellen. Ein in Island ausgegrabener Bronzeaal wird auf den Azoren gegen Informationen über Platons verlorenen Dialog gehandelt. In Algier tauscht er historische, archäologische und alltägliche Artefakte so lange, bis er die richtige Wahl getroffen hat, um das eingetauschte Objekt wiederum gegen einen Taubenspieß einzuhandeln, den er im weiteren Spielverlauf benötigt.

„Indiana Jones and the Fate of Atlantis highlights moments of reckless archaeology, like pouring kerosene on wall reliefs to ‘uncover them’, robbing graves, and trading artifacts for information. Indy’s replication of the antiquities market and his disrespect for other cultures asks players to support a protagonist as he actively propagates this problematic idea“ (Meszaros 2020).

Meszaros spricht hier einen wichtigen Punkt an, der später in der Zusammenfassung noch weiter vertieft werden soll: Durch die Rolle, in die der oder die Spieler*in schlüpft, um die Abenteuer Indiana Jones’ zu spielen, werden Verhaltensweisen projiziert und dort gesellschaftlich legitimiert, die in der realen Welt legale Konsequenzen mit sich bringen würden. Dabei baut die Erzählung der Geschichte auf den bereits etablierten Tropen der Indiana-Jones-Reihe auf und stellt demnach eine Kontinuität dar.

Durch das Lösen der vielen Rätsel auf dem Weg vom Barnett College nach Atlantis lüftet Indiana Jones die Geheimnisse der atlantischen Zivilisation, um schließlich am Ende die zivilisatorische Überlegenheit der Bewohner*innen von Atlantis zu entdecken. Die Konfronta-

tionen mit den Nazis sowie die vielen teils exotischen Schauplätze des Spiels steigern den abenteuerlichen Aspekt. Das mysteriöse *Oreichalkos* als Energiespeicher für ausgeklügelte Maschinerien, die parapsychologischen Erscheinungen von atlantischen Geistern sowie die Möglichkeit, aus Menschen Göttern zu machen, sind klare Indikatoren für Einflüsse aus der Parapsychologie, Pseudo-Wissenschaft und dem Reich der Fantasie. Dass dies selbst im erzählerischen Sinne der Geschichte keinen Sinn ergibt, ist völlig belanglos. Das Mysterium sowie der Aspekt des Abenteuers unterstreichen die Zugehörigkeit zur Indiana-Jones-Reihe, etwas, das Fans beim Spielen des Titels erwarten und somit ein *Gefühl von Authentizität* erzeugt. So balanciert die gespielte Geschichte zwischen historischen und archäologischen Fakten und fantasiereichen Mythen, um Letzteren einen Daseinsgrund geben zu können. Authentizität meint in diesem Zusammenhang nicht die „Echtheit“ der Geschichte oder den Wahrheitsgehalt der historischen Ereignisse, sondern das Gefühl der Zugehörigkeit zu einem archäologischen Abenteuerspiel. Ohne den Bezug zu realen Mythen oder Fakten kann für Videospiele nach dieser Analyse kein Bezug zur Archäologie hergestellt werden – dies ist für das Genre obligatorisch.

Ein weiteres Phänomen ist die schamlose Aneignung kultureller Güter durch den Hauptprotagonisten und viele Nebenfiguren. Dabei handelt es sich mit der Ausnahme des stereotypen algerischen Antikenhändlers Omar Al-Jabbar ausschließlich um weiße, sich als Wissenschaftler ausgebende Männer. Das kulturelle Erbe wird den eigentlichen Kulturen aberkannt und der atlantischen Zivilisation zugesprochen. Durch die Zuordnung zu einer im Narrativ zwar existenten, aber dennoch mysteriösen (weißen) Zivilisation mit übernatürlichen Kräften wird die Aneignung der Kulturgüter legitimiert. Man beraubt also nicht die rezenten Nachkommen der Maya- oder minoischen Kultur, sondern „rettet“ die Güter der Bewohner*innen des mystischen Atlantis. Durch die Aneignung der materiellen Güter und den Schutz vor dem bedrohlichen Dritten Reich wird der oder die Spieler*in so zum oder zur Beschützer*in der antiken Zivilisation und erhält damit auch das Recht zu agieren. Ich habe diese Vorgehensweise bereits bei den realen Ausgrabungen Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts im Sinne der *translatio imperii* besprochen und mit der physischen und ideellen Aneignung antiker Kulturen in Westasien beschrieben.

Ein letzter Aspekt des Spiels ist ein auch aus den Indiana-Jones-Filmen und in dem Zusammenhang bereits weiter oben gut bekannter Topos. Während Indy sich im Spiel in Algier aufhält, müssen die Spielenden sich durch Dialoge und mit Aufträgen um die Belange der einheimischen Bevölkerung kümmern, um die eigenen Ziele durchzusetzen. So helfen die Spielenden z. B. einem Messerwerfer, seine Künste zu verbessern, indem sie Indys Begleiterin vorschubsen und diese sich damit als (un)freiwillige Zielscheibe meldet. In einem anderen Beispiel besorgen die Spieler*innen einem Bettler etwas zu essen, damit er diesen eine

Freikarte für eine Heißluftballonfahrt schenkt, die für das Voranschreiten im Spiel benötigt wird. Auf dem Weg zum atlantischen Außenposten in der algerischen Wüste müssen Indy und Sophia bei mehreren Beduinen anhalten, um diese nach dem Weg zu fragen. Die Darstellung der ausschließlich männlichen Beduinen beschränkt sich dabei auf ein weißes Zelt mit einigen vor diesem befindlichen Tonkrügen. Eine Persönlichkeit über die Beantwortung der Fragen hinaus wird nicht geschaffen. Eine Rekonstruktion einer lebendigen Gesellschaft wird ebenfalls nicht geleistet. Dabei kommen klare imperialistische Züge in das Spiel, die schon im ersten Abschnitt über die Rekonstruktionszeichnungen aufgezeigt wurden. Die von Indy für seine eigenen Zwecke eingespannte Bevölkerung kann ihre eigenen Probleme nicht lösen und benötigt die Hilfe der Spieler*innen. Hier vermittelt das Spiel das Bild des sog. *White Saviours*, also eines weißen Protagonisten, der die nicht-weiße passive Bevölkerung retten muss. Diese Hilfe gewähren die Spielenden jedoch nur dort, wo diese einen eigenen Vorteil daraus ziehen bzw. einen benötigten Gegenstand erhalten können. Benötigt Indy die Hilfe selbst, reicht ein einfaches „Danke schön“. Die sozialdarwinistische Einstellung weißer Aristokraten gegenüber den von ihnen untersuchten Kulturen ist, wie ich zeigen konnte, typisch für das 19. und den Anfang des 20. Jahrhunderts. Man kann also sagen, dass das Verhalten Indiana Jones' dem imperialistischen Verhalten früher Archäolog*innen entspricht. Es sollte nicht vergessen werden, dass es sich zwar um eine fiktive Geschichte handelt, die am Anfang des 20. Jahrhunderts spielt, aber ebenso Teil eines Videospieles ist, das Ende des 20. Jahrhunderts produziert wurde. Auch hier muss nicht nur der Zeitpunkt des Dargestellten, sondern der Zeitpunkt der Produktion und die Wirkung auf ein Publikum einbezogen werden. Es handelt sich bei dem Spiel schließlich nicht um eine Dokumentation archäologischer Praktiken Anfang des 20. Jahrhunderts, sondern um ein Spiel, das den Beruf der Archäologie und damit den Umgang mit fremden Kulturen und antiken Kulturgütern darstellt. Es kann zwar postuliert werden, dass den Spieler*innen die Trennung zwischen Fakt und Fiktion klar sein sollte, aber wie bereits argumentiert, verwischt das Spiel mit Absicht Grenzen zwischen Fiktion und Realität. Spielenden kann es dadurch schwerfallen, diese Grenzen voneinander zu trennen.

4.4.2.2 Uncharted 3: Drake's Deception

Uncharted ist eine bislang (Stand 2021) ausschließlich auf der Playstation-Spielekonsole erschienene Reihe, die sich um den Schatzsucher Nathan Drake und seine Abenteuer auf der Suche nach sagenumwobenen Schätzen dreht. Bei der ganzen Reihe handelt es sich um ein sog. *Action-Adventure*, bei dem man sich innerhalb einer vorgegebenen dreidimensionalen Welt bewegen kann. Anders als bei den Point-and-Click-Adventures des vorherigen Beispiels wird hier insbesondere auf Geschicklichkeit (Klettern, Springen, Schießen) sowie Reaktion (schnelles Reagieren auf Gefahrensituationen) Wert gelegt. Gesteuert wird das

Spiel mit einem sog. Controller – einem Eingabegerät bestehend aus einer Kombination von Steuerkreuzen, Knöpfen und Joysticks. Das Lösen von Rätseln ist zwar ebenso Teil der Spielmechanik, spielt indes eine untergeordnete Rolle. Die Dynamik ist eine gänzlich andere und erfordert von den Spieler*innen ständige Aufmerksamkeit. Die Eingabe über den Controller muss meist in bestimmten Kombinationen und im rechten Augenblick stattfinden. Das Spiel wird in der sog. *Third-Person-Perspektive* gespielt, man schaut der Spielfigur also über die Schulter.

Die Reihe wurde von Amy Hennig und der Entwicklerfirma Naughty Dog entwickelt. Der erste Teil, *Uncharted: Drake's Fortune* erschien im Jahr 2007 und handelte von der Suche nach dem Schatz Sir Francis Drakes, einem mutmaßlichen Vorfahren des Hauptprotagonisten des Spiels. Bei dem vermeintlichen Schatz handelt es sich um den Weg nach Eldorado (Price 2011, 22–28). Das Spiel war erfolgreich, sodass schon zwei Jahre später der zweite Teil *Uncharted 2: Among Thieves* (2009) erschien. Hier ist Nathan Drake auf der Suche nach dem Chintamani-Stein und dem mythischen Königreich Shambhala (Price 2011, 29–39). Das Spiel erhielt mehrere Preise und wird als eines der besten Videospiele aller Zeiten bezeichnet.¹²³ Weitere zwei Jahre später erschien schließlich der dritte und beinahe genauso erfolgreiche¹²⁴ Teil *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011), der hier behandelt wird. Allein am ersten Tag der Veröffentlichung wurden knapp 4 Millionen Kopien verkauft.¹²⁵ Im Jahr 2016 wurde der bislang letzte Teil der Serie *Uncharted 4: A Thief's End* veröffentlicht. Neben der Hauptreihe sind noch einige Ableger für die mobile Spielekonsole Playstation Vita erschienen.

Bezeichnend für die Spiele dieser Reihe sind besonders ausgearbeitete Drehbücher und kinematografische Einstellungen in den Spielsequenzen, sodass es sich anfühlt, als würde man einen Film spielen (Kuchera 2011). Wenn man die actionreichen Szenen und die beinahe vollständige Unverwundbarkeit der Protagonist*innen betrachtet, erinnert das Spiel an einen Action-Film aus den 90er-Jahren. Sowohl 2009 als auch 2011 erhielt die Reihe den *Writers Guild of America Award* in der Kategorie *Videogame Writing*.

4.4.2.2.1 Die Handlung des Spiels

Die Geschichte beginnt in London mit dem versuchten Verkauf eines Rings, der sich im Besitz des Hauptprotagonisten Nathan Drake befindet. Zusammen mit seinem engen Freund Victor Sullivan deckt Drake auf, dass es sich bei der Bezahlung um Falschgeld handelt.

¹²³ Das Spiel erhielt einen Metacritic-Score von 96 von 100. Siehe: URL <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/uncharted-2-among-thieves> (Abrufdatum 05.12.2021).

¹²⁴ Das Spiel erhielt einen Metacritic-Score von 92 von 100. Siehe: URL <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/uncharted-3-drakes-deception> (Abrufdatum 05.12.2021).

¹²⁵ URL <https://gamerant.com/uncharted-3-sales-records/> (Abrufdatum 05.12.2021).

Nach einem längeren Kampf mit den Schergen der potenziellen Käuferin Katherine Marlowe werden Drake sowie Sullivan angeschossen und der oder die Spieler*in erfährt in einer Rückblende, wie Drake in Besitz des Rings gelangte, indem er ihn als Jugendlicher aus einem Museum in Kolumbien stahl. In diesem Zusammenhang lernte er Sullivan kennen, mit dem er seitdem gemeinsam Abenteuer bestreitet. Der Ring gehört zu einem Dekodierungsmechanismus (Taf. 40a), der den Aufenthaltsort eines großen Schatzes verschlüsseln soll, der von Sir Francis Drake im 16. Jahrhundert versteckt wurde.

Zurück in der Gegenwart erfahren die Spieler*innen, dass die Schüsse auf Drake und Sullivan lediglich Schauspiel waren, um Marlowe eine Fälschung des Rings zu überlassen und ihr zu folgen. In einer unterirdischen Anlage findet die Gruppe schließlich Marlowe. Drake und seinem Team gelingt es, an den Dekodierungsmechanismus zu gelangen. Daneben entdeckt er eine Karte von Sir Francis Drake von seinen Reisen nach Arabien, wo er die verlorene Stadt Iram entdeckt zu haben glaubt. Sie finden ebenso das Tagebuch des T.E. Lawrence (Taf. 40a), der ebenfalls nach der Stadt suchte und auf der Spur Drakes war. Aus dem Tagebuch erfährt das Team, dass sich Hinweise zur Lage der Stadt in Frankreich und Syrien verstecken. Drake und Sullivan reisen zunächst nach Frankreich, um sich dort in einem verlassenen Schloss umzusehen, während die andere Hälfte seines Teams nach Syrien fährt. Tief unter dem Schloss in der Familiengruft der ehemaligen Besitzer*innen finden Drake und Sullivan ein halbes Amulett. Sie beschließen, zu ihrem Team nach Syrien zu reisen, um dort die zweite Hälfte des Rätsels zu lösen. Vorher werden Drake und Sullivan von den Handlangern Marlowes überrascht und verlieren die Amulett-Hälfte wieder. Letztere setzen das Schloss in Flammen – Drake und Sullivan können nur mit Mühe und Not entkommen.

In Syrien brechen sie in eine Zitadelle ein (Taf. 40b) und treffen wieder auf ihre Gegner*innen sowie Teamkolleg*innen. Nach vielen Schusswechseln findet das Team um Nathan Drake den Eingang zu einer geheimen Krypta. Dieser befindet sich hinter einer Säule der Zitadelle, die das Team einfach zur Seite schiebt. Erneut führt der Weg in den Untergrund. Dort entdecken sie einen antiken Mechanismus, mit dessen Hilfe sie den Eingang zur Krypta öffnen. Hier finden sie ein zweites Rittergrab, in dem sie die zweite Hälfte des Amuletts entdecken. Zum Glück hatte Drake eine Kopie der ersten Hälfte gefertigt, sodass sie nun ein vollständiges Exemplar besitzen. Erneut werden sie von den Handlangern Marlowes überrascht, denen sie abermals nur knapp entkommen.

Das nächste Ziel führt die Gruppe in den Jemen. Dort treffen sie auf Elene Fisher, eine Journalistin, die bereits aus früheren Teilen bekannt ist. Die Stadt (Taf. 42a), deren Aussehen stark an das moderne Sanaa angelehnt ist, ist bevölkert von Marktverkäufern, Bettlern und Polizisten. Drake, Sullivan und Fisher versuchen, die abgesperrte Altstadt zu erreichen und klettern dazu über die Dächer, um schließlich erneut von der Handlangern Marlowes über-

rascht zu werden. Per Zufall finden sie den gesuchten Weg in eine unterirdische Zisterne, in der sie erneut mehrere geheime Mechanismen entdecken, die ihnen den Zugang ins Innere gewähren. Sie landen schließlich in einem Kartenraum, der ihnen eine Sternenkarte zeigt, die den Weg in die verlorene Stadt Iram weist. Sullivan prägt sich diese ein, kurz bevor sich die drei erneut Marlowe und ihrem Team gegenüberstehen und Drake gefangen genommen wird.

Drake befreit sich und geht auf die Suche nach seinem Freund Sullivan, den er auf einem Schiff vermutet. Er kann ihn dort jedoch nicht finden und erfährt, dass auch Sullivan von Marlowe gefangen genommen wurde und diese mit ihm auf den Weg in die Rub-al-Chali-Wüste ist, wo sie die verlorene Stadt Iram vermutet. Drake fährt mit Fisher zum Flughafen, wo sie sich in ein Flugzeug einschleichen, das Ausrüstung in die Wüste bringen soll. Drake erreicht in letzter Minute das startende Flugzeug und bringt es über der Wüste Rub-al-Chali zum Absturz. Er macht sich daraufhin allein auf die Suche nach Sullivan. Mit letzter Kraft erreicht er eine Geisterstadt (Taf. 42b), in der er die Schergen Marlowes wiedertrifft. Völlig erschöpft durch den Wassermangel und die schiere Übermacht der Gegner wird Drake beinahe überwältigt. Er wird dann jedoch von arabisch sprechenden und traditionell gekleideten Einheimischen gerettet, die ihn aus der Geisterstadt führen. Der oder die Spieler*in trifft hier zum ersten Mal im Spiel auf Einheimische mit einer spielrelevanten Funktion. Diese stellen fest, dass Drake (oder andere Ausländer) dort nicht hingehören. Salim, der Scheich des Stamms (Taf. 43a rechts), erzählt Drake:

„Three thousand years ago, King Solomon commanded the power of the Djinn. Demons, born of smokeless fire. Until they rebelled. He imprisoned them in a vessel of brass, and cast it into the depth of the city. Iram became a place of evil, cursed by the tormented spirits of the Djinn. The English must not reach the city. If they unleash the power of the Djinn...“ (Salim in *Uncharted 3* [2011]).

Salim bietet Drake seine Hilfe an, denn er möchte verhindern, dass irgendetwas die Stadt Iram findet. Am nächsten Morgen greifen Drake und Salim den Konvoi an, der mit dem gefangenen Sullivan auf dem Weg zur Stadt Iram ist. Salim, der diese schützen wollte, scheint ungeachtet seines ganzen Stamms bislang nicht in der Lage gewesen zu sein, den Konvoi ohne Drake anzugreifen. Zusammen befreien sie Sullivan und zerstören den Konvoi. Sullivan, der in den letzten Tagen Gefangener der Organisation war, ist sich nun sicher, dass diese aufgehoben werden muss: *„I don't know what the hell it is Marlowe is after, exactly – but it sure as hell ain't treasure [sic!].“* Sie beschließen zu helfen. Paradoxerweise wäre ihre Hilfe nicht nötig gewesen, hätten sie sich nicht selbst auf die Suche nach den Schätzen der Stadt Iram begeben und damit zu ihrer Entdeckung beigesteuert. Zusammen mit Salim fin-

den Drake und Sullivan die verlorene Stadt. Mithilfe eines beeindruckend unpraktischen Mechanismus erlangen sie Zutritt zum Inneren der Stadt. Diese scheint verlassen, die Gebäude aber dennoch gut erhalten. Goldene Kuppeln, Mosaikwände, sich mechanisch bewegende Statuen und Fahrstühle prägen das Bild der Stadt (Taf. 43b). Die Ästhetik orientiert sich an mittelalterlichen westasiatischen Städten sowie persischen und mesopotamischen Kulturen. Drake und Sullivan finden heraus, dass das Wasser, das die Stadt speist, mit einer halluzinogenen Komponente versetzt ist, die wahrscheinlich für den Untergang der Stadt verantwortlich war.

Sie beobachten, wie Marlowe mit einem Kran versucht, eine Art Kapsel (in der die Djinns eingesperrt sein sollen) aus einem sehr tiefen Brunnen zu bergen und hindern sie daran, indem sie den Kran zerstören. Im selben Prozess beginnt die gesamte Stadt zu kollabieren. Drake und Sullivan müssen erneut vor der selbstverursachten Zerstörung fliehen, in der Marlowe umkommt. Die beiden Protagonisten können schließlich mithilfe Salims aus der untergehenden Stadt entkommen und beobachten, wie die seit Jahrtausenden verschollene und durch den Stamm Salims beschützte Stadt nach dem Abenteuer und Auftauchen Drakes unwiederbringlich im Wüstensand versinkt.

4.4.2.2.2 Analyse

Die Abenteuer des Nathan Drake sind eindeutig auf die Schatzsuche fokussiert und abgesehen von dem Wissen des Protagonisten über antike Kulturen und Sprachen gibt es keine konkrete Beziehung zur Archäologie. Dennoch gliedert sich dieses Spiel (und die anderen der Reihe) in die Riege der Spiele mit archäologischen Bezügen ein und stellt zudem den Umgang mit kulturellem Erbe dar. Dies wird insbesondere an der narrativen Struktur des vorgestellten Beispiels im Vergleich zum Spiel mit Indiana Jones ersichtlich. Die Geschichte beruht wie im vorherigen Spiel partiell auf in der Realität verankerten Mythen, Orten und Objekten. So ist die syrische Zitadelle (Taf. 40b), die die Spielenden auf der Suche nach einer Amulett-Hälfte betreten, an dem Vorbild des Krak des Chevalliers und anderen Zitadellen in Syrien orientiert (B. Wright 2015, 166–67). Im Spiel selbst sieht man die vollständige Rekonstruktion der fiktiven Zitadelle nicht, sondern spielt sich hauptsächlich durch das Innere der Anlage. Leider äußern sich die Entwickler*innen nicht genauer dazu, um welche anderen Vorbilder es sich handelt oder wie das genaue Aussehen letztlich zustande gekommen ist. Sie schreiben aber:

„We wanted to establish that the Citadel is a touristy place, so we created a few tourist elements like a ticket booth and a gift shop by the entrance“ (B. Wright 2015, 167).

Es ist also hieran bereits abzulesen, wie eurozentrische Konzepte in der Darstellung syrischer Kulturdenkmäler Einzug finden. Dabei scheint die dreidimensionale Gestaltung des Orts in erster Linie auf das Leveldesign Rücksicht zu nehmen und keinem tatsächlichen Ort zu entsprechen. Vergleicht man die Konzeptzeichnungen mit Fotos syrischer Zitadellen (Taf. 41a-c), so sind die Parallelen in den runden Wehrtürmen, hohen Mauern und der Bogenarchitektur zu erkennen.

Die Stadt, die die Spielenden im Jemen betreten (Taf. 42a), findet eine Parallele in den Städten Sanaa und Al-Hadschara (B. Wright 2015, 168). Auch hier stand das Leveldesign im Vordergrund, wobei die Darstellung der Häuser durchaus realistisch gelungen ist (Taf. 44a-b). Beim Durchstreifen der Stadt wechseln sich stereotype Obstverkäufer in traditionellen Thawbs mit Bewohnern ab, die auch westliche Kleidung wie Hemd und Jeans tragen. Bewohnerinnen sind nicht zu finden. Eine Interaktion mit diesen findet nicht statt. Spielende müssen aber im Zuge des Spiels über Dächer und durch private Wohnungen hindurch manövrieren, um die Gegner*innen zu verfolgen und nehmen dabei keinerlei Rücksicht auf die Privatsphäre. Abgesehen von der fehlenden weiblichen Bevölkerung entspricht die Darstellung der jemenitischen Stadt meines Erachtens gut der modernen Prä-Kriegs-Ära der Region und insbesondere die Architektur erinnert stark an die Altstadt Sanaas (Taf. 45).

Der Mythos der verschollenen Stadt Iram (auch Erum oder Ubar genannt) ist ebenfalls bekannt. Die Stadt wird bereits im Koran erwähnt. Es ist nicht klar, ob es sich dabei um eine Stadt, eine Region oder einen Volksstamm handelt (Glassé 2001), doch wurde die Suche bislang noch nicht aufgegeben. Aktuelle Untersuchungen haben unter Umständen ein Vorbild für die legendären Erzählungen im Oman entdeckt, wenngleich auch ausgeschlossen werden konnte, dass es sich um die Stadt Iram selbst handelt (Blom u. a. 2007). Der Legende nach ist diese in einem Sandsturm untergegangen, nachdem Allah die Bewohner*innen aufgrund sündiger Lebensweisen bestrafen wollte (Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften 1979, Sure 89: 6-14). Deutlich wird jedoch, dass es im Spiel eine klare Verbindung zu mystischen Orten gibt und diese meist mit technologisch fortgeschrittenen Mechanismen erschlossen werden können. Antike Kulturen werden demzufolge erneut als technologisch fortschrittlicher dargestellt als es der archäologische Befund zulässt. Dadurch werden die zu erforschenden Kulturen noch geheimnisvoller. Ein weiterer Effekt besteht darin, dass der Kontrast zur kontemporären lokalen Bevölkerung deutlich verstärkt wird und diese damit nicht als die Nachkommen der antiken Kulturen gewertet werden.

Die Architektur der Stadt Iram im Spiel (Taf. 43b) lehnt sich stark an die mittelalterliche Architektur Westasiens an. Insbesondere der Felsendom von Jerusalem (Taf. 46a) und die islamische Architektur im Iran (Taf. 46b) scheinen als Vorlage gedient zu haben. Dabei schreiben die Entwickler*innen:

„It is an ancient city that was supposed to have been swallowed by the desert. A highly developed and thriving civilisation with ornate architecture and design, it stands in contrast to the Yemeni city, with more rounded domes and arches, and more colorful pigments in the design pattern“ (B. Wright 2015, 181).

Die Stadt ist durchzogen mit mechanisch beweglichen Statuen, die teilweise Tore öffnen oder den Weg weisen. Obwohl die Stadt seit langem verlassen scheint, existiert ein immer noch funktionierendes Bewässerungssystem, das Brunnen speist und Blumen wachsen lässt. Mithilfe eines Fahrstuhls können Spielende die Ebene wechseln, selbst unterirdisch ist Iram ausgebaut. Hier wird also mit der Darstellung verschiedener Technologien eine fortgeschrittene Zivilisation angedeutet. Interessanterweise setzen die Entwickler*innen diese ausdrücklich in Kontrast zu der zeitgenössischen im Jemen dargestellten Bevölkerung.

Während des Abenteuers findet Drake in der ganzen Welt verteilt verschiedene Artefakte, die er lediglich einzusammeln braucht. Eine kleine 3D-Ansicht ohne jeden weiteren Kontext signalisiert den erfolgreichen Diebstahl. So finden Spielende z. B. in einem Kronleuchter der Eingangshalle der verschollenen Stadt Iram mitten in der Wüste Rub-al-Chali ein kleines Brettspiel (Taf. 47a), das eindeutig eine Nachahmung des Spiels aus den Königsgräbern von Ur (Taf. 47b) ist. Andere Beispiele finden sich in einer Gudea-Statue oder einem akkadischen Statuen-Kopf ebenfalls in der Stadt Iram. Für das Bestehen des Abenteuers ist das Einsammeln der Artefakte allerdings nicht relevant. Richard Lemarchand, einer der Game Designer*innen, begründet die Schatzsuche damit, dass dies zu einem Abenteuer dazugehört:

„Ich denke, Erforschen und Entdecken gehören zu den grundlegenden Elementen, die bei Videospiele Spaß machen. [...] Auch über die Schätze selbst machen wir uns viele Gedanken. Wir wählen Objekte, die zur Umgebung und zum Thema des Spiels passen, und bei deren Anblick der Spieler sich überlegt, durch welche Hände diese Antiquität wohl im Laufe der Jahre gewandert sein mag“ (Price 2011, 118).

Beinahe das gesamte Spiel dreht sich um die Protagonist*innen Nathan Drake auf der einen und Katherina Marlowe und ihre Handlanger auf der anderen Seite. Nebendarsteller*innen wie Stadtbewohner*innen übernehmen so gut wie keine Funktion, außer Orte zu beleben und bei der Flucht im Weg zu stehen. Als Drake sich Zugang zur syrischen Zitadelle verschafft, treffen die Spieler*innen erst am Ende, wenn sie aus der stark in Mitleidenschaft gezogenen Burg fliehen, einige syrische Einheimische. Diese haben sich vor der Zitadelle versammelt, um zu sehen, was es mit den Schüssen und Explosionen auf sich hat. Eine Team-

kollegin Drakes, Chloe Frazer, versucht, die Menschen mit dem Satz: „*Morning. Not worth the price of admission, folks*“ davon zu überzeugen, dass nichts Besonderes passiert sei. Damit drückt Frazer zugleich aus, mit welcher Einstellung das Schatzsucher-Team das kulturelle Erbe behandelt. Zum einen spielt sie als Außenstehende den Wert des kulturellen Erbes gegenüber der lokalen Bevölkerung herunter und zum anderen entzieht sie diesen die Handlungsfähigkeit, indem sie als Autoritätsperson auftritt. Mit anderen Worten ausgedrückt, handelt es sich hierbei um eine kulturelle Appropriation, mit der sie rechtfertigt, nicht nur kulturelles Erbe stehlen, sondern auch zerstören zu dürfen. Diese Handlungsweise zieht sich wie ein roter Faden durch das Spiel. Beinahe jeder Ort, der von Drake besucht wird, wird bestohlen und danach komplett zerstört. Als Legitimation dient der Wettlauf bzw. der Kampf gegen die „böse“ Gegenpartei.

Erst gegen Ende des Spiels finden Spielende mit Salim (Taf. 43a) und seinem Stamm, vielleicht Nachfahren der im Koran erwähnten 'Ād (Glassé 2001), erstmalig lokale Protagonist*innen mit einer Funktion. Salim rettet Drake mehrmals aus brenzligen Situationen und hilft ihm dabei, die verlorene Stadt Iram zu finden, obwohl es eigentlich seine Aufgabe war, diese zu schützen. In einer Szene kurz vor der Entdeckung der Stadt ändert Drake sein Motiv der Schatzsuche und beschließt, mit Salim zusammenzuarbeiten, um Iram vor Marlowe zu schützen. Es ist nicht ersichtlich, warum Salim Drakes Hilfe dafür benötigt, denn schließlich ist es ihm und seinem Stamm bislang auch ohne weiße Abenteurer*innen geglückt, die Stadt vor genau diesen zu schützen. Hierin drückt sich auf paradoxe Weise der wiederkehrende Topos des *White Saviours* aus, indem die Hilfe unseres weißen Protagonisten benötigt wird, um die Probleme der nicht-weißen lokalen Bevölkerung zu lösen, die diese ohne ihn gar nicht hätte. Die Parallele zu europäischer Kolonialpolitik in nicht-europäischen Ländern liegt auf der Hand. Die Handlungsfähigkeit Salims als Teil der Geschichte ist zwar positiv, wird jedoch dadurch getrübt, dass dieser nur als Diener unseren Held*innen hilft, noch dazu in der Art der Darstellung eines stereotypen Beduinen, der allerdings ganz europäisch mit Drake interagiert. Die Entwickler*innen schreiben zu seinem Charakter:

„Salim is a sheikh of the desert-dwelling tribes called the Bedouin. We dressed him in a traditional Arab garment called a thobe. Bedouins usually dress in white cotton with earthy tones, but we decided to color him blue so he'd stand out from the desert. Bedouin men usually do not wear jewelry; instead they carry curved knives, rifles, and ammunition bandoleers“ (B. Wright 2015, 156).

Durch diese fragwürdige und einseitige Beschreibung beduinischer Bevölkerungsgruppen zeichnen die Entwickler*innen mit Salim eine Mischung aus stereotypem Araber und Terroristen. Seine Art zu reden (beinahe perfektes Englisch) und zu handeln erinnern stark an die

Darstellung des „einheimischen Wächters“ in Hollywood Filmen, wie z. B. Auda Abu Tayi in *Lawrence of Arabia* (1962), Kazim in *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* (1989) oder Ardeth Bay in *Die Mumie kehrt zurück* (2001). Am Ende des Spiels scheint es Salim auch nicht weiter zu stören, dass, obwohl die weißen Protagonist*innen nur wenige Stunden in der mysteriösen Stadt verbracht haben, sie diese vollständig zerstören. Damit übernimmt er zugleich die eurozentrische Perspektive, die eine Abwertung des eigenen Kulturguts für die erfolgreiche Mission des weißen Helden in Kauf nimmt.

4.4.2.3 *Shadow of the Tomb Raider*

Als zwölfter (und bislang letzter) Titel der erfolgreichen Tomb-Raider-Reihe erschien *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Das Spiel wurde von Eidos Montréal entwickelt und von Square Enix veröffentlicht. Die Geschichte gliedert sich an das 2015 erschienene *Rise of the Tomb Raider* an.

Das erste Spiel der Reihe, *Tomb Raider* (1996) war ein derartiger Erfolg, dass im Jahrestakt *Tomb Raider II* (1997), *Tomb Raider III* (1998), *Tomb Raider IV: The Last Revelation* (1999), *Tomb Raider: Chronicles* (2000) und etwas später *Tomb Raider: Angel of Darkness* (2003) erschienen. Der große Erfolg der ersten Teile nahm immer weiter ab und der letzte Titel, produziert vom Entwicklerstudio Core Design, war letztlich der Grund, die Produktion einzustellen. Die Produktion weiterer Titel ging auf das Studio Crystal Dynamics über, das die Titel *Tomb Raider: Legend* (2006), *Tomb Raider: Anniversary* (2007) und *Tomb Raider: Underworld* (2008) produzierte. Bis zu diesem Zeitpunkt waren die Tomb-Raider-Spiele nach dem Schema *Entdecken – Vereinnahmen – Zerstören* gestrickt und orientierten sich dabei stark an den Abenteuern des Indiana Jones (Kennedy 2002), wenngleich mit einer weiblichen Protagonistin. Nicht nur die Erkundung exotischer Orte und das Lüften mysteriöser Geheimnisse war Teil der Lara-Croft-Geschichte, sondern auch ihre eigene in der britischen Aristokratie angesiedelte Vergangenheit wie auch Bezüge zu übernatürlichen Kräften und damit der pseudo-wissenschaftlichen Sphäre. Letztlich laufen die Geschichten, ob bei Indiana Jones, Nathan Drake oder Lara Croft, immer auf etwas Ähnliches hinaus:

„*The archaeological hero needs to save the world by preventing the ‘bad guys’ from uncovering a tremendously powerful artifact, and putting it to horrible use*“ (Breger 2008, 46–47).

Claudia Breger untersucht zudem in ihrem Artikel *Digital Digs, or Lara Croft Replaying Indiana Jones: Archaeological Tropes and ‘Colonial Loops’ in New Media Narrative* (2008) die Orientalismen der ersten Spiele, die eine starke appropriative Tendenz aufzeigen. Nicht nur, dass durch die Erkundung der Spielwelt und die Entdeckung der in ihr versteckten Geheimnisse die Spielmechanik die Appropriationslust imperialistischer Systeme widerspiegelt

(2008, 51–52); zudem werden indigene Gesellschaften stereotyp als Kannibalen (z. B. Polynesien) oder als bedeutungslose Nebendarsteller*innen abgebildet (2008, 54).

„Game rules as well as frame narratives follow a relatively unquestioned logic of appropriation, and the representation of the inhabitants of the explored non-Western regions recalls some of the worst tropes of the imperialist imagination“ (Breger 2008, 56).

Neben den imperialistischen Zügen, die die *Tomb Raider*-Spiele mit denen der Indiana Jones-Reihe gemeinsam haben, findet sich bei der Darstellung der Protagonistin Lara Croft ein weiterer Aspekt. Wie Janine Engelbrecht ausführt, handelt es sich bei Lara Croft um eine postfeministische Superheldin, die auf der einen Seite sexistische Stereotype befriedigt, dies aber mit weiblicher Selbstbestimmung auszugleichen versucht. Während Lara schon seit dem ersten Spiel stark sexualisiert ist, steigerte sich dieser Effekt mit jedem weiteren Spiel. Insbesondere seit dem Erscheinen der beiden *Tomb-Raider*-Filme mit Angelina Jolie in der Hauptrolle (*Lara Croft: Tomb Raider* 2001 und 2003) wurde die virtuelle Lara Croft immer mehr an die Film-Version adaptiert (Engelbrecht 2020). Dies änderte sich gleichwohl mit einem Reboot der Reihe ab 2013. Die Rechte zur *Tomb Raider*-Reihe gingen an Square Enix über, ein Studio, das ein neues Narrativ der Spiele startete. Mit *Tomb Raider* (2013), *Rise of the Tomb Raider* (2015) und *Shadow of the Tomb Raider* (2018) wurde dem Charakter eine Neugestaltung zuteil und die bislang letzte Trilogie produziert.

In dieser wird Lara Croft als junge Frau gezeigt, bevor sie zu der Figur wurde, die aus früheren Spielen bekannt ist. Inhaltlich hat sich ihre Rolle von der unantastbaren sexualisierten *femme fatale* zu einem nahbaren verletzlichen Charakter gewandelt, der keine übertrieben sexualisierten Attribute mehr aufweist. Han und Song identifizieren Laras neue Rolle als eine Mischung aus Heldin und *damself-in-distress* (Han und Song 2014; kritisiert von Engelbrecht 2020). Erstmals in der Reihe war nun als Autorin eine Frau, Rhianna Pratchett, mit dabei, die Lara Croft zu einer anderen weiblichen Ikone transformierte (MacCallum-Stewart 2014). Lara Croft wandelte sich von einer postfeministischen Superheldin zu einer neuen Art von Heldin, die als Vorbild auch auf andere Spiele abfärbte (Engelbrecht 2020).

Für die vorliegende Untersuchung fiel die Wahl auf den letzten Teil der Trilogie. Die Darstellung und das Narrativ des Reboots der Reihe durch Square Enix versprechen eine andere Form der Darstellung von Archäologie, als es aus der *Indiana Jones*-Reihe oder den *Uncharted*-Spiele bekannt ist. Bemerkenswerterweise ging es bei dem Reboot nicht nur darum, die weiblichen Attribute der Protagonistin zu ändern, sondern die Einstellung zur Archäologie und den Umgang mit kulturellem Erbe ebenso zu überdenken. Im dritten und letzten Teil der

Reihe findet sich zu Beginn des Spiels zudem noch folgender Hinweis, der die Untersuchung von *Shadow of the Tomb Raider* besonders reizvoll macht:

„Shadow of the Tomb Raider was created by a diverse and talented team comprised of multiple genders, backgrounds, ethnicities, religious beliefs, and personalities. Although the game is not based on real life events and represents a work of fiction, it was developed in conjunction with a historian and cultural consultants. This variety and partnership were both instrumental in crafting the world you’re about the experience. No matter where you come from or who you are, allow us to be the first to say: Welcome to Shadow of the Tomb Raider“

Es muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass es bei dem hier rezensierten Teil um ein Spiel geht, das keinen Bezug zu (alt-)westasiatischen Kulturen aufzeigt. Wie in der Einleitung zu diesem Kapitel bereits angedeutet, geht es vielmehr darum, wie die Aufbereitung der Vergangenheit und der Bezug der Protagonist*innen mit den antiken und zeitgenössischen Kulturen vonstattengeht. Im zweiten Teil der Trilogie, *Rise of the Tomb Raider* (2015), findet sich Lara Croft zwar in einem kleinen Teil des Spiels in einer byzantinischen Ruine in Syrien wieder, jedoch ist die Interaktion mit und Darstellung von (alt-)westasiatischen Kulturen nicht aussagekräftig. Auch der Rest des Spiels, der größtenteils in Sibirien lokalisiert ist, weist wenig Interaktion mit lokaler Bevölkerung oder gar antiken Kulturen auf. Ich habe mich für diesen meist in Peru spielenden Teil entschieden, da ich anhand der Handlung des Spiels und der Interaktion der Protagonistin präzisere Aussagen zur Idealisierung, kulturellen Appropriation und Abgrenzung antiker Gesellschaften machen kann als in den anderen Teilen. Wenngleich dieses Spiel damit keine Darstellung (Alt-)Westasiens oder westasiatischer Archäologie darstellt, kann ich diesen Exkurs trotzdem nutzen, um die in den modernen Medien etablierten Stereotype bezüglich der archäologischen Profession aufzuzeigen.

4.4.2.3.1 Die Handlung des Spiels

Shadow of the Tomb Raider (2018), führt die Spieler*innen nach Mexiko, wo Lara und ihr Begleiter Jonah Spuren der Trinity-Organisation aufgespürt haben, die den Kenner*innen der Reihe bereits seit dem zweiten Teil bekannt und für den Tod von Laras Vater verantwortlich sind. Auf einer Grabung, zu der sich Lara Zutritt verschafft, entdeckt sie einen unterirdischen Maya-Tempel, der den Dolch des Maya-Gottes Chac Chel beherbergt (Taf. 48a). Ungeachtet einiger auf den Wänden angebrachter Warnungen entwendet Lara den Dolch, um ihn nicht der Trinity-Organisation zu überlassen. Nachdem sie diesen an sich genommen hat, beginnt der Tempel einzustürzen und Lara muss fliehen. Als sie schließlich draußen entdeckt und überwältigt wird, klärt sie Dominguez, der Anführer der lokalen Trinity-Zelle, darüber auf,

dass Lara durch das Entwenden des Dolchs die alte Maya-Prophezeiung der „Reinigung“, bestehend aus vier sukzessiven Katastrophen, gestartet hat. Um diese zu stoppen, wird zusätzlich zum Dolch noch die silberne Schatulle des Ix Chel benötigt, deren Lokalisierung in Peru vermutet wird. Dominguez flieht mit dem Dolch und kurz darauf beginnt die erste Katastrophe in Form eines Tsunami, der die gesamte mexikanische Stadt zerstört und dem Lara nur mühevoll entkommen kann.

Lara und Jonah verfolgen Dominguez nach Peru, wo sie bedingt durch die zweite Katastrophe, einen Sturm, mit dem Flugzeug abstürzen. Im Dschungel muss sich Lara zunächst zurechtfinden, bevor sie Jonah entdeckt und dann das Dorf Kuwaq Yaku besucht. In dem peruanischen Dorf lernt Lara einige Bewohner*innen kennen und erfährt von einer nahe gelegenen Inka-Ruine (Taf. 48b), in der dieselben Symbole gefunden wurden wie in der unterirdischen Maya-Pyramide in Mexiko. Bei der Untersuchung entdeckt Lara, dass die Inka-Ruine auf Resten von älterer Maya-Architektur aufgebaut wurde. Sie kommt zudem in Kontakt mit mystischen halb menschlichen Wesen, die sich über die Gegner Crofts hermachen und ihr den Weg zu weiteren Ruinen freischaffen. Schließlich findet sie einen Zugang, der sie über mehrere Prüfungen leitet, die ausschließlich akrobatische Fähigkeiten erfordern. Der Weg führt sie in ein verlassenes Dorf, wo sie einem kleinen Jungen aus einer Falle hilft und ihn so vor bösen Verfolgern rettet. Diese sind wie Inka-Krieger gekleidet, aber mit einem Zeichen von Trinity versehen. Es stellt sich heraus, dass es sich bei dem Jungen um Etlizli, den Sohn der Königin Unartu des versteckten Dorfs Paititi und bei den fremden Inka-Kriegern bzw. Trinity, um Anhänger des mysteriösen Kukulkan-Kults handelt. Die Königin führt Lara in ihr Dorf (Taf. 49a).

Dieses deutlich an Machu Picchu orientierte Dorf ist voller Nachfahren der Inka, die gänzlich abseits der Zivilisation noch nach alten Gebräuchen leben. Lara freundet sich mit der Königin an und sieht, wie Dominguez als Anführer des Kukulkan-Kults versucht, die Macht im Dorf mithilfe eines Rituals an sich zu ziehen. Unartu erklärt Lara, dass es sich bei Dominguez um Amaru, ihren Schwager handelt, der somit in Wirklichkeit ebenfalls ein Nachfahre der Inka ist. Zusammen mit Lara möchte sie ihn aufhalten, bevor er das Ritual durchführt und die Macht des Gottes Kukulkan an sich binden kann. Lara geht auf die Suche nach der silbernen Schatulle des Ix Chel. Nach einigen Rätselfindungen findet sie allerdings nicht das, was sie sucht, sondern einen silbernen Schlüssel, mit dessen Hilfe sie eine von den bereits vorher angebotenen menschenähnlichen Wesen schwer bewachte weitere Kammer öffnen kann. Diesmal wird Lara von ihnen angegriffen, denn sie haben die Absicht die Kammer, die Lara versucht zu erreichen, zu schützen. Nachdem sie die Kammer erfolgreich betritt, stellt sie fest, dass die silberne Schatulle des Ix Chel dort zwar stand, sich nun aber nicht mehr dort befindet.

Im weiteren Verlauf der Geschichte spitzt sich die Situation in Paititi zu. Königin Unartu wird von den Anhängern Kukulkans gefangen genommen und von Lara befreit. Dies gelingt ihr zunächst und Unartu verrät Lara, dass die Schatulle vor 400 Jahren von einem spanischen Missionar, Andres Lopez, gestohlen wurde. Bei dem Fluchtversuch wird die Königin jedoch erschossen. In ihren letzten Atemzügen verrät sie Lara das Geheimnis des Rituals, das durchgeführt werden muss, um die Katastrophen aufzuhalten und die Macht des Kukulkan zu erhalten. Die Gefahr besteht dabei darin, dass die Macht des Kukulkan verführerisch dazu verleitet, sie zu missbrauchen. Unartu hat ihr Leben lang trainiert, dieser Versuchung zu widerstehen. Im weiteren Verlauf wird Lara klar, dass sich die gesuchte Schatulle in einer in der Nähe von Paititi gelegenen Kirche befinden muss, da Andres Lopez dort tätig war. Also machen sich Lara und Jonah auf den Weg zur San Juan Kirche (Taf. 49b).

Dort finden sie tatsächlich die Schatulle im Grabe Lopez', die ihnen gleich wieder von Dominguez/Amaru abgenommen wird. Die dritte Katastrophe, ein Erdbeben, zwingt Lara und Jonah erneut dazu zu fliehen, während die Kirche im Urwald zerstört wird. Zurück in Paititi wird Etzli zum König ernannt und Lara, Jonah und er planen den Angriff auf den unterirdischen Tempelkomplex, in dem Dominguez/Amaru das Ritual durchführen will, um die Macht des Gottes Kukulkan zu erlangen. Mithilfe der menschenähnlichen Wesen, die eine Schutzfunktion ausführen, gelingt es Lara, bis zu Dominguez/Amaru vorzudringen, der das Ritual bereits begonnen und damit Teile der Macht erhalten hat (Taf. 50). Sie kann ihn gerade noch stoppen, nur um selbst die Macht des Kukulkan zu erlangen. Lara widersteht der Verführung des Gottes, ihre verstorbenen Eltern wieder aufstehen zu lassen, zerstört den Gott Kukulkan und verhindert auf diese Weise die letzte Katastrophe, einen Vulkanausbruch. Das Dorf Paititi ist gerettet und Lara kehrt wieder nach Hause zurück.

In ihrem Anwesen in England sehen die Spieler*innen die letzte Szene des Spiels. Sie sitzt am Schreibtisch ihres Vaters und spricht davon, dass sie sich als Beschützerin der Vergangenheit sieht: „*But the mysteries of the world are to cherish, more than to solve. I am just one of their many protectors*“. In dem Raum finden sich die Artefakte aus Paititi, u. a. die Schatulle des Ix Chel, die sie demnach mitgenommen hat. Um diese letzte aussagekräftige Szene des britischen Imperialismus abzurunden, erscheint Crofts Butler und bietet ihr einen frischen Tee an.

4.4.2.3.2 Analyse

Auch in der Tomb Raider-Reihe greift die Erzählung auf tatsächliche, in der Geschichte verankerte Elemente zurück. Das Pantheon der Maya, die erwähnten Orte sowie teilweise Personen, die in der Geschichte vorkommen, gab es tatsächlich. Insbesondere der Ort Paititi ist interessant, da es sich hierbei um eine legendäre verlorene Stadt der Inka handelt. In einem 2001 durch Mario Polia entdeckten Dokument des Missionars Andres Lopez (der ebenfalls

im Spiel erwähnt wird) in Rom aus dem Jahre 1600 wird eine Stadt beschrieben, die reich an Gold, Silber und Perlen ist und von den lokalen Einwohnern *Paýtiti* genannt wird (Polia 2002). Es ist allerdings nicht klar, ob es sich bei Paititi um eine Legende oder einen tatsächlichen Ort handelt (Nicol 2009). Bereits Anfang des 20. Jahrhunderts wurde nach dem Ort gesucht und Spielende begegnen auch den Überresten der Expedition Percy Harrison Fawcetts, eines britischen Soldaten, der zusammen mit seinem Sohn 1925 verschwand und auf der Suche nach der verlorenen Stadt Z war (Anderson 2017, 131).

Die Entwickler des Reboots ab 2013 äußerten sich zur Neuerfindung der Lara Croft wie folgt:

„We regard Lara as a classic timeless character. It’s not a period piece. It’s always set now, so we have to use the sensibilities of today. The reboot has been about bringing a more grounded version of Lara. Becoming the Tomb Raider is becoming this ultimate expression of this survivor timeline, and what that means for us is becoming more responsible with the use of archaeology, it’s not just about possessing an object, going into a tomb, everything crumbles, and then leaving. It’s about learning that archaeology is also culture, and history, and language, and that involves people“ (Jason Dozois (Narrative Director) in Wen 2018).

Obwohl die Intentionen der Entwickler*innen in Bezug auf den verantwortungsvollen Umgang mit der Archäologie hier durchaus positiv klingen, unterscheidet sich das Spiel kaum von seinen Vorgängern. Die Spielmechanik konzentriert sich eben doch auf das Auffinden und Vereinnahmen von Objekten, das Erforschen von und Eindringen in Höhlen, Gräbern oder Tempeln sowie der zuweilen mutmaßlichen, im besten Fall noch unbeabsichtigten Zerstörung von kulturellem Erbe oder ganzen Städten. Kultur, Geschichte, Sprache und Menschen spielen im Rahmen der Abenteuer stets eine den egoistischen Zielen der Protagonistin untergeordnete Rolle. Die anfangs erwähnte Notiz im Spiel der Involvierung eines*r Historiker*in und kultureller Berater*innen unterstützt die Aussage der Entwickler*innen, dass es ihnen darum gegangen sei, Archäologie greifbarer zu gestalten. Allerdings findet sich weder im Spiel selbst noch im Abspann ein Hinweis darauf, wer diese*r Historik*in war oder welche Aufgaben durch ihn oder sie abgedeckt wurden. Unter Umständen war es diesen Personen nicht recht, im Abspann genannt zu werden. In Lara Crofts letztem Abenteuer sind folglich dieselben imperialistischen Motive zu finden wie bei Indiana Jones:

„The adventures of Lara Croft, who was modelled on Indiana Jones, consist in exploring mostly ‘exotic’ environments, with the explicit purpose of collecting the cultural treasures of past civilisations hidden in them“ (Breger 2008, 42).

Auch im letzten Teil ist dies nicht anders. Fähigkeiten und bessere Ausrüstung können durch das Erforschen und teilweise Zerstören von kulturellen Orten erworben werden. Die Spielmechanik ermutigt den oder die Spieler*in somit zum Plündern von Tempeln und anderen Orten. Nicht völlig außer Acht zu lassen ist hierbei, dass sich Maya-Ruinen in Peru, dem früheren Gebiet der Inka, befinden und die Vermischung beider Kulturen einen stark vereinfachenden kulturell verwaschenen Unterton trägt. Die Spielmechanik funktioniert hier genauso wie bei der *Uncharted*-Reihe, in der Spielende ebenfalls zufällig herumliegende Artefakte sammeln, die für den weiteren Spielverlauf nur selten Bedeutung haben (Livingstone, Louchart, und Jeffrey 2016, 4).

Lara erfüllt in ihrer Rolle und innerhalb der erzählten Geschichte ohne Weiteres das Bild der Abenteurerin. Exotische unterirdische Tempel mit antiken Rätselmechanismen gehören genauso dazu wie die Suche nach dem legendären Dorf Paititi. Durch ihr besonderes Wissen ist es ihr möglich, die versteckten Hinweise zu finden, zu entschlüsseln und neben der Geheimorganisation Trinity muss sie auch gegen mystische halb menschliche Wesen kämpfen, die versuchen, das kulturelle Erbe zu schützen. Die Einbeziehung von halb menschlichen, als Yaaxil bezeichneten Wesen, verleiht darüber hinaus der Handlung eine mystische Komponente. Im Spiel wird die Parallele zu dem in den Andenregionen geläufigen Mythos der Pishtaku gezogen. Dabei handelt es sich um monströse Wesen, dargestellt als Weiße, manchmal mit Hut und Lederjacke, die der indigenen Bevölkerung das Leben nehmen und Fett absaugen (Oliver-Smith 1969). Entstanden ist der Mythos wahrscheinlich durch die traumatischen Erfahrungen mit den spanischen Eroberern im 16. Jahrhundert. Diese setzten das Fett erschlagener Einheimischer dazu ein, Wunden zu behandeln (Díaz 1963, 73, 124, 126). Die im Spiel vorkommenden Yaaxil kehren den Mythos also um. Hier wird die weiße Protagonistin mal geschützt, mal angegriffen und den Wesen eine Schutzfunktion für lokale Vergangenheit zugesprochen. Diese Umdeutung von indigenen Mythen ist ebenfalls eine kulturelle Appropriation.

Der Kampf von Lara gegen diese Wesen und ihr Wandel zur Retterin Paititis verdeutlicht, wie sich die Protagonistin als Beschützerin des peruanischen Dorfs positioniert. Die Geschichte wiederholt mehrfach die einzige Intention Laras, die Geheimorganisation Trinity aufzuhalten. Dieses Motiv erlaubt es ihr aber auch mehrmals, kulturelle Güter unter dem Vorwand des Schutzes vor den bösen Gegenspielern an sich zu nehmen. Letztlich löst dieses Verhalten aber die Problematik der Geschichte erst aus, indem sie den Dolch aus dem Tempel entwendet und damit die Prophezeiung startet. Um die von ihr verursachten Katastrophen wieder zu stoppen, ist Lara jedes Mittel recht. Diese deterministische Erzählweise forciert den oder die Spieler*in also dazu, die Handlungen, die unweigerlich zu Zerstörung und kultureller Appropriation führen, folgen zu müssen, um im Spiel voranzuschreiten. Gleichzeitig legiti-

miert der böse Gegenpart Laras eine Art von „gutem Imperialismus“ zum Schutze einer bedürftigen Bevölkerungsgruppe.

Hinzu kommt der Umgang mit den Bewohner*innen des modernen Dschungel-Dorfs Kuwaq Yaku als auch des späteren Inka-Dorfs Paititi. Im Sinne der weißen Heldin handelt Lara als Retterin der nicht-weißen Charaktere. Die Darstellung des Dorfs Paititi ist paradiesisch und die Einwohner*innen leben in Einklang mit der Natur. Die Kommunikation mit den Bewohner*innen ist repetitiv: Eine*r der Bewohner*innen hat ein Problem oder braucht jemanden zum Reden und Lara bietet die Lösung. Hier bedingt die Spielmechanik (Spielende brauchen Aufträge, die im Spiel erfüllt werden können), dass die Bewohner*innen Paititis als inkompetent und hilfsbedürftig dargestellt werden. Lara als weiße Retterin findet verlorene Würfel, spendet Trost und erforscht nebenbei ganz in ethnografischer Tradition das Dorf. Spielende können dabei natürlich schamlos alles nehmen, was sich im Dorf finden lässt und dies dann den Bewohner*innen wiederverkaufen, um sich davon wiederum bessere Ausrüstung (u. a. ein Maschinengewehr oder Werkzeug zum Schlösser knacken) kaufen zu können.

„At the end of the day, Lara Croft is a white woman who tracks down riches and artifacts in other people’s homeland, and in 2018, the social consciousness surrounding those kind of adventure stories has shifted greatly. The developers, of course, are mum on the specifics of the emotional arc in ‘Shadow of the Tomb Raider’, but they did say that by the end of the game, Lara Croft will be ‘humbled’ in some capacity. [...] The new game is set in Latin America, ground zero for Western imperialism, and the company is at least self-aware enough to know that they won’t be able to get away without addressing that paradox“ (Winkie 2018).

Die Aussage der Entwickler*innen, Lara sei am Ende ihres Abenteuers demütig, steht allerdings in starkem Kontrast zu der Szene, in der sie am Ende des Spiels in ihrem englischen Anwesen zwischen gestohlenen Kulturgütern der Maya und Inka am Schreibtisch ihres verstorbenen Vaters sitzt.

4.4.2.4 Zusammenfassung

Ich habe mit den letzten Beispielen exemplarisch einen Blick in die Darstellung von Archäologie, Archäolog*innen und den Umgang mit antiken und rezenten Kulturen in modernen Videospiele gegeben. Die Auswahl der Spiele ist zwar klein, auf Basis ihrer Verkaufszahlen jedoch repräsentativ. Andere Spiele derselben Reihen wurden bereits erwähnt und ich habe deutlich gemacht, wo (bzw. wo nicht) Unterschiede auszumachen sind. Spiele außerhalb der vorliegend präsentierten Reihen weisen ähnliche Spielmechanismen auf und sind meist nur

Kopien. Dabei gibt es auch Ausnahmen, aber wenn man die Verkaufszahlen betrachtet¹²⁶, wird deutlich, dass die hier vorgestellten Spiele einen gewichtigen Teil der Videospielekultur darstellen. Ich möchte nun im Folgenden die Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede der Spiele herausarbeiten und diese in Bezug setzen. Dazu werde ich zunächst gemeinsame Leitmotive der hier vorgestellten Spiele vorstellen.

In den unter *subjektfokussiert* vorgestellten Spielen handelt es sich immer um die Darstellung aus der Perspektive eines*r Protagonist*in. Spieler*innen nehmen also ihre Rollen ein und steuern mithilfe der Eingabegeräte die Spielfigur. Erst dadurch wird ein subjektfokussiertes Erzählen möglich. Sie übernehmen innerhalb des Spiels die Handlungsmacht, auch wenn diese durch die Vorgaben der Spielemacher*innen eingeschränkt und im Rahmen der Geschichte gelenkt ist. Die sog. *narrative fragments* sind die von den Spielehersteller*innen vorgegebenen Regeln, denen die Spieler*innen in einer deterministischen Erzählstruktur folgen müssen. Die Handlungsfähigkeit (*agency*) ist demzufolge stark eingeschränkt, auch wenn die Bewegungsfreiheit und verschiedene Gesprächsoptionen vorgaukeln, Spielende hätten die komplette Kontrolle (Chapman 2016, 121–27). Demnach folgen sie also einer von den Entwickler*innen vorgegebenen Geschichte und müssen sich den programmierten Handlungsmöglichkeiten unterordnen. Alternative Wege existieren zwar, ändern allerdings wenig an der Darstellung innerhalb der linearen Spiele. Durch diese Vorgaben wird es demnach nicht ermöglicht, völlig freie Entscheidungen zu treffen und z. B. ethisch korrekte Handlungen auszuführen (Dennis 2016). Tatsächlich sind ethisch fragwürdige Handlungen bei allen hier vorgestellten Spielen nötig, um dieses abschließen zu können und zu „gewinnen“. Hätten Spieler*innen absolute Handlungsfreiheit, könnten sie eine völlig andere Geschichte spielen. Auch Dialogoptionen sind nur Varianten einer schon festgelegten Geschichte und täuschen Handlungsfreiheit vor. Innerhalb dieser determinierten Spielstruktur findet sich aber eine Reihe von erzählerischen Gemeinsamkeiten, die die hier vorgestellten Spiele aufweisen.

4.4.2.4.1 Die Suche nach Schätzen und/oder geheimen Orten

Bei *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* war es die Entdeckung von Atlantis, das unbedingt vor den Nazis gefunden werden musste, um deren teuflische Pläne zu durchkreuzen. Bei *Uncharted 3* waren die Spieler*innen auf der Suche nach der Stadt Iram, als sie entdeckten, dass die Schurken des Spiels dort nach einer Geheimwaffe suchten. Bei *Shadows of the*

¹²⁶ Die *Uncharted*-Reihe verkaufte sich zwischen 2007 und 2019 insgesamt über 44 Millionen Mal. URL: <https://www.vgchartz.com/game/226148/uncharted/?region=All>. *Tomb Raider* verkaufte sich zwischen 1996 und 2021 über 85 Millionen Mal. URL: <https://www.vgchartz.com/game/226238/tomb-raider/?region=All> (Abrufdatum: 05.12.2021). Die Zahlen für die *Indiana Jones*-Spiele sind nicht verfügbar, der Erfolg des hier vorgestellten Spiels ist aber schon beschrieben worden.

Tomb Raider letztlich suchte Lara Croft nach Artefakten, um eine von ihr selbst ausgelösten Kette von Katastrophen zu stoppen. Dieser Weg führte sie zum Dorf von Paititi, das sie nur knapp vor der Zerstörung retten konnten. Diese ortsbegrenzte Suche dient in erster Linie dazu, der Geschichte ein Ziel zu geben. Dabei stammen alle hier vorgestellten Ziele aus dem Bereich der archäologischen oder historischen Mythen, deren lokale Bezugspunkte zudem entweder hochentwickelt, reich oder beides sind. Das fiktive Atlantis wird von Platon als reich an Gold, Silber und anderen Materialien sowie technologisch fortgeschritten beschrieben. Untersuchungen konnten die Stadt dennoch nicht entdecken (Görgemanns 2000; Nesselrath 2002; Vidal-Naquet 1989). Iram wird im Koran mit hochaufragenden Säulen erwähnt und auch wenn es einige Hinweise auf die Verortung gibt, ist diese noch nicht mit Sicherheit identifiziert worden (Blom u. a. 2007). Zudem wird diese auch kaum den mythischen Beschreibungen entsprechen. Paititi wird in den Berichten des Missionars Andres Lopez ebenfalls als reich an Gold, Silber und Edelsteinen dargestellt, konnte aber bislang ebenfalls nicht lokalisiert werden (Polia 2002; Nicol 2009). Das Ziel dieser Spiele ist also stets ein mythischer, bislang noch nicht entdeckter Ort, den Spielende durch Abenteuer finden müssen.

Daneben ist es aber bei allen Spielen essenziell, weitere Schätze zu suchen und zu sammeln. Diese können narrativ notwendig sein, um z. B. die Geschichte des Spiels voranzutreiben: Bei *Indiana Jones* suchen Spielende nach den Steinscheiben, um Zugang zu Atlantis zu erhalten. Bei *Uncharted* fahnden sie nach zwei Hälften eines Amuletts, um weitere Hinweise zur Lokalisierung Irams zu erhalten. Bei *Tomb Raider* suchen sie nach der Schatulle des Ix Chel, um die von Lara selbst ausgelösten Katastrophen zu stoppen. Dabei ist den Spieler*innen spielmechanisch meist bekannt, was genau gesucht wird – dies bildet damit die archäologische Praxis sehr einseitig ab. In der Realität wissen Archäolog*innen in den meisten Fällen nicht, welche Funde sie in den Grabungen erwarten. Die Spielfiguren besitzen also ein Vorwissen, mit dem sie in der Lage sind, antike Geheimnisse zu lüften. Die Schatzsuche verläuft ausschließlich objektfokussiert und ist nicht am Befund interessiert.

Während bei *Indiana Jones* die meisten Elemente dazu dienen, die Geschichte weiter zu treiben, kann bei *Uncharted* und *Tomb Raider* darüber hinaus noch nach weiteren Schätzen gesucht werden, um die Punktzahl zu steigern oder den Sammlerdrang zu befriedigen. Das Sammeln dieser Gegenstände erfüllt keinen spielmechanischen Zweck. Bei *Tomb Raider* werden zusätzliche, aber nicht essenzielle narrative Elemente mit den in der Welt verstreuten Objekten erzählt. So lernen Spieler*innen etwas über Percy Fawcetts Expedition oder erhalten Hintergrundinformationen zu den Beweggründen der Trinity-Organisation. In allen drei Spielen können Spielende die Schätze bzw. Funde im archäologischen Sprachgebrauch nehmen, ohne mit weiteren Konsequenzen rechnen zu müssen, manchmal tauschen oder verkaufen sie diese sogar im weiteren Spielverlauf. Ganz gleich jedoch, ob narrative Not-

wendigkeit oder nicht: Das Suchen nach Schätzen, verlorenen Orten und Geheimnissen stellt einen essenziellen Teil von Archäologie-darstellenden Videospielen dar. Auch bei den kulturfokussierten Spielen gelten das Entdecken und Erforschen von Technologien und Geheimnissen als unabdingbar.

4.4.2.4.2 Übermächtige Gegner

Allen Spielen ist der Kampf gegen einen übermächtigen Gegner gemein. Bei *Indiana Jones* sind es der Geheimagent Klaus Kerner und der Wissenschaftler Dr. Übermann, die für die Übermacht der Nazis stehen. Bei *Uncharted* ist die Gegenspielerin Katherine Marlowe als Mitglied der Geheimorganisation des Hermetischen Ordens der Goldenen Dämmerung und bei *Tomb Raider* kämpft Lara Croft gegen die Geheimorganisation Trinity, deren Mitglieder sich später als Anhänger des brutalen Kukulkan-Kults herausstellen. Dabei erfüllen die Gegner nicht nur ludisch-spielerische Zwecke, um etwa Protagonist*innen bereitzustellen, gegen die man kämpfen kann. In allen Spielen werden die Gegner*innen als Legitimation dafür angeführt, Kulturgüter zu entwenden, um sie vor diesen zu „schützen“. Dabei handelt es sich immer um ein Wettrennen, bei dem es darauf ankommt, als Spieler*in auf der „guten Seite“ gegen die dunklen Pläne der „bösen Seite“ anzukämpfen und deren Intentionen zu durchkreuzen. Spieler*innen werden demzufolge in die Lage versetzt, in Tempel oder Gräber einbrechen zu müssen, um die Welt vor den finsternen Plänen der übermächtigen Gegner zu bewahren. Raubgräberei wird so zur Weltrettung umgemünzt und ethisch verwerfliche (nach internationalem Recht strafbare) Handlungen werden legitimiert.

Dass Spieler*innen als „Retter*in“ die Situation meist hervorgerufen haben oder gar teilweise verschlimmern, gerät in den Hintergrund.¹²⁷ Die von den Spielenden bedingte Ursache der Spielproblematik wird zumeist als unabsichtlich oder unabwendbar dargestellt. Dadurch wird der oder die Protagonist*in und über die Identifikation durch die subjektfokussierte Erzählweise auch die oder der Spieler*in in eine Helfer*innenrolle versetzt. Dies wird durch die eingeschränkte Handlungsfreiheit noch weiter verstärkt. Als Spieler*in wird man also in eine unausweichliche Situation versetzt, ethisch fragwürdig zu handeln, was durch den Kampf gegen einen übermächtigen Gegner legitimiert wird. Da es sich um fiktive Geschichten handelt, wird die Hemmschwelle für unethische Handlungen im Spiel völlig entfernt und in Analogie letztlich auch in der Realität herabgesenkt.

4.4.2.4.3 Mythologie und Pseudo-Archäologie

Abgesehen von den bereits beschriebenen mystischen Orten, die es zu entdecken gilt, finden Spieler*innen auch noch andere Bezüge zur Mythologie, Pseudo-Archäologie oder zu

¹²⁷ Genauso wird verschleiert, dass Spielende auf Basis einer deterministischen Spielmechanik zu diesen Aktionen gezwungen werden.

übernatürlichen Kräften. In *Indiana Jones* wird Sophia Hapgood mehrmals vom atlantischen Geist Nur-Ab-Sal besessen. Spielende wandern durch das Labyrinth des Minos und finden Beweise für den atlantischen Ursprung südamerikanischer Geschichte wie den Bau der Maya-Pyramiden in Tikal. In *Uncharted* erzählt Salim von König Salomon, der die Kräfte des Dschinns beherrschte und in *Tomb Raider* erlangen Spieler*innen selbst die göttlichen Kräfte des Kukulkan. All diese mythologischen und übernatürlichen Verankerungen sind fiktionale Elemente der Erzählstruktur. Wenngleich diese als fantastisch erscheinen, dienen sie dennoch der Etablierung alternativer Archäologie bzw. pseudo-wissenschaftlicher Ansätze.

Ein weitaus wichtigerer Aspekt sind die in den Spielen verteilten Technologien und Mechanismen, die entschlüsselt und genutzt werden müssen, um Zugang zu weiteren Elementen der Geschichte zu gewähren. Dabei ist die Konstruktion dieser Mechanismen auf die spielerischen Elemente ausgerichtet. Es geht meist darum, zu einem bestimmten Ort zu klettern, um dann dort ein Puzzle zu lösen, das Spielende befähigt, ein Rad zu drehen, das dann wiederum eine weitere Tür öffnet oder ähnliches. In *Indiana Jones* sammelt der Protagonist drei Steinscheiben, die in einer bestimmten Kombination die Zugänge zu Atlantis öffnen. In *Uncharted* benötigt Drake einen antiken Dekodierungsmechanismus, um verschlüsselte Nachrichten lesen zu können und in *Tomb Raider* klettern die Spieler*innen über riesige windbetriebene Mechanismen, um den Zugang zu Paititi zu erlangen. Der technologische Anachronismus dieser Mechanismen wird im weiteren Verlauf beschrieben, hier ist es jedoch wichtig, dass diese ein mythisches Element zu den zu erforschenden Kulturen addieren. Die Bewohner*innen von Atlantis, Iram und der Tempel in *Tomb Raider* waren demnach technologisch weiter fortgeschritten, als es die Wissenschaft bislang annahm. Dies setzt die antiken Erbauer*innen stark von den kontemporären Kulturen in den betreffenden Gebieten ab, die zudem sehr kontrastiert dazu dargestellt werden, und propagiert ebenso eine alternative Archäologie (Hiscock 2012, 170). Problematisch ist dies, da dadurch das entsteht, was Said Binarismus nennt. Dieser ist, wie später zu sehen sein wird, der Abgrenzung antiker Kulturen von rezenten Kulturen gleichzusetzen.

4.4.2.4.4 Bezug zu realen Quellen

Wie bereits in den einzelnen Analysen beschrieben, beziehen sich sämtliche Spiele auf aus der Antike überlieferte Mythen, Quellen oder Fakten. Bei *Indiana Jones* werden Platon und seine Dialoge erwähnt. Das Labyrinth des Minos auf Kreta ist ein heute lebendiger Mythos. Schauplätze wie Grabungen auf Kreta oder die Pyramiden in Tikal schlagen Brücken zur Realität. In *Uncharted* kommen Spielende in Kontakt mit historischen Personen wie Sir Francis Drake oder T.E. Lawrence. Im Spiel selbst wird an einer Stelle sogar ein real existierendes Bild von T.E. Lawrence zusammen mit Sir Leonard Woolley in Karkemisch gezeigt. In *Tomb Raider* finden die Spieler*innen Bezüge zum Pantheon der Inka und Maya sowie zu

realen Personen wie dem Forscher Percy Fawcett oder dem Missionar Andres Lopez. In der *Civilisation*-Reihe werden historisch/archäologisch belegte Kulturen gespielt, ihre „Wunder“ erbaut und auch im Spiel *Nebuchadnezzar* werden Bezüge zur Realität geschaffen.

Dieser Bezug zu realen Quellen dient dazu, die fiktiven Elemente der Geschichte zu überspielen und *gefühlte Authentizität* zu erzeugen. Dieses Gefühl ist für die Immersion von erheblicher Relevanz, da es sich nicht um Spiele aus dem Fantasie-Genre handelt, diese jedoch vortäuschen, in einer bruchstückhaft bekannten, realen Welt der Vergangenheit zu spielen. Dabei werden nicht jedem oder jeder Spieler*in die Dialoge von Platon oder das Labyrinth des Minos geläufig sein, doch die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass sie zumindest davon gehört haben. Selbst wenn dies nicht der Fall sein sollte, fällt es nicht weiter schwer, diese Bezüge im Internet zu recherchieren und sich somit von ihrer „Authentizität“ zu überzeugen. Somit finden hier dieselben Erzählstrategien wie bei pseudo-archäologischen Narrativen Einzug (z.B. von Däniken 2018; siehe auch Hiscock 2012). Felix Zimmermann bezeichnet diese realen Bezüge innerhalb der Videospiele als Teil der hergestellten *gefühlten Authentizität*, also das Gefühl, Teil des historischen Narrativs zu sein (F. Zimmermann 2021, 22–24).

4.4.2.4.5 Lösen von Rätseln

In allen Spielen muss man Rätsel lösen, um die Geschichte voranzubringen oder weitere Geheimnisse zu entdecken. Im spielerischen Bereich ergibt dies durchaus Sinn, denn das Lösen von Rätseln stellt einen grundlegenden Spielmechanismus dar. Es verwundert also nicht, dass dieser Teil von Videospiele ist. Mithilfe dieser Interaktionsmöglichkeiten wird das Gefühl erzeugt, die gesuchten Geheimnisse aktiv zu lüften.

Ein interessanter Punkt besteht allerdings darin, dass stets ein*e Protagonist*in benötigt wird, um dies zu tun. Spieler*innen begegnen meist Personen, die sich vorher schon versucht haben, aber daran gescheitert sind. Spielerisch können zum Lösen der Rätsel weitere Elemente benötigt werden, die erst im Verlauf der Geschichte entdeckt werden und die damit als einzige befähigen voranzuschreiten. Bei *Indiana Jones* finden Spielende z. B. die Leiche des Archäologen Dr. Sternhart im Labyrinth des Minos, da er dort weder den Mechanismus zum Öffnen der Türen entschlüsseln konnte noch im Besitz des Bernsteinfischs war, der den Weg zu einer geheimen Tür weist, die in den Kartenraum mit dem Modell von Atlantis führt. Bei *Uncharted* sowie *Tomb Raider* lösen Spieler*innen eine ganze Reihe von Rätseln, um geheime Kammern zu öffnen oder den Weg in unterirdische Anlagen zu erlangen. Dabei geht es beim Lösen von Rätseln mitunter nicht immer um Realismus, denn durch die mythische Untermuerung der erzählten Geschichten werden ebenfalls unrealistische magische Lösungen (wie der Bernsteinfisch) akzeptiert.

4.4.2.4.6 Exotische Orte

Das Reisen zu exotischen Orten ist wohl ein tief in der Archäologie verankertes Leitmotiv, das durchaus begründet ist. Nicht nur dass Archäolog*innen noch heute in entlegenen Orten Forschungen durchführen, auch die ersten Archäolog*innen waren primär Reisende zu exotischen Orten. Die Bücher von Henry Layard verkauften sich u. a. auch dadurch so gut, weil sie neben der Archäologie Land und Leute Westasiens beschrieben. Die Briefe Koldeweys zeugen darüber hinaus, wie im ersten Teil der Arbeit demonstriert werden konnte, nicht nur von den lokalen Gegebenheiten, sondern sind auch ein Abbild dessen, wie Archäolog*innen sich als „Gäste“ in diesen Ländern verhielten.

Die bereits in den einzelnen Analysen beschriebenen Umgangsweisen der Spielcharaktere mit den lokalen nicht-weißen Protagonist*innen bilden diese ersten interkulturellen Kontakte früher Archäolog*innen gut ab. Es herrschen hier dieselben eurozentrischen Verhalten und den damit verbundenen Orientalismen vor wie in den Beispielen aus dem ersten Teil der Arbeit. Bei *Indiana Jones* wird Algier als stereotype arabische Stadt dargestellt. Bei *Uncharted* wird der lokalen syrischen Bevölkerung ihr eigenes kulturelles Erbe schlecht geredet und bei *Tomb Raider* überleben Spielende nur mithilfe der Einheimischen auf der einen Seite, aber durch das Töten anderer Fraktionen derselben lokalen Bevölkerung auf der anderen. Der Umgang mit nicht-weißen Charakteren ist nie gleichwertig, es sei denn, Spieler*innen benötigen kurzfristig ihre Hilfe.

Dabei bildet dies nur einen klassischen Imperialismus ab. Ein anderer Aspekt bei neueren Medien stellt die mühelose Überbrückung von Zeit und Raum dar. Bei *Indiana Jones* fliegen Spielende, wann immer es für nötig gehalten wird, zu neuen Orten, dargestellt durch eine Weltkarte mit einem länger werdenden roten Strich, der die Reise im Zeitraffer darstellt. Fällt den Spieler*innen in Tikal z.B. auf, dass sie etwas auf Island vergessen haben, reisen diese rasch dorthin und wieder zurück, um ihr Abenteuer fortzuführen. Ähnlich verhält es sich in *Uncharted* oder *Tomb Raider*, wenngleich das lineare Narrativ die Reiserichtung vorgibt. Es geht dabei nicht darum, dass das Reisen als solches nicht miterlebt wird, sondern darum, dass die Darstellung des mühelosen Reisens den Eindruck vermittelt, weit entfernte Orte lägen nah beieinander. Darin drückt sich zugleich ein neoliberaler Globalismus aus, in dem Zeit und Raum komprimiert werden. Ein weiterer Aspekt liegt darin, dass dies auch nur den Spielenden möglich ist und „Einheimische“ – zu denen die Spielenden nie gehören – als Nebendarsteller*innen stets fest an ihren Orten gebunden sind.

David Harvey hat in seinem Buch *The Conditions of Postmodernity* (1989) diesen Aspekt der *Time-Space Compression* analysiert (1989, 260–323). Hierin drückt sich eine auf der Industrialisierung begründete, veränderte Wahrnehmung von Zeit und Raum aus, die er als einen Zustand der Postmoderne einstuft. Ähnliches beschreibt Wolfgang Schivelbusch in seinem

Buch *Geschichte der Eisenbahnreise* (2004), in dem die wahrgenommene Kompression von Zeit und Raum durch die Eisenbahn erörtert wird (2004, 35–45). Das Zusammenrücken von Orten ist vor diesem Hintergrund als Teil der Technisierung seit der Industrialisierung zu betrachten und drückt zugleich eine globale Vereinheitlichung von Räumen aus. Wenn es im Rahmen der Erzählung also praktisch keine Grenzen gibt, zeigt sich hieran zugleich eine Herrschaft über den Raum, also ein globalisierter Imperialismus.

4.4.2.4.7 Anachronistische Technologie

Wie beim Aspekt der Mythologie angesprochen, werden viele von den zu entdeckenden Kulturen technologisch fortgeschrittener dargestellt als es der reale Befund ermöglicht. Diese stark pseudo-archäologische Komponente findet immer wieder in modernen Medien ihren Niederschlag. Gezeigt wird der technologische Fortschritt meist durch ausgeklügelte Maschinerie, mysteriöse Energiequellen oder gar Roboter. In Filmen sind solche Motive z. B. aus dem Indiana Jones-Film *Jäger des verlorenen Schatzes* (1981) bekannt, wo der Protagonist einer Falle begegnet, die durch das Unterbrechen eines Lichtstrahls ausgelöst wird.¹²⁸ Demselben Tempel entflieht er nur knapp, da er von einer riesigen steinernen Kugel verfolgt wird, die den Dieb im Inneren des Tempels einsperren möchte.

Beim Spiel zu Indiana Jones wird dieses Motiv durch die atlantischen Mechanismen dargestellt, wie z. B. einen Roboter, der uns eine schwere Tür öffnet oder ein versteckter Hebel in einer Pyramide in Tikal, der ein verstecktes Grab erscheinen lässt. In *Uncharted* werden die Tore zu Iram ebenfalls durch zwei riesige Statuen bewacht, die mittels eines Mechanismus die Türflügel öffnen. Als Lara Croft in *Tomb Raider* finden Spielende in vielen Tempeln Mechanismen, die uns den Weg zu geheimen Kammern ermöglichen, oder Stelen, die uns durch geheimes Wissen bessere Fähigkeiten beschern. Dabei handelt es sich meist um mechanische Konstruktionen mit Hebeln, Zahnrädern und Flaschenzügen. Es wird selten deutlich gemacht, wie diese Mechanismen angetrieben werden. Bei *Indiana Jones* nutzen Spielende die *Oreichalkos*-Perlen, um die Maschinerie anzutreiben, die offensichtlich eine Art von Energiespeicher darstellen. Teile der Mechanismen in *Tomb Raider* werden mit Windkraft betrieben und bei allen Spielen scheinen Gegengewichte und manchmal Wasserkraft eine wichtige Rolle zu spielen. Abgesehen von den *Oreichalkos*-Perlen versuchen diese Mechanismen also den Anschein zu erwecken, ihrer Zeit angemessen, jedenfalls aber prämodern zu sein. Die bekanntesten archäologischen und meines Wissens auch ältesten Zahnräder sind die des Mechanismus von Antikythera (M. T. Wright 2007). Ähnliche Darstellungen versuchen also wieder, eine Brücke zur Realität zu schlagen. Wie bereits beim Punkt

¹²⁸ Dieser Mechanismus wirft mehrere Fragen auf: Wie wurde die Unterbrechung des Lichts gemessen? Was geschah nachts und inwiefern konnte der Mechanismus die Wanderung der Erde um die Sonne und den damit verbundenen Einfallswinkeln kompensieren?

Pseudo-Archäologie beschrieben, schafft die anachronistische Technologie eine künstliche Grenze zwischen den Kulturen der Vergangenheit und den kontemporären industriellen Kulturen. Diese künstliche Grenze ist ein weiterer Binarismus, der wiederum die Aneignung der fremden Kulturen legitimiert: Es findet hier also eine kulturelle Abgrenzung nicht nur zwischen Europa und anderen Kulturen statt, sondern auch, ganz ähnlich wie in Kapitel 3.2.3 beschrieben, zwischen der Gegenwart und der Vergangenheit. Ist die Vergangenheit aber kulturell abgegrenzt, z. B. durch anachronistische Mechanismen, so ist eine kulturelle Aneignung legitimiert, da es sich nun nicht mehr um reale Kulturen handelt, sondern um abstrakte.

Der Verfall von archäologischem Material wird dabei nur über die äußerlichen Texturen thematisiert, die die Ruinen und Mechanismen (teilweise) als alt und überwuchert darstellen. Die Wirkmechanismen werden von dem Verfall nicht beeinflusst. Hier werden also zwei unterschiedliche zeitliche Wertigkeiten kommuniziert. Zum einen bewegt man sich in verfallenen alten Ruinen und zum anderen scheint dieser Verfall sich nicht auf die Mechanismen ausgewirkt zu haben. Durch den Nicht-Verfall der anachronistischen Technologien rücken diese näher an die Gegenwart und unterstützen damit noch die Abgrenzung.

4.4.2.4.8 Zerstörung

Das letzte Motiv schließlich ist die Zerstörung, die sich anscheinend unweigerlich an die Entdeckung der Artefakte anschließt. Atlantis geht dank Indiana Jones tatsächlich unter, genauso wie es bei Iram (und beinahe jedem weiteren Schauplatz des Spiels) dank Nathan Drake der Fall ist. Nur Paititi wird am Ende von *Tomb Raider* gerettet und wird nicht durch den Vulkanausbruch zerstört wie verschiedene Tempel und moderne Orte, denen Lara im Laufe ihrer Geschichte begegnet. Zerstörung ist ein ständiger Begleiter in diesen Spielen. Durch die Zerstörung des Raums durch den oder die Protagonist*in wird noch stärker die Appropriation desselben deutlich gemacht. Nur wer den Raum besitzt, kann/darf ihn auch zerstören. Damit drückt sich zugleich eine totale Macht gegenüber den eroberten Gebieten aus. Gefährlich ist dieser Punkt, da dies stets unter dem Deckmantel eines höheren Ziels durchgeführt wird. Spielende müssen nach Atlantis/Iram/Paititi, um der gegnerischen Übermacht zuvorzukommen. Die actiongeladene Geschichte führt uns unabsichtlich, aber unweigerlich dazu, Raum zu zerstören. Besser die oder der Archäolog*in, als die böse Gegenpartei. Damit drückt sich jedoch zugleich die eurozentrische Denkweise aus, fremden Raum im Namen der Wissenschaft appropriieren zu dürfen. Die Parallelen zu den eurozentrischen Denkweisen früher Archäologie werden später (Kapitel 5.1) noch herausgearbeitet.

4.5 FAZIT

Bei der Analyse kultur- sowie subjektfokussierter Videospiele hat sich gezeigt, dass diese bestimmten, auf Erwartungshaltungen basierenden Leitmotiven unterliegen. Bei beiden Analysen findet sich eine Mischung aus detaillierten Fakten und stereotypen Visualisierungen sowie Vorstellungen, um ein *Gefühl von Authentizität* zu erzeugen, das – wie ich argumentiert habe – notwendig ist, damit *Transferprozesse* stattfinden können. Während die Analyse kulturfokussierter Videospiele klare eurozentrische Prinzipien herausgearbeitet hat, war die Analyse subjektfokussierter Videospiele komplexer. Die dort aufgezeigten Leitmotive lassen sich in imperialistische, sozialdarwinistische sowie orientalistische Gruppen aufteilen.

4.5.1 Imperialismus

Die Schatzsuche bzw. die Appropriation von ganzen Orten sowie ihre Zerstörung kommunizieren eine deutliche besitzergreifende Beziehung zu fremden Kulturen, was im besonderen Maße für kolonialisierte Länder brisant ist. Dies drückt sich nicht nur in den subjekt-, sondern auch insbesondere in den kulturfokussierten Videospiele aus, in denen imperialistische Spielweisen gefordert werden. Als Spieler*in stehen diese der Welt in einem objektivierenden Verhältnis gegenüber. Sie können sich ihrer bemächtigen und ungestraft damit tun, was sie wollen. Hieran drücken sich explizit Machtverhältnisse zwischen westlichen Eroberer*innen und nicht-westlichen (antiken) Kulturen aus. Die Aneignung von Kulturgütern spiegelt dies ebenso wider. Meist gilt es, Schätze zu finden und zu sammeln, was mit zusätzlichen Punkten oder Hintergrundinformationen zur Geschichte belohnt wird. Diese Aufgaben müssen oft nicht wahrgenommen werden, wenn man auf die zusätzlichen Inhalte verzichten kann. In vielen Fällen ist die Aneignung kultureller Güter oder Orte dagegen Teil der Hauptgeschichte, die ohne die Appropriation nicht voranschreitet. Diese sind meist Gegenstände oder Orte, die zum Beenden eines Spiels gefunden werden müssen. In beinahe allen Fällen hat die Aneignung der Kulturgüter keinerlei ethische Konsequenzen (Dennis 2016, 29–30). Damit wird ein klares hierarchisches Bild zwischen den Entdecker*innen, den antiken Kulturen sowie den kontemporären Kulturen der betreffenden Regionen gezeichnet.

Durch die Aneignung der Kulturgüter als Spielmechanik entsteht ein eindeutiges Besitzverhältnis zwischen dem oder der Hauptprotagonist*in des Videospiele und den antiken Kulturen. Es entsteht allerdings auch ein klares Verhältnis zu kontemporären Kulturen der betreffenden Länder, indem die Videospiele*innen diesen die Kulturgüter vorenthalten und ihnen die Handlungsmacht entziehen. Diese hierarchische Darstellung wurde bereits im ersten Teil der Arbeit als ideelle Aneignung antiker Kulturen auf der einen und Abgrenzung antiker Kulturen von modernen Gesellschaften auf der anderen Seite herausgearbeitet. Im Bereich der modernen Medien hat sich dieses Prinzip erhalten und wird „spielend“ herbeigeführt. Dieses

Spiel mit kulturellen Gütern kann selbst individuelle und kollektive Aneignungsbegehren verschärfen. Damit greift es deutlich in laufende Debatten über die Besitzfrage kultureller Güter ein und kann dazu tendieren, bspw. die Existenz unrechtmäßig angeeigneter Objekte in europäischen Museen, wenn nicht direkt zu legitimieren, die Legitimation zumindest im öffentlichen Auge zu rechtfertigen.

4.5.2 Sozialdarwinismus

Parallel dazu wird die Begründung unserer Taten in den Videospiele in bösen, übermächtigen Gegnern gesucht. Spielende versuchen, als westliche*r Retter*in die modernen und antiken Kulturen zu schützen. Hierbei handelt es sich genauso um ein sozialdarwinistisches Grundverständnis (das Recht des Stärkeren) wie bei der Tatsache, dass Spielende als westliche Protagonist*innen als Einzige in der Lage sind, die Rätsel antiker Kulturen oder die Probleme zeitgenössischer Kulturen zu lösen. Westliche Protagonist*innen werden folglich als überlegen dargestellt. In kulturfokussierten Spielen findet sich diese Ausdrucksweise noch viel deutlicher in der Tatsache, dass technologisch fortgeschrittene Zivilisationen anderen überlegen sind und somit das Spiel gewinnen bzw. die Gegner einfach auslöschen. Dabei ist der Ausdruck sozialdarwinistischer Grundideen in Videospiele als äußerst problematisch einzustufen.

Die Darstellung von Archäolog*innen und Archäologie im Allgemeinen in modernen Medien ist stark vom Topos des Abenteurers durchzogen. In Videospiele wird dieses Thema ebenso aufgegriffen. Dabei findet das Abenteuer stets auf Kosten anderer statt und ist eng mit mystischen, exotischen Orten und zuweilen übernatürlichen Kräften verknüpft. Allgemein gesprochen geht es darum, ein ungelüftetes Geheimnis zu lösen, unter widrigen Umständen einen Schatz zu finden oder mithilfe von antikem Wissen verlorene Orte zu entdecken. Eng damit verbunden ist die detektivische Arbeit des Aufdeckens, Indizien-Sammelns und Rätsel-Lösens. Archäolog*innen suchen ein bestimmtes Grab, eine verlorene Stadt oder ein unbezahlbares Artefakt. Dabei fungieren Archäolog*innen als Spezialist*innen im Umgang mit den antiken Hinterlassenschaften. Die damit verbundene Autorität manifestiert sich in einer Sonderstellung gegenüber unserem gemeinsamen menschlichen kulturellen Erbe. Auch wenn Antikengesetze geschaffen wurden, die die Appropriation antiker Kulturgüter verhindern sollen, herrscht auch heute noch eine gewisse „mentale“ Inbesitznahme der durch Archäolog*innen gefundenen „Schätze“ vor, was sich meist im Zurückbehalten von archäologischen Ergebnissen äußert.

In modernen Medien wird diese Autorität von Archäolog*innen gegenüber den ausgegrabenen Gütern allerdings eher so dargestellt, wie es von den frühen Grabungen in der Archäologie bekannt ist. So werden diese zu Besitzer*innen der Kulturgüter deklariert. Die Wurzeln

dafür liegen sicher zum einen in der frühen imperialistischen Archäologie, die heutzutage in den Museen der Welt ausgestellt wird. Wie zuvor expliziert, liegt dem das frühere Verständnis des Sozialdarwinismus zugrunde, das die Aneignung kulturell unterlegener Zivilisationen rechtfertigte. Zum anderen ist dies sicher auch darin begründet, dass die Archäologie nach gängigen Vorstellungen als Bewahrerin der Kultur fungiert und die Einbeziehung von Nicht-Archäolog*innen in unser gemeinsames kulturelles Erbe kaum oder gar nicht stattfindet. Es scheinen also auch heute noch Reste des damaligen sozialdarwinistischen Verständnisses vorzuherrschen.¹²⁹

Im Bereich der Videospiele mit archäologischen Inhalten handelt es sich zudem um fast ausschließlich weiße Archäolog*innen, die mit überlegenem Wissen in fremde Länder reisen, um deren Geheimnisse zu lüften (Winter 2021, 14). Auch hier weist dieses Motiv starke sozialdarwinistische Züge auf, indem es suggeriert, dass nur Weiße Wissen um die antiken Geheimnisse besitzen und demnach den nicht-weißen Kulturen überlegen sind. Und dabei geht es nicht nur um überlegenes Wissen über antike Kulturen, sondern um ein besseres Verständnis der Welt im Allgemeinen. Weiße Protagonist*innen müssen die Probleme nicht-weißer Einheimischer lösen. Videospiele sind mit diesem Stereotyp nicht allein: In dem Film *Indiana Jones und der Tempel des Todes* (1984) hilft dieser einem indischen Dorf dabei, mehrere magische Steine aus den Klauen der Anhänger eines grausamen Kults wiederzuerlangen und befreit in diesem Zuge zudem die Kinder des Dorfs, welche für den Kult Sklavenarbeit leisten müssen. Die Dorfbewohner*innen sind machtlos gegen die gut bewaffnete Gruppe, aber Indiana Jones kann diese besiegen. Am Ende des Films eilt ihm dann aber doch die britische Armee zu Hilfe, und erschießt die letzten Schergen des Kults. Die Dorfbewohner*innen können sich nicht beteiligen, sondern sind einzig und allein auf die Hilfe des Protagonisten und der Kolonialmacht des British Empire angewiesen. Ähnliche Beispiele finden sich in den Filmen *Avatar* (2009), *Last Samurai* (2003), *Stargate* (1994) und vielen mehr.

In Videospiele wird dies spielmechanisch dadurch verkörpert, dass man als Spieler*in Aufträge erfüllen muss, um in der Geschichte voranzuschreiten. Dies beinhaltet zumeist sinnlose Tätigkeiten wie „Suche das verlorene Objekt X“ oder „Übermittle die Nachricht an Person Y“. Man schlichtet Streitigkeiten, hilft Liebesbeziehungen oder steht als eigentlich Fremde*r zu Gesprächen bereit, um den nicht-weißen Darsteller*innen beizustehen. Dabei handelt es sich oftmals um Aufgaben, die von den betreffenden Personen genauso gut selbst erledigt

¹²⁹ Dies wird insbesondere in der Diskussion um die Rückgabe illegal erworbener Kulturgüter durch die großen Museen in Deutschland, England oder Frankreich deutlich. Diese aktuelle Debatte zeigt, wie sich die europäische Archäologie selbst definiert: als Bewahrerin historischer Hinterlassenschaften oder *Guardians of Archaeological Heritage*.

werden könnten. Warum aber weiße Protagonist*innen? Dieses Phänomen betrifft nicht nur Spiele mit historischen oder archäologischen Inhalten, sondern die gesamte Videospielebranche. Es existieren zwar Spiele, bei denen man auswählen kann, wie man als Charakter im Spiel aussehen möchte, allerdings sind die Möglichkeiten für ethnische Minderheiten stark begrenzt (Kiel 2020, 205–6) und bei Spielen mit einem spezifischen Hauptcharakter (Indiana Jones, Lara Croft, etc.) wird diese Option gar nicht erst gegeben, da man sonst keine eindeutige und daher leicht zu vermarktende Figur hätte. In einer Studie von Michael Hitchens, der über 550 verschiedene *First-Person-Shooter*-Spiele aus den Jahren 1991 bis 2009 untersucht hat, konnten in 463 Titeln Aussagen über die ethnische Herkunft des Spielecharakters getroffen werden. Insgesamt hatten 75 % der untersuchten Spiele einen weißen Avatar und lediglich 25 % nicht-weiße Spielecharaktere (Hitchens 2011). Die Gründe hierfür liegen wahrscheinlich darin, dass die Produktion von Spielen bis heute in den Händen von europäischen und amerikanischen Studios liegt. Die *International Game Developers Association* erstellt regelmäßig Umfragen im Berufsfeld der Videospieleindustrie. Von den 2019 Befragten identifizierten sich 69 % als ausschließlich¹³⁰ weiß (Weststar, Kwan, und Kumar 2019, 13). Dies deckt sich hingegen nicht mit den Abnehmer*innenzahlen. In den U.S.A. stellen ethnische Minderheiten den größten Teil der Spieler*innen dar und verbringen im Schnitt auch mehr Zeit am Tag mit Spielen (Kiel 2020, 205).

Besonders problematisch wird die Fixierung auf weiße Hauptprotagonist*innen, wenn es darum geht, Menschen aus ehemals kolonisierten Ländern zu helfen (siehe das Beispiel zu Indiana Jones und Indien). Es erscheint paradox, dass ein weißer oder eine weiße Protagonist*in als Retter*in von Gesellschaftsgruppen fungiert, die sich erst aufgrund früherer Kolonisierung in einer hilfebedürftigen bzw. technologisch unterentwickelten Situation befinden.

In kulturfokussierten Spielen ist dies noch deutlicher greifbar. Insbesondere die Darstellung von westlichen „Errungenschaften“ als den zum Sieg führenden Elementen suggerieren eine Hierarchisierung kultureller Ereignisse nach Vorbild westlicher Geschichte. Völlig gleich, ob es sich um die Erforschung des Raketenbaus in *Civilisation VI* (2016) oder die Herausbildung einer funktionierenden Marktwirtschaft in *Nebuchadnezzar* (2021) handelt, wird das Gewinnen der Spiele auf westliche Werte gestützt.

4.5.3 Orientalismus

Die Darstellung von antiken Kulturen als mystisch, exotisch und geheimnisvoll sowie von modernen nicht-weißen Kulturen als einfach, hilfsbedürftig und technisch sowie intellektuell

¹³⁰ Den Befragten wurden mehrere Optionen geboten, sodass diese sich nicht für eine Ethnizität entscheiden mussten (multiple choice). 69 % der Befragten entschieden sich aber dafür, ausschließlich die Option Weiß/Kaukasisch/Europäisch zu wählen. Wertet man alle Ergebnisse mit der Option Weiß aus, steigt die Auswertung sogar auf 81 %.

europäischen Protagonist*innen weit unterlegen spiegelt den von Said geprägten Begriff des *Orientalismus* wider. Obwohl die modernen nicht-weißen Kulturen in unmittelbarer Nähe zu den Ruinen leben, die Spielende als weiße Protagonist*innen untersuchen, sind diese nicht-weißen Kulturen nicht imstande, deren Geheimnisse zu lüften. Zudem weisen sie so gut wie keine eigene Handlungsmacht auf, sondern sind lediglich Beiwerk eines eurozentrisch erzählten Abenteuers. Damit werden fremde nicht-weiße Kulturen gleichsam den weißen Held*innen und ihren Gegenspieler*innen gegenüber gestellt. Prinzipiell existieren in den vorliegend vorgestellten subjektfokussierten Videospiele stets zwei Seiten mit je zwei Gruppen: die zu erforschenden antiken Kulturen sowie die lokalen nicht-weißen Bewohner*innen auf der einen Seite und die weißen Held*innen der Guten sowie die übermächtigen Bösen auf der anderen Seite. Letztere tragen ihre Geschichte, die oft mit Appropriation und Zerstörung einhergeht, auf den Schultern der Ersteren aus, indem sie die antiken Kulturen aneignen und die modernen nicht-weißen Bewohner*innen ihrer Handlungsmacht entledigen. Damit findet ein *orientalistisches Othering* statt, das die Beherrschung dieser Kulturen (antik sowie modern) legitimiert und stereotype Denkweisen fördert. In kulturfokussierten Spielen drückt sich dies auch in der unterschiedlichen Behandlung verschiedener Kulturen aus, in der nicht-europäische gerne aggressiv dargestellt werden und sich damit von den „europäischen“ Kulturen abgrenzen.

Aber nicht nur die Degradierung nicht-weißer Kulturen, sondern auch ihre gänzliche Aberkennung gehört zu den beobachteten Phänomenen. Es findet sich nämlich auch ein starker Hang zur Pseudo-Archäologie, die die Errungenschaften nicht-weißer Kulturen generell ablehnt. Einer der bekanntesten Autoren, die mystische Ideen und Archäologie verknüpfen, ist Erich von Däniken, der europäische Megalithen, ägyptische oder mesoamerikanische Pyramiden oder die Geoglyphen von Nasca gerne außerirdischen Besucher*innen zuschreibt (Holtorf 2007, 88). Auch die Suche nach einer verschollenen, sagenumwobenen Stadt fällt generell in den Bereich pseudo-archäologischer Untersuchungen:

„Lost city legends hold a special romantic appeal that implies hidden or restricted knowledge. After all, for a tale of a lost city to exist someone must have been to the city or in some other manner hold knowledge of its existence that has been withheld from the rest of us“ (Anderson 2017, 131).

David S. Anderson konnte am Beispiel des britischen Soldaten Percy Fawcett und seiner spektakulären und stark mystifizierten Suche nach der verlorenen Stadt Z im peruanischen Dschungel zeigen, wie und unter welchen Umständen bereits Ende des 19./Anfang des 20.

Jahrhunderts Narrative um verlorene Städte gesponnen wurden.¹³¹ Dieses Beispiel¹³² zeigt eindrücklich, wie die Leitmotive Abenteuer, detektivische Arbeit und Archäologie genutzt werden, um ein Narrativ zu konstruieren (Anderson 2017). Im Falle des Percy Fawcett diene die Konstruktion seiner Suche nach der verlorenen Stadt der eigenen Legitimation und gesellschaftlichen Anerkennung. Eine Aberkennung kultureller Leistungen durch Zuschreibung zu außerirdischen Zivilisationen oder Mythen degradiert nicht-weiße Kulturen in besonderem Maße.

Dabei wird vernachlässigt, dass nicht Europäer*innen allein die Entdecker*innen dieser Stätten waren, sondern das Wissen um alte Stätten in der lokalen Bevölkerung meist schon lange, oft seit Jahrhunderten vorhanden war. Oft wurden die „Entdecker*innen“ von Einheimischen erst an archäologisch interessante Stätten geführt. Dies wird in den Erzählungen gleichwohl nicht erwähnt. Die Entdeckung antiker Stätten stellt demnach einen stark eurozentrischen Blick auf die Forschungsgeschichte dar.

Mit den herausgearbeiteten Leitmotiven der subjektfokussierten Videospiele, die sich in ihren übergeordneten Gruppen (Imperialismus, Sozialdarwinismus, Orientalismus) mit denen der kulturfokussierten Spiele decken, ist deutlich geworden, dass die Darstellung (alt-)westasiatischer, aber auch anderer Kulturen starken eurozentrischen Denkweisen unterliegt. Wie anfangs beschrieben, wird indes gerade im Bereich der Videospiele durch das spielmechanisch verankerte *embodiment* ein besonders brisanter Faktor interessant. Als Spieler*innen dieser Titel, völlig gleich, ob es sich um kultur- oder subjektfokussierte Spiele handelt, werden diese den imperialen, sozialdarwinistischen und orientalistischen Prinzipien ausgesetzt. Praxistheoretisch formt sich durch die ständige Aussetzung mit diesen Verhaltensweisen ein Habitus, der Teil der Sozialstruktur von Videospiele*innen werden kann, wenn dieser nicht durch eindeutige Marker unterbrochen wird. Meines Erachtens handelt es sich bei den hier zusammengefassten Darstellungen von Imperialismus, Sozialdarwinismus und Orientalismus in Videospiele*innen ohne archäologischen, geschichtlichen oder post-kolonialen Bildungshintergrund als eindeutig als falsch oder unethisch zu erkennende Marker. Somit wird in vielen Fällen der Transfereffekt in das Bewusstsein der Spieler*innen nicht eindeutig gebrochen und somit Teil dessen, was diese im Rahmen eines Videospiele*ins mit archäologischen Themen erwarten. Demnach werden diese

¹³¹ Ein ähnliches Beispiel wird auch in Hans Peter Duerrs *Rungholt: Die Suche nach einer versunkenen Stadt* (2005) geschildert.

¹³² Die Geschichte um Percy Fawcett und seine Suche nach einer verlorenen Stadt im peruanischen Dschungel wurde unlängst verfilmt: *The Lost City of Z* (2016).

eurozentrischen Denkweisen nicht nur in den Spielen ausgedrückt, sondern weiter verfestigt und mit dem Thema der Vergangenheit und Archäologie verknüpft.

Es stellt sich die Frage, inwieweit dies legitim ist. Es handelt sich bei Videospielen – ähnlich wie bei Filmen oder Romanen – schließlich mehr um Kunst als um historische oder archäologische Dokumentation. Andrew Elliott und Matthew Kapell stellen sich die Frage, inwieweit es überhaupt die Intention der Videospielemacher*innen sein muss, solche Fragestellungen zu bearbeiten. Hinzu kommt, dass es auch nicht die Intention der Videospieler*innen sein muss ethisch oder historisch korrekte Spiele zu spielen, da es diesen vielleicht nur darum geht, diese zu gewinnen (Elliott und Kapell 2013, 9–13). Kathrin Schmitt hat unlängst herausgearbeitet, wie sich die Erzählung von Fakt und Fiktion innerhalb der westasiatischen Archäologie entwickelt hat (2020). Sie fordert zu Recht eine klarere Positionierung in den Diskursen westasiatischer Archäologie von den Archäolog*innen ein, da die Wissenschaft normative und wertsetzende Funktion erfüllt, mit der verantwortungsvoll umgegangen werden muss (Schmitt 2020, 294–95). Wenngleich ich ihr in diesem Punkt voll zustimme, stellt sich die Frage, ob man dies von modernen Medien wie z. B. Videospielen auch verlangen kann und sollte. Wie die Arbeiten von Zimmermann (2021) und Giere (2019) gezeigt haben und wie ich weiter oben bereits zusammengefasst habe, ist dem so. Die durch die Spiele vermittelte *gefühlte Authentizität* ruft Transferprozesse hervor, die das Meinungsbild der Videospieler*innen beeinflussen. Eine deutliche Kommunikation zur Unterbrechung dieser Transfereffekte wird allerdings nicht geboten und demgemäß kann davon ausgegangen werden, dass die von mir untersuchten Videospiele in den zuvor dargestellten Kategorien meinungsbildend wirken und die eurozentrischen Denkweisen dadurch weiter kommuniziert werden.

Im nächsten und letzten Teil der Arbeit wird es darum gehen, inwieweit sich die Ergebnisse aus dem ersten Teil der Arbeit und die hier vorgestellten Resultate in Zusammenhang bringen lassen. Ich werde im nächsten Kapitel auf die Frage eingehen, inwieweit sich die Leitmotive und Präsentationsformen früher Archäolog*innen auf die Darstellung antiker Kulturen, der Archäologie und von Archäolog*innen auf heutige Videospielehersteller*innen niedergeschlagen haben und in welcher Verantwortung wir als Archäolog*innen, Videospieler*innen und Videospielehersteller*innen stehen.

5 AUSWERTUNG

Im Folgenden möchte ich die Einzeluntersuchungen zusammenführen. Meine Leitfrage lautete, inwiefern sich eurozentrische Denkweisen Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts u. Z. in den Bildmedien der Archäologie Westasiens und über das von der Archäologie vermittelte Bild in der Öffentlichkeit hinaus niedergeschlagen haben und wie sich diese Denkweisen in heutigen Bildmedien der Archäologie und Öffentlichkeit ausdrücken.

Ich habe dazu den ersten Fokus auf die Analyse früher perspektivischer archäologischer Architektur-Rekonstruktionszeichnungen gerichtet, da sich in dieser Zeit nicht nur die Archäologie Altwestasiens formte, sondern mit ihr und dem Medium der Rekonstruktionszeichnungen auch die Vorstellungen über das alte sowie zeitgenössische Westasien festigten. Diese Vorstellungen über (Alt-)Westasien etablierten sich nicht ausschließlich auf Basis der Archäologie (sondern z. B. auch auf Basis zeitgenössischer Kunst), jedoch trug diese aufgrund ihrer politischen und sozialen Stellung einen erheblichen Teil dazu bei. Zudem sind archäologische Rekonstruktionen aufgrund ihres spekulativen Teils höchst subjektiv. Die Untersuchung fokussierte darüber hinaus nicht nur auf die Zeichnungen selbst, sondern auch auf deren Entstehungsprozesse sowie die Aufnahme dieser kommunizierten Vorstellungen über (Alt)Westasien in der Öffentlichkeit.

Ich konnte zeigen, dass eine grundlegend eurozentrische Einstellung europäischer Länder und Institutionen in Westasien die Vorstellungen über Altwestasien formte. Zu diesen gehörten die in der vorliegenden Arbeit untersuchten archäologischen Vertreter (Layard, Place, Koldewey und Andrae). Dabei hat die Auseinandersetzung mit den Entstehungsgeschichten der Bilder zeigen können, wie sich die Idee einer *translatio imperii*, also die Aneinanderreihung verschiedener Weltreiche, ausdrückte, indem sich Europa an die Spitze dieser Reihe setzte und damit Legitimitätsansprüche an die vergangenen Weltreiche zum Ausdruck brachte. Darin zeigt sich zugleich das sozialdarwinistische Grundverständnis Europas gegenüber dem Westasien der Zeit vor ca. 100-160 Jahren, was eine Abtrennung altwestasiatischer Kultur vom zeitgenössischen Westasien förderte. Letztlich drücken die untersuchten Bilder auch den von Said angesprochenen Orientalismus aus und nutzen Romantisierungen, aber auch Abgrenzungen als stilistische Mittel, um sich selbst als Einheit definieren zu können. Europas Entwicklung seit der Industrialisierung und dem in Kapitel 2.3 vorgestellten Identitätsverlust instrumentalisierte die Archäologie in der Selbstfindung, zu welcher auch die von mir einbezogenen Zeichnungen gehören. Daher unterstützen diese Zeichnungen ebenfalls die Selbstdefinition Europas.

Über die von den hier behandelten Ausgräbern produzierten Publikationen und Ausstellungen, aber auch über diverse Zeitungsartikel gelangten diese Vorstellungen an die Öffentlichkeit. Diese nahm das von der Archäologie präsentierte Bild (Alt-)Westasiens auf. Das durch die hier vorgestellten (männlichen) Archäologen kommunizierte Bild (Alt-)Westasiens deckte sich mit dem Verständnis des europäischen Publikums. Damit wurde ein Bild erschaffen, das auf der einen Seite die Kulturen Altwestasiens abbildete und es auf der anderen Seite in Kontrast zu den zeitgenössischen Bewohner*innen Westasiens setzte. Hier spielten ebenfalls die durch die Industrialisierung aufkommenden populären Massenmedien sowie die Popularisierung der Archäologie in derselben Zeit eine wichtige Rolle. Im ersten Teil der Arbeit habe ich also festgestellt, dass eurozentrische Denkweisen tatsächlich Teil früherer Archäologie Altwestasiens waren, sich diese Vorstellungen in den Bildmedien niederschlugen und durch eine direkte Kommunikation mit der Öffentlichkeit widerspiegelten. Auf Basis des von mir behandelten Materials habe ich dazu drei gemeinsame Indikatoren eurozentrischer Denkweisen in den Rekonstruktionszeichnungen herausgearbeitet:

1. Romantisierung/Idealisierung antiker Kulturen Westasiens
2. Ideelle Aneignung antiker Kulturen Westasiens durch Europa
3. Kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen Westasiens von zeitgenössischen Kulturen Westasiens

Im zweiten Teil der Arbeit habe ich meinen Fokus auf die Gegenwart gerichtet und moderne Rekonstruktionsvorhaben innerhalb der Archäologie als auch die visuelle Darstellung von Vergangenheit allgemein sowie die Darstellung der Archäologie in modernen Medien betrachtet. Anders als im ersten Teil unterscheiden sich heutige Vorstellungen über (Alt-)Westasien in der Wissenschaft von denen in der Öffentlichkeit auf eine andere Art. Dies habe ich u. a. darauf zurückgeführt, dass sich die Wissenschaft, also im vorliegenden Fall die Archäologie, in den letzten 160 Jahren geändert hat. Anstatt einer direkten Kommunikation von altwestasiatischen Archäolog*innen und der Öffentlichkeit (wie noch in Kapitel 3) wird das Bild der Vergangenheit heute viel breiter produziert. Die Zunahme von Nicht-Wissenschaftler*innen und modernen Medienformaten in der visuellen Darstellung Altwestasiens mit für die Öffentlichkeit viel attraktiveren Angeboten wie Filmen, TV-Dokumentationen oder Videospiele hat dazu geführt, dass die Archäologie als Fach heutzutage beinahe ausschließlich intern forscht und kommuniziert. In Ausnahmefällen wird sie zwar zurate gezogen – wie die Analyse der Videospiele aber aufzeigen konnte nur in geringem Maße. Visuelle Ausdrücke archäologischer Ergebnisse finden, bis auf einige Ausnahmen, lediglich wenige Wege (Ausstellungen, Special-Interest-Magazine etc.), nach außen zu kommunizieren. Zudem tun sie dies immer noch hauptsächlich in Form einer subjektlosen Erzählweise, die – und das haben die modernen Medien (genauso wie Layard oder Andrae)

Auswertung

erkannt – nicht den heutigen Gewohnheiten der Öffentlichkeit entsprechen. Populäre, von Nicht-Wissenschaftler*innen produzierte Medien nutzen daher eine subjektfokussierte Erzählweise und erreichen damit weit größere Aufmerksamkeit und so einen weit größeren Einfluss in der Öffentlichkeit, als es die Archäologie in ihrer derzeitigen Form kann.



Abbildung 2: Vereinfachte Struktur der Arbeit und ihre Ergebnisse

Bei der Untersuchung der heutigen Archäologie ist allerdings zunächst aufgefallen, dass die eurozentrischen Denkweisen hier, wenn nicht ganz verschwunden, zumindest abgenommen haben. Es war an den von mir vorgestellten Beispielen zu sehen, dass sich zwar immer noch eine durch die Forschungsgeschichte beeinflusste Bildsprache erhalten, aber die Auseinandersetzung mit der imperialen Vergangenheit der Archäologie und dem generellen Hang zur subjektlosen Erzählung zu einer Art *Katalogismus* geführt hat (siehe Kapitel 4.2). Katalogismus meint hier eine interpretationslose, schematisch beschreibende, auf Evidenz basierende Archäologie. Diese Form der Archäologie ist prinzipiell nicht falsch, jedoch fehlt ihr der Mut zur Interpretation. Bei einem Medium wie der archäologischen Rekonstruktion aber, die auf

Spekulationen und der Darstellung von Lebensräumen beruht, müssen interpretative Aussagen unbedingt getroffen werden. Tut man dies aufgrund einer erstrebten wissenschaftlichen Neutralität nicht, so werden Nicht-Aussagen über Architektur, Farbe, Nutzung u.v.m. trotzdem zu Aussagen. Hinzu kommt, dass moderne Rekonstruktionszeichnungen die Vorstellungen über Altwestasien nicht mehr neu erschaffen müssen, sondern, wie zu sehen war, auf bereits etablierten Vorstellungen beruhen. Kombiniert man nun die heutigen Nicht-Aussagen mit den auf eurozentrischen Denkweisen beruhenden Vorstellungen Altwestasiens älterer Zeichnungen, so tradiert man also Denkweisen des späten 19./frühen 20. Jahrhunderts u. Z. mit modernen Medien weiter. Dies ist mir insbesondere bei meinen eigenen Rekonstruktionen aufgefallen und war mitunter Motivation, diese Arbeit zu schreiben. So konnte ich nachweisen, dass in der visuellen Darstellung Altwestasiens auch in der heutigen Wissenschaft (tradierte) eurozentrische Denkweisen zu finden sind.

Das Verhältnis heutiger Öffentlichkeit zur Archäologie und altwestasiatischer Vergangenheit ist aufgrund der vorher bereits angesprochenen modernen medialen Kommunikation weitaus komplexer als es noch Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts war. Ich habe daher einen Fokus auf die visuelle und narrative Darstellung von Archäologie und Vergangenheit in modernen Medien, am Beispiel der Videospiele gesetzt. Zum einen herrscht heute, wie geschildert, eine klare Trennung zwischen archäologischer Wissenschaft und der Öffentlichkeit. Zum anderen werden die Vorstellungen über Altwestasien nicht mehr durch die moderne Archäologie geformt, sondern hauptsächlich durch populäre Medien, die wiederum auf bereits etablierten Stereotypen aufbauen (siehe Abbildung 2). Als Wissenschaftler*innen treten wir über Ausstellungen, Interviews und vereinzelt über moderne Kommunikationskanäle wie YouTube in Kontakt mit der Öffentlichkeit. Allerdings machen diese Kontakte der Wissenschaft mit der Öffentlichkeit lediglich einen kleinen Teil dessen aus, was heutzutage den Bereich der Vergangenheitskommunikation bestimmt. Einen viel größeren Einfluss auf das Bild der Vergangenheit haben heute durch etablierte Stereotypen getriebene moderne Medien. Diese Medien basieren gleichwohl auf einem subjektfokussierten Erzählen (siehe Kapitel 4.2), was die Darstellung der Vergangenheit mit der Darstellung der Archäologie und von Archäolog*innen verknüpft. Daher kann eine Analyse des modernen Einflusses des von der Archäologie geprägten Bilds (Alt-)Westasiens auf die Öffentlichkeit nicht ausschließlich kulturfokussiert sein. Ich habe demzufolge als Untersuchungsgegenstand das Medium der Videospiele genauer betrachtet, da dies ein sich rasant entwickelndes Feld ist und durch die Interaktivität einen noch größeren subjektfokussierten erzählerischen Einfluss ausübt als klassische Medien wie Film oder Romane es tun. Zudem habe ich aber auch kulturfokussierte Spiele untersucht. Sowohl die kultur- als auch die subjektfokussierten Spiele drücken sich durch visuelle Mittel aus. Dabei konnte ich zeigen, dass die Darstellung (Alt-)Westasiens, der

Auswertung

Vergangenheit allgemein und vor allem der Archäologie sowie Archäolog*innen von starken stereotypen Erwartungshaltungen bestimmt ist. Diese durch die Spiele befriedigte Erwartungshaltung suggeriert bei den Spieler*innen ein *Gefühl von Authentizität* und ist demnach prägend, wenngleich es sich um fiktive Welten handelt. Dabei habe ich imperialistische, sozialdarwinistische sowie orientalistische Leit motive herausgearbeitet (siehe Kapitel 4.5).

5.1 KORRELATION

Im Folgenden bleibt noch die Verbindung der Ergebnisse des ersten und des zweiten Teils der Arbeit, also die Verbindung zwischen den frühen Rekonstruktionszeichnungen in der Archäologie Westasiens und modernen Darstellungen von Archäologie allgemein im Medium der Videospiele. Ich möchte dazu die im ersten Teil herausgearbeiteten Indikatoren (Kapitel 3.2) mit den eurozentrischen Denkweisen moderner wissenschaftlicher Rekonstruktionen (Kapitel 4.1) und archäologisch orientierter Videospiele (Kapitel 4.5) vergleichen. Dafür werde ich zudem auf einige dem Genre angehörige Filme verweisen, die die Argumentation meiner Korrelation bekräftigen.

5.1.1 Romantisierung und Idealisierung der Vergangenheit

Die Romantisierung/Idealisierung antiker Kulturen habe ich als Ausdruck einer binären Sichtweise Europas auf Westasien interpretiert. Indem man die Antike Westasiens idealisiert darstellte, wurde diese von dem dazu in Kontrast gestellten zeitgenössischen Westasien abgetrennt. Gleichzeitig befriedigte diese Romantisierung des Alten den Drang zum Exotischen in einer sich in einer Identitätskrise befindlichen Gesellschaft. Die Beschreibungen westasiatischer Vergangenheit wurden in den vorliegend adressierten Fallbeispielen zusätzlich von abenteuerlichen Entdeckungen, mystischen und geheimnisvollen Beschreibungen sowie exotischen Umständen begleitet. Dabei handelte es sich um Erzählstrategien, die die Romantisierung antiker Kulturen zusätzlich weiter vorantrieben. Layards Beschreibungen seiner Reise durch Westasien sind gespickt von gefährlichen Begegnungen:

„Descending into the valley, leading from Berwari to Asheetha, we came upon a large party of travellers, whom we at first took for Kurds. As they discharged their guns, and stopped in the middle of a thicket of rushes growing in the bed of the torrent, we approached them. They proved to be Nestorian Chaldæans returning front Mosul to the mountains“ (Layard 1849b, 2:222).

Ähnliche Situationen wurden ebenfalls zuvor für Koldewey und Andrae beschrieben. Zusätzlich zu dem abenteuerlichen Charakter finden sich aber auch Erzählungen zu verborgenen Geheimnissen, die von den europäischen Archäologen aufgedeckt wurden. So beschreibt Layard die Entdeckung der ersten Räume nach seiner Ankunft in Nimrud in einer spannenden, den oder die Leser*in packenden Erzählweise (Layard 1851, 16–17). Diese durch die archäologische Literatur, aber auch durch die Darstellungen in den Massenmedien des späten 19./frühen 20. Jahrhunderts auftretenden Topoi wurden bereits kurze Zeit später von anderen Massenmedien aufgenommen und halten bis heute an.

Auswertung

So finden sich diese Topoi insbesondere in den TV-Dokumentationen von Gisela Graichen (Schliemanns Erben). Auch das erwähnte Filmepos *Intolerance* (1916) sowie historische Dramen wie *Ben-Hur* (1959), *Cleopatra* (1963) oder *Troja* (2004) bleiben einer Romantisierung antiker Kulturen treu. Im Film *Alexander* (2004) wird der Einzug des makedonischen Heers in ein idealisiertes Babylon pompös in Szene gesetzt. Die dem Eroberer zujubelnden Babylonier*innen offerieren diesem freudig ihre kostbarsten Schätze und küssen den Boden, über den er reitet. Dabei ist hier nicht die historische Genauigkeit von Interesse, sondern die Form der Darstellung innerhalb des Films. Oliver Stone bedient sich einer etablierten Bildsprache, indem er die Babylonier*innen farbenfroh und unterwürfig gegenüber den „europäischen“ Eroberern darstellt, die sie von der „orientalischen Despotie“ befreien. Diese Bildsprache ist insbesondere im Jahr 2004, in dem der Film erschien, und kurz nach dem Einmarsch der U.S.-Streitkräfte in den Irak äußerst brisant.

Die Verbindung der Archäologie mit Abenteuer wurde bereits seit den 1930er-Jahren im Film übernommen und mündete 1981 in der Figur des Indiana Jones (Hiscock 2014, 2779). Diese für die Darstellung von Archäologie und Archäolog*innen einflussreiche Figur verfestigte dauerhaft die Verbindung von Archäologie und Abenteuer in den Massenmedien und damit in der Wahrnehmung der Öffentlichkeit. Die Darstellung in Videospielen unterlag in der Folge denselben Narrativen. Wie die Analyse im ersten Teil der Arbeit zeigt, bestanden diese Leit-motive aber schon vor den ersten Filmen und wurden durch die ersten hier vorgestellten Archäologen und deren Publikationen vorgeprägt.

Im Kapitel über die Videospiele konnte ich zeigen, wie Abenteuer, Exotik und das Lüften von Geheimnissen Ausdruck imperialer, sozialdarwinistischer und orientalisierender Denkweisen sind. Diese Denkweisen sind aufgrund ihrer Entwicklung in der frühen Archäologie über die Massenmedien heute fester Bestandteil von Darstellungen (Alt-)Westasiens, der Archäologie und von Archäolog*innen allgemein. Die Romantisierung/Idealisierung antiker Kulturen drückt sich dort in Form von glorifizierten, technisch überlegenen, teilweise außerirdischen, Zivilisationen aus. Wenn Andrae also sein romantisches idealisiertes Assur darstellt, unterscheidet sich dies wenig von der Darstellung eines idealisierten und mystifizierten Irams in *Uncharted* (2011). Bei beiden wird ein Idealzustand altwestasiatischer Kultur dargestellt und damit eine künstliche Trennung zwischen Altwestasien und zeitgenössischem Westasien hergestellt.

Auch heutige Rekonstruktionen aus der Archäologie selbst bedienen sich, wie ich zeigen konnte, immer noch einer Idealisierung, die manchmal gewollt und manchmal technisch bedingt ist. Dennoch bildet auch hier die Idealisierung/Romantisierung eine Vergangenheit ab, die ein von der Realität getrenntes Bild darstellt.

5.1.2 Ideelle Aneignung antiker Kulturen

Mit dem als ideelle Aneignung antiker Kulturen definierten Indikator habe ich beschrieben, wie mithilfe von assimilierenden Elementen in den frühen Rekonstruktionszeichnungen versucht wurde, die Kulturen Altwestasiens an Europa anzugliedern und sie damit noch weiter vom zeitgenössischen Westasien abzutrennen. Diese ideelle Aneignung diene gleichzeitig als Legitimation physischer Aneignung, denn was ideell zu Europa gehörte, konnte auch dorthin verschifft und ausgestellt werden. Beiden zugrunde liegt eine imperialistische Archäologie und so verstärkten sich physische und ideelle Aneignung gegenseitig. Damit oblag auch die Verwaltung altwestasiatischer Güter europäischen Akteuren wie den Museen oder archäologischen Gesellschaften und in geringerem Maße dem Osmanischen Reich. Erst mit der Etablierung osmanischer Antikengesetze konnte sich daran etwas ändern. Auf diese Weise kommunizierte Besitzansprüche stellten die frühen Archäolog*innen also als die Bewahrer*innen antiker Kulturgüter dar. Besonders eindrücklich wird dies durch die Verschiffung ebendieser nach London, Paris oder Berlin verdeutlicht.

In den Massenmedien des 20. Jahrhunderts drücken sich die Besitzansprüche in der Darstellung der Suche nach geheimnisvollen Schätzen aus. So sucht und findet Indiana Jones im Film *Jäger des verlorenen Schatzes* (1981) die Bundeslade, die am Ende der Geschichte in einer Lagerhalle der amerikanischen Regierung landet. Meist wird die Aneignung durch das Lösen von Rätseln legitimiert, denn nur der oder die Protagonist*in ist durch Spezialwissen in der Lage, die antiken Schätze zu finden. Das europäische Wissen um die antiken Geheimnisse unterstreicht also weiter die Besitzansprüche an den Kulturgütern. Im Film *Das Vermächtnis der Tempelritter* (2004) sucht der Held nach Hinweisen, die ihn und sein Team schließlich in eine geheime Kammer führen, die voller Schätze ist. Die Finder erhalten eine Belohnung und werden dadurch zu Millionären. Hinzu kommt zumeist eine Zerstörung des Orts, an dem der oder die Schätze gefunden wurden. So vernichtet Indiana Jones durch sein Handeln den Tempel, in dem er den Heiligen Gral im Film *Der letzte Kreuzzug* (1989) gefunden hat. In der chinesischen Action-Komödie *Mission Adler – Der starke Arm der Götter* (1991) sucht der Held nach einem verborgenen Nazi-Schatz in der Sahara, den er auch findet. Kurz nach dem Entdecken des Schatzes wird die gesamte Anlage zerstört und die Protagonist*innen fliehen mit dem Gold, das sie vor der Zerstörung retten konnten. Wie voranstehend geschildert, stellt die Zerstörung des Raums ebenfalls einen Akt der Appropriation dar. Daraus folgt, dass die Held*innen die Räume, in denen sie die Schätze finden, nicht nur entdecken, sondern auch von diesen Besitz ergreifen. So nehmen sie sich nicht nur die antiken Kulturgüter, sondern auch den beherbergenden Raum. Als Besitzer*in dürfen sie den Raum demnach auch zerstören. In gewisser Weise wird das auch durch die archäologische Praxis gespiegelt, die durch die Grabung den antiken Raum zerstören muss, um an die Arte-

fakte zu gelangen. Dies trifft auf alle Grabungen zu, insbesondere auf die frühen, die auch treffend als Schatzsucher-Archäologie bezeichnet werden. Auch heute noch müssen wir durch die archäologische Grabung den erhaltenen antiken Raum zerstören, wirken dem aber durch möglichst genaue Dokumentation entgegen (siehe z.B. Carver 2009; Frédéric 1967; Hodder 1999; 2005; Renfrew und Bahn 2020, 108–11; Weferling, Heine, und Wulf 2001).

Es scheint also ein gewisser Besitzanspruch an die Profession der Archäologie gekoppelt zu sein, der sich in den Videospiele nicht nur ausdrückt, sondern ins Extrem getrieben wird. Auch hier appropriieren archäologische Figuren antike Kulturgüter (um Punkte zu erlangen oder in der Geschichte weiterzukommen), die Spieler*innen durch das Lüften von Geheimnissen entdecken. Sie zerstören dabei oft den beherbergenden Raum. Interessant ist hierbei des Weiteren, dass man in den Videospiele die Appropriation antiker Kulturgüter meist damit rechtfertigt, diese vor einem oder einer bösen Gegenspieler*in zu schützen. Beziehen wir diesen Topos auf die frühe Archäologie, so findet sich eine Parallele in dem Konkurrenzkampf europäischer Museen. Wie bereits veranschaulicht, befanden sich diese in einem Wettrennen um die wertvollsten Güter, um sie in den Museen in London, Paris, Berlin und später New York oder Chicago auszustellen. Dieses museale Wettrennen des späten 19./frühen 20. Jahrhunderts und die damit verbundene Besitz-Legitimation an den westasiatischen Kulturgütern mag der Ursprung der in modernen Medien vermittelten Besitzansprüche sein. Wir finden hier in der ideellen Aneignung in den Videospiele demnach einen Ausdruck imperialer sowie sozialdarwinistischer Beweggründe.

Im Bereich der modernen archäologischen Rekonstruktionen findet eine ideelle Aneignung im Rahmen von etablierten Darstellungen statt. Sei es die Rückberufung auf Walter Andraes Architekturdarstellungen oder die Abbildung von weiß gefärbten Rekonstruktionen im Stil früher europäischer Archäologie. Eine Darstellung in europäischem Stil stellt stets eine ideelle Aneignung dar.

5.1.3 Kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen

Schließlich findet sich noch die kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen, die ich als die Kontrastierung von altwestasiatischen Kulturen zu zeitgenössischen Kulturen beschrieben habe. Hier wird eine Dichotomie erschaffen, die die altwestasiatische Kultur erneut noch weiter vom zeitgenössischen Westasien abrückt und Europa angliedert. Ganz eindrücklich wird dies in der Rekonstruktion Layards der Palasträume (Taf. 1 und 2) sichtbar, in der er den assyrischen König und seine Diener mit heller Hautfarbe darstellt, während er die Personen auf den Reliefs, die ja die gleiche Gruppe von Personen darstellen, dunkelhäutig lässt. Damit rückt Layard die Herrscher Assyriens an sich und in gewissem Maße an das British Empire heran, während er die nicht-weißen Reliefs als kolonisiertes Beiwerk im Bildhintergrund ste-

Auswertung

hen lässt. Eine ähnliche Bildsprache wird desgleichen in den Zeichnungen zum Abtransport der Lamassu-Figuren verwendet (Taf. 20a-c).

In den Massenmedien des 20. Jahrhunderts wird dies ebenfalls eindrücklich dadurch vermittelt, dass die Held*innen archäologischer Filme ausschließlich weiß sind. Indiana Jones, Lara Croft, Daniel Jackson in *Stargate* (1994), Rick O'Connell in *Die Mumie* (1999), Robert Langdon in *Sakrileg* (2006) oder Benjamin Franklin Gates in *Das Vermächtnis der Tempelritter* (2004) sind nur einige Beispiele der beliebtesten Filme mit archäologischem Inhalt und weißen Held*innen. Hinzu kommen hier meist noch pseudo-archäologische Bezüge wie die Erbauung ägyptischer Pyramiden durch eine hoch entwickelte Zivilisation in *Stargate* (1994) oder die Wiederbelebung von Mumien in *Die Mumie* (1999). Auch die Bezüge zu höheren Mächten oder Außerirdischen stellt eine durch die Massenmedien kommunizierte kulturelle Abgrenzung dar. Wie Peter Hiscock dargelegt hat, entstammt die Idee einer außerirdischen Intervention im Film *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* (2008) direkt den Publikationen Erich von Dänikens (Hiscock 2012, 165–66).

Die Pseudo-Archäologie findet sich, wie zuvor beschrieben, ebenfalls in den Videospiele wieder und auch der Hang zum oder zur weißen Held*in wird in den Spielen abgebildet. Dabei steht Letzteres nach meinen Analysen in direkter kolonialer Tradition. Während Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts Europäer*innen und Amerikaner*innen Archäologie betrieben (und größtenteils heute immer noch betreiben), wird dies durch die Darstellung von ausschließlich weißen Archäolog*innen in den Videospiele weitergetragen. Dadurch wird in den Massenmedien des 20./21. Jahrhunderts das Bild einer weißen Archäologie kommuniziert. Es werden somit erneut imperiale und stark orientalisierende Elemente verwendet. Hinzu kommt die Verbindung von Vergangenheitskommunikation mit ausschließlich weißen Wissenschaftler*innen.

5.2 ERGEBNISSE DER ARBEIT

Ich habe in dieser Arbeit einen Blick sowohl in die Vergangenheit als auch in die Gegenwart altwestasiatischer Archäologie geworfen. Ich habe auf der einen Seite die Archäologie Westasiens näher betrachtet und auf der anderen Seite einen Fokus auf die Öffentlichkeit und die Wahrnehmung archäologischer Inhalte gerichtet. Damit habe ich vier verschiedene Betrachtungsfelder eröffnet, mit denen ich folgende Ergebnisse herausgearbeitet habe:

Ergebnis 1: Wie ich im Kapitel 3 mit der *Analyse früher Rekonstruktionszeichnungen* dargelegt habe, kann anhand der Ende des 19./Anfang des 20. Jahrhunderts u. Z. produzierten archäologischen Medien festgestellt werden, dass sich eurozentrische Denkweisen in diesen Bildern und Beschreibungen Altwestasiens ausdrücken. Dies überrascht in einer Zeit der imperialen Archäologie zunächst nicht, jedoch habe ich gezeigt, dass die Bildsprache der Rekonstruktionszeichnungen dies in unterschwelliger Weise tut. Hierfür habe ich Indikatoren definiert, die die Auswirkungen dieser Ausdrucksweisen beschreiben. Somit konnte ich nachweisen, wie sich ein latenter Orientalismus in den Rekonstruktionszeichnungen altwestasiatischer Vergangenheit ausdrückt.

Ergebnis 2: Wie ich im selben Kapitel ausführen konnte, deckten sich diese eurozentrischen Denkweisen früher westasiatischer Archäologie mit den Auffassungen der Öffentlichkeit im späten 19./frühen 20. Jahrhundert. Durch Ausstellungen, Zeitungsartikel und Publikationen wurden eurozentrische Denkweisen der westasiatischen Archäologie direkt an die Öffentlichkeit kommuniziert. Damit legitimierte sich zugleich die imperiale Archäologie im Bewusstsein der europäischen Öffentlichkeit, die sich im Sinne der *translatio imperii* und der von mir herausgearbeiteten Indikatoren als die Erbin und Bewahrerin altwestasiatischer Kulturgüter sah. Darüber hinaus wirkte auch der öffentlich geführte orientalistische Diskurs wiederum auf die Archäologie zurück. Es wird deutlich, dass sich dieses System selbst verstärkt hat.

Ergebnis 3: Ein Blick in die Rekonstruktionen heutiger Archäologie im Kapitel 4.1 *Fallbeispiele: Rekonstruktionen in der modernen Archäologie Westasiens* hat darüber hinaus gezeigt, dass es zwar eine Entwicklung in Bezug auf eurozentrische Denkweisen in der Archäologie gegeben hat, sich die Bildsprache früher und damit imperialer Archäologie aber bis ins Heute gehalten hat. Es war also zu sehen, dass sich selbst heutige wissenschaftliche Rekonstruktionen immer noch mit einer Dekolonialisierung auseinandersetzen müssen, um Orientalismen früherer Archäologie hinter sich zu lassen.

Ergebnis 4: Ein Blick in die Welt der Videospiele in Kapitel 4.3 als Beispiel für ein aktuelles populäres Massenmedium hat darüber hinaus gezeigt, dass sich hier eurozentrische, aber auch direkt imperiale, sozialdarwinistische und orientalisierende Denkweisen in unverblümter

Form mit der Darstellung altwestasiatischer Kultur, des Berufs der Archäologie und von Archäolog*innen allgemein weiterhin verbinden, wenn nicht sogar gegenüber älteren Zeiten verstärken. Ich habe dies darauf zurückgeführt, dass sich das Bild der Archäologie in den populären Massenmedien auf Basis der im späten 19./frühen 20. Jahrhunderts mit den in der Archäologie entstandenen Stereotypen gebildet hat. Was heute in Filmen, TV-Dokumentationen und Videospielen zu sehen ist, ist ein auf der imperialen Archäologie gegründetes stereotypes Abbild (Alt-)Westasiens, des Berufs der Archäologie sowie von Archäolog*innen. Der Einfluss moderner, heute praktizierter Archäologie auf dieses Bild ist im Vergleich zu den etablierten Stereotypen eher gering.

Es stellt sich vielleicht die Frage, warum diese Arbeit auf der einen Seite die frühen Rekonstruktionszeichnungen Altwestasiens und auf der anderen Seite moderne Videospiele in den Fokus gerückt hat. Auf den ersten Blick sind diese Medien gänzlich unterschiedlich und – wie die Analysemethoden in den jeweiligen Kapiteln gezeigt haben – auch unterschiedlich zu betrachten. Beiden Medien gemein ist allerdings die Bemühung um eine *Authentizität* des Vermittelten, also einem Anerkennen des Gezeigten. Im Folgenden möchte ich diesen gemeinsamen Aspekt abschließend näher beleuchten.

Wie bereits zuvor beschrieben, versuchen Videospiele mit archäologischen Themen stets eine gewisse „Authentizität“ auszustrahlen, damit Spieler*innen das Gefühl haben, einen Teil der Geschichte nachspielen zu können oder als Archäolog*innen mysteriöse Geheimnisse zu lüften. Gleichzeitig dient diese *gefühlte Authentizität* dazu Wissenstransferprozesse zu ermöglichen, die sich durch ständige Wiederholungen in das Weltbild der Spieler*innen einbrennen (siehe Kapitel 4.3). Um diesen Zustand hervorzurufen, werden bekannte und zugleich erwartete Elemente genutzt, die bei den Nutzer*innen eine Assoziation mit einer authentischen Darstellung erstellen, denn diese erkennen das Bekannte oder Erwartete wieder.

„When all is said and done, what counts for a successful authentication via visual – as well as audio – channels is that a gamer actually recognizes the reference to a historical model or precedent. The more familiar a person, event or scenery of the past is among gamers – and the general public, for that matter – the less explicitly it must be related to and the greater the freedom of game designers to toy with their models“ (Schwarz 2020, 124).

Mit anderen Worten kann eine *gefühlte Authentizität* nur erreicht werden, wenn bekannte oder erwartete Elemente in diesen Spielen vorkommen. Um *gefühlte Authentizität* zu erreichen, müssen Videospielehersteller*innen vermeintlich auf Stereotype zurückgreifen. Wie die Beispiele gezeigt haben, werden sie gezielt eingesetzt. Dies gilt für die Darstellung von Ver-

gangenheit genauso wie für die Darstellung heutiger Charaktere, also in den hier behandelten Fällen von Archäolog*innen.

Ich konnte weiterhin zeigen, dass sich diese Stereotype über die Massenmedien des 20. Jahrhunderts, insbesondere über Filme, gefestigt haben, die aller Wahrscheinlichkeit nach wiederum auf den Darstellungen früher Archäologie beruhten und diese mit abenteuerlichen, geheimnisvollen und mysteriösen Elementen bereicherten. Es ist hierbei bedenklich, dass in den vorgestellten Videospielen „Authentizität“ über eurozentrische Denkweisen und über imperialistisch-archäologisches Vorgehen vermittelt wird. Dies wiederum bedeutet, dass wir ein latentes Problem in der modernen populären Darstellung von Archäologie, Archäolog*innen oder historisch-archäologischen Themen allgemein haben. Dies gilt nicht nur für Videospiele, sondern für die populäre Darstellung der genannten Themen in der Öffentlichkeit im Allgemeinen. Ich würde daher den oben dargelegten Aussagen Holtorfs widersprechen, dass jedwede Aufmerksamkeit gut für die Archäologie sei und dass die Vorteile die Nachteile überwiegen, wenn wir unsere Profession mit Figuren wie Indiana Jones oder Lara Croft verbunden sehen (Holtorf 2008).

Interessant wird es, wenn die Frage nach dem Gefühl von *Authentizität* nun auf die am Anfang der Arbeit analysierten frühen Rekonstruktionszeichnungen angewendet wird. Auch hier wurden, wie ich zeigen konnte, bekannte Elemente genutzt, um Rekonstruktionen attraktiver zu machen. Während Layard römische Architektur in Nimrud und Andrae zeitgenössische Architektur in Assur rekonstruierte, nutzte Place Elemente wie Kuppeln oder Koldewey den Stil der Berliner Bauakademie, um ebenfalls *gefühlte Authentizität* zu erzeugen. Diese beruhte jedoch auf anderen Erwartungshaltungen (Bibel, Orientalismus, Malerei) und war dementsprechend ausgestaltet. Mit anderen Worten: Es scheint sich bei der Darstellung von Vergangenheit also stets um eine Mischung aus zeitgenössischen Denkweisen (das Bekannte) und Bezügen zu Erwartungshaltungen (das Erwartete) zu handeln. Dies war bei den modernen wissenschaftlichen Rekonstruktionen aus Kapitel 4.1 nicht anders.

Es stellt sich nun die Frage, inwiefern sich die Erzeugung einer Vergangenheit innerhalb der archäologischen Rekonstruktionen von der Erzeugung innerhalb moderner Medien unterscheidet. Die auf Reinhart Koselleck zurückgehende geschichtstheoretische Denkfigur des „Vetorechts der Quellen“ (Koselleck 1977) spricht den Quellen in den Geschichtswissenschaften die Funktion zu, unwahre Aussagen als solche erkennbar zu machen. Eine objektive Geschichtsschreibung gibt es nicht, aber Quellen bieten die Möglichkeit, die Interpretation der Geschichte in geregelten Bahnen zu halten. Neue Erkenntnisse können etablierten Annahmen die Basis nehmen. Dabei dürfen nur solche Quellen verwendet werden, die quellenkritisch auch als solche anerkannt werden und Teil eines wissenschaftlichen Diskurses sind.

Auswertung

„Streng genommen kann uns eine Quelle nie sagen, was wir sagen sollen. Wohl aber hindert sie uns, Aussagen zu machen, die wir aufgrund der Quellen nicht machen dürfen. Die Quellen haben ein Vetorecht“ (Koselleck 1977, 45).

Im Hinblick auf die in Kapitel 3 und 4.1 vorgestellten Abbildungen muss man anerkennen, dass die archäologischen Rekonstruktionen Teil eines wissenschaftlichen Diskurses sind und, wie in dieser Arbeit dargelegt, auch widerlegt werden können. Die vorgestellten Autor*innen früherer und moderner Rekonstruktionen haben sich an die zur Zeit ihrer Erstellung zur Verfügung stehenden Quellen gehalten. Auch archäologische Rekonstruktionen unterliegen also dem Vetorecht und müssen mit neuen Erkenntnissen überarbeitet und diskutiert werden, wie das Beispiel der Diskussion um Säulen in Assyrien gezeigt hat. Selbst Walter Andraes Schilderung eines Ioniers beim Eintritt nach Assur folgt den von ihm gefundenen Quellen. Die fiktive Figur des Ioniers stellt lediglich eine Erzählfigur abseits typischer archäologischer subjektloser Erzählweisen dar, überschreitet aber nicht unbedingt die Grenzen des Möglichen. Im Grunde stellt Andraes Erzählung gleichzeitig die Verbindung zu den in Kapitel 4.4 vorgestellten Videospielen her. Auch hier werden historische und archäologische Quellen (in Form erforschter Völker, bekannter Artefakte oder Orte) zurate gezogen und mit sehr modernen Mitteln den Videospiele*innen interaktiv erzählt. Ein großer Unterschied liegt hier aber im wissenschaftlichen Diskurs. Denn obwohl, wie in der vorliegenden Arbeit geschehen, Videospiele Teil einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung sein können, sind sie nicht Teil des wissenschaftlichen Diskurses. Es besteht dadurch die Möglichkeit, dass „Fakten“ hinzuerfunden werden können, die außerhalb der Grenzen des Möglichen liegen (*Oreichalkos*-Perlen als Energiespeicher, die technologisch fortgeschrittene Stadt Iram oder göttliche Kräfte des Kukulkan). Hier können Quellen kein Vetorecht ausüben, da sich diese „Fakten“, wie bei pseudo-archäologischer Argumentation üblich, nicht wirklich widerlegen lassen und dies im Bereich der Videospiele bislang nicht ausführlich diskutiert wird. Es fehlt also der wissenschaftliche Diskurs mit den in den Videospielen dargestellten Inhalten und die Möglichkeit, dass dieser Diskurs Einzug in die Produktion dieser Spiele hält. Erst so können Quellen auch im Bereich der Videospiele ein Vetorecht ausüben.

Da dies wie eben geschildert nicht der Fall ist, die Spiele aber dennoch enormen Einfluss auf die Wahrnehmung von Vergangenheit und der Profession der Archäologie ausüben, führen die zuvor aufgeführten Punkte zu folgenden Problemen:

1. Durch den Umgang mit Kulturgütern in einem klar imperialistischen Stil wird kein Empfinden für ihre Relevanz geschaffen. So vermitteln aktuelle Videospiele den Eindruck, es sei gängige Praxis, kulturelles Erbe anzueignen und Befunde komplett zu zerstören. Aktuelle

Nachrichten über das illegale Entwenden von Farbproben der Pyramiden von Gizeh¹³³, den Diebstahl von Steinen aus Pompeji¹³⁴ oder das Bespritzen von Museumsobjekten mit einer öligen Flüssigkeit in Berlin¹³⁵ unterstreichen diesen Einfluss und belegen darüber hinaus, welche pseudo-archäologischen Konnotationen in der Öffentlichkeit geweckt werden.

2. Zudem wird insbesondere Europa und Amerika die Rolle zugesprochen, antike Kulturgüter besser schützen zu können als die Länder, aus welchen diese stammen. Nicht nur, dass dadurch die schon erwähnte Abgrenzung verstärkt wird; dies hat auch Implikationen, wenn es um die Rückgabe illegal angeeigneter Kunstgüter geht, wie aktuelle Debatten um z. B. die Benin-Bronzen zeigen (Hicks 2020; Savoy 2021).
3. Schließlich wird unser Fach sehr verzerrt dargestellt. Anstatt als Wissensproduzent*innen werden Archäolog*innen heute immer noch mit Abenteuer, Schatzsuche und mystischen Geheimnissen verbunden. Diese zunächst attraktiv erscheinenden Konnotationen wecken das Interesse zahlreicher Pseudo-Archäolog*innen, die mit nicht falsifizierbaren Geschichten zu außerirdischen Interventionen, antiken Geheimnissen oder Verschwörungstheorien großen Erfolg in einer Öffentlichkeit haben, die genau diese Geschichten aufgrund der Darstellungen in modernen Medien erwartet. Zudem habe ich gezeigt, dass besonders diese Verbindung tiefe eurozentrische Konnotationen vermittelt.

Die politischen, sozialen und technischen Entwicklungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass in unserer Gesellschaft soziale und digitale Medien einen weit größeren Einfluss haben als Journalist*innen, Wissenschaftler*innen oder rationales Denkvermögen. In einer Zeit der politischen Polemiken, einem Hang zur postfaktischen Argumentation (siehe z.B. Rotermund, Wilts, und Schreiber 2019) und – im Speziellen Bezug zu Westasien – militärischer „Befriedungen“ muss unser Augenmerk verschärft auf den Umgang mit westasiatischen Kulturen gelegt werden. Als westasiatische Archäolog*innen fällt uns hierbei eine besondere Rolle zu, da wir kulturvermittelnd agieren und zum anderen versuchen sollten, eurozentrischen Denkweisen entgegenzuwirken. Es bleibt nun die Frage offen, wie wir dies tun können.

¹³³ Das Entwenden der Farbproben einer Kartusche diente dazu, zu beweisen, dass die Pyramiden von den Bewohnern von Atlantis erbaut worden waren. URL: <https://www.npr.org/sections/thetwo-way/2014/02/20/280272270/men-who-vandalized-egyptian-pyramid-to-prove-theory-face-charges> (Abrufdatum: 05.12.2021).

¹³⁴ Hierbei handelt es sich um mehrere Diebstähle, die dadurch aufgedeckt wurden, dass die Personen fest davon überzeugt gewesen waren, auf den gestohlenen Artefakten läge ein Fluch. URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst/diebstahl-in-pompeji-liegt-ein-fluch-auf-geraubten-antiken-funden-16998202.html> (Abrufdatum: 05.12.2021).

¹³⁵ Hier sind die auf der Museumsinsel ausgestellten Stücke Teil von absurden Verschwörungsmysen geworden. <https://www.monopol-magazin.de/was-macht-die-kunst-im-zentrum-von-verschwoerungsmysen> (Abrufdatum: 05.12.2021).

5.3 AUSBLICK

Nachdem ich auf den letzten Seiten sowohl frühe als auch moderne archäologische Rekonstruktionen sowie das Medium der Videospiele untersucht habe und zu den im vorherigen Kapitel geschilderten Ergebnissen gelangt bin, möchte ich dieses letzte Kapitel noch dazu nutzen, darüber zu schreiben, wie man die Darstellung der Antike in modernen Visualisierungen und Medien verbessern könnte. Es ist eine berechtigte Frage, was eine wissenschaftliche Rekonstruktion leisten sollte und wo ihre Grenzen liegen. Dieselbe Frage kann man auch an das Medium der Videospiele stellen, die ja primär Kunst sind und keinen Bildungsauftrag haben.

Mir ist bei meiner eigenen Arbeit im Bereich der wissenschaftlichen Rekonstruktion die Problematik des neutralen Darstellens von Fakten im Gegensatz zur anregenden visuellen Ausgestaltung wissenschaftlicher Ergebnisse schon lange bewusst. Beim Schreiben der vorliegenden Arbeit hat sich mir unweigerlich die Frage aufgedrängt, was ich anders gemacht hätte, wenn ich an Andraes Stelle gewesen wäre. Wie ich zeigen konnte, sind meine eigenen Rekonstruktionen immer noch in gewissem Maße von Walter Andrae (und anderen) beeinflusst. Ich bin der Meinung, dass man sich nicht jeglichem Einfluss entziehen kann, dass man dies aber sichtbar machen sollte.

Wie ich in Kapitel 2.1 verdeutlichen konnte, existiert in der heutigen Wissenschaft ein reger Diskurs zum Thema der wissenschaftlichen archäologischen Rekonstruktion. Zu guter wissenschaftlicher Praxis gehört heute eine detaillierte Dokumentation des Rekonstruktionsprozesses, die im Idealfall ebenfalls frei zugänglich publiziert werden sollte. Ich habe zudem darauf hingewiesen, dass es Richtlinien zum Erstellen der Visualisierungen gibt, auch wenn ich kritisiert habe, dass diese noch nicht obligatorisch für Projekte sind (Kapitel 4.1). Ich halte eine unabdingbare Verknüpfung von richtliniengesteuerter Dokumentation für jedes mit öffentlichen Geldern geförderte Rekonstruktionsprojekt für absolut notwendig. So wäre auf der einen Seite der Umgang mit den erstellten Rekonstruktionen transparenter und auf der anderen Seite nachvollziehbarer. In meiner Recherche zu modernen Rekonstruktionsprojekten ist mir aufgefallen, wie wenig Informationen man eigentlich zu diesen Projekten findet, sodass die Recherche zu den inzwischen aufgearbeiteten Abbildungen des späten 19./frühen 20. Jahrhunderts u. Z. leichter fiel und detaillierter ausgearbeitet werden konnte, als es mir mit modernen Rekonstruktionen möglich war.

Selbst bei guter Dokumentation ist man jedoch vor etablierten Stereotypen nur dann gefeit, wenn man nahezu aussagenlos rekonstruiert. Um dem entgegenzuwirken, halte ich die weitere, über meine Arbeit hinausgehende Aufarbeitung archäologischer Rekonstruktionen, von den Anfängen der Archäologie bis heute, für erstrebenswert. Dies betrifft nicht nur eurozent-

rische Denkweisen in den Bildmedien der Archäologie Westasiens, sondern jegliche Denkweisen und archäologischen Fachrichtungen weltweit. Allein die vorliegenden Erkenntnisse werden mir persönlich in Zukunft helfen, bessere Methodologien der Rekonstruktion zu entwickeln. Wenn ähnliche Projekte aus anderen Fachbereichen zu meinen Erkenntnissen beitragen, diese verbessern oder spezifizieren, dann ist dies der gesamten Profession der wissenschaftlichen Rekonstruktion sicherlich äußerst dienlich. Dies kann in Zukunft bei der Erstellung neuer Rekonstruktionen von großem Wert sein und damit auch insgesamt der Kommunikation unserer Vergangenheit und unseres Fachs helfen. Es spricht nichts dagegen, die Vergangenheit visuell zu rekonstruieren. Wie bereits dargestellt, setzen sich Rekonstruktionen auch aus Bekanntem und Erwartetem zusammen. Das Bekannte sollte im Idealfall die aktuelle wissenschaftliche Auseinandersetzung widerspiegeln. Über den Bereich der Spekulation fließt aber auch heute noch viel Erwartetes hinein – dies gilt es zu erkennen und transparent zu machen.

Und wie verhält es sich mit Videospiele? Die von mir in dieser Arbeit vorgestellten Beispiele sind, wie ich argumentiert habe, repräsentativ für den Bereich der Darstellung (Alt-) Westasiens als auch für die Darstellung des archäologischen Berufs im Medium der Videospiele. Es existieren aber auch Beispiele für einen anderen Umgang mit dem hier behandelten Thema. So spielt man in *Heaven's Vault* (2019) mit der Archäologin Aliya Elasa eine nicht-weiße weibliche Hauptfigur, die tatsächliche archäologische und philologische Untersuchungen durchführen muss. Zudem wird im Spiel auch das Thema des Kolonialismus aufgegriffen und kritisch dargestellt (Hageneuer 2021). In der sehr actionlastigen Spielreihe *Assassin's Creed* existiert seit dem Erscheinen des Titels *Assassin's Creed: Origins* (2017) eine sogenannte Discovery Tour. In dieser kann man die ptolemäische Welt ohne Kämpfe und Aufträge erforschen und dabei etwas über verschiedene Aspekte des alten Ägypten lernen (Poiron 2021). Dieser zusätzliche Spielmodus wurde auch im nachfolgenden Teil *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) für das antike Griechenland angeboten. Auch der neueste Ableger, *Assassin's Creed Valhalla* (2020) hat 2021 eine Discovery Tour für die Welt der Wikinger erhalten. Die Discovery Tour lehrt nicht nur über Aspekte der jeweiligen Epoche, sondern inkludiert auch Erklärungen der Designer*innen, warum manche visuellen oder inhaltlichen Entscheidungen getroffen wurden. Nur dadurch ist es möglich, den Entstehungsprozess der Spielewelt besser zu verstehen und transparenter zu machen.

Diese Beispiele zeigen, wie in Zukunft verantwortungsvoller mit den hier angeschnittenen Themen umgegangen werden kann. Das Entwicklerstudio Ubisoft, das für die *Assassin's Creed*-Reihe verantwortlich ist, beschäftigt schon seit vielen Jahren einen ausgebildeten Historiker, Maxime Durand, der die Entwicklung der Spiele im Hinblick auf die Historizität begleitet. Auch andere Spiele setzen immer mehr auf die Beteiligung von Historiker*innen,

Philolog*innen oder Archäolog*innen. Auf der anderen Seite beginnen mittlerweile Archäolog*innen selbst, sich mit eigener Spieleentwicklung (Copplestone 2017; Rubio-Campillo 2020) und dem Nutzen für die Vermittlung von Vergangenheit auseinanderzusetzen (Boom u. a. 2020; Rassalle 2021a). Darüber hinaus müssen Videospiele inklusiver werden und sich von etablierten Narrativen, wie dem des weißen männlichen Archäologen, distanzieren. Auch spielmechanische Konsequenzen für nicht-ethisches Verhalten im Umgang mit antiken Kulturgütern können meines Erachtens einen Beitrag zu besserem Verständnis leisten. Dabei steht dies in keiner Weise dem Spielspaß entgegen, wie das oben genannte Beispiel *Heaven's Vault* (2019) zeigt.

Ich habe argumentiert, dass gewisse Erwartungshaltungen der Videospiele*r*innen bestimmte stereotype Darstellungen von der Vergangenheit und der Archäologie bestimmen, um ein *Gefühl von Authentizität* zu erlangen. Ich bin allerdings der Meinung, dass diese „Authentizität“ nicht durch eurozentrische Denkweisen erfüllt werden muss, sondern dass moderne Darstellungen archäologischer Praxis oder die Auseinandersetzung mit kulturellem Erbe und den partiell lebenden indigenen Bevölkerungsgruppen ausreicht, um „Authentizität“ zu erschaffen. In dieser Weise könnte *gefühlte Authentizität* eben auch dazu genutzt werden, Transferprozesse zu starten, die ein diverseres und de-kolonialisiertes Bild der Vergangenheit und der Profession vermitteln. Dies muss nicht auf Kosten einer spannenden Geschichte oder abenteuerlicher Aufgaben geschehen. Es bedarf allerdings der Politik und Gesellschaft, diesen Prozess in Gang zu setzen. Die Politik könnte durch gezielte Förderung helfen und die Gesellschaft durch die Auseinandersetzung mit dem Thema. Gerade Letzteres könnte zukünftige Forschungen zum Thema anstoßen. Denn dem Aspekt der Videospiele*r*innen und den Erwartungen wurde in dieser Arbeit kaum Aufmerksamkeit geschenkt. Durch weitere Forschung könnten die Erwartungshaltungen geändert werden. Wie Kathrin Schmitt (2020, 294–95) bereits in ihrer Auseinandersetzung mit Fakt und Fiktion im historischen Roman angemerkt hat, erfüllt die Wissenschaft (und somit auch die Archäologie) normative und wertsetzende Funktionen.

6 BIBLIOGRAFIE

- Académie des inscriptions et belles lettres, Hrsg. 1881–1962. *Corpus Inscriptionum Semiticarum*. 5 Bde. Paris: Reipublicae Typographeo.
- Adkins, Lesley. 2003. *Empires of the Plain: Henry Rawlinson and the Lost Languages of Babylon*. New York: Harper.
- Adkins, Lesley, und Roy A. Adkins. 2009. *Archaeological Illustration*. Cambridge: Cambridge University.
- Adler, Friedrich. 1892–1896. *Die Baudenkmäler von Olympia*. 3 Bde. Berlin: A. Asher & Co.
- Albenda, Pauline. 1994. „Les dessins de Flandin“. In *De Khorsabad à Paris. La découverte des Assyriens*, herausgegeben von Elisabeth Fontan, 184–95. Notes et documents des musées de France 26. Paris: Réunion des Musées Nationaux.
- Althammer, Beate. 2017. *Das Bismarckreich 1871-1890*. 2. Aufl. Seminarbuch Geschichte. Paderborn: Ferdinand Schöningh.
- Altick, Richard D. 1986. „Nineteenth-Century English Best-Sellers: A Third List“. *Studies in Bibliography* 39: 235–41.
- Anderson, David S. 2017. „Obsession and Longing: How the Lost City of Z was created to be forever lost“. *ArqueoWeb* 18: 130–44.
- Anderson, David S., Jeb J. Card, und Kenneth L. Feder. 2013. „Speaking up and Speaking out. Collective Efforts in the Fight to Reclaim the Public Perception of Archaeology“. *The SAA Archaeological Record* 13 (2): 24–28.
- Andrae, Ernst Walter, und Rainer Michael Boehmer. 1992. *Bilder eines Ausgräbers. Walter Andrae im Orient 1898-1919*. 2. Aufl. Berlin: Gebr. Mann.
- Andrae, Walter. 1909. *Der Anu-Adad-Tempel in Assur*. Wissenschaftliche Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft 10. Leipzig: J.C. Hinrichs.
- . 1938. *Das wiedererstandene Assur*. Leipzig: J.C. Hinrichs.
- . 1952. *Babylon. Die versunkene Weltstadt und ihr Ausgräber Robert Koldewey*. Berlin: De Gruyter.
- . 1977. *Das wiedererstandene Assur*. Herausgegeben von Barthel Hrouda. 2. Aufl. München: C.H. Beck.
- . 1988. *Lebenserinnerungen eines Ausgräbers*. 2. Aufl. Stuttgart: Freies Geistesleben.
- André-Salvini, Béatrice. 2019. „Place“. In *Reallexikon der Assyriologie und vorderasiatischen Archäologie*, herausgegeben von Erich Ebeling und Ernst F. Weidner, 10:588–89. München: De Gruyter. <http://publikationen.badw.de/de/rla>.
- Antike Welt. 2019. *Auferstehung der Antike. Archäologische Stätten digital rekonstruiert*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Apell, Aloys. 1880. *Handbuch für Kupferstichsammler, oder Lexikon der vorzüglichsten Kupferstecher des XIX. Jahrhunderts welche in Linienmanier gearbeitet haben, sowie Beschreibung ihrer besten und gesuchtesten Blätter*. Leipzig: Alexander Danz.
- Aruz, Joan, Sarah B. Graff, und Yelena Rakic, Hrsg. 2014. *Assyria to Iberia at the Dawn of the Classical Age*. New Haven - London: Yale University.
- Bahrani, Zainab. 2001a. „History in Reverse: Archaeological Illustration and the Invention of Assyria“. In *Historiography in the Cuneiform World: Proceedings of the XLV Rencontre Assyriologique Internationale*, herausgegeben von Tzivi Abusch, Paul-Alain Beaulieu, John Huehnergard, Peter Machinist, und Piotr Steinkeller, 15–28. Bethesda: CDL.
- . 2001b. *Women of Babylon. Gender and Representation in Mesopotamia*. London - New York: Routledge.
- Barry, Fabio. 2020. *Painting in Stone: Architecture and the Poetics of Marble from Antiquity to the Enlightenment*. New Haven - London: Yale University.
- Bartz, Jessica, Erika Holter, und Susanne Muth. 2016. „Digitales Forum Romanum. Chancen und Grenzen virtueller Rekonstruktion und Simulation“. In *Von der Reproduktion zur*

- Rekonstruktion – Umgang mit Antike(n) II. Summerschool vom 16. – 19. Juni 2014 in Tübingen*, herausgegeben von Kathrin Barbara Zimmer, 193–208. Tübinger Archäologische Forschungen 21. Rahden/Westf.: Marie Leidorf.
- Bator, Sebastian, Margarete van Ess, und Sebastian Hageneuer. 2013. „Visualisierung der Architektur von Uruk“. In *Uruk - 5000 Jahre Megacity. Ausstellungskatalog*, herausgegeben von Nicola Crüsemann, Margarete van Ess, Markus Hilgert, und Beate Salje, 365–71. Petersburg: Imhof.
- Baudrillard, Jean. 1994. *Simulcra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan.
- Beacham, Richard, Hugh Denard, und Franco Niccolucci. 2006. „An Introduction to the London Charter“. In *The E-Volution of Information Communication and Technology in Cultural Heritage, Proceedings of VAST 2006*, herausgegeben von Marinos Ioannides, 263–69. Budapest: Archaeolingua.
- Becquemont, Daniel. 2011. „Social Darwinism: From Reality to Myth and from Myth to Reality“. *Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences* 42 (1). <https://doi.org/10.1016/j.shpsc.2010.11.001>.
- Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Hrsg. 1979. *Koran*. Übersetzt von Rudi Paret. Corpus Coranicum. Berlin: corpuscoranicum.de.
- Bernbeck, Reinhard. 1997. *Theorien in der Archäologie*. Tübingen - Basel: A. Francke.
- . 2000. „The Exhibition of Architecture and the Architecture of an Exhibition - the Changing Face of the Pergamon Museum“. *Archaeological Dialogues* 7 (2): 98–145. <https://doi.org/10.1017/S1380203800001665>.
- . 2009. „Class Conflict in Ancient Mesopotamia. Between Knowledge of History and Historicising Knowledge“. *Anthropology of the Middle East* 4 (1): 33–64. <https://doi.org/10.3167/ame.2009.040104>.
- . 2010. „»La Jalousie« und Archäologie: Plädoyer für subjektloses Erzählen“. *Ethnographisch-Archäologische Zeitschrift* 51 (1/2): 64–86.
- Bevan, Mike. 2008. „The Making of Indiana Jones and the Fate of Atlantis“. *Retro Gamer Magazine* 51: 44–49.
- Binford, Lewis. 1962. „Archaeology as Anthropology“. *American Antiquity* 28 (2): 217–25. <https://doi.org/10.2307/278380>.
- Bitterli-Waldvogel, Thomas. 2006. „Guédelon - Bau einer Burg im 21. Jahrhundert“. *Burgen und Schlösser* 4: 14–23.
- Blom, Ronald G., Robert Crippen, Charles Elachi, Nicholas Clapp, George R. Hedges, und Juris Zarins. 2007. „Southern Arabian Desert Trade Routes, Frankincense, Myrrh, and the Ubar Legend“. In *Remote Sensing in Archaeology*, herausgegeben von James Wiseman und Farouk El-Baz, 71–87. Boston: Springer.
- Bohrer, Frederick N. 1998. „Inventing Assyria: Exoticism and Reception in Nineteenth-Century England and France“. *The Art Bulletin* 80 (2): 336–56.
- . 2001. „Layard and Botta: Archaeology, Imperialism, and Aesthetics“. In *Historiography in the Cuneiform World: Proceedings of the XLV Rencontre Assyriologique Internationale*, herausgegeben von Tzivi Abusch, Paul-Alain Beaulieu, John Huehnergard, Peter Machinist, und Piotr Steinkeller, 55–63. Bethesda: CDL.
- . 2003. *Orientalism and Visual Culture: Imagining Mesopotamia in Nineteenth-Century Europe*. Cambridge: Cambridge University.
- Bonomi, Josph. 1857. *Nineveh and Its Palaces: The Discoveries of Botta and Layard Applied to the Elucidation of Holy Writ*. 3. Aufl. London: H.G. Bohn.
- Boom, Krijn H.J., Csilla E. Ariese, Bram van den Hout, Angus A.A. Mol, und Aris Politopoulos. 2020. „Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past“. In *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th-13th October 2018)*, herausgegeben von Sebastian Hageneuer, 27–44. London: Ubiquity. <https://doi.org/10.5334/bch.c>.
- Botta, Paul-Émile. 1849a. *Monument de Ninive: Architecture et Sculpture*. Bd. 1. 5 Bde. Paris: Imprimerie Nationale. <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/botta1849bd1>.

Bibliografie

- . 1849b. *Monument de Ninive: Architecture et Sculpture*. Bd. 2. 5 Bde. Paris: Imprimerie Nationale. <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/botta1849bd2>.
- . 1849c. *Monument de Ninive: Inscriptions*. Bd. 3. 5 Bde. Paris: Imprimerie Nationale. <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/botta1849bd3>.
- . 1849d. *Monument de Ninive: Inscriptions*. Bd. 4. 5 Bde. Paris: Imprimerie Nationale. <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/botta1849bd4>.
- . 1850a. *M. Botta's Letters On the Discoveries at Nineveh [With Notes by J. Mohl] [With] Illustrations of Discoveries at Nineveh*. Übersetzt von Catherine Tobin. London: Longman, Brown, Green and Longmans.
- . 1850b. *Monument de Ninive: Texte*. Bd. 5. 5 Bde. Paris: Imprimerie Nationale. <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/botta1850bd5>.
- Breger, Claudia. 2008. „Digital Digs, or Lara Croft Replaying Indiana Jones: Archaeological Tropes and “Colonial Loops” in New Media Narrative“. *Aether* 11: 41–60.
- Britannica, The Editors of Encyclopaedia. 2020. „Thomas Bruce, 7th earl of Elgin“. In *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Thomas-Bruce-7th-earl-of-Elgin>.
- Bruner, Edward M. 2004. *Culture on Tour. Ethnographies of Travel*. Chicago: University of Chicago.
- Brunke, Hagan, Evelyne Bukowiecki, Eva Cancik-Kirschbaum, Ricardo Eichmann, Margarete van Ess, Anton Gass, Martin Gussone, u. a. 2016. „Thinking Big. Research in Monumental Constructions in Antiquity“. *Space and Knowledge*, Berlin Studies of the Ancient World, 250–305. https://doi.org/10.17169/FUDOCs_document_000000025992.
- Brunner, Claudia. 2020. *Epistemische Gewalt. Wissen und Herrschaft in der kolonialen Moderne*. Edition Politik 94. Bielefeld: Transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839451311>.
- Buccellati, Federico. 2015. „What Might a Field Archaeologist Want from an Architectural 3D Model?“ In *How Do We Want the Past to Be? On Methods and Instruments of Visualizing Ancient Reality*, herausgegeben von Maria Gabriella Micale und Davide Nadali, 157–69. Regenerating Practices in Archaeology and Heritage 1. Piscataway: Gorgias.
- Buren, E. Douglas van. 1925. „Archaeologists in Antiquity“. *Folklore* 36 (1): 69–81.
- Caley, Earle Radcliffe. 1964. *Orichalcum and Related Ancient Alloys*. Numismatic Notes and Monographs 151. New York: American Numismatic Society. <http://numismatics.org/digitalibrary/ark:/53695/nnan11063#d653e122>.
- Calmard, Jean. 2012. „Flandin and Coste“. In *Encyclopædia Iranica*. <https://iranicaonline.org/articles/flandin-and-coste>.
- Camp, Lyon Sprague de. 1970. *Lost Continents: The Atlantis Theme in History, Science and Literature*. New York: Dover.
- Canepa, M.P. 2018. *The Iranian Expanse*. Oakland: University of California.
- Cannon, Deborah. 2004. *The Raven's Pool*. Victoria: Trafford.
- Carver, Martin. 2009. *Archaeological Investigation*. New York: Routledge.
- Castendyk, Oliver. 2020. „Marktdaten“. In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, 226–29. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Castendyk, Oliver, Juliane Müller, Manuel Schwarz, Lisa-Charlotte Wolter, und Elisa Dorothee Adam. 2021. *Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20*. Hamburg: Hamburg Media School. [file:///C:/Users/Sebastian/Downloads/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-01-26_V3%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Sebastian/Downloads/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-01-26_V3%20(1).pdf).
- Castro Varela, Mariá do Mar, und Nikita Dhawan. 2020. *Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung*. 3. Aufl. Bielefeld: Transcript.
- Champion, Erik Malcolm. 2004. „Indiana Jones & the Joystick of Doom: Understanding the Past via Computer Games“. *Traffic* 5: 47–65.
- . 2017. „The Role of 3D Models in Virtual Heritage Infrastructures“. In *Cultural Heritage Infrastructures in Digital Humanities*, herausgegeben von Agiatis Benardou, Erik

- Malcolm Champion, Costis Dallas, und Lorna Hughes, 15–35. Oxford - New York: Routledge.
- Chapman, Adam. 2016. *Digital Games as History - How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge Advances in Game Studies 7. New York: Routledge.
- Chateaubriand, François René de. 2015. „Osman Hamdi Bey und der Brunnen des Lebens“. In *Okzident & Orient. Die Faszination des Orients im langen 19. Jahrhundert*, herausgegeben von Klaus-Werner Haupt, 181–85. Weimar: Weimarer Verlagsgesellschaft.
- Chevalier, Nicole. 2008a. „Die französische Archäologie zwischen 1860 und 1940“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 317–23. Köln: Dumont.
- . 2008b. „Jacques de Morgan in Persien“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 263–73. Köln: Dumont.
- Chevalier, Nicole, und Bertrand Lavédrine. 1994. „Débuts de la photographie et fouilles en Assyrie: les calotypes de Gabriel Tranchand“. In *De Khorsabad à Paris. La découverte des Assyriens*, herausgegeben von Elisabeth Fontan, 196–213. Notes et documents des musées de France 26. Paris: Réunion des Musées Nationaux.
- Clarke, David L. 1968. *Analytical Archaeology*. London: Methuen & Co.
- . 1973. „Archaeology: The Loss of Innocence“. *American Antiquity* 47 (185): 6–18. <https://doi.org/10.1017/S0003598X0003461X>.
- Clarke, Joseph Thacher, Francis H. Bacon, und Robert Koldewey. 1902–1921. *Investigations at Assos: Expedition of the Archaeological Institute of America; Drawings and Photographs of the Buildings and Objects Discovered during the Excavations of 1881, 1882, 1883*. London: Quaritch.
- Cobet, Justus. 2008. „Theodor Wiegand - Das Osmanische Reich und die Berliner Museen“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 347–53. Köln: Dumont.
- Cohen, Ada, und Steven E. Kangas. 2017. *Inside an Ancient Assyrian Palace - Looking at Austen Henry Layard's Reconstruction*. Hanover - London: University Press of New England.
- Copplestone, Tara Jane. 2017. „Designing and Developing a Playful Past in Video Games“. In *The Interactive Past - Archaeology, Heritage & Video Games*, herausgegeben von Angus A.A. Mol, Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, Krijn H.J. Boom, und Aris Politopoulos, 85–97. London: Sidestone Press. <http://www.interactivepasts.com/blog-posts/interactive-pasts-hype/>.
- Córdoba, Joaquín María. 2003. „Walter Andrae und die Wiederentdeckung Assurs. Das Abenteuer der architektonischen Zeichnung innerhalb der Archäologie des Alten Orients“. *Isimu* 6: 35–60.
- Crüsemann, Nicola. 2001. *Vom Zweistromland zum Kupfergraben. Vorgeschichte und Entstehungsjahre (1899-1918) der Vorderasiatischen Abteilung der Berliner Museen vor fach- und kulturpolitischen Hintergründen*. Bd. 42, Beiheft. Jahrbuch der Berliner Museen. Berlin: Gebr. Mann. <http://www.jstor.org/stable/4126049>.
- . 2008. „Das große Puzzle. Von Ziegelbruchstücken aus Babylon zum Berliner Ischtartor“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 336–45. Köln: Dumont.
- Crüsemann, Nicola, Margarete van Ess, Markus Hilgert, und Beate Salje, Hrsg. 2013. *Uruk - 5.000 Jahre Megacity*. Petersburg: Imhof.
- , Hrsg. 2019. *Uruk. First City of the Ancient World*. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- Cusanit, Kenah. 2019. *Babel*. 6. Aufl. München: Carl Hanser.

- Dalley, Stephanie. 1994. „Nineveh, Babylon and the Hanging Gardens: Cuneiform and Classical Sources Reconciled“. *Iraq* 56: 45–58.
- Däniken, Erich von. 2018. *Neue Erkenntnisse: Beweise für einen Besuch von Außerirdischen in vorgeschichtlichen Zeiten*. Rottenburg: Kopp.
- Daum, Andreas. 2002. *Wissenschaftspopularisierung im 19. Jahrhundert. Bürgerliche Kultur, naturwissenschaftliche Bildung und die deutsche Öffentlichkeit 1848-1914*. 2. Aufl. München: R. Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783486832501>.
- Davison, Brian. 1997. *Picturing the Past through the Eyes of Reconstruction Artists*. London: English Heritage.
- Demange, Françoise. 1994. „Eugène Flandin, un peintre archéologue“. In *De Khorsabad à Paris. La découverte des Assyriens*, herausgegeben von Elisabeth Fontan, 86–93. Notes et documents des musées de France 26. Paris: Réunion des Musées Nationaux.
- Demetrescu, Emanuel. 2015. „Archaeological Stratigraphy as a Formal Language for Virtual Reconstruction. Theory and Practice“. *Journal of Archaeological Science* 57 (Mai): 42–55. <https://doi.org/10.1016/j.jas.2015.02.004>.
- Denard, Hugh, Hrsg. 2009. „The London Charter - For the Computer-Based Visualisation of Cultural Heritage“. <http://www.londoncharter.org/>.
- Dennis, L. Meghan. 2016. „Archaeogaming, Ethics, and Participatory Standards“. *The SAA Archaeological Record* 16 (5): 29–33.
- Der Spiegel. 2016. *Mesopotamien. Aufbruch in die Zivilisation*. Der Spiegel Geschichte 2/2016. Hamburg: Spiegel.
- Diamond, Jared. 2006. *Kollaps - Warum Gesellschaften überleben oder untergehen*. Frankfurt: Fischer.
- Díaz, Bernal. 1963. *The Conquest of New Spain*. New York: Penguin.
- Distelhorst, Lars. 2021. *Kulturelle Aneignung*. Hamburg: Nautilus.
- Dodson, Aidan. 2020. „The British Isles“. In *A History of World Egyptology*, herausgegeben von Andrew Bednarski, Aidan Dodson, und Salima Ikram, 91–135. Cambridge: Cambridge University. <https://www.cambridge.org/core/books/history-of-world-egyptology/16A887DB182571DD4804D08C9D160CBC>.
- Dohmen, Walter. 1986. *Der Tiefdruck. Vom Kupferstich bis zur Fotoradierung*. Köln: Dumont.
- Donnelly, Ignatius. 1882. *Atlantis: The Antediluvian World*. 11. Aufl. New York: Harper & Brothers.
- Douglas, Mary. 1984. *Purity and Danger: An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo*. 2. Aufl. London - New York: Routledge.
- Drotschmann, Mirco. 2019. „„YouTube bietet ganz andere Möglichkeiten...“ – Interview mit dem YouTuber Mirco Drotschmann (MrWissen2go)“. In *Geschichte auf YouTube. Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung*, herausgegeben von Christian Bunnenberg und Nils Steffen, 163–76. Medien der Geschichte 2. Berlin - Boston: De Gruyter - Oldenbourg. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110599497/html>.
- Duerr, Hans Peter. 2005. *Rungholt: Die Suche nach einer versunkenen Stadt*. Frankfurt am Main: Insel.
- Duesterberg, Susanne. 2015. *Popular Receptions of Archaeology. Fictional and Factual Texts in the 19th and Early 20th Century Britain*. History in Popular Cultures 14. Bielefeld: Transcript.
- Ebers, Georg. 1864. *Eine Aegyptische Königstochter*. 3 Bde. Stuttgart: Hallberger.
- . 1879. *Aegypten in Bild und Wort. Dargestellt von unseren ersten Künstlern*. Bd. 1. Stuttgart - Leipzig: Hallberger.
- . 1884. *Ebers-Galerie. Gestalten aus den Romanen von Georg Ebers*. Stuttgart - Berlin: Deutsche Verlags-Anstalt.
- Eichmann, Ricardo. 2007. *Uruk – Architektur I. Von den Anfängen bis zur frühdynastischen Zeit*. Ausgrabungen in Uruk-Warka Endberichte 14. Rahden/Westf.
- Elliott, Andrew B.R., und Matthew Wilhelm Kapell. 2013. „Introduction: To Build a Past That Will ‚Stand the Test of Time‘ - Discovering Historical Facts, Assembling Historical

- Narratives“. In *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, herausgegeben von Matthew Wilhelm Kapell und Andrew B.R. Elliott, 1–29. New York - London: Bloomsbury.
- Emberling, Geoff. 2010. „Archaeology in the Middle East before 1920: Political Contexts, Historical Results“. In *Pioneers to the Past. American Archaeologists in the Middle East 1919-1920*, herausgegeben von Geoff Emberling, 15–20. The Oriental Institute Museum Publications 30. Chicago: University of Chicago.
- Enderlein, Volkmar. 2008. „Die Erwerbung der Palastfassade von Mschatta. Ein kaiserliches Geschenk“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 411–19. Köln: Dumont.
- Engelbrecht, Janine. 2020. „The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider“. *Game Studies* 20 (3). <http://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>.
- Engels, Friedrich. 1845. *Die Lage der arbeitenden Klasse in England*. Leipzig: Otto Wiegand.
- ESA [Entertainment Software Association]. 2017. „2017 Sales, Demographic, and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry“. https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/03/ESA_EssentialFacts_2017.pdf.
- . 2019. „2019 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry“. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>.
- Ess, Margarete van. 2001. *Uruk. Architektur II. Von der Akkad- bis zur mittelbabylonischen Zeit*. Ausgrabungen in Uruk-Warka Endberichte 15. Mainz: Philipp von Zabern.
- . 2008. „Koldewey - Pionier systematischer Ausgrabungen im Orient“. In *Auf dem Weg nach Babylon. Robert Koldewey - Ein Archäologenleben*, herausgegeben von Ralf-B. Wartke, 91–107. Mainz: Philipp von Zabern.
- Evans, Arthur. 1928. *The Palace of Minos at Knossos. A Comparative Account of the Successive Stages of the Early Cretan Civilisation as Illustrated by the Discoveries*. Bd. 2.1. 4 Bde. London: Macmillan and Co.
- . 1930. *The Palace of Minos at Knossos. A Comparative Account of the Successive Stages of the Early Cretan Civilisation as Illustrated by the Discoveries*. Bd. 3. 4 Bde. London: Macmillan and Co.
- . 1935. *The Palace of Minos at Knossos. A Comparative Account of the Successive Stages of the Early Cretan Civilisation as Illustrated by the Discoveries*. Bd. 4.2. 4 Bde. London: Macmillan and Co.
- Faiella, G. 2006. *The Technology of Mesopotamia*. New York: Rosen.
- Fergusson, James. 1851. *The Palaces of Nineveh and Persepolis Restored; an Essay on Ancient Assyrian and Persian Architecture*. London: John Murray.
- . 1891. *History of the Modern Styles of Architecture*: 3. Aufl. Bd. 1. London: John Murray.
- Ford, Dom. 2016. „EXplore, EXpand, EXploit, EXterminate“: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V“. *Game Studies* 16 (2). <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>.
- Forte, Maurizio. 2008. „Virtual Archaeology: Communication in 3D and Ecological Thinking“. In *Beyond Illustration: 2D and 3D Digital Technologies as Tools for Discovery in Archaeology*, herausgegeben von B. Frischer und A. Dakouri-Hild, 21–35. BAR International Series 1805. Oxford: Archaeopress. <http://hdl.handle.net/2027/heh.90045>.
- Forte, Maurizio, und Alberto Siliotti, Hrsg. 1997. *Virtual Archaeology. Re-Creating Ancient Worlds*. New York: Harry N. Abrams.
- Foster, H. 1988. „Preface“. In *Vision and Visuality*, herausgegeben von H. Foster, ix–xiv. Seattle: Bay.
- Franke, Willibald. 1897. *100 Jahre im Dienste der Kunst. Erinnerungsgabe der Firma O. Felsing aus Anlass des hundertjährigen Bestehens der Kupferdruckerei*. Berlin: Felsing. <https://digitalesammlungen.uni-weimar.de/viewer/resolver?urn=urn:nbn:de:gbv:wim2g-4009617>.

- Frédéric, Louis. 1967. *Manuel Pratique d'Archaeologie*. 2. Aufl. Paris: Robert Laffont.
- Freyermuth, Gundolf S. 2020. „Game Studies“. In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, 29–33. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Freytag, Nils. 2018. *Das Wilhelminische Kaiserreich 1890-1914*. Seminarbuch Geschichte. Paderborn: Ferdinand Schöningh.
- Fügert, Anja, und Helen Gries. 2019. „The Men Who Wrought the Baked Brick, Those Were Babylonians‘: A Brief History of Molded and Glazed Bricks“. In *A Wonder to Behold. Craftsmanship and the Creation of Babylon’s Ishtar Gate*, herausgegeben von Anastasia Amrheim, Clare Fitzgerald, und Elizabeth Knott, 41–53. New York: Princeton University.
- . 2020. „The Reconstruction of the Glazed Brick Facades from Ashur in the Vorderasiatisches Museum, Berlin (GIAssur Project)“. In *Glazed Brick Decoration in the Ancient Near East. Proceedings of a Workshop at the 11th International Congress of the Archaeology of the Ancient Near East (Munich) in April 2018*, herausgegeben von Anja Fügert und Helen Gries, 28–47. Oxford: Archaeopress.
- Fuhrmann, Malte. 2013. „Die Bagdadbahn“. In *Kein Platz an der Sonne. Erinnerungsorte der deutschen Kolonialgeschichte*, herausgegeben von Jürgen Zimmerer, 190–207. Frankfurt: Campus.
- Games Wirtschaft. 2019. „Steam Bestseller 2018: Die umsatzstärksten PC-Spiele des Jahres - GamesWirtschaft.de“. News. Games Wirtschaft. 7. Januar 2019. <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/steam-bestseller-2018/>.
- . 2020. „Steam Bestseller 2019: Die meistverkauften Steam-Spiele des Jahres“. News. Games Wirtschaft. 7. Januar 2020. <https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/steam-bestseller-2019-valve/>.
- Giere, Daniel. 2019. *Computerspiele - Medienbildung - historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Forum historisches Lernen. Frankfurt am Main: Wochenschau.
- Glassé, Cyril. 2001. „’Ād“. In *The New Encyclopedia of Islam*, 26. Walnut Creek: AltaMira. <https://archive.org/details/newencyclopediao0000glas/page/26>.
- Golvin, J.-C. 2012. „Drawing Reconstruction Images of Ancient Sites“. In *Picturing the Past. Imaging and Imagining the Ancient Middle East*, herausgegeben von Jack Green, E. Teeter, und J.A. Larson, 77–82. Oriental Institute Museum Publication 34. Chicago: The Oriental Institute of the University of Chicago.
- Görgemanns, Herwig. 2000. „Wahrheit und Fiktion in Platons Atlantis-Erzählung“. *Hermes* 128 (4): 405–19.
- Gossman, Lionel. 2013. *The Passion of Max von Oppenheim. Archaeology and Intrigue in the Middle East from Wilhelm II to Hitler*. Cambridge: Open Book Publishers. <http://dx.doi.org/10.11647/OBP.0030>.
- Goury, M. Jules, und Owen Jones. 1836–1845. *Plans, Elevations and Details of the Alhambra*. London: Vizetelly Brothers and Co.
- Gran-Aymerich, Ève. 2008. „Napoleon III. und die Archäologie“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 383–89. Köln: Dumont.
- Green, Jack. 2012. „Introduction“. In *Picturing the Past. Imaging and Imagining the Ancient Middle East*, herausgegeben von Jack Green, E. Teeter, und J.A. Larson, 13–23. Oriental Institute Museum Publication 34. Chicago: The Oriental Institute of the University of Chicago.
- Gründer, Horst. 2008. „Geschichte des Kolonialismus“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 21–27. Köln: Dumont.
- Grundwald, Henry Anatole, Hrsg. 1987. *Mystic Places*. New York: Time Life Books.
- Gust, Wolfgang, Hrsg. 2005. *Der Völkermord an den Armeniern 1915/16: Dokumente aus dem Politischen Archiv des deutschen Auswärtigen Amts*. Springe: zu Klampen.

- Hageneuer, Sebastian. 2014. „The Visualisation of Uruk - First Impressions of the First Metropolis in the World“. In *Proceedings of the 18th International Conference on Cultural Heritage and New Technologies 2013 (CHNT 18, 2013)*, herausgegeben von Wolfgang Börner und Susanne Uhlirz, 1–12. Wien: Museen der Stadt Wien - Stadtarchäologie. <http://www.chnt.at/proceedings-chnt-18/>.
- . 2016a. „Le Temple blanc d'Uruk sur sa haute terrasse“. In *Ana ziqquratim. Sur la piste de Babel*, herausgegeben von Philippe Quenet, 112–13. Strasbourg: Presses Universitaires de Strasbourg. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.6072227>.
- . 2016b. „The Influence of Early Architectural Reconstruction Drawings in Near Eastern Archaeology“. In *Proceedings of the 9th International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East*, herausgegeben von Rolf A. Stucky, 1:359–70. Wiesbaden: Harrassowitz. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.6071726>.
- . 2019a. „»Without Drawing the Study of Antiquities is Lame!« – Architektur-Rekonstruktion als wissenschaftliches Tool?“ In *Der Modelle Tugend 2.0 - Digitale 3D-Rekonstruktion als virtueller Raum der architekturhistorischen Forschung*, herausgegeben von Piotr Kuroczyński, Mieke Pfarr-Harfst, und Sander Münster, 203–12. Computing in Art and Architecture 2. Heidelberg: arthistoricum.net. <http://books.ub.uni-heidelberg.de/arthistoricum/reader/download/515/515-17-86877-1-10-20191016.pdf>.
- . 2019b. „Uruk - Megacity vor 5000 Jahren“. In *Auferstehung der Antike. Archäologische Stätten digital rekonstruiert*, herausgegeben von Antike Welt, 10–11. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- . 2020. „The Challenges of Archaeological Reconstruction: Back Then, Now and Tomorrow“. In *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th-13th October 2018)*, herausgegeben von Sebastian Hageneuer, 101–12. London: Ubiquity. <https://doi.org/10.5334/bch.h>.
- . 2021. „Archaeogaming: How Heaven's Vault Changes the "Game"“. In *Pearls, Politics and Pistachios. Essays in Anthropology and Memories on the Occasion of Susan Pollock's 65th Birthday*, herausgegeben von Herausgeber*innenkollektiv, 631–42. Berlin: ex oriente. <https://doi.org/10.11588/propylaeum.837.c10771>.
- Hageneuer, Sebastian, und Felix Levenson. 2018. „Das Steinstitfgebäude in Uruk - ein gescheitertes Experiment?“ In *Groß Bauen - Großbaustellen als kulturgeschichtliches Phänomen*, herausgegeben von Klaus Rheidt und Werner Lorenz, 1:109–21. Kulturelle und technische Werte historischer Bauten. Basel: Birkhäuser. <https://doi.org/10.1515/9783035609752-010>.
- Hageneuer, Sebastian, und Sophie C. Schmidt. 2019. „Monumentality by Numbers“. In *Size Matters – Understanding Monumentality Across Ancient Civilizations*, herausgegeben von Federico Buccellati, Sebastian Hageneuer, Sylva van der Heyden, und Felix Levenson, 193–207. Histoire 146. Bielefeld: Transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839445389-017>.
- Hall, Stuart. 1997. „Introduction“. In *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, herausgegeben von Stuart Hall, 1–12. London: Sage.
- Han, Hye-Won, und Se-Jin Song. 2014. „Characterisation of Female Protagonists in Videogames: A Focus on Lara Croft“. *Asian Journal of Women's Studies* 20 (3): 27–49. <https://doi.org/10.1080/12259276.2014.11666189>.
- Hanioğlu, M. Şükrü. 2008. *A Brief History of the Late Ottoman Empire*. Princeton - Oxford: Princeton University.
- Hartmann, Valeska. 2020. „When Imitation Became Reality: The Historical Pantomime Sardanapal (1908) at the Royal Opera of Berlin“. In *Receptions of the Ancient Near East in Popular Culture and Beyond*, herausgegeben von Lorenzo Verderame und Agnès Garcia-Ventura, 83–104. Atlanta: Lockwood.
- Harvey, David. 1989. *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge: Blackwell.

Bibliografie

- Hauser, Stefan R. 2001. „Not Out of Babylon? The Development of Ancient Near Eastern Studies in Germany and Its Current Significance“. In *Historiography in the Cuneiform World: Proceedings of the XLV Rencontre Assyriologique Internationale*, herausgegeben von Tzivi Abusch, Paul-Alain Beaulieu, John Huehnergard, Peter Machinist, und Piotr Steinkeller, 211–37. Bethesda: CDL.
- Haussig, H.W., Hrsg. 1971. *Herodot Historien*. Übersetzt von A. Horneffer. 4. Aufl. Stuttgart: Alfred Kröner.
- Hedin, Sven. 1918. *Bagdad, Babylon, Ninive*. Leipzig: Brockhaus.
- Heiler, Timo. 2009. „Die Unbestimmtheit des Begriffs ‚Sozialdarwinismus‘: Probleme, Forschungsgeschichte und Nutzenanwendung für heutige Gesellschaftstheorien“. *Journal of New Frontiers in Spatial Concepts* 1: 121–33.
- Hermon, Sorin. 2008. „Reasoning in 3D: A Critical Appraisal of the Role of 3D Modelling and Virtual Reconstructions in Archaeology“. In *Beyond Illustration: 2D and 3D Digital Technologies as Tools for Discovery in Archaeology*, herausgegeben von B. Frischer und A. Dakouri-Hild, 36–45. BAR International Series 1805. Oxford: Archaeopress. <http://hdl.handle.net/2027/heb.90045>.
- Hicks, Dan. 2020. *The British Museums. The Benin Bronzes, Colonial Violence and Cultural Restitution*. London: Pluto.
- Hiscock, Peter. 2012. „Cinema, Supernatural Archaeology, and the Hidden Human Past“. *Numen* 59 (2/3): 156–77.
- . 2014. „Film, Archaeology In“. In *Encyclopedia of Global Archaeology*, herausgegeben von C. Smith, 2779–81. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-0465-2_1078.
- Hitchens, Michael. 2011. „A Survey of First-Person Shooters and Their Avatars“. *Game Studies* 11 (3). http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens.
- Hodder, Ian, Hrsg. 1982. *Symbolic and Structural Archaeology*. Cambridge: Cambridge University.
- . 1999. „Towards a Reflexive Method“. In *The Archaeological Process. An Introduction*, herausgegeben von Ian Hodder, 80–104. Oxford: Blackwell.
- . 2005. „Reflexive Methods“. In , herausgegeben von Herbert D.G. Maschner und Christopher Chippindale, 1:643–69. Oxford: AltaMira.
- Hodgson, John. 2002. *Archaeological Reconstruction: Illustrating the Past*. IFA Paper 5. Reading: Institute of Field Archaeologists.
- Hoepfner, Wolfram, und Ernst-Ludwig Schwandner. 1979. „Archäologische Bauforschung“. In *Berlin und die Antike. Katalog*, herausgegeben von Willmuth Arenhövel, 342–60. Berlin: Deutsches Archäologisches Institut/Staatliche Museen zu Berlin.
- Holtorf, Cornelius. 2007. *Archaeology Is a Brand! The Meaning of Archaeology in Contemporary Popular Culture*. Oxford: Archaeopress.
- . 2008. „Welcome Back, Indy“. *New Scientist*, Nr. 2656: 20.
- . 2013. „On Pastness: A Reconsideration of Materiality in Archaeological Object Authenticity“. *Anthropological Quarterly* 86 (2): 427–43.
- International Council on Monuments and Sites. 1964. „International Charter for the Conservation and Restoration of Monuments and Sites (The Venice Charter 1964)“. https://www.icomos.org/charters/venice_e.pdf.
- International Forum of Virtual Archaeology. 2011. „The Seville Principles. International Principles of Virtual Archaeology“. <http://smartheritage.com/wp-content/uploads/2015/03/FINAL-DRAFT.pdf>.
- Jabr, Manhal. 2008. „The Work of the Iraq Department of Antiquities at Nimrud“. In *New Light on Nimrud. Proceedings of the Nimrud Conference 11th-13th March 2002*, herausgegeben von J.E. Curtis, H. McCall, D. Collon, und L. al-Gailani Werr, 47. London: British Institute for the Study of Iraq.
- Jähnert, Veruschka-Meike. 2015. *Das Burgbauprojekt Guédelon. Wissensaneignung und -vermittlung bei öffentlich zugänglicher Experimenteller Archäologie*. Hamburg: Diplomica.

Bibliografie

- James, Simon. 1997. „Drawing Inferences. Visual reconstruction in theory and practice“. In *Cultural Life of Images. Visual Representation in Archaeology*, herausgegeben von B.L. Molyneaux, 22–48. Oxfordshire: Routledge.
- Jameson Jr., John H. 2004. *The Reconstructed Past. Reconstructions in the Public Interpretation of Archaeology and History*. Lanham: AltaMira.
- Jay, M. 1993. *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley: California University.
- Jenks, Chris. 1995. „The Centrality of the Eye in Western Culture“. In *Visual Culture*, herausgegeben von Chris Jenks, 1–25. London: Routledge.
- Jomard, Edmé. 1809–1824. *Description de l’Égypte. Publiée par les ordres de Napoléon Bonaparte*. 24 Bde. Paris: L’Imprimerie Impériale.
- Jones, Owen. 1854. *An Apology for the Colouring of the Greek Court in the Crystal Palace*. London: Bradbury & Evans.
<https://ia802608.us.archive.org/18/items/anapologyforcol00jonegoog/anapologyforcol00jonegoog.pdf>.
- Keene Congdon, Lenore O. 2006. „The Assos Journals of Francis H. Bacon“. Online-Zeitschrift. *Archaeology Magazine Archive*. 1. Dezember 2006.
<https://archive.archaeology.org/online/features/assos/>.
- Kennedy, Helen W. 2002. „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis“. *Game Studies* 2 (2). <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.
- Kensek, Karen M., Lynn Swartz Dodd, und Nicholas Cipolla. 2004. „Fantastic Reconstructions or Reconstructions of the Fantastic? Tracking and Presenting Ambiguity, Alternatives, and Documentation in Virtual Worlds“. *Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture* 13 (2): 175–86.
<https://doi.org/10.1016/j.autcon.2003.09.010>.
- Kertai, David. 2015. *The Architecture of Late Assyrian Royal Palaces*. Oxford: Oxford University. <http://dx.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198723189.001.0001>.
- Kiel, Nina. 2020. „Diversität“. In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, 202–8. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Kircher, Marco. 2012. *Wa(h)re Archäologie. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 7*. Bielefeld: Transcript.
- Kirchner, Thomas. 2011. „Historienbild“. In *Handbuch der politischen Ikonographie*, herausgegeben von Fleckner, Martin Warnke, und Hendrik Ziegler, 1:505–12. München: C.H. Beck.
- Klamm, Stefanie. 2017. *Bilder des Vergangenen. Visualisierung in der Archäologie im 19. Jahrhundert - Fotografie, Zeichnung und Abguss*. Humboldt-Schriften zur Kunst- und Bildgeschichte 20. Berlin: Gebr. Mann.
- Klengel-Brandt, Evelyn. 1982. *Der Turm von Babylon. Legende und Geschichte eines Bauwerkes*. Leipzig: Koehler & Amelang.
- Kohle, Hubertus. 2012. „Albtraum - Angst - Apokalypse. Das Unheimliche und katastrophale in der Kunst der Moderne“. In *Schwarze Romantik. Von Goya bis Max Ernst*, herausgegeben von Felix Krämer, 42–50. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Koldewey, Robert. 1886. „Die altbabylonischen Gräber in Surghul und El Hibba“. *Zeitschrift für Assyriologie und verwandte Gebiete* 2: 403–30.
- . 1890. *Die antiken Baureste der Insel Lesbos*. Berlin: Reimer.
- . 1891. *Neandria. Einundfünfzigstes Programm zum Winckelmannsfeste der archäologischen Gesellschaft zu Berlin*. Berlin: Reimer.
- . 1911. *Die Tempel von Babylon und Borsippa*. Wissenschaftliche Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft 15. Leipzig: J.C. Hinrichs.
- . 1913. *Das wieder erstehende Babylon*. 2. Aufl. Leipzig: J.C. Hinrichs.
- . 1918. *Der babylonische Turm nach der Tontafel des Anubelschunu*. Mitteilungen der Deutschen Orient-Gesellschaft 59. Berlin.
- Koldewey, Robert, und Otto Puchstein. 1899. *Die griechischen Tempel in Unteritalien und Sicilien*. 2 Bde. Berlin: Asher.

- Kolditz, Gerald. 2012. „Biografie von Paul Wallot (1841-1912)“. Website. Sächsische Biografie. 19. März 2012. [http://saebi.isgv.de/biografie/Paul_Wallot_\(1841-1912\)](http://saebi.isgv.de/biografie/Paul_Wallot_(1841-1912)).
- Königliche Museen zu Berlin, Hrsg. 1898. *Ausgrabungen in Sendschirli: II Ausgrabungsbericht und Architektur*. Bd. 2. Mittheilungen aus den Orientalischen Sammlungen, XII. Berlin: W. Spemann.
- Kose, Arno. 1998. *Uruk. Architektur IV. Von der Seleukiden- bis zur Sasanidenzeit*. Bd. 1. 2 Bde. Ausgrabungen in Uruk-Warka Endberichte 17. Mainz: Philipp von Zabern.
- . 1999. „Die Wendelrampe der Ziqurrat von Dur-Sarrukin – keine Phantasie vom Zeichentisch“. *Bagdader Mitteilungen* 30: 115–35.
- Koselleck, Reinhart. 1977. „Standortbindung und Zeitlichkeit. Ein Beitrag zur historiographischen Erschließung der geschichtlichen Welt“. In *Objektivität und Parteilichkeit in der Geschichtswissenschaft*, herausgegeben von Reinhart Koselleck, Wolfgang J. Mommsen, und Jörn Rüsen, 17–46. München: dtv.
- Kossinna, Gustaf. 1911. *Die Herkunft der Germanen. Zur Methode der Siedlungsarchäologie*. Bd. 6. Mannus-Bibliothek. Würzburg: Kabitzsch.
- Kreiser, Klaus. 2008. *Der Osmanische Staat 1300-1922*. 2. Aufl. Oldenbourg Grundriss der Geschichte 30. München: Oldenbourg.
- Krieschen, Fritz. 1932. „Gegenwart, Spätantike, Alter Orient und Erneuerung der Plastik“. *Wasmuths Monatshefte für Baukunst und Städtebau* 16: 389–98.
- Kröger, Martin. 2008. „Spielfeld der Mächtigeren. Das Osmanische Reich und der europäische Kolonialismus“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 28–33. Köln: Dumont.
- Kruse, Wolfgang. 2005. *Die Französische Revolution*. UTB. Paderborn: Ferdinand Schöningh.
- Kubetzky, Thomas. 2012. „Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III“. In *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, herausgegeben von Angela Schwarz, 2. Aufl., 35–73. Medien Welten 13. Münster: Lit.
- Kuchera, Ben. 2011. „Uncharted 3: The New Standard for Action Gaming“. *Ars Technica*. 24. Oktober 2011. <https://arstechnica.com/gaming/2011/10/uncharted-3-review/>.
- Kuroczyński, Piotr, Mieke Pfarr-Harfst, und Sander Münster, Hrsg. 2019. *Der Modelle Tugend 2.0 - Digitale 3D-Rekonstruktion als virtueller Raum der architekturhistorischen Forschung*. Bd. 2. Computing in Art and Architecture. Heidelberg: arthistoricum.net. <https://doi.org/10.11588/arthistoricum.515>.
- Lane-Poole, Stanley. 1886. „Bonomi, Joseph“. In *Dictionary of National Biography, 1885-1900*, herausgegeben von Leslie Stephen, 5:364. New York: Macmillan and Co.
- Lang, Jörn, Hans-Peter Müller, und Felix Pirson, Hrsg. 2018. *Pergamon Wiederbelebt! Die antike Residenzstadt in 3D*. Leipzig: Friedrich Pöge.
- Larsen, Mogens Trolle. 2010. *Versunkene Paläste - Wie Europa den Orient entdeckte*. Berlin: Osburg.
- Laufer, Eric, Dominik Lengyel, Felix Pirson, Verena Stappmanns, und Catherine Toulouse. 2011. „Die Wiederentstehung Pergamons als virtuelles Stadtmodell“. In *Pergamon - Panorama der antiken Metropole*, herausgegeben von Ralf Grüßinger, Volker Kästner, und Andreas Scholl, 82–86. Petersberg: Imhof.
- Layard, Austen Henry. 1849a. *Nineveh and Its Remains: With an Account of a Visit to the Chaldean Christians of Kurdistan, and the Yezidis, or Devil-Worshippers; and an Enquiry into the Manners and Arts of the Ancient Assyrians*. Bd. 1. 2 Bde. London: John Murray.
- . 1849b. *Nineveh and Its Remains: With an Account of a Visit to the Chaldean Christians of Kurdistan, and the Yezidis, or Devil-Worshippers; and an Enquiry into the Manners and Arts of the Ancient Assyrians*. Bd. 2. 2 Bde. London: John Murray.
- . 1849c. *The Monuments of Nineveh. From Drawings Made on the Spot*. London: John Murray.

- . 1851. *A Popular Account of Discoveries at Nineveh*. Murray's Reading for Rail. London: John Murray.
- . 1853a. *A Second Series of the Monuments of Nineveh*. London: John Murray.
- . 1853b. *Discoveries among the Ruins of Nineveh and Babylon; with Travels in Armenia, Kurdistan and the Desert: Being the Result of a Second Expedition Undertaken for the Trustees of the British Museum*. 1. Aufl. New York: Harper & Brothers.
- . 1854. *The Assyrian Court, Crystal Palace*. London: Bradbury & Evans.
- . 1859. *Discoveries among the Ruins of Nineveh and Babylon; with Travels in Armenia, Kurdistan and the Desert: Being the Result of a Second Expedition Undertaken for the Trustees of the British Museum*. 2. Aufl. New York: Harper & Brothers. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.67558>.
- . 1894. *Early Adventures in Persia, Susiana, and Babylonia - Including a Residence among the Bahktiyari and Other Wild Tribes before the Discovery of Nineveh*. London: John Murray.
- Ledger, Gerhard R. 1989. *Re-Counting Plato: A Computer Analysis of Plato's Style*. Oxford: Clarendon.
- Lehmann, Gustav A. 1994. „Meyer, Eduard“. In *Neue deutsche Biographie (NDB)*, herausgegeben von Otto zu Stolberg-Wernigerode, 17, Melander-Moller:309–11. Berlin: Duncker & Humblot.
- Lehmann, Reinhard G. 2018. „«Mit Schriften keilen». Friedrich Delitzsch und der Babel-Bibel-Streit“. *Zeitschrift für Ideengeschichte* 12 (4): 55–66. <https://doi.org/10.17104/1863-8937-2018-4-55>.
- Lengyel, Dominik. 2016. „Digitale Modellierung antiker Bauten. Wie archäologische Hypothesen in Visualisierungen übersetzt werden“. *Raumwissen* 17: 38–43.
- . 2018. „Visualisierung von Hypothesen, virtuelles Modellieren, virtuelle Fotografie“. In *Pergamon Wiederbelebt! Die antike Residenzstadt in 3D*, herausgegeben von Jörn Lang, Hans-Peter Müller, und Felix Pirson, 48–53. Leipzig: Friedrich Pöge.
- . 2019. „Pergamon - Wissenschaft und Gestaltung. Wie Architektur, 3D-Modell und Fotografie Archäologie vermitteln“. In *Auferstehung der Antike. Archäologische Stätten digital rekonstruiert*, herausgegeben von Antike Welt, 88–89. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Lengyel, Dominik, und Catherine Toulouse. 2021. „Zur Visualisierung Archäologischer Hypothesen“. In *Innovation in Der Bauwirtschaft*, herausgegeben von Eva-Maria Seng und Frank Göttmann, 605–48. Reflexe Der Immateriellen Und Materiellen Kultur 5. Berlin - Boston: De Gruyter.
- Linden, Fons van der. 1986. *DuMont's Handbuch der grafischen Techniken. Manuelle und maschinelle Druckverfahren*. 2. Aufl. Köln: Dumont.
- Lindner, Simon. 2018. „1849: Wegnahme neuassyrischer Alabaster-Figuren durch Austen Henry Layard“. Wissenschaftsblog. Translocations. Ikonographie: Eine Sammlung kommentierter Bildquellen zu Kulturgutverlagerungen seit der Antike. 10. Oktober 2018. <https://transliconog.hypothesos.org/kommentierte-bilder-2/1849-wegnahme-neuassyrischer-alabaster-figuren-durch-austen-henry-layard>.
- Linssen, J.H. 2004. *The Cults of Uruk and Babylon. The Temple Ritual Texts as Evidence for Hellenistic Cult Practice*. Cuneiform Monographs 25. Leiden - Boston: Brill.
- Liverani, Mario. 2004. „Imperialism“. In *Archaeologies of the Middle East: Critical Perspectives*, herausgegeben von Susan Pollock und Reinhard Bernbeck, 223–43. Malden: Blackwell.
- . 2016. *Imagining Babylon. The Modern Story of an Ancient City*. Übersetzt von Ailsa Campbell. Studies in Ancient Near Eastern Records 11. Boston - Berlin: De Gruyter.
- Livingstone, Daniel, Sandy Louchart, und Stuart Jeffrey. 2016. „Archaeological Storytelling in Games“. *Proceedings of Playing with History* 3 (13). <http://www.digra.org/digital-library/publications/archaeological-storytelling-in-games/>.
- Lloyd, Seton. 1955. *Foundations in the Dust - The Story of Exploration in Mesopotamia and the Great Archaeological Discoveries Made There*. 2. Aufl. London: Penguin.
- Loos, Adolf. 1924. „Das Grand-Hotel Babylon“. *Das Kunstblatt* 1924 (4): 96–100.

- Lorber, Martin, und Felix Zimmermann, Hrsg. 2020. *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Studies of Digital Media Culture 12. Bielefeld: Transcript.
- Loud, Gordon, und Charles B. Altman. 1938. *Khorsabad. Part II. The Citadel and the Town*. Oriental Institute Publications 40. Chicago: University of Chicago.
- Lucero, Judith. 1992. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Manual*. Birmingham: U.S. Gold.
- MacCallum-Stewart, Esther. 2014. „Take That, Bitches!“ Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives“. *Game Studies* 14 (2). <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.
- Mainterot, Philippe. 2020. „France“. In *A History of World Egyptology*, herausgegeben von Andrew Bednarski, Aidan Dodson, und Salima Ikram, 68–90. Cambridge: Cambridge University. <https://www.cambridge.org/core/books/history-of-world-egyptology/16A887DB182571DD4804D08C9D160CBC>.
- Mallalieu, H.L. 1986. *The Dictionary of British Watercolour Artists up to 1920*. 2. Aufl. Bd. 1. Woodbridge: Antique Collectors' Club.
- Malley, Shawn. 2008. „Layard Enterprise: Victorian Archaeology and Informal Imperialism in Mesopotamia“. *International Journal of Middle East Studies* 40 (4): 623–46. <https://doi.org/10.1017/S002074380808152X>.
- Mallowan, Max E.L. 1966. *Nimrud and its remains*. Bd. 2. 2 Bde. London: Collins.
- Marchand, Suzanne L. 1996. *Down from Olympus: Archaeology and Philhellenism in Germany, 1750-1970*. Princeton: Princeton University.
- . 2010. *German Orientalism in the Age of Empire. Religion, Race, and Scholarship*. 3. Aufl. Cambridge: Cambridge University Press.
- Margueron, Jean-Claude. 1995. „Le Palais de Sargon. Réflexions préliminaires à une études architecturale“. In *Khorsabad, le palais de Sargon II, roi d'Assyrie – Actes du colloque organisé au musée du Louvre par le Service culturel les 21 et 22 janvier 1994*, herausgegeben von Annie Caubet, 183–212. Paris: La Documentation Française.
- Martino, Shannon. 2021. „Might, Culture, and Archaeology in Sid Meier's Civilization“. *Near Eastern Archaeology* 84 (1): 32–43.
- Marzahn, Joachim. 2008. „Robert Koldewey - Ein Lebensbild“. In *Auf dem Weg nach Babylon. Robert Koldewey - Ein Archäologenleben*, herausgegeben von Ralf-B. Wartke, 9–27. Mainz: Philipp von Zabern.
- Matthes, Olaf. 2008a. „Deutsche Ausgräber im Vorderen Orient“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 336–45. Köln: Dumont.
- . 2008b. „Robert Koldewey im Orient“. In *Auf dem Weg nach Babylon. Robert Koldewey - Ein Archäologenleben*, herausgegeben von Ralf-B. Wartke, 71–89. Mainz: Philipp von Zabern.
- . 2010. „Simon, Henri James“. In *Neue deutsche Biographie (NDB)*, herausgegeben von Otto zu Stolberg-Wernigerode, 24, Schwarz-Stader:436–38. Berlin: Duncker & Humblot.
- Matthews, Roger. 2003. *The Archaeology of Mesopotamia - Theories and Approaches*. London: Routledge.
- McGeough, Kevin M. 2015a. *The Ancient Near East in the Nineteenth Century. Appreciations and Appropriations. I. Claiming and Conquering*. Bd. 1. 3 Bde. Hebrew Bible Monographs 67. Sheffield: Phoenix.
- . 2015b. *The Ancient Near East in the Nineteenth Century. Appreciations and Appropriations. II. Collecting, Constructing, and Curating*. Bd. 2. 3 Bde. Hebrew Bible Monographs 68. Sheffield: Phoenix.
- . 2015c. *The Ancient Near East in the Nineteenth Century. Appreciations and Appropriations. III. Fantasy and Alternative Histories*. Bd. 3. 3 Bde. Hebrew Bible Monographs 69. Sheffield: Phoenix.
- . 2020. „Babylon's Last Bacchanal'. Mesopotamia and the Near East in Epic Biblical Cinema“. In *Receptions of the Ancient Near East in Popular Culture and Beyond*,

- herausgegeben von Lorenzo Verderame und Agnès Garcia-Ventura, 117–40. Atlanta: Lockwood.
- Meisel, Martin. 1988. „Pictorial Engagements: Byron, Delacroix, Ford Madox Brown“. *Studies in Romanticism* 27 (4): 579–603. <https://doi.org/10.2307/25600747>.
- Mertens, Dieter. 2008. „Der junge Koldewey - Eine Skizze“. In *Auf dem Weg nach Babylon. Robert Koldewey - Ein Archäologenleben*, herausgegeben von Ralf-B. Wartke, 29–49. Mainz: Philipp von Zabern.
- Messemer, Heike. 2020. *Digitale 3D-Modelle historischer Architektur. Entwicklung, Potentiale und Analyse eines neuen Bildmediums aus kunsthistorischer Perspektive*. Computing in Art and Architecture 3. Heidelberg: arthistoricum.net.
- Meszaros, E.L. 2020. „Why Indiana Jones and the Fate of Atlantis Is Problematic (But Still Fun)“. CBR.Com. 27. August 2020. <https://www.cbr.com/indiana-jones-fate-atlantis-problematic-but-fun/>.
- Metz, C. 1975. „The Imaginary Signifier“. *Screen* 16: 14–75.
- Micale, Maria Gabriella. 2007. „From Drawing to Vision: The Use of Mesopotamian Architecture through the Construction of Its Image“. In *Proceedings of the 11th International Conference on Cultural Heritage and New Technologies 2006 (CHNT 11, 2006)*, herausgegeben von W. Börner und S. Uhlitz, 1–16. Wien: Phoibos.
- . 2008a. „European Images of the Ancient Near East at the Beginnings of the Twentieth Century“. In *Archives, Ancestors, Practices: Archaeology in the Light of Its History*, herausgegeben von N. Schlanger und J. Nordbladh, 191–203. New York - Oxford: Berghahn.
- . 2008b. „The Course of the Images. Remarks on the Architectural Reconstruction in the 19th and 20th Centuries: The Case of the Ziqqurat“. In *Proceedings of the 5th ICAANE, Madrid 2008*, herausgegeben von Joaquín María Córdoba, 571–85. Wiesbaden.
- . 2010. „Designing Architecture, Building Identities. The Discovery and Use of Mesopotamian Features in Modern Architecture between Orientalism and the Definition of Contemporary Identities“. In *Proceedings of the 6th International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East (Rome, May 5-10 2008)*, herausgegeben von P. Matthiae, 93–112. Wiesbaden: Harrassowitz.
- Mickel, Allison. 2021. *Why Those Who Shovel Are Silent. A History of Local Archaeological Knowledge and Labor*. Louisville: University of Colorado.
- Miller, P., und J. Richards. 1995. „The Good, the Bad and the Downright Misleading: Archaeological Adoption of Computer Visualisation“. In *Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology 1994*, herausgegeben von J. Huggett und N. Ryan, 19–22. BAR International Series 600. Oxford: Archaeopress.
- Mirzoeff, Nicholas. 1998. „What Is Visual Culture?“. In *The Visual Culture Reader*, herausgegeben von Nicholas Mirzoeff. London: Routledge.
- Mitchell, Timothy. 1988. *Colonizing Egypt*. Berkeley - Los Angeles - London: University of California.
- Mol, Angus A.A., und Aris Politopoulos. 2021. „Persia’s Victory: The Mechanics of Orientalism in Sid Meier’s Civilization“. *Near Eastern Archaeology* 84 (1): 44–51.
- Möring, Sebastian. 2020. „Kulturarchive“. In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, 120–24. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Moshenska, Gabriel. 2017. „Archaeologists in Popular Culture“. In *Key Concepts in Public Archaeology*, herausgegeben von Gabriel Moshenska, 151–65. London: UCL. <https://doi.org/10.14324/111.9781911576419>.
- Mothes, Oscar. 1874. *Illustriertes Bau-Lexikon: praktisches Hülf- und Nachschlagebuch im Gebiete des Hoch- und Flachbaues, Land- und Wasserbaues, Mühlen- und Bergbaues, der Schiffs- und Kriegsbaukunst*. 3. Aufl. Bd. 1. Leipzig - Berlin: Otto Spamer.
- Muck, Otto. 1978. *The Secret of Atlantis*. New York: Time Books.

- Müller, Hans Wolfgang. 1959. „Ermann, Jean Pierre Adolphe (Adolf)“. In *Neue deutsche Biographie (NDB)*, herausgegeben von Otto zu Stolberg-Wernigerode, 4, Dittelfalck: 598–99. Berlin: Duncker & Humblot.
- Müller-Scheeßel, Nils. 2011. „To See Is to Know. Materielle Kultur als Garant von Authentizität auf Weltausstellungen des 19. Jahrhunderts“. In *Inszenierte Wissenschaft. Zur Popularisierung von Wissen im 19. Jahrhundert*, herausgegeben von Stefanie Samida, 157–76. Histoire 21. Bielefeld: Transcript.
- Muth, Susanne. 2015. „Das Forum Romanum: Roms antikes Zentrum neu verstehen“. *Antike Welt* 6: 34–40.
- Nadali, Davide. 2013. „Invented Space: Discovering Near Eastern Architecture through Imaginary Representations and Constructions“. In *Time and History in the Ancient Near East: Proceedings of the 56th Rencontre Assyriologique Internationale at Barcelona 26–30 July 2010*, herausgegeben von L. Feliu, J. Llop, A. Millet Albà, und J. Sanmartín, 391–404. Winona Lake: Eisenbrauns.
- . 2015. „Looking at Music: The Representation of the Ancient Near East between Fiction and Reality in the Age of Orientalism“. In *Music, Politics and Ideology in the Visual Arts*, herausgegeben von Pavel Gancarczyk und Dominika Grabiec, 35–43. Warschau: Stowatzyszenie Liber Pro Arte.
- . 2020. „The (In)Visibility of Archaeology“. In *Receptions of the Ancient Near East in Popular Culture and Beyond*, herausgegeben von Lorenzo Verderame und Agnès Garcia-Ventura, 249–68. Atlanta: Lockwood.
- Napoléon III. 1865–1866. *Histoire de Jules César*. 3 Bde. Paris: Henri Plon.
- Nerdinger, Winfried. 1986. „Vom barocken Idealplan zur Axonometrie - Stufen der Architekturzeichnung in Deutschland“. In *Die Architekturzeichnung. Vom barocken Idealplan zur Axonometrie*, herausgegeben von Winfried Nerdinger, 2. Aufl., 8–18. München: Prestel.
- . 2010. *Geschichte der Rekonstruktion. Konstruktion der Geschichte (Ausstellungskatalog)*. München - Berlin - London - New York: Prestel.
- Nesselrath, Heinz-Günther. 2002. *Platon und die Erfindung von Atlantis*. Lectio Teubneriana, XI. München: K.G. Saur.
- Nicol, Andrew. 2009. „Paititi: The Last Secret of the Incas? A Critical Analysis of the Legends Surrounding the Lost Inca City of Gold“. *International Journal of South American Archaeology* 5: 51–57.
- Nipperdey, Thomas. 1993. *Deutsche Geschichte 1866-1918. Arbeitswelt und Bürgergeist*. 3. Aufl. Bd. 1. München: C.H. Beck.
- Nochlin, Linda. 1989. „The Imaginary Orient“. In *The Politics of Vision: Essays on Nineteenth-Century Art and Society*, 33–59. New York: Harper + Row.
- Nolden, Nico. 2020. „Social Practices of History in Digital Possibility Spaces. Historicity, Mediality, Performativity, Authenticity“. In *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, herausgegeben von Martin Lorber und Felix Zimmermann, 73–91. Studies of Digital Media Culture 12. Bielefeld: Transcript.
- Norwich, J.J. 2014. *Cities that shaped the Ancient World*. London: Thames and Hudson.
- Notroff, Jens, und Olliver Dietrich. 2009. „But What Is It Good for? – Experiences in Public Outreach of the Göbekli Tepe Project (DAI)“. *Archäologische Informationen* 42: 289–302. <https://doi.org/10.11588/ai.2019.0.69425>.
- . 2018. „Wissenschaftskommunikation als Chance, die Wahrnehmung des eigenen Fachs zu gestalten“. Blog. Wissenschaftskommunikation.de. 9. November 2018. <https://www.wissenschaftskommunikation.de/wissenschaftskommunikation-als-chance-die-wahrnehmung-des-eigenen-fachs-zu-gestalten-20645/>.
- Oates, Joan. 2008. „Austen Henry Layard - Der Beginn der britischen Archäologie im Vorderen Orient“. In *Das Große Spiel - Archäologie und Politik. Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 307–15. Köln: Dumont.
- Oliver-Smith, Anthony. 1969. „The Pishtaco: Institutionalized Fear in Highland Peru“. *The Journal of American Folklore* 82 (326): 363–68.

- Oppenheim, A. Leo, Hrsg. 1995. *The Assyrian Dictionary of the Oriental Institute of the University of Chicago* - G. 5. Aufl. Bd. 5. 21 Bde. Chicago: Oriental Institute Chicago.
- , Hrsg. 2004. *The Assyrian Dictionary of the Oriental Institute of the University of Chicago* - S. 5. Aufl. Bd. 16. 21 Bde. Chicago: Oriental Institute Chicago.
- , Hrsg. 2008. *The Assyrian Dictionary of the Oriental Institute of the University of Chicago* - K. 4. Aufl. Bd. 8. 21 Bde. Chicago: Oriental Institute Chicago.
- Osterhammel, Jürgen. 2013. *Die Entzauberung Asiens. Europa und die asiatischen Reiche im 18. Jahrhundert*. 2. Aufl. München: C.H. Beck.
- Osterhammel, Jürgen, und Jan C. Jansen. 2017. *Kolonialismus. Geschichte, Formen, Folgen*. 8. Aufl. München: C.H. Beck.
- Owen, Michael, und Kenny Sims. 2013. *Tomb Raider Limited Edition Strategy Guide*. Indianapolis: BradyGAMES.
- Paardekooper, Roeland, und Rüdiger Kelm. 2017. „Archäologische Freilichtmuseen in Europa“. *ICOM Deutschland Mitteilungen* 39: 52–54.
- Paley, Samuel M. 2008. „Creating a Virtual Reality Model of the North-West-Palace“. In *New Light on Nimrud. Proceedings of the Nimrud Conference 11th-13th March 2002*, herausgegeben von J.E. Curtis, H. McCall, D. Collon, und L. al-Gailani Werr, 195–207. London: British Institute for the Study of Iraq.
- Paley, Samuel M., und Richard P. Sobolewski. 1987. *The Reconstruction of the Relief Representations and their Positions in the Northwest-Palace at Kalhu (Nimrud) II*. Baghdader Forschungen 10. Mainz: Philipp von Zabern.
- . 1992. *The Reconstruction of the Relief Representations and their Positions in the Northwest-Palace at Kalhu (Nimrud) III*. Baghdader Forschungen 14. Mainz: Philipp von Zabern.
- Pallis, Svend Aage. 1926. *The Babylonian Akîtu Festival*. Bd. 12. Historisk-filologiske meddelelser 1. Kopenhagen: A.F. Høst.
- Parpola, S., und R. Whiting. 1997. *Assyria 1995. Proceedings of the 10th Anniversary Symposium of the Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, September 7–11, 1995*. Helsinki: Neo-Assyrian Text Corpus Project.
- Pedde, Brigitte. 2010. „Reception of Mesopotamian Architecture in Germany and Austria in the 20th Century“. In *Proceedings of the 6th International Congress of the Archaeology of the Ancient Near East*, herausgegeben von Paolo Matthiae, 121–29. Wiesbaden: Harrassowitz.
- . 2015. „Mesopotamia: A Source of Inspiration for Architecture in the 20th Century“. In *How Do We Want the Past to Be? On Methods and Instruments of Visualizing Ancient Reality*, herausgegeben von Maria Gabriella Micale und Davide Nadali, 27–47. Regenerating Practices in Archaeology and Heritage 1. Piscataway: Gorgias.
- . 2018. „The ‚New Babylon‘. New York Architecture in the 1920s and Early 1930s“. In *Assyromania and More. In Memory of Samuel M. Paley*, herausgegeben von Friedhelm Pedde und Nathanael Shelley, 4:413–27. Marru. Studien Zur Vorderasiatischen Archäologie. Münster: Zaphon.
- . 2021. „Die Doppel-Zikkurat am Hermannplatz. Das Berliner Karstadt-Gebäude aus den 1920er Jahren“. *Mitteilungen der Deutschen Orient-Gesellschaft* 153: 57–67.
- Pellegrino, Charles. 1991. *Unearthing Atlantis: An Archaeological Odyssey*. New York: Random House.
- Petersen, Lars. 2008. „Die Orientreise des deutschen Kaisers 1898 und die Ausgrabungen in Baalbek“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 399–409. Köln: Dumont.
- Petzet, Michael. 2013. *Conservation of Monuments and Sites – International Principles in Theory and Practice. Denkmalpflege – Internationale Grundsätze in Theorie Und Praxis*. Monumenta, II. Berlin: Hendrik Bäßler.
- Pfarr, Mieke. 2010. „Dokumentationssystem für Digitale Rekonstruktionen am Beispiel der Grabanlage Zhaoling, Provinz Shaanxi, China“. Dissertation, Darmstadt: Technische Universität Darmstadt. <http://tuprints.ulb.tu-darmstadt.de/2302/>.

- Pfister, Eugen, und Tobias Winnerling. 2020. *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt: Werner Hülsbusch.
- Pfister, Eugen, und Felix Zimmermann. 2020. „Erinnerungskultur“. In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, 110–15. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Place, Victor. 1867a. *Nineve et l'Assyrie*. Bd. 1. 3 Bde. Paris: Imprimerie Impériale.
- . 1867b. *Nineve et l'Assyrie*. Bd. 3. 3 Bde. Paris: Imprimerie Impériale.
- . 1870. *Nineve et l'Assyrie*. Bd. 2. 3 Bde. Paris: Imprimerie Impériale.
- Plato. 1937. *Timaeus and Critias*. Übersetzt von Benjamin Jowett. New York: Random House.
- Platz-Horster, Gertrud. 2007. „Schöne, Richard Curt Theophilus“. In *Neue deutsche Biographie (NDB)*, herausgegeben von Otto zu Stolberg-Wernigerode, 23, Schinzel-Schwarz:403–4. Berlin: Duncker & Humblot.
- Pohanka, Reinhard. 2016. *Das Osmanische Reich (Kindle Version)*. Wiesbaden: marix.
- Poiron, Perrine. 2021. „Assassin's Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience“. *Near Eastern Archaeology* 84 (1): 79–85.
- Polia, Mario. 2002. „Eldorado il mito svelato“. *Archeo*, Nr. 204: 32–37.
- Politopoulos, Aris. 2021. „Virtual Ziggurats: Orientalist Views and Playful Spaces“. *Near Eastern Archaeology* 84 (1): 52–61.
- Pomponio, Francesco. 2020. „Mystery Literature and Assyriology“. In *Receptions of the Ancient Near East in Popular Culture and Beyond*, herausgegeben von Lorenzo Verderame und Agnès Garcia-Ventura, 217–36. Atlanta: Lockwood.
- Price, James. 2011. *Uncharted 3: Drake's Deception*. London: Piggyback.
- Rassalle, Tine, Hrsg. 2021a. „Archaeogaming. Archaeology in and of Video Games“. *Near Eastern Archaeology* 84 (1).
- . 2021b. „Archaeogaming: When Archaeology and Video Games Come Together“. *Near Eastern Archaeology* 84 (1): 4–11.
- Rawlinson, George. 1862. *The Five Great Monarchies of the Ancient Eastern World*. Bd. 1. 3 Bde. New York: Dodd, Mead & Company.
- Reade, Julian. 1993. „Hormuzd Rassam and His Discoveries“. *Iraq* 55: 39–62.
- . 2008. „Nineteenth-Century Nimrud: Motivation, Orientation, Conservation“. In *New Light on Nimrud. Proceedings of the Nimrud Conference 11th-13th March 2002*, herausgegeben von J.E. Curtis, H. McCall, D. Collon, und L. al-Gailani Werr, 1–21. London: British Institute for the Study of Iraq.
- Reilly, Paul. 1991. „Towards a Virtual Archaeology“. In *Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology 1990*, herausgegeben von K. Lockyear und S. Rahtz, 133–39. BAR International Series 565. Oxford: Archaeopress. http://proceedings.caaconference.org/files/1990/21_Reilly_CAA_1990.pdf.
- . 1992. „Three-Dimensional Modelling and Primary Archaeological Data“. In *Archaeology and the Information Age: A Global Perspective*, herausgegeben von Paul Reilly und S. Rahtz, 147–73. London - New York: Routledge.
- Reinhard, Andrew. 2018. *Archaeogaming - An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. New York - Oxford: Berghahn.
- Renfrew, Colin, und Paul Bahn. 2020. *Archaeology - Theories, Methods and Practice*. 8. Aufl. London: Thames and Hudson.
- Reuther, Oscar. 1926. „Die Innenstadt von Babylon (Merkes)“. *Wissenschaftliche Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft* 47.
- Rich, Claudius James. 1836. *Narrative of a Residence in Koordistan and on the Site of Ancient Niniveh. With Journal of a Voyage down the Tigris to Bagdad and an Account of a Visit to Shirauz and Persepolis*. Bd. 2. 2 Bde. London: Duncan. <https://ia802304.us.archive.org/11/items/narrativearesid00richgoog/narrativearesid00richgoog.pdf>.
- . 1839. *Narrative of a Journey to the Site of Babylon in 1811*. London: Duncan and Malcolm.

- <https://ia801407.us.archive.org/14/items/narrativeofjourn00rich/narrativeofjourn00rich.pdf>.
- Riemann, Hans. 1953. „Adler, Johann Heinrich Friedrich“. In *Neue deutsche Biographie (NDB)*, herausgegeben von Otto zu Stolberg-Wernigerode, 1, Aachen-Behaim:71. Berlin: Duncker & Humblot.
- Rodriguez, Ana Mayorgas. 2021. *La escritura. Del Signo al Alfabeto*. Origen. Cuadernos Atapuerca 18. Burgos: Fundación Atapuerca.
- Rose, Gillian. 2012. *Visual Methodologies. An Introduction to Researching with Visual Materials*. 3. Aufl. London: Sage.
- Rotermund, Sophie-Marie, Geesche Wilts, und Stefan Schreiber. 2019. „Angst vor der Postfaktizität? Vergangenheiten als Bricolage“. *Forum Kritische Archäologie* 8: 39–58. <https://doi.org/10.6105/journal.fka.2019.8.3>.
- Rubin, Barry, und Wolfgang G. Schwanitz. 2014. *Nazis, Islamists, and the Making of the Modern Middle East*. Yale: Yale University.
- Rubio-Campillo, Xavier. 2020. „Gameplay as Learning: The Use of Game Design to Explain Human Evolution“. In *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th-13th October 2018)*, herausgegeben von Sebastian Hageneuer, 45–58. London: Ubiquity. <https://doi.org/10.5334/bch.d>.
- Russell, John Malcolm. 1995. „Layard’s Descriptions of Rooms in the Southwest Palace at Nineveh“. *Iraq* 57: 71–85.
- . 1997. *From Nineveh to New York - The Strange Story of the Assyrian Reliefs Collection in the Metropolitan Museum and the Hidden Masterpiece at Canford School*. Yale: Yale University.
- Sack, Dorothee. 2008. „Robert Koldewey - Eine Methode lebt weiter“. In *Auf dem Weg nach Babylon. Robert Koldewey - Ein Archäologenleben*, herausgegeben von Ralf-B. Wartke, 177–87. Mainz: Philipp von Zabern.
- Said, Edward W. 1978. *Orientalism*. New York: Pantheon.
- . 1994. *Culture and Imperialism*. New York: Random House.
- . 2012. *Orientalismus*. Übersetzt von Hans Günter Holl. 3. Aufl. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Salje, Beate. 2008. „Robert Koldewey und das Vorderasiatische Museum Berlin“. In *Auf dem Weg nach Babylon. Robert Koldewey - Ein Archäologenleben*, herausgegeben von Ralf-B. Wartke, 125–47. Mainz: Philipp von Zabern.
- Sallaberger, Walther. 1993. *Der kultische Kalender der Ur III-Zeit*. Bd. 1. Untersuchungen zur Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie 7. Berlin - New York: De Gruyter.
- Samida, Stefanie. 2006. *Wissenschaftskommunikation im Internet: Neue Medien in der Archäologie*. Internet Research 26. München: Fischer.
- Sanders, Donald H. 2015. „The Present and Future of Virtual Heritage“. In *How Do We Want the Past to Be? On Methods and Instruments of Visualizing Ancient Reality*, herausgegeben von Maria Gabriella Micale und Davide Nadali, 141–55. Regenerating Practices in Archaeology and Heritage 1. Piscataway: Gorgias.
- Savoy, Bénédicte. 2021. *Afrikas Kampf um seine Kunst: Geschichte einer postkolonialen Niederlage*. 2. Aufl. München: C.H. Beck.
- Scheil, P., und M. Dieulafoy. 1913. „Esagil ou le temple des Bel-Marduk à Babylone“. *Extrait des Memoires de l’Academie des Inscriptions et belles-lettres* 39: 293ff.
- Schivelbusch, Wolfgang. 2004. *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer.
- Schmid, Hansjörg. 1995. *Der Tempelturm Etemenanki in Babylon*. Baghdader Forschungen 17. Mainz: Philipp von Zabern.
- Schmid, Jochen. 2009. „Moderne Zeiten - Die Rekonstruktion des Palastes“. In *Schätze des Alten Syrien. Die Entdeckung des Königreichs Qatna*, herausgegeben von Landesmuseum Württemberg, Stuttgart, 193–97. Stuttgart: Theiss.

- Schmitt, Kathrin. 2020. „Geschichte(n) erzählen: Fakt und Fiktion in Geschichtsmodellen der südwestasiatischen Archäologie und dem historischen Roman“. Dissertation, Berlin: Freie Universität Berlin.
- Schmitz, Markus. 2006. „Orientalismus, Gender und die binäre Matrix kultureller Repräsentationen“. In *Der Orient, die Fremde. Positionen zeitgenössischer Kunst und Literatur*, herausgegeben von Regina Göckede und Alexandra Karentzos, 39–66. Bielefeld: Transcript.
- Schubert, Otto. 1966. „Gurlitt, Gustav Cornelius“. In *Neue deutsche Biographie (NDB)*, herausgegeben von Otto zu Stolberg-Wernigerode, 7, Grassauer-Hartmann:327–28. Berlin: Duncker & Humblot.
- Schuchhardt, Karl. 1925. *Robert Koldewey. Heitere und ernste Briefe aus einem deutschen Archäologenleben*. Berlin: G. Grote'sche Verlagsbuchhandlung.
- Schulze, Gerhard. 1993. *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. 3. Aufl. Frankfurt - New York: Campus.
- Schwarz, Angela. 2012. „Bunte Bilder - Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels“. In „*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*“. *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, herausgegeben von Angela Schwarz, 2. Aufl., 213–43. Medien Welten 13. Münster: Lit.
- . 2020. „History in Video Games and the Craze for the Authentic“. In *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, herausgegeben von Martin Lorber und Felix Zimmermann, 117–35. Studies of Digital Media Culture 12. Bielefeld: Transcript.
- Seeher, J. 2007. *A Mudbrick City Wall at Hattuša. Diary of a Reconstruction*. Istanbul: Ege Yayınları.
- Senefelder, Alois. 1821. *Vollständiges Lehrbuch der Steindruckerey*. 2. Aufl. München: Fleischmann.
- Seymour, Michael. 2015. „The Babylon of D.W. Griffith's Intolerance“. In *Imagining Ancient Cities in Film. From Babylon to Cinecittà*, herausgegeben von Marta García Morcillo, Pauline Hanesworth, und Oscar Lapeña Marchena, 18–34. Routledge Studies in Ancient History 9. New York - London: Routledge.
- Shieber, Jonathan. 2019. „Video Game Revenue Tops \$43 Billion in 2018, an 18% Jump from 2017“. Blog. TechCrunch. 23. Januar 2019. <https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/>.
- Silberman, Neil Asher. 1982. *Digging for God and Country. Exploration, Archaeology, and the Secret Struggle for the Holy Land 1799-1917*. New York: Alfred A. Knopf.
- Snyder, Alison B., und Samuel M. Paley. 2001. „Experiencing an Ancient Assyrian Palace: Methods for a Reconstruction“. In *Reinventing the Discourse: How Digital Tools Help Bridge and Transform Research, Education and Practice in Architecture*, herausgegeben von Wassim Jabi, 62–75. Buffalo: ACADIA.
- Storey, John. 2008. *Inventing Popular Culture: From Folklore to Globalization*. Oxford: Blackwell.
- Strauch, Dietmar. 2017. *James Simon. Der Mann, der Nofretete zur Berlinerin machte (Kindle Version)*. Berlin: editon progris.
- Teichmann, Gabriele. 2008. „Max Freiherr von Oppenheim - Archäologe, Diplomat, Freund des Orients“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 239–49. Köln: Dumont.
- Ternon, Yves. 1996. *Der verbrecherische Staat. Völkermord im 20. Jahrhundert*. Hamburg: Hamburger Editionen.
- Theodossopoulos, Dimitrios. 2013. „Introduction: Laying Claim to Authenticity: Five Anthropological Dilemmas“. *Anthropological Quarterly* 86 (2): 337–60.
- Tragbar, Klaus. 2008. „Zwischen Berlin und Pergamon. Anmerkungen zur Geschichte der Koldewey-Gesellschaft“. In *Auf dem Weg nach Babylon. Robert Koldewey - Ein Ar-*

Bibliografie

- chäologenleben*, herausgegeben von Ralf-B. Wartke, 163–71. Mainz: Philipp von Zabern.
- Trigger, Bruce G. 1984. „Alternative Archaeologies: Nationalist, Colonialist, Imperialist“. *Man, New Series* 19 (3): 355–70.
- Tringham, Ruth. 2015. „Creating Narratives of the Past as Recombinant Histories“. In *Subjects and Narratives in Archaeology*, herausgegeben von Ruth M. van Dyke und Reinhard Bernbeck, 27–54. Louisville: University of Colorado.
- Trümpler, Charlotte. 2008a. „Das Deutsch-Türkische Denkmalschutz-Kommando und die Luftbildarchäologie“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 475–83. Köln: Dumont.
- . 2008b. „Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus“. In *Das Große Spiel. Archäologie und Politik zur Zeit des Kolonialismus (1860-1949). Begleitbuch zur Ausstellung*, herausgegeben von Charlotte Trümpler, 15–19. Köln: Dumont.
- Tudela, Benjamin von. 1900. *The Itinerary of Rabbi Benjamin of Tudela*. Übersetzt von Adolf Asher. Bd. 1. New York: Hakesheth.
- Verderame, Lorenzo, und Agnès Garcia-Ventura, Hrsg. 2020. *Receptions of the Ancient Near East in Popular Culture and Beyond*. Atlanta: Lockwood.
- Vering, Carl. 1933. *Platons Dialoge in freier Darstellung*. Berlin - Leipzig: De Gruyter.
- Vidal-Naquet, Pierre. 1989. „Athen und Atlantis. Struktur und Bedeutung eines platonischen Mythos“. In *Der schwarze Jäger. Denkformen und Gesellschaftsformen in der griechischen Antike*, herausgegeben von Pierre Vidal-Naquet, 216–32. Frankfurt: Lang.
- Vitaliano, Dorothy B. 1973. *Legends of the Earth: Their Geologic Origins*. Bloomington: Indiana University.
- Vogel, Gerd-Helge. 2019. „Die Sichtbarmachung des Unsichtbaren: Ästhetische Konventionen in Rekonstruktionsmodellen“. In *Der Modelle Tugend 2.0 - Digitale 3D-Rekonstruktion als virtueller Raum der architekturhistorischen Forschung*, herausgegeben von Piotr Kuroczyński, Mieke Pfarr-Harfst, und Sander Münster, 2:99–122. Computing in Art and Architecture. Heidelberg: arthistoricum.net. <http://books.ub.uni-heidelberg.de/arthistoricum/reader/download/515/515-17-86877-1-10-20191016.pdf>.
- Vollmer, Hans, Hrsg. 1938. *Allgemeines Lexikon der Bildenden Künstler von der Antike bis zur Gegenwart*. Bd. 32. 37 Bde. Leipzig: E. A. Seemann.
- Wartke, Ralf-B. 2008. „Robert Koldewey und Sendschirli - Eine Station auf dem Weg nach Babylon“. In *Auf dem Weg nach Babylon. Robert Koldewey - Ein Archäologenleben*, herausgegeben von Ralf-B. Wartke, 51–69. Mainz: Philipp von Zabern.
- Weferling, Ulrich, Katja Heine, und Ulrike Wulf, Hrsg. 2001. *Messen, Modellieren, Darstellen. Vom Handaufmass bis High Tech.Aufnahmeverfahren in der historischen Bauforschung*. Mainz: Philipp von Zabern.
- Wegener, Franz. 2014. *Das atlantidische Weltbild. Nationalsozialismus und neue Rechte auf der Suche nach dem versunkenen Atlantis*. 3. Aufl. Politische Religion des Nationalsozialismus. Gladbeck: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Weingart, Peter. 2003. *Wissenschaftssoziologie*. Bielefeld: Transcript.
- Wen, Alan. 2018. „Shadow of the Tomb Raider Interview: 90s Lara Is History“. VG24/7. 13. August 2018. <https://www.vg247.com/2018/08/13/shadow-tomb-raider-interview-90s-lara-history/>.
- Werner, Peter. 2016. *Der Anu-Adad-Tempel in Assur*. Wissenschaftliche Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft 145. Wiesbaden: Harrassowitz.
- Westerkamp, Dirk. 2019. *Ästhetisches Verweilen*. Philosophische Untersuchungen 48. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Weststar, Johanna, Eva Kwan, und Shruti Kumar. 2019. *Developer Satisfaction Survey 2019 Summary Report*. igda. https://s3-us-east-2.amazonaws.com/igda-website/wp-content/uploads/2020/01/29093706/IGDA-DSS-2019_Summary-Report_Nov-20-2019.pdf.
- Whitley, Richard. 1985. „Knowledge Producers and Knowledge Acquirers. Popularisation as a Relation Between Scientific Fields and Their Publics“. In *Expository Science: Forms*

- and Functions of Popularisation*, herausgegeben von Terry Shinn, 3–30. Dordrecht: Reidel.
- Winkie, Luke. 2018. „Shadow of the Tomb Raider‘ Tackles White, Rich Croft Adventures“. *Variety*. 14. Juni 2018. <https://variety.com/2018/gaming/features/shadow-of-the-tomb-raider-interview-2-1202846070/>.
- Winter, Matthew. 2021. „Beyond Tomb and Relic: Anthropological and Pedagogical Approaches to Archaeogaming“. *Near Eastern Archaeology* 84 (1): 12–21.
- Wittur, Joyce. 2013. *Computer-Generated 3D-Visualisations in Archaeology*. BAR International Series 2463. Oxford: Archaeopress.
- Wright, Brendan, Hrsg. 2015. *The Art of the Uncharted Trilogy (Kindle Version)*. Milwaukee: Dark Horse Books.
- Wright, M.T. 2007. „The Antikythera Mechanism Reconsidered“. *Interdisciplinary Science Reviews* 32 (1): 27–43. <https://doi.org/10.1179/030801807X163670>.
- Yee, Nick. 2014. *Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us - And How They Don't*. New Haven - London: Yale University.
- Yeğenoğlu, Meyda. 1998. *Colonial Fantasies. Towards a Feminist Reading of Orientalism*. Cambridge: Cambridge University. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511583445>.
- Zeidler, James, und Laurie Rush. 2010. „In-Theatre Soldier Training through Cultural Heritage Playing Cards: A US Department of Defense Example“. In *Archaeology, Cultural Property, and the Military*, herausgegeben von Laurie Rush, 73–85. Woodbridge: Boydell.
- Zimmermann, Felix. 2020. „Introduction“. In *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, herausgegeben von Martin Lorber und Felix Zimmermann, 9–22. *Studies of Digital Media Culture* 12. Bielefeld: Transcript.
- . 2021. „Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity“. In *Game | World | Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, herausgegeben von Marc Bonner, 19–34. Heidelberg: Heidelberg University Publishing. <https://heiup.uni-heidelberg.de/reader/download/752/752-68-93331-1-10-20210418.pdf>.
- Zimmermann, Olaf, und Felix Falk, Hrsg. 2020. *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Zonana, Joyce. 1993. „»The Sultan and the Slave: Feminist Orientalism and the Structure of Jane Eyre“. *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 18: 592–617.
- Zschaetzsch, Karl Georg. 1922. *Atlantis. Die Urheimat der Arier*. Berlin: Arier.

6.1 FILMOGRAPHIE

Alexander. Unter der Regie von Oliver Stone, Warner Bros., 2004.

Avatar – Aufbruch nach Pandora. Unter der Regie von James Cameron, Twentieth Century Fox, 2009.

Ben Hur. Unter der Regie von William Wyler, Metro-Goldwyn-Mayer, 1959.

Cleopatra. Unter der Regie von Joseph L. Mankiewicz, Twentieth Century Fox, 1963.

Das Vermächtnis der Tempelritter. Unter der Regie von Jon Turteltaub, Walt Disney Pictures, 2004.

Die Mumie. Unter der Regie von Stephen Sommers, Universal Pictures, 1999.

Die Mumie kehrt zurück. Unter der Regie von Stephen Sommers, Universal Pictures, 2001.

Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes. Unter der Regie von Steven Spielberg, Paramount Pictures, 1981.

Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels. Unter der Regie von Steven Spielberg, Paramount Pictures, 2008.

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug. Unter der Regie von Steven Spielberg, Paramount Pictures, 1989.

Indiana Jones und der Tempel des Todes. Unter der Regie von Steven Spielberg, Paramount Pictures, 1984.

Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages. Unter der Regie von D.W. Griffith, Triangle Film, 1916.

Lara Croft: Tomb Raider. Unter der Regie von Simon West, Paramount Pictures, 2001.

Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life. Unter der Regie von Jan de Bont, Paramount Pictures, 2003.

Last Samurai. Unter der Regie von Edward Zwick, Warner Bros., 2003.

Lawrence of Arabia. Unter der Regie von David Lean, Horizon Pictures, 1962.

Mission Adler – Der starke Arm der Götter. Unter der Regie von Jackie Chan, Golden Harvest Company, 1991.

Sakrileg. Unter der Regie von Ron Howard, Columbia Pictures, 2006.

Stargate. Unter der Regie von Roland Emmerich, Canal+, 1994.

Bibliografie

The Body. Unter der Regie von Jonas McCord, MDP Worldwide, 2001.

The Lost City of Z. Unter der Regie von James Gray, Keep Your Head, 2016.

Troja. Unter der Regie von Wolfgang Petersen, Warner Bros., 2004.

6.2 LUDOGRAFIE

Age of Empires Definitive Edition. 2019. Ensemble Studios.

Anno 1404. 2009. Ubisoft.

ARK: Survival Evolved. 2015. Studio Wildcard.

Assassin's Creed: Odyssey. 2018. Ubisoft Quebec.

Assassin's Creed: Origins. 2017. Ubisoft Montreal.

Assassin's Creed: Revelations. 2011. Ubisoft Montreal.

Assassin's Creed Valhalla. 2020. Ubisoft Montreal.

Civilisation III. 2001. Firaxis Games, Aspyr Media, MacSoft, Westlake Interactive.

Civilisation V. 2010. Firaxis Games, Aspyr Media.

Civilisation VI. 2016. Firaxis Games, Aspyr Media, 2K Games, Take 2 Interactive.

Civilisation VI – Babylon Pack. 2020. Firaxis Games.

Heaven's Vault. 2019. Inkle Studios.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis. 1992. Lucasfilm Games.

Indiana Jones and the Infernal Machine. 1999. Factor 5, Lucasfilm Games, HotGen.

Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure. 1989. Lucasfilm Games.

Indiana Jones and the Temple of Doom. 1985. Mindscape, Atari, U.S. Gold.

Indiana Jones' Greatest Adventures. 1994. Factor 5, Lucasfilm Games.

Kingdom Come Deliverance. 2018. Warhorse Studios, Deep Silver.

Lego Indiana Jones: The Original Adventures. 2008. Traveller's Tales, Lucasfilm Games, TT Fusion, Feral Interactive.

Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues. 2009. Traveller's Tales, TT Fusion, Feral Interactive.

Lionheart: Kings's Crusade. 2010. Snowball Studios, Paradox Interactive, 1C.

Mordhau. 2019. Triternion.

Nebuchadnezzar. 2021. Nepos Games.

Bibliografie

Raiders of the Lost Ark. 1982. Atari.

Red Dead Redemption 2. 2018. Rockstar Games.

Rise of the Tomb Raider. 2015. Crystal Dynamics, Eidos Montréal, Feral Interactive, Cameron Suey.

Rome: Total War: Alexander. 2006. Creative Assembly, Activision.

Shadow of the Tomb Raider. 2018. Crystal Dynamics, Eidos Montréal, Nixxes Software.

Sumerians. 2020. Decumanus Games.

The Elder Scrolls Online. 2014. ZeniMax Online Studios, Bethesda Softworks.

The Witcher 3: Wild Hunt. 2015. CD Projekt, CD Projekt RED.

Tomb Raider. 1996. Core Design.

Tomb Raider. 2013. Crystal Dynamics, Eidos Montréal, Nixxes Software, Feral Interactive.

Tomb Raider II – Starring Lara Croft. 1997. Core Design, MacSoft, Westlake Interactive.

Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft. 1998. Core Design.

Tomb Raider IV: The Last Revelation. 1999. Core Design.

Tomb Raider: Angel of Darkness. 2003. Core Design, Beenox.

Tomb Raider: Anniversary. 2007. Crystal Dynamics, Buzz Monkey Software, FinBlade.

Tomb Raider: Chronicles. 2000. Core Design.

Tomb Raider: Legend. 2006. Crystal Dynamics, Human Soft, IOMO.

Tomb Raider: Underworld. 2008. Crystal Dynamics, Nixxes Software, Feral Interactive, Buzz Monkey Software, Santa Cruz Games, EA Mobile.

Total War: Three Kingdoms. 2019. Creative Assembly, Feral Interactive, Sega.

Uncharted: Drake's Fortune. 2007. Naughty Dog.

Uncharted 2: Among Thieves. 2009. Naughty Dog, Bluepoint Games.

Uncharted 3: Drake's Deception. 2011. Naughty Dog.

Uncharted 4: A Thief's End. 2016. Naughty Dog.

7 ANHANG

7.1 SELBSTSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

Ich erkläre gemäß § 7 Abs. 4, dass alle Hilfsmittel und Hilfen angegeben wurden und dass auf dieser Grundlage die Arbeit selbständig verfasst wurde.

Die vorliegende Arbeit ist frei von Plagiaten. Alle Ausführungen, die wörtlich oder inhaltlich aus anderen Schriften entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch bei keiner anderen Universität als Prüfungsleistung eingereicht.

Datum: 10.12.2021

Unterschrift: _____

7.2 ERKLÄRUNG ZUR PDF-VERSION

Hiermit erkläre ich, dass das eingereichte PDF-Dokument der Dissertation mit Titel "Von Layard bis Lara Croft. Eurozentrische Denkweisen in den Bildmedien der Archäologie Westasiens" in der Fassung vom 10.12.2021 mit der zugesandten Hardcopy der Dissertation mit Titel " Von Layard bis Lara Croft. Eurozentrische Denkweisen in den Bildmedien der Archäologie Westasiens " identisch ist.

Datum: 10.12.2021

Unterschrift: _____

7.3 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Schema der Argumentationskette von der Industrialisierung zu den Stereotypen der Archäologie59

Abbildung 2: Vereinfachte Struktur der Arbeit und ihre Ergebnisse227

7.4 ZUSAMMENFASSUNG DER ARBEIT (DEUTSCH)

Die Arbeit untersucht die Darstellung eurozentrischer Denkweisen in den Bildmedien der Archäologie Westasiens und ihren Einfluss auf die Darstellung der Vergangenheit sowie des Berufs der Archäologie in modernen Medien am Beispiel der Videospiele.

Im ersten Teil der Arbeit werden im Speziellen Rekonstruktionszeichnungen früher Archäologie untersucht und mit ihren Entstehungsgeschichten, den Biografien der Autor*innen und ihrer Rezeption detailliert analytisch untersucht. Dabei reichen die behandelten Zeichnungen von der ersten innerhalb westasiatischer Archäologie erstellten perspektivischen Rekonstruktion durch den britischen Archäologen Henry Layard bis zu den einflussreichen Zeichnungen des deutschen Architekten und Archäologen Walter Andrae. Die Untersuchungen arbeiten drei gemeinsame Indikatoren als Ausdruck eurozentrischer Denkweisen heraus:

1. Romantisierung/Idealisierung antiker Kulturen Westasiens
2. Ideelle Aneignung antiker Kulturen Westasiens durch Europa
3. Kulturelle Abgrenzung antiker Kulturen Westasiens

Im zweiten Teil der Arbeit wird ein Blick auf die Entwicklung der archäologischen Wissenschaft bis heute geworfen und insbesondere, wie sich moderne Rekonstruktionsvisualisierungen darstellen. Anhand von drei Fallbeispielen kann gezeigt werden, dass die im vorherigen Teil herausgearbeiteten Indikatoren in abgeschwächter Form immer noch Teil wissenschaftlich produzierter Rekonstruktionen sind.

Ein detaillierterer Blick wird aber auf die Entwicklung des Bilds der Vergangenheit und Archäologie in modernen Medien geworfen und dazu das Medium der Videospiele näher betrachtet. Die Untersuchung kultur- und subjektfokussierter Videospiele ergibt, dass stereotype Erwartungshaltungen das Bild von Vergangenheit und Archäologie in diesen Spielen prägen. Diese Erwartungshaltungen lassen sich in drei Gruppen (Imperialismus, Sozialdarwinismus und Orientalismus) aufteilen und finden ihren Ursprung in diversen Filmen und Figuren, die sich wiederum auf die in der frühen Archäologie etablierten Stereotype stützen.

Das letzte Kapitel schließlich bringt die Ergebnisse des ersten Teils mit denen des zweiten Teils zusammen und argumentiert, dass sich die Leitmotive der Videospiele in den Indikatoren früher archäologischer Rekonstruktionszeichnungen wiederfinden. Somit findet eine Tradierung eurozentrischer Denkweisen in modernen Videospiele statt. Den Abschluss bildet die Problematisierung dieser Ergebnisse und ein Ausblick wie damit umzugehen ist.

7.5 SUMMARY OF THE DISSERTATION (ENGLISH)

This dissertation focuses on the visual media of the Archaeology of West Asia and the depiction of a Eurocentric mindset in them as well as the influence these depictions had on the representations of the past and the profession of Archeology itself in modern-day media with a special focus on video games.

The first part of this thesis analyses reconstruction drawings from the beginnings of Archaeology in West Asia and how these are dependent on their history of origin, the biographies of their authors and their reception up until today. The analysed drawings cover the first ever made perspective reconstructions of West Asian Archaeology published by the British archaeologist Henry Layard to the influential drawings made by the German architect and archaeologist Walter Andrae. The analysis concludes with three common indicators as expressions of a Eurocentric mindset:

1. Romanticisation/Idealisation of ancient cultures of West Asia
2. Intrinsic appropriation of ancient cultures of West Asia by Europe
3. Cultural delimitation of ancient cultures of West Asia

The second part of this thesis describes the development of archaeology until today with a special focus on modern-day reconstructions and their visualisations. Based on three case studies, it can be shown, that the indicators developed in the first part are – although alleviated – still present in scientific produced reconstructions today.

The second part focuses however more on the development of the image of the past and the profession of archaeology in modern media, especially in video games. The analysis of culture- and subject-focused video games show that stereotypical expectations are forming the way the past and archaeology as a profession is depicted in these games. These expectations can be divided into three groups (Imperialism, Social Darwinism and Orientalism) and find their roots in various movies and characters, which in turn are based on the stereotypes established by early archaeology.

The last chapter finally combines the results of the first and the second part of this thesis and argues, that the stereotypes depicted in video games are rooted in the indicators found in early reconstruction drawings. Therefore, a depiction of a Eurocentric mindset is still present in modern-day media and especially in video games. Finally, I discuss the problems connected to these results and how we should treat them in the future.

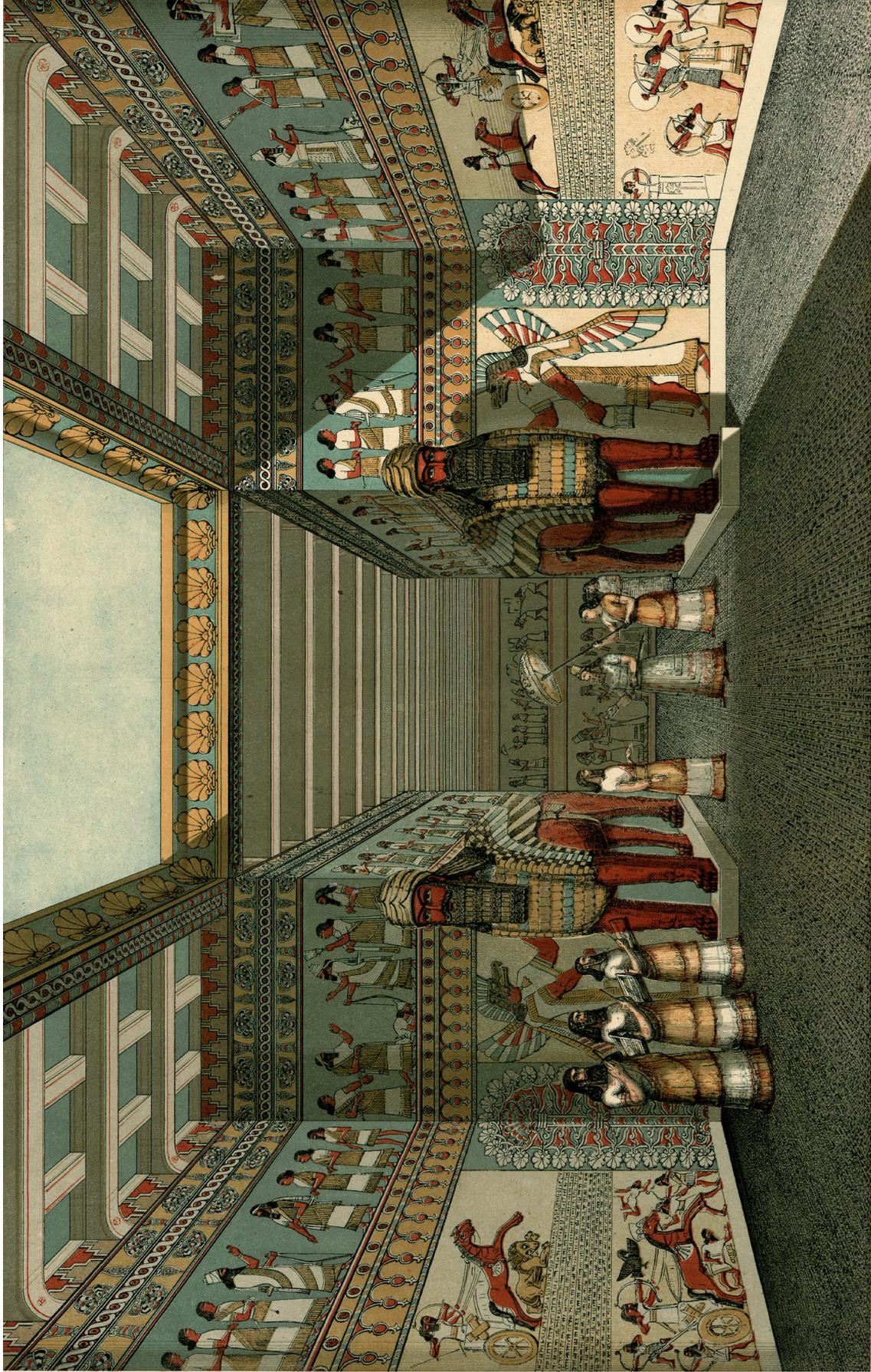
7.6 AUS DER DISSERTATION HERVORGEGANGENE VERÖFFENTLICHUNGEN

- Hageneuer, Sebastian. 2015. „Bilder vergangener Kulturen - Architektur-Rekonstruktionen in der Vorderasiatischen Archäologie des 19. und 20. Jahrhunderts“. *Alter Orient aktuell* 13: 4–9.
- Hageneuer, Sebastian. 2016. „The Influence of Early Architectural Reconstruction Drawings in Near Eastern Archaeology“. In *Proceedings of the 9th International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East*, herausgegeben von Rolf A. Stucky, 1:359–70. Wiesbaden: Harrassowitz. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.6071726>.
- Hageneuer, Sebastian. 2021. „Archaeogaming: How Heaven’s Vault Changes the ‘Game’“. In *Pearls, Politics and Pistachios. Essays in Anthropology and Memories on the Occasion of Susan Pollock’s 65th Birthday*, herausgegeben von Herausgeber*innenkollektiv, 631–42. Berlin: ex oriente. <https://doi.org/10.11588/propylaeum.837.c10771>.

8 TAFELTEIL



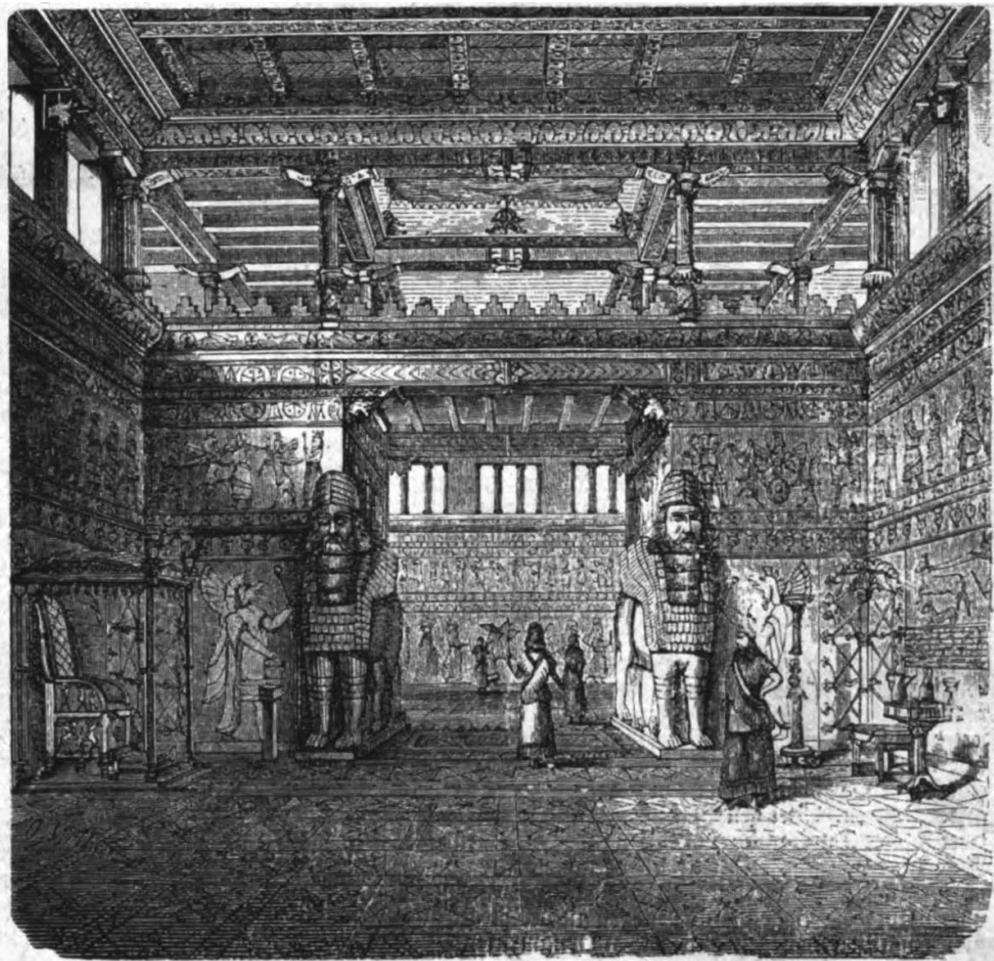
Taf. 1: Assyrian Court as restored. Gezeichnet von Henry Layard und Owen Jones. 1848. © Victoria and Albert Museum, London.



Taf. 2: A hall in an assyrian temple or palace. Gezeichnet von Henry Layard und Owen Jones, lithographiert von Karl Hamburg. 1849.
Aus: Layard 1849c, Taf. 2.



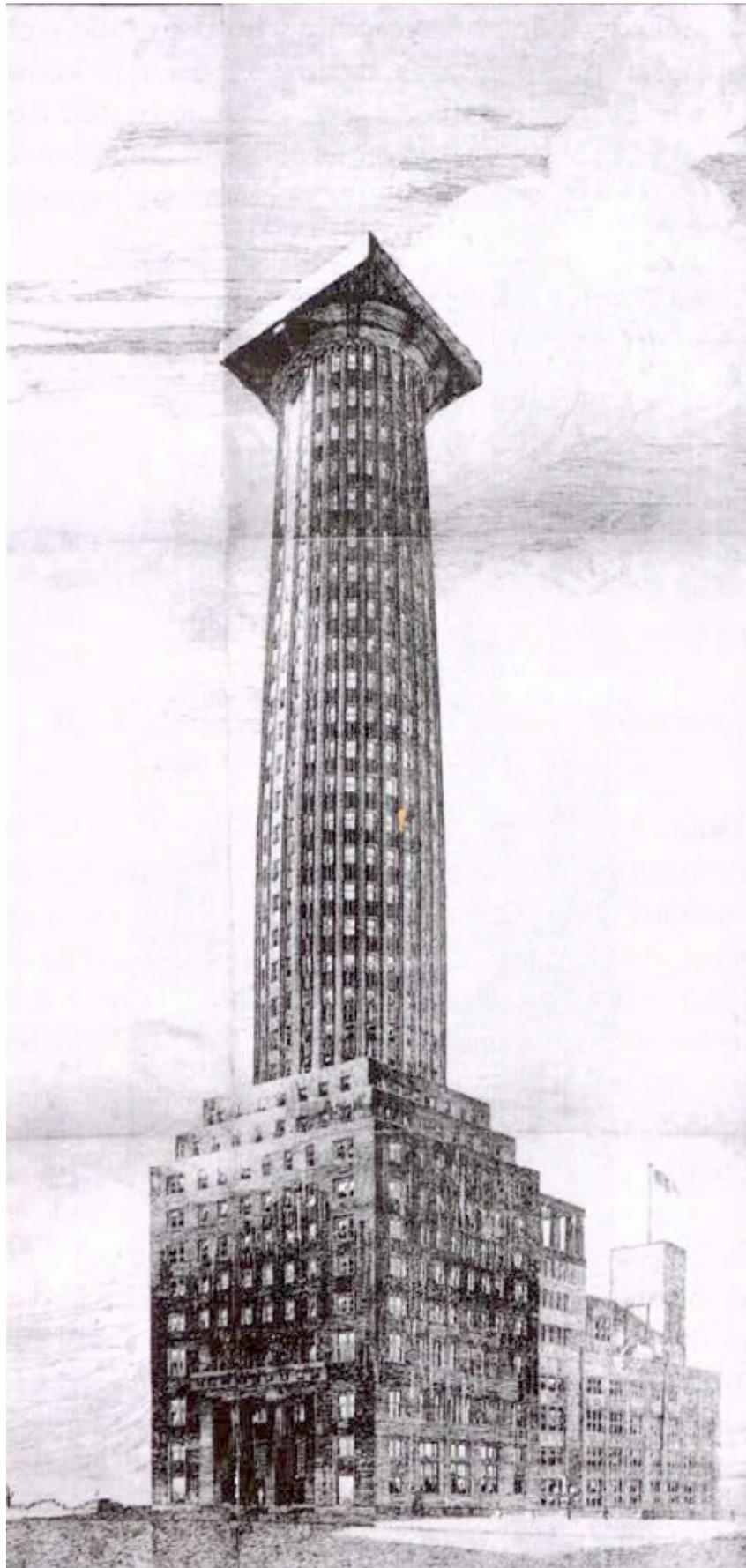
Taf. 3a: *Interior of an Assyrian Palace, restored.* Adaptiert von Henry Layard. 1862. Aus: Rawlinson 1862, 1:306.



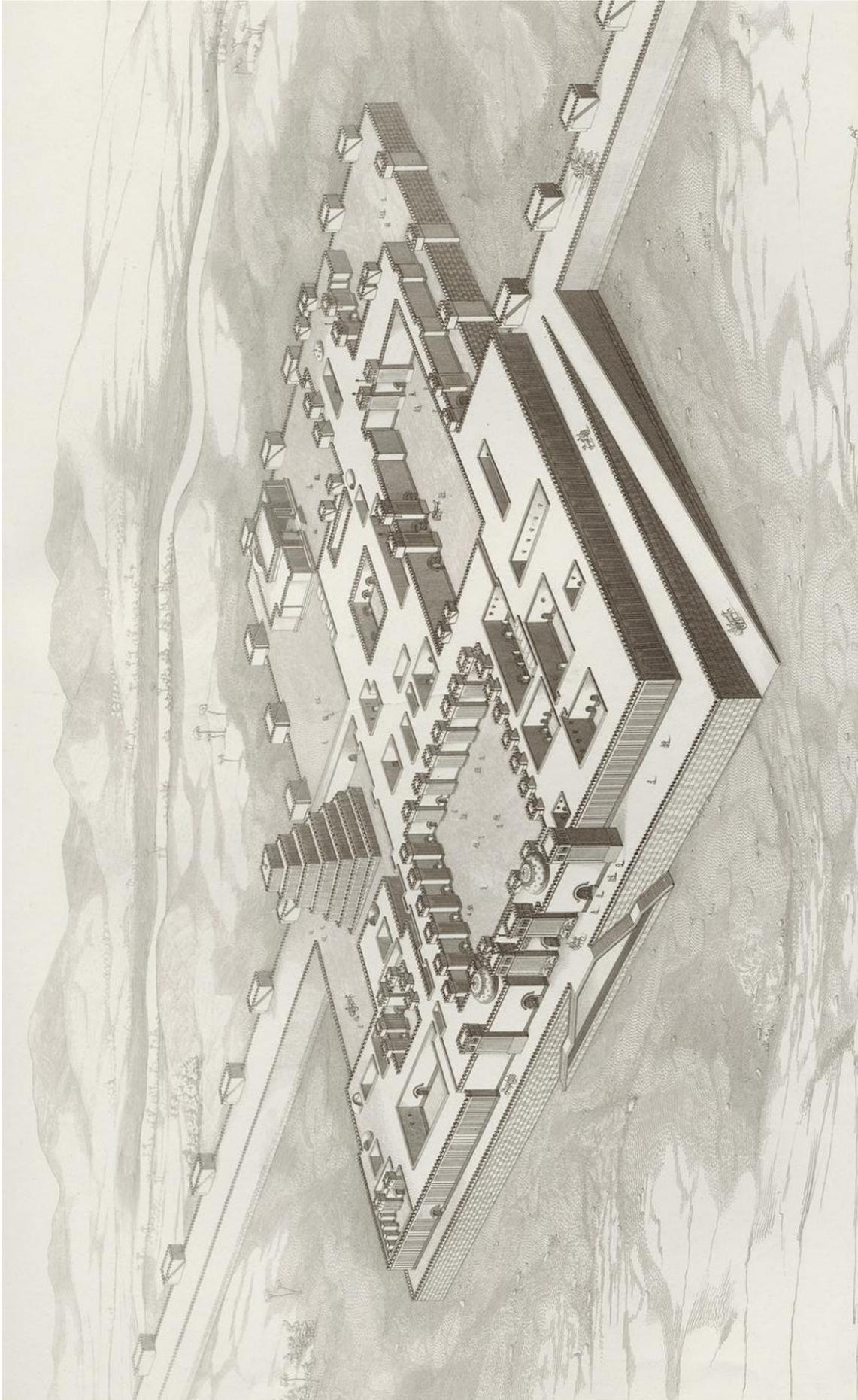
Taf. 3b: *Innere Ansicht eines assyrischen Königspalastes.* Adaptiert von Henry Layard. 1862. Aus: Mothes 1874, 1:175.



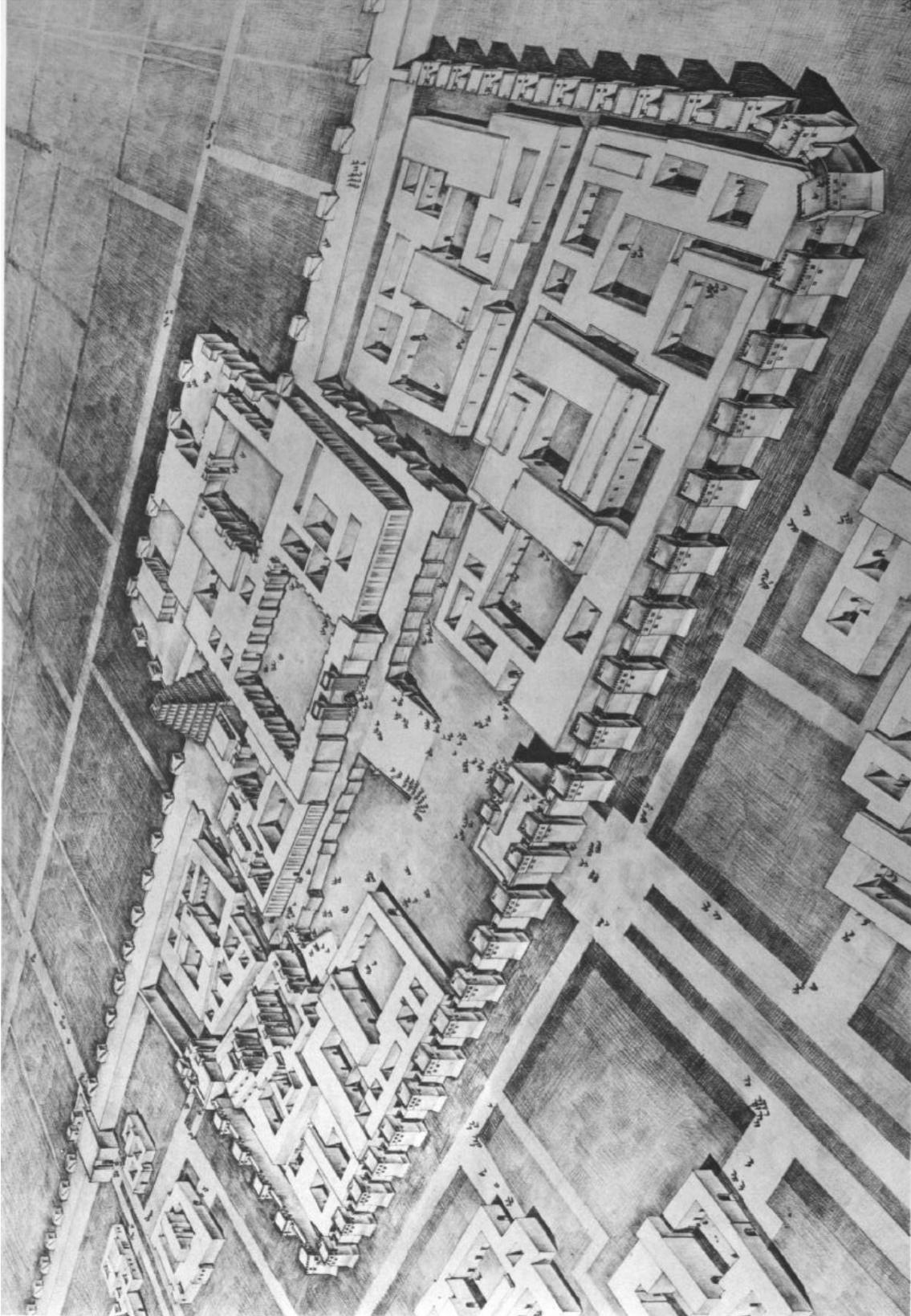
Taf. 4: *The palaces of Nimroud restored*. Gezeichnet durch Thomas M. Baynes, nach James Fergusson, lithographiert durch Ludwig Gruner. 1853. Aus: Layard 1853a, 1.



Taf. 5: A. Loos, "The Chicago Tribune Competition". Aus: Pedde 2015, 30.



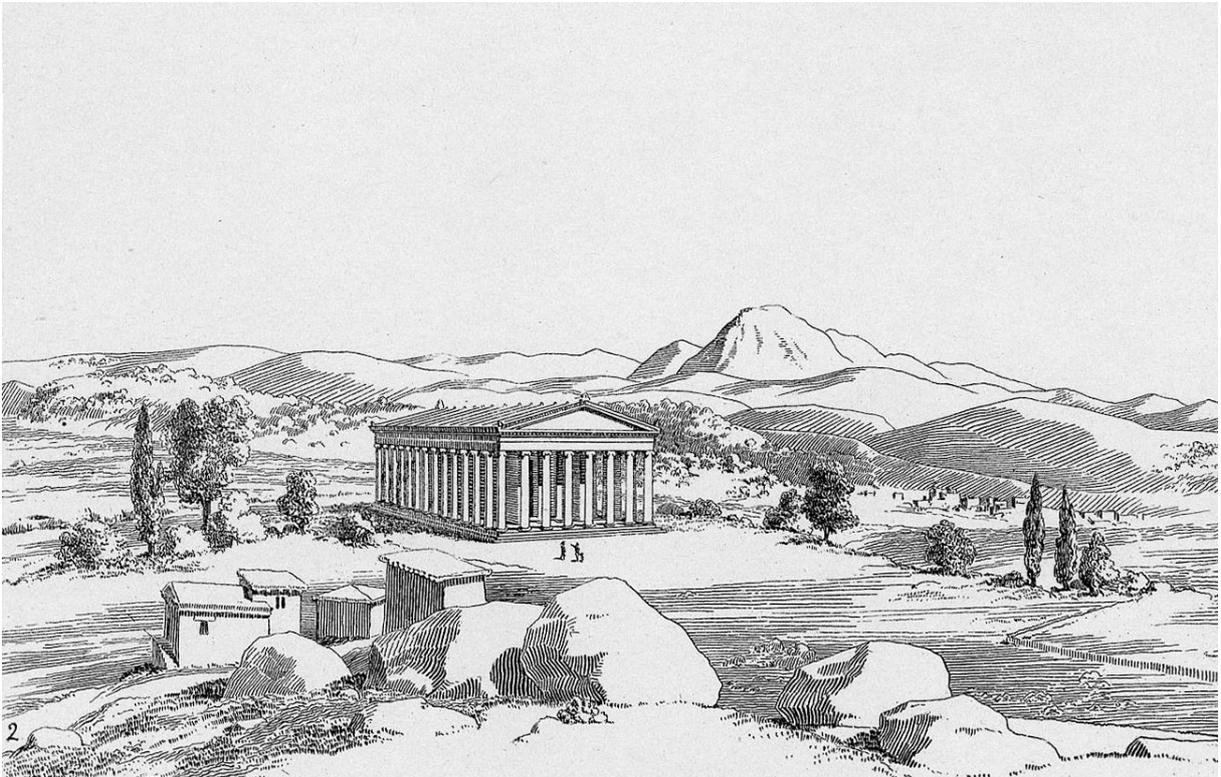
Taf. 6: *Vue cavalière du Palais restauré.* Gezeichnet von E. Petit, Kupferstich von Antoine Szretter. 1867. Aus: *Place 1867b*, Taf. 18.



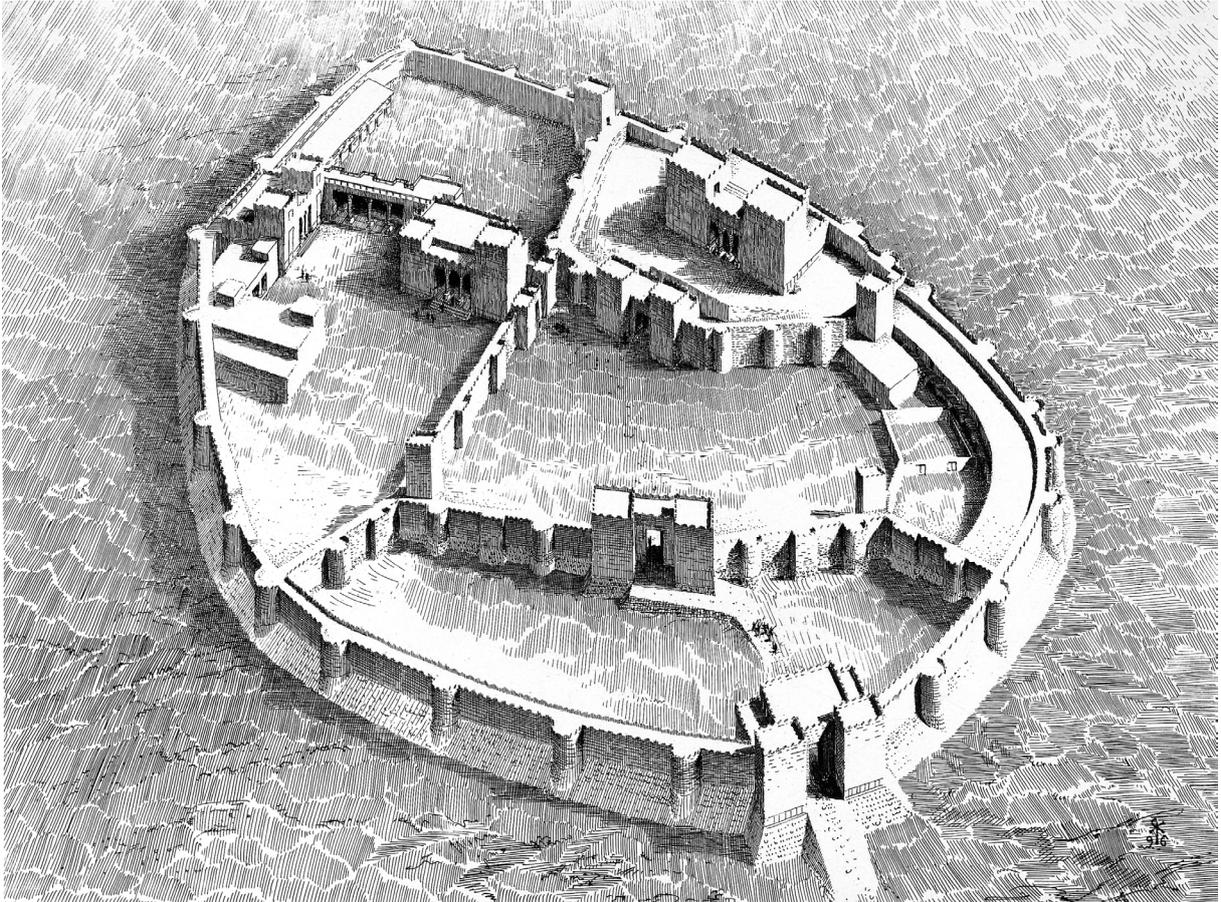
Taf. 7: *The Citadel, Restored, Bird's Eye View from the East.* 1938. Courtesy of the Oriental Institute of the University of Chicago. Aus: Loud und Altman 1938, Taf. 1.



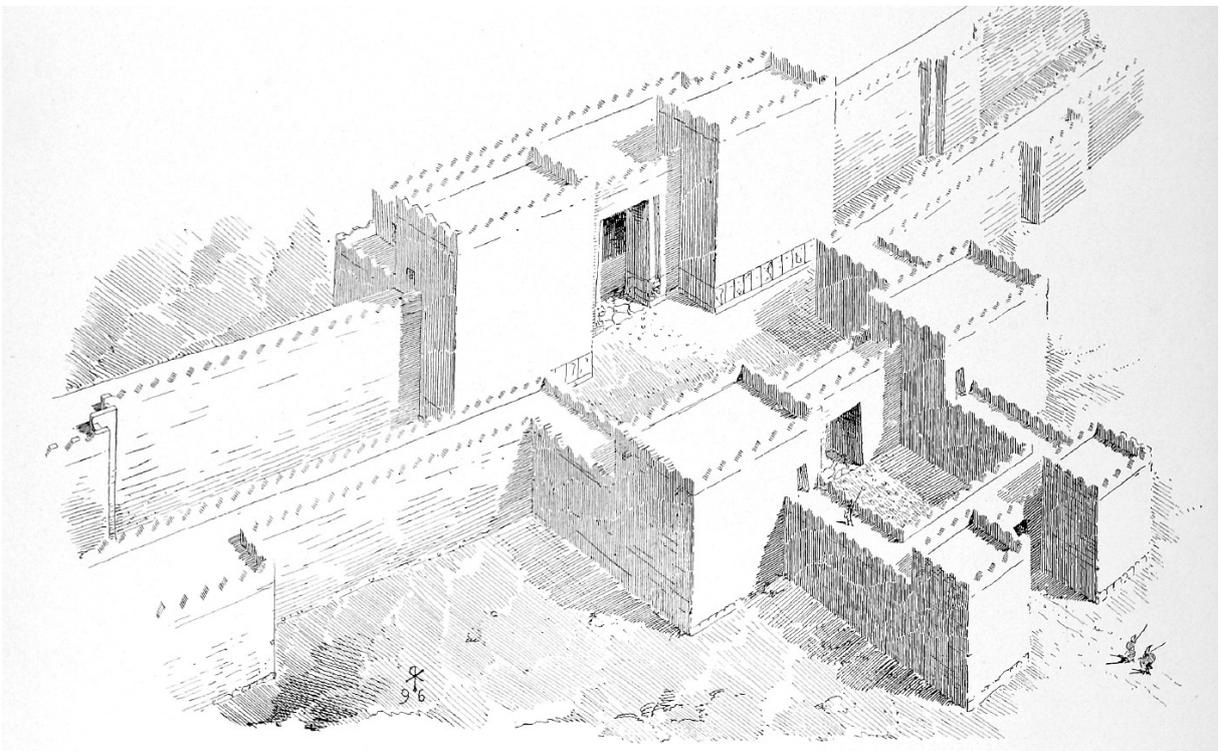
Taf. 8a: *Das Heiligtum von Assos, rekonstruiert.* Gezeichnet von Robert Koldewey. 1884.
Aus: Clarke et al. 1902, 115.



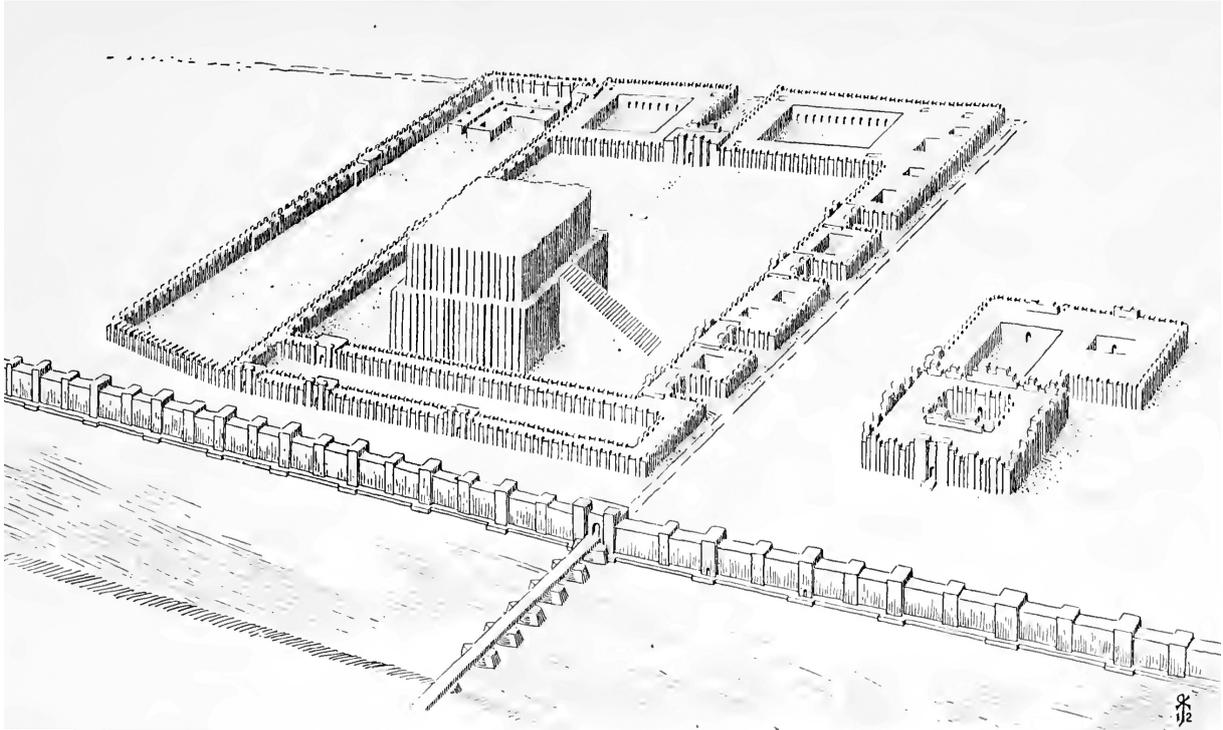
Taf. 8b: *Tempel von Messa auf Lesbos.* Gezeichnet durch Robert Koldewey, lithographiert
durch H. Riffarth, Berlin. 1890. Aus: Koldewey 1890, Taf. 18.



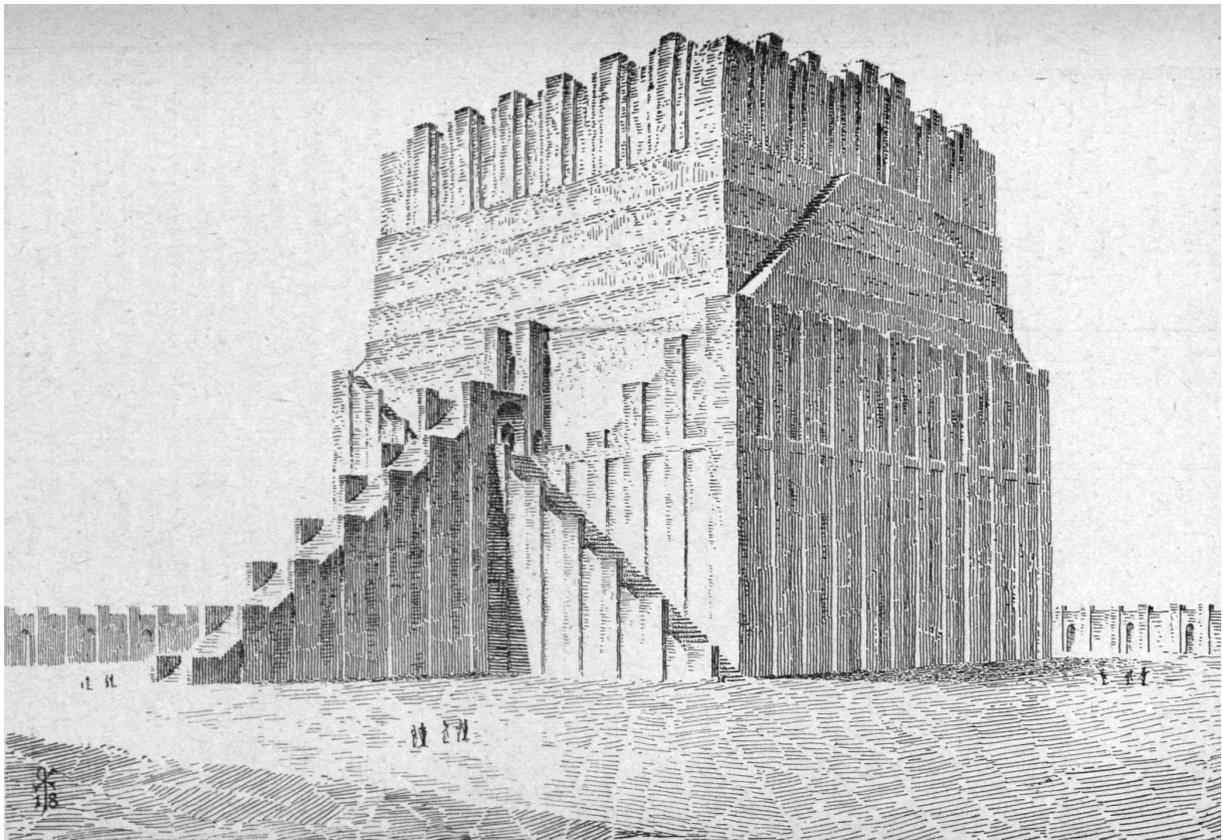
Taf. 9a: *Burg von Zincirli, rekonstruiert*. Gezeichnet von Robert Koldewey, lithographiert durch Riffarth, Berlin. 1898 (Monogramm rechts unten). Aus: Königl. Museen zu Berlin 1898, Taf. 30.



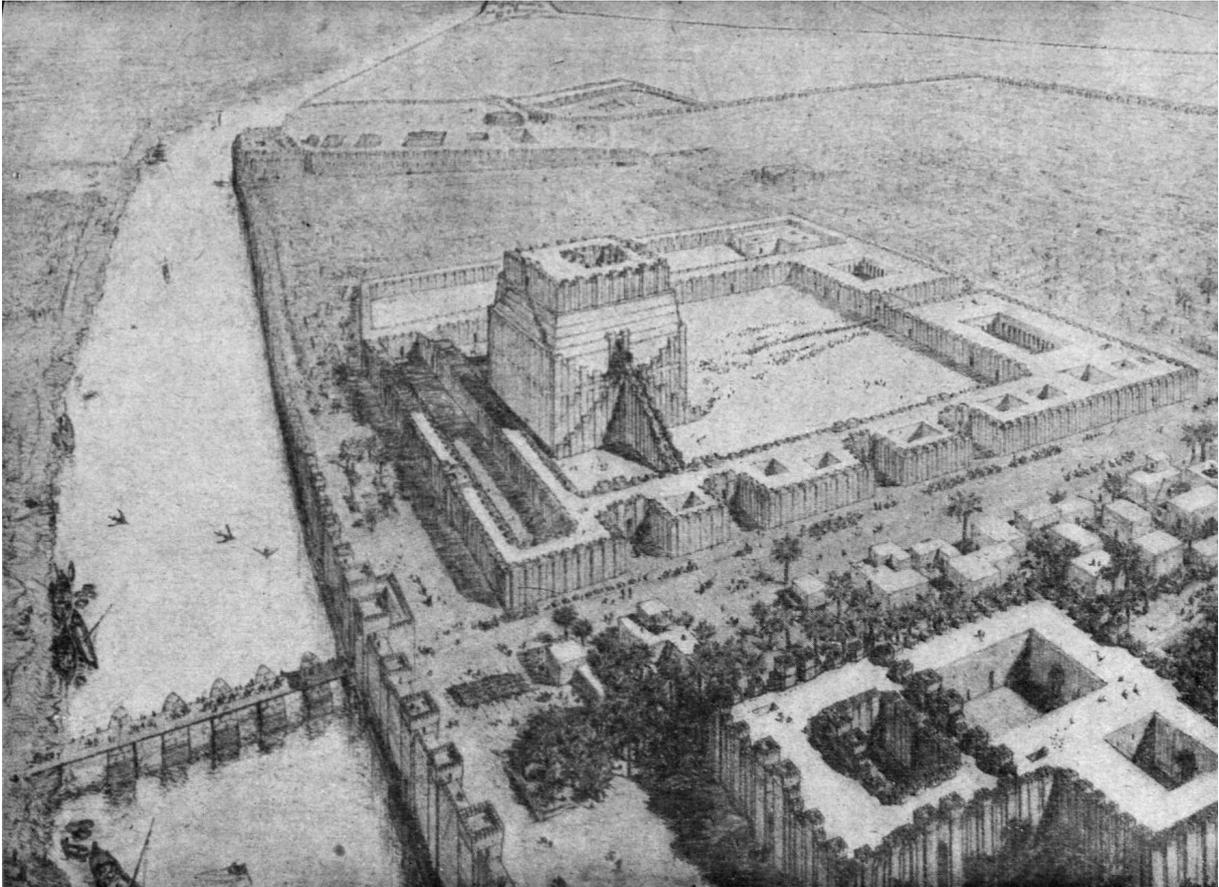
Taf. 9b: *Burgthor, von innen gesehen, restaurirt*. Gezeichnet von Robert Koldewey. 1896. Aus: Königliche Museen 1898, Abb. 23.



Taf. 10a: *Rekonstruktion des Peribolos mit dem Tempel Esagila (links), der Kaimauer Nabonids und der Euphratbrücke (Vordergrund).* Gezeichnet von Robert Koldewey. 1912. Aus: Koldewey 1913, Abb. 119.



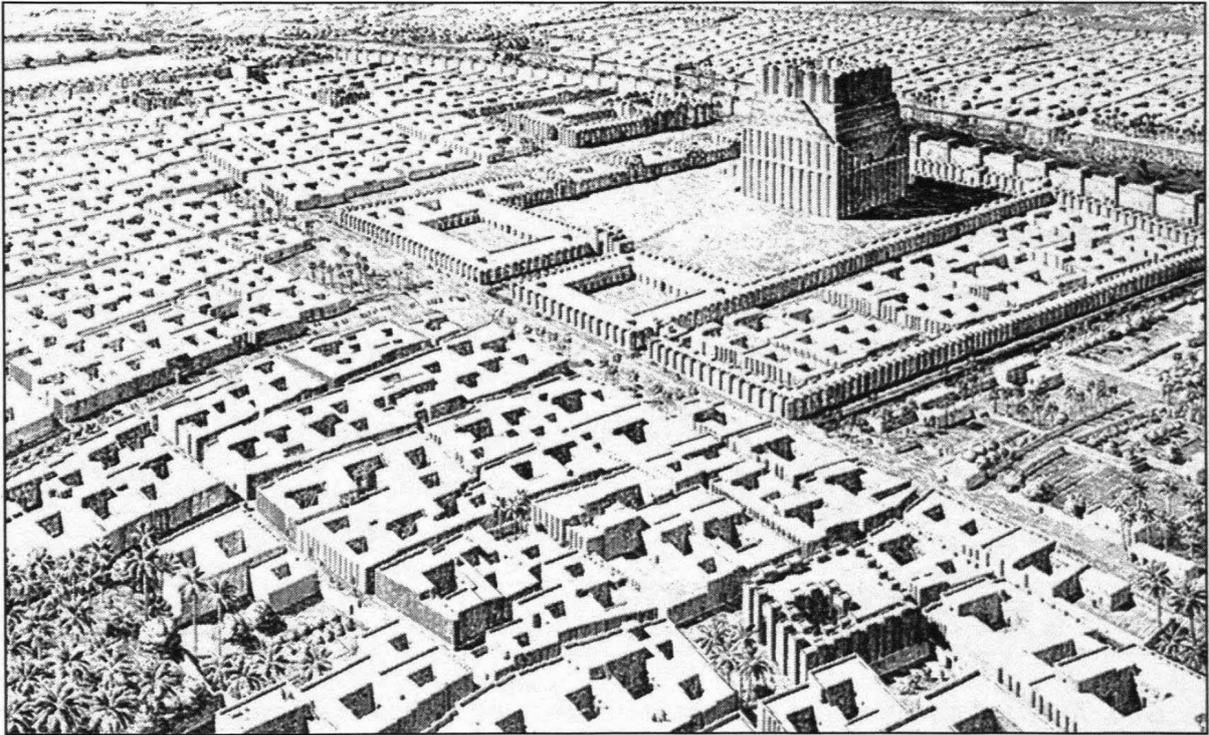
Taf. 10b: *Wiedergestellte perspektivische Ansicht des Turms von Babel aus Südosten.* Gezeichnet von Robert Koldewey. 1918. Aus: Koldewey 1918, Abb. 8.



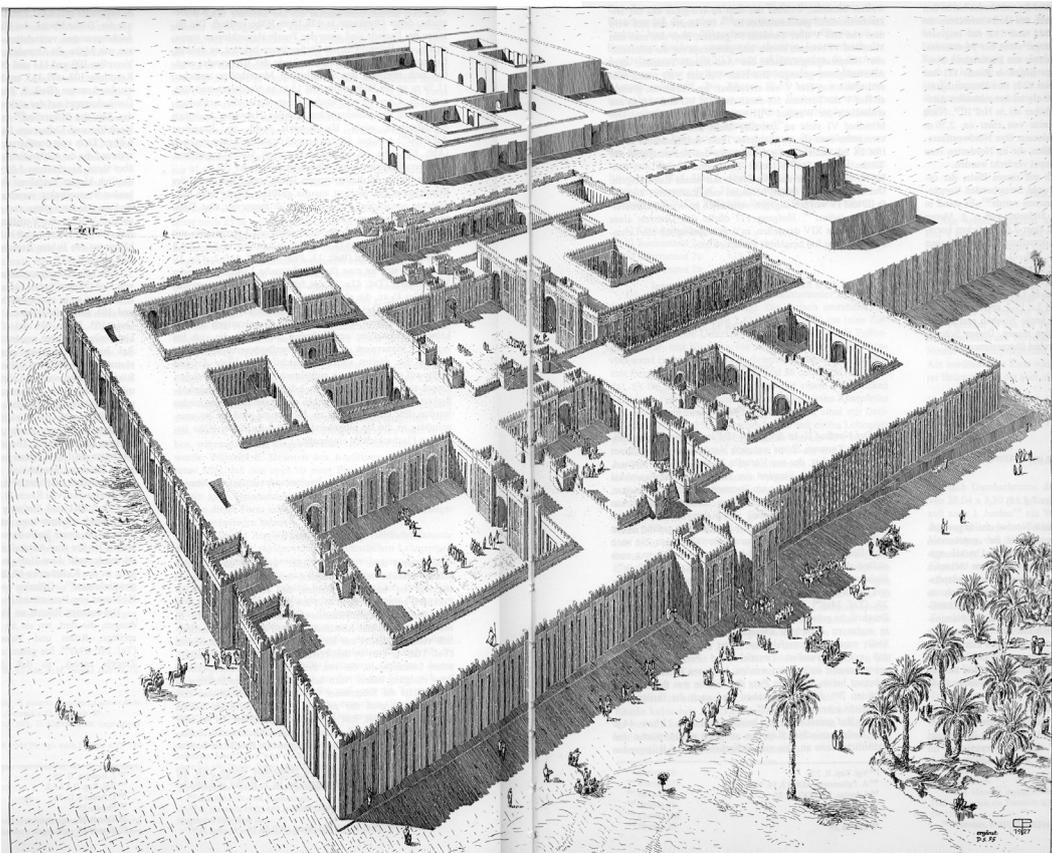
Taf. 11a: *Wiederhergestellte Ansicht des Turms von Babel in seinem Peribolos und mit Es-agila im Vordergrund, aus Südwesten.* Gezeichnet von Robert Koldewey. 1918. Aus: Klengel-Brandt 1982, Abb. 58.



Taf. 11b: *Rekonstruktionsmodell von Etemenanki, dem "Turm von Babylon".* Rekonstruktion: H. Schmid; Modell von H. Hallmann; Foto: Olaf M. Teßmer. VAG 01284.1991. © Foto: Vorderasiatisches Museum der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz. Fotograf: Olaf M. Teßmer.



Taf. 12a: Die Innenstadt von Babylon. Blick über den Tempel der Ishtar von Agade nach SW auf Entemenanki und Esagila. Rückbildungsversuch. Gezeichnet von Oscar Reuther. Aus: Reuther, O. 1926, Taf. 1.



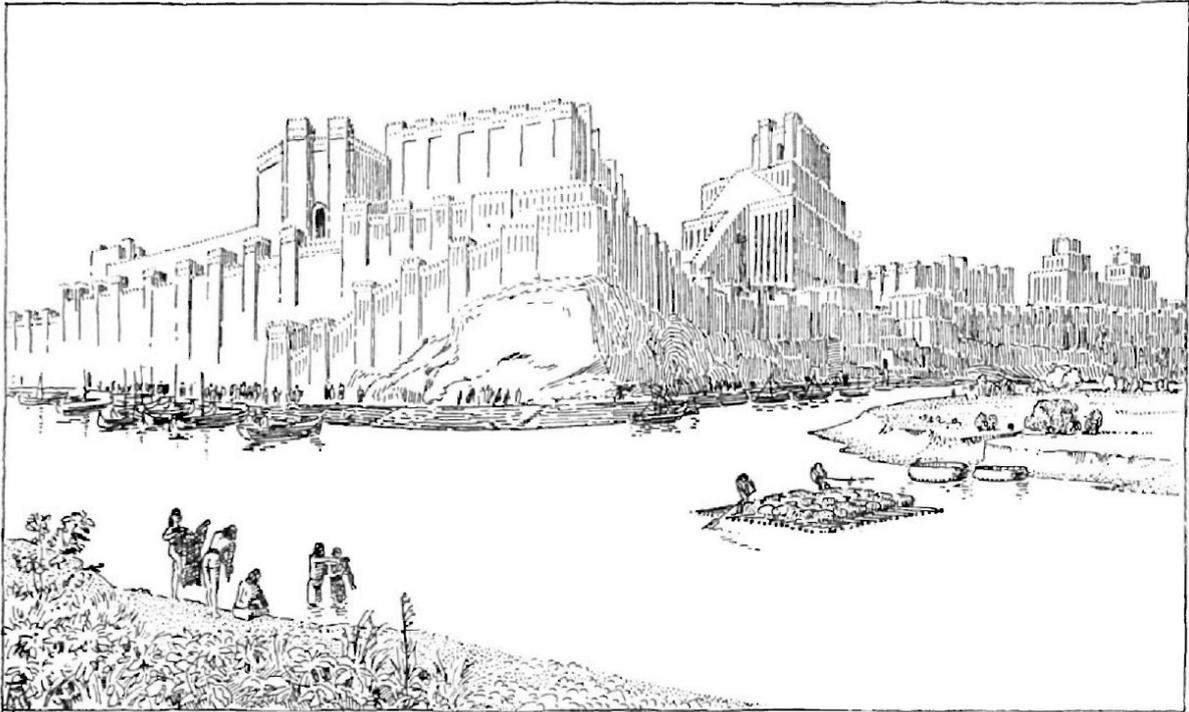
Taf. 12b: Uruk-Warka. Bit Reš, Anu-Zikkurat und Irigal um 200 v. Chr. Perspektivische Rekonstruktion. Gezeichnet von Conrad Preusser. 1927. Erweitert durch Detlev Sundermann 1995. Aus: Kose, A. 1998, Abb. 82.



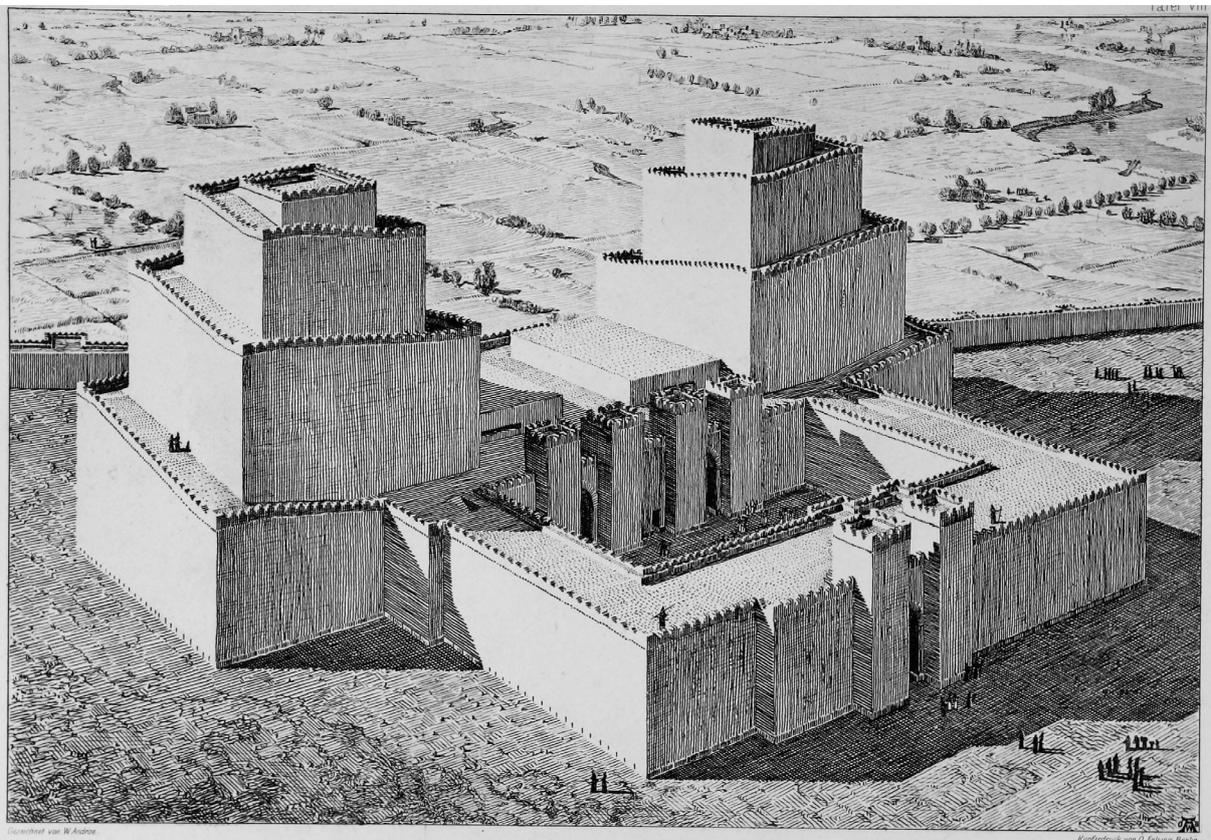
Taf. 13a: E. Saarinen, "The Chicago Tribune Competition". Aus: Pedde 2015, 29.



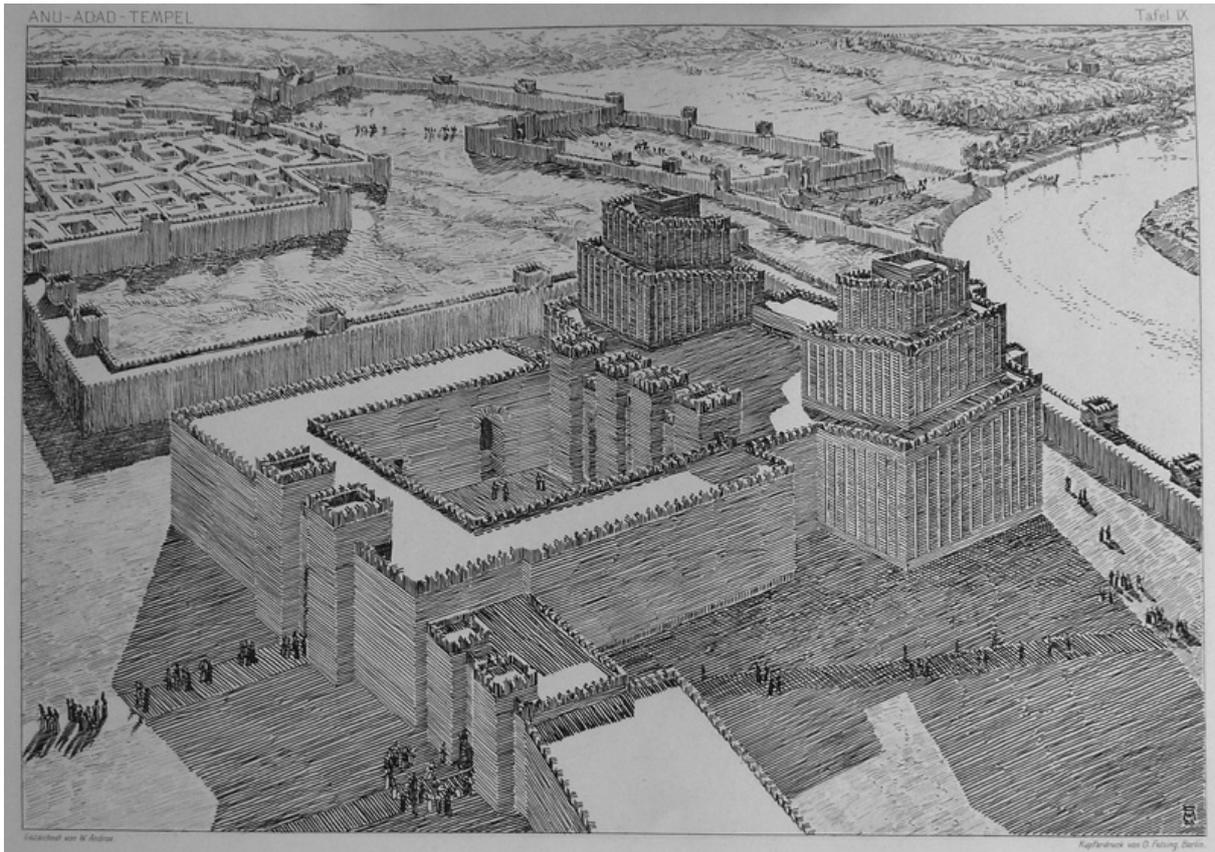
Taf. 13b: Barclay-Vesey Building. Foto von Brigitte Pedde. 2015.



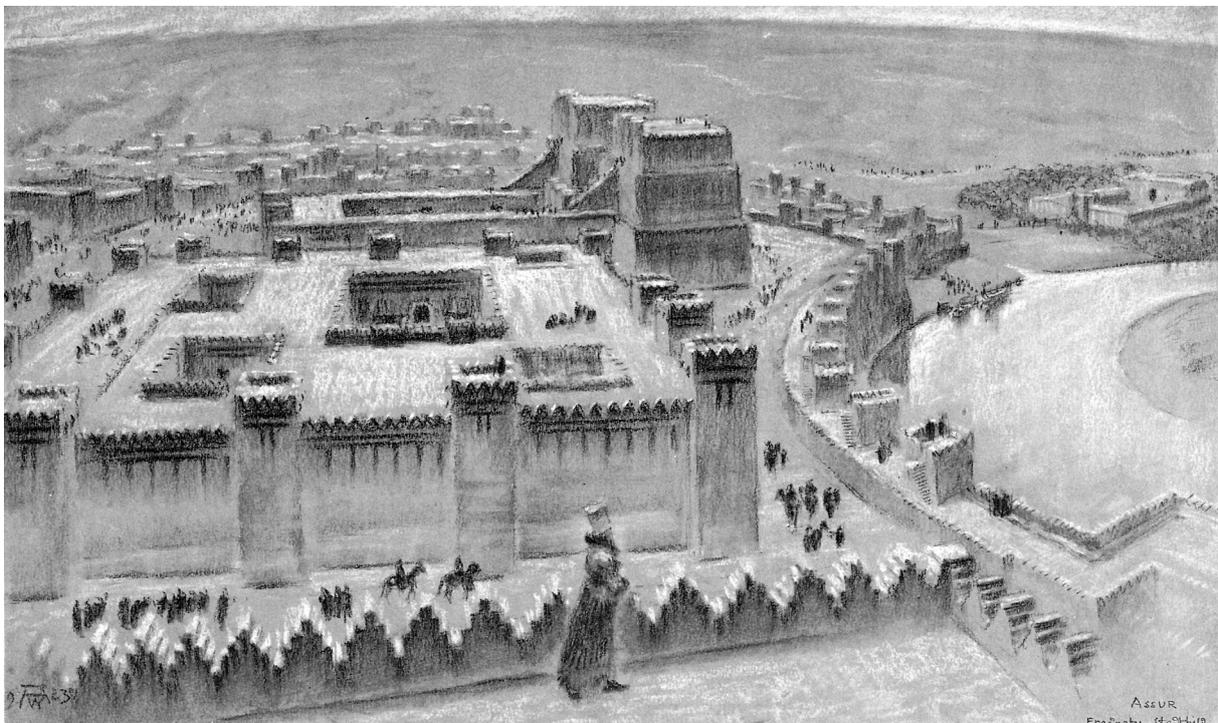
Taf. 14a: *Nordwestspitze der Stadt mit dem Assur-Tempel.* Gezeichnet von Walter Andrae. Entstehungsdatum nicht bekannt. Aus: Andrae 1938, Abb. 14.



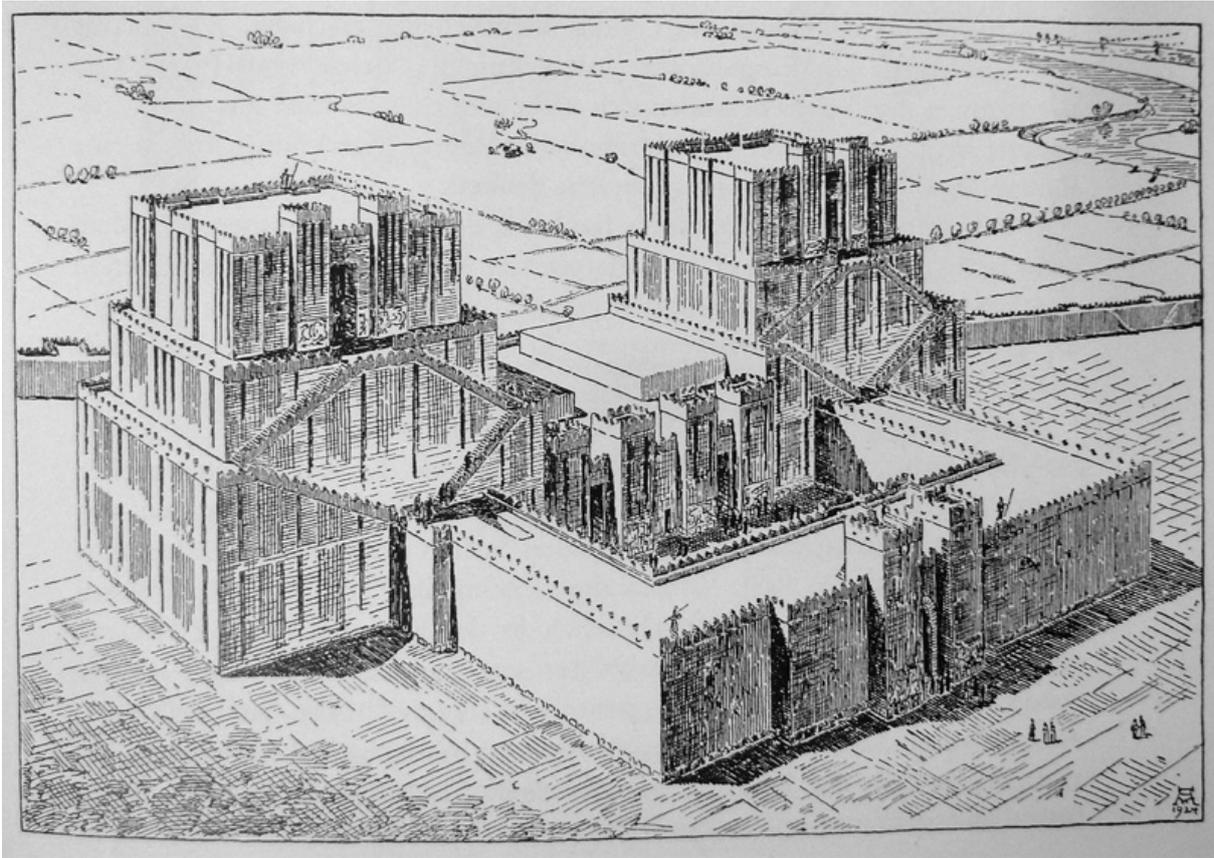
Taf. 14b: *Anu-Adad-Tempel des Aššur-rēš-iši I. in Assur.* Gezeichnet von Walter Andrae, Kupferdruck O. Felsing, 1908. Aus: Andrae 1909, Taf. 8.



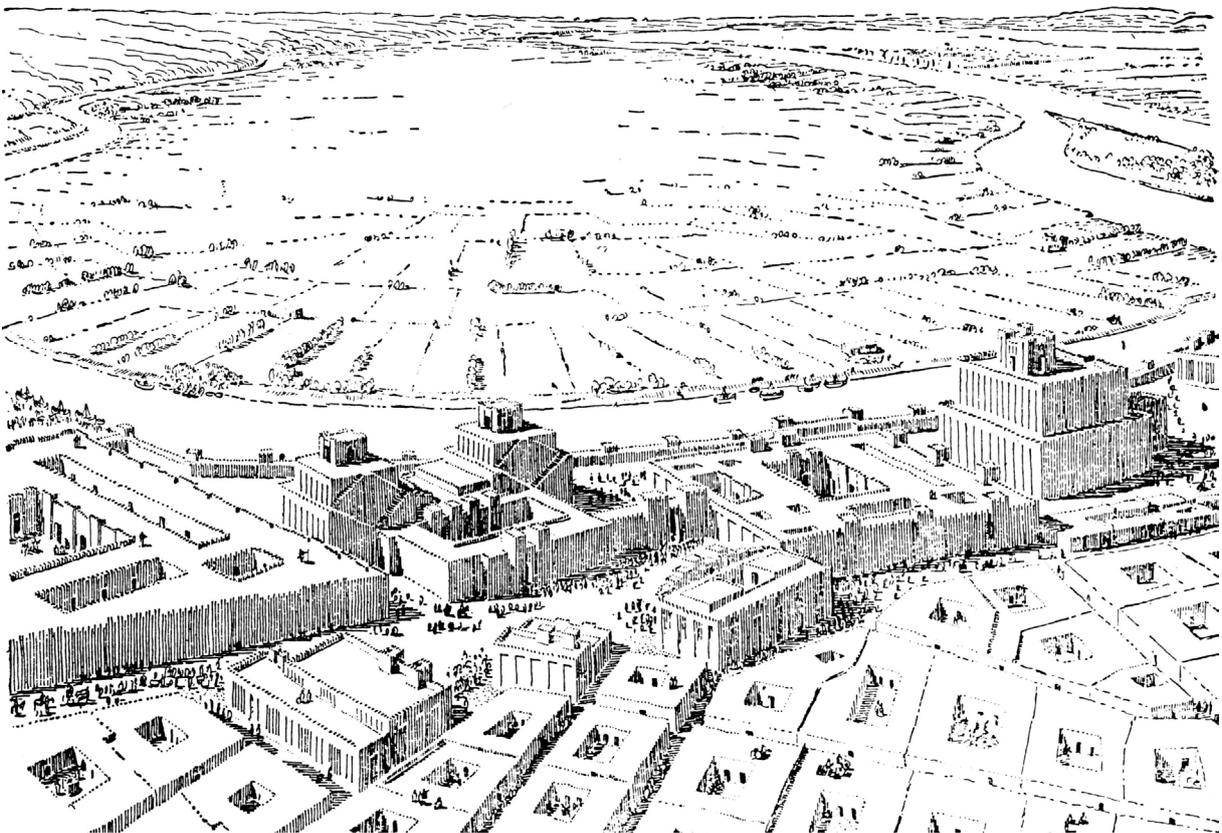
Taf. 15a: Der Anu-Adad-Tempel des Salmanassar's II. Gezeichnet von Walter Andrae, Kupferdruck O. Felsing, 1908. Aus: Andrae 1909, Taf. 9.



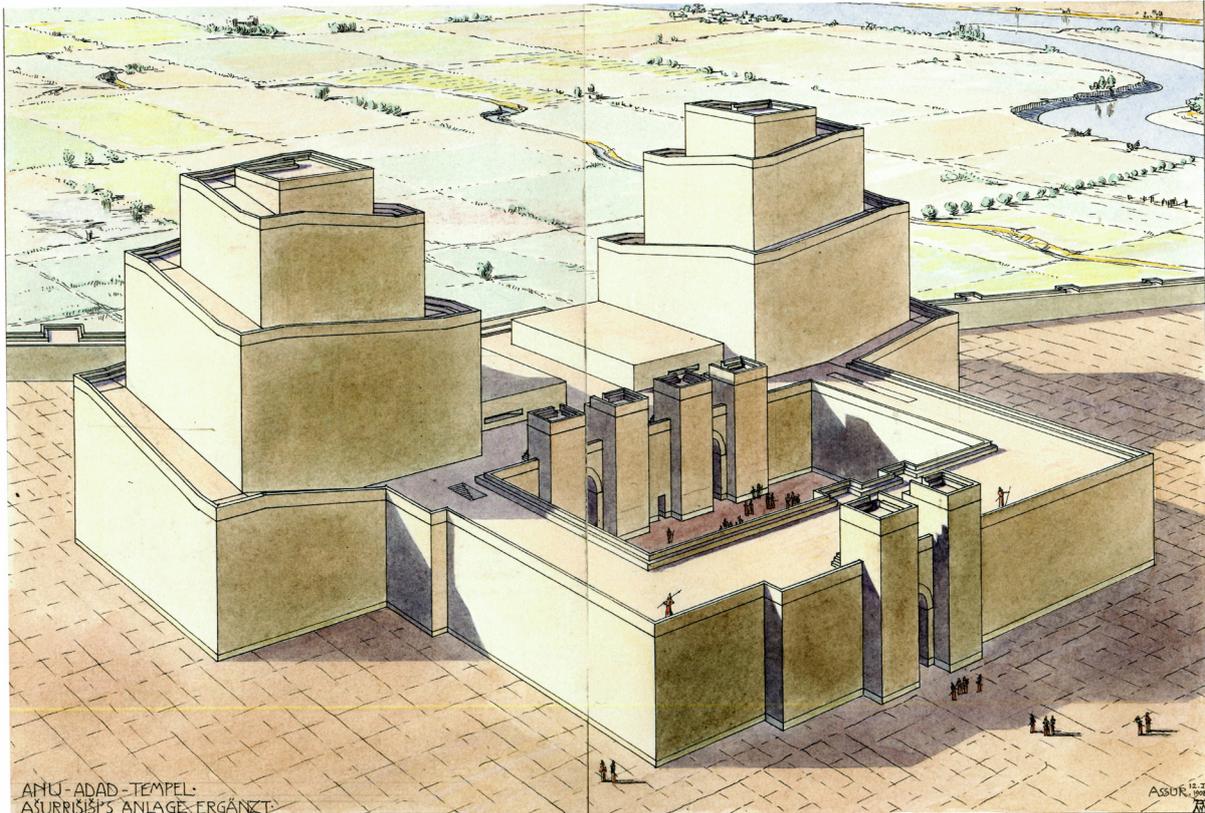
Taf. 15b: Blick von der Zikkurat über Tempel- und Palastbezirk der Stadt zum Festhaus. Gezeichnet von Walter Andrae. 1923. Aus: Andrae/Boehmer 1992, Nr. 131.



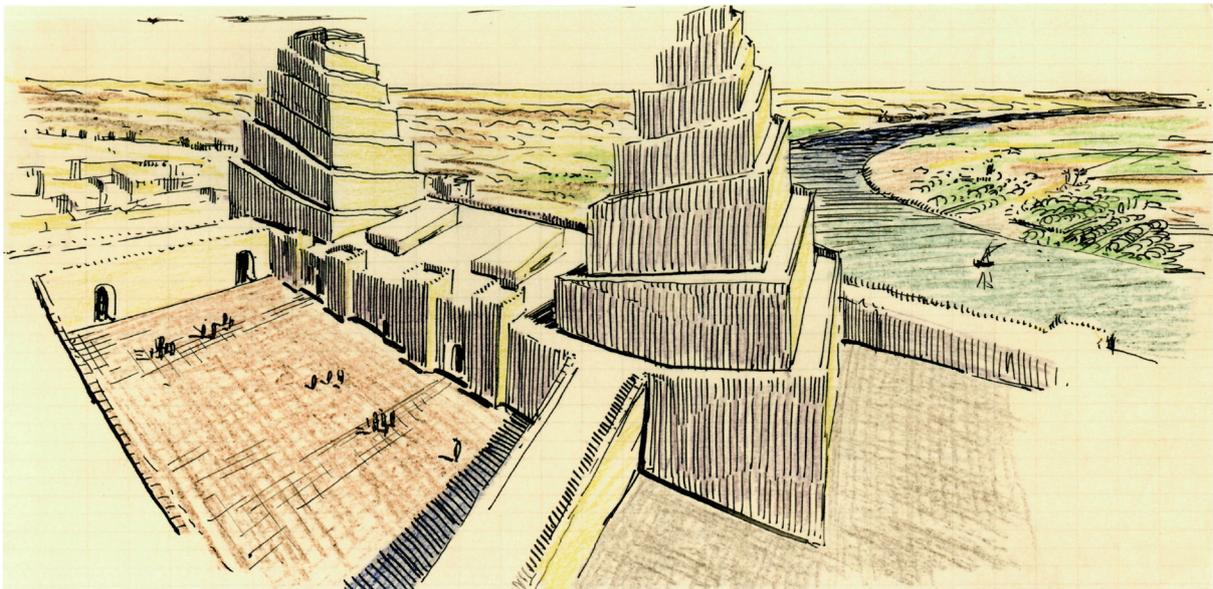
Taf. 16a: *Anu-Adad-Tempel Tiglatpilesars I.* Gezeichnet von Walter Andrae. 1924. Aus: Andrae 1938, Abb. 55.



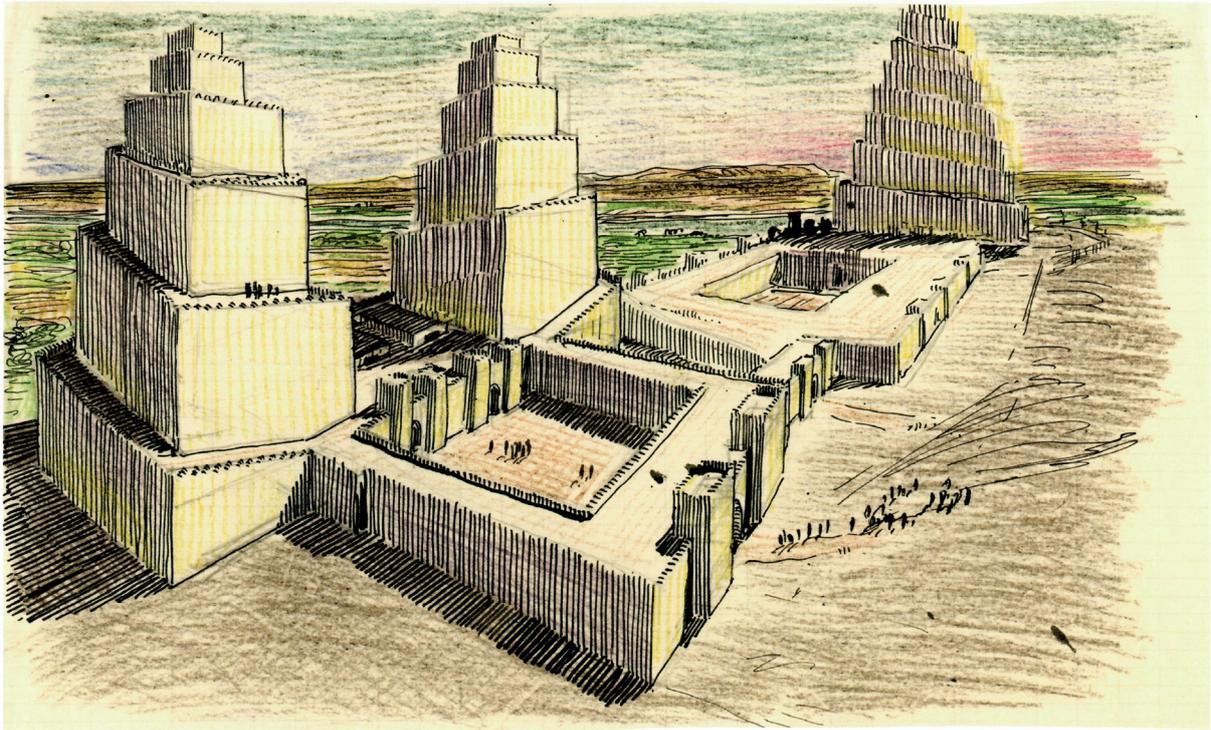
Taf. 16b: *Blick über Assur nach Norden.* Gezeichnet von Walter Andrae. 1937. Aus: Andrae 1938, Abb. 24.



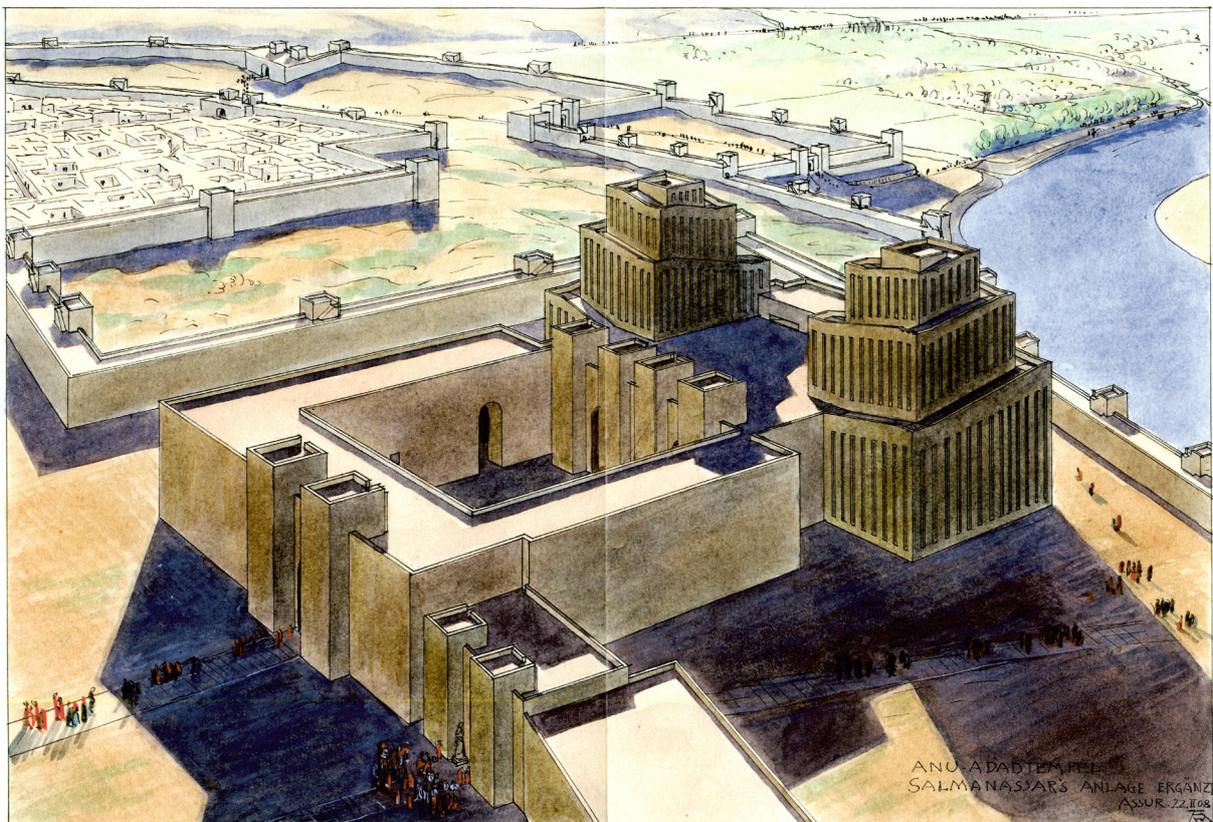
Taf. 17a: *Rekonstruktion des Anu-Adad-Tempel Aššur-rēš-išis I.* Gezeichnet von Walter Andrae. 1908. DOG-Archiv. Aus: Werner 2016, Taf. 93.



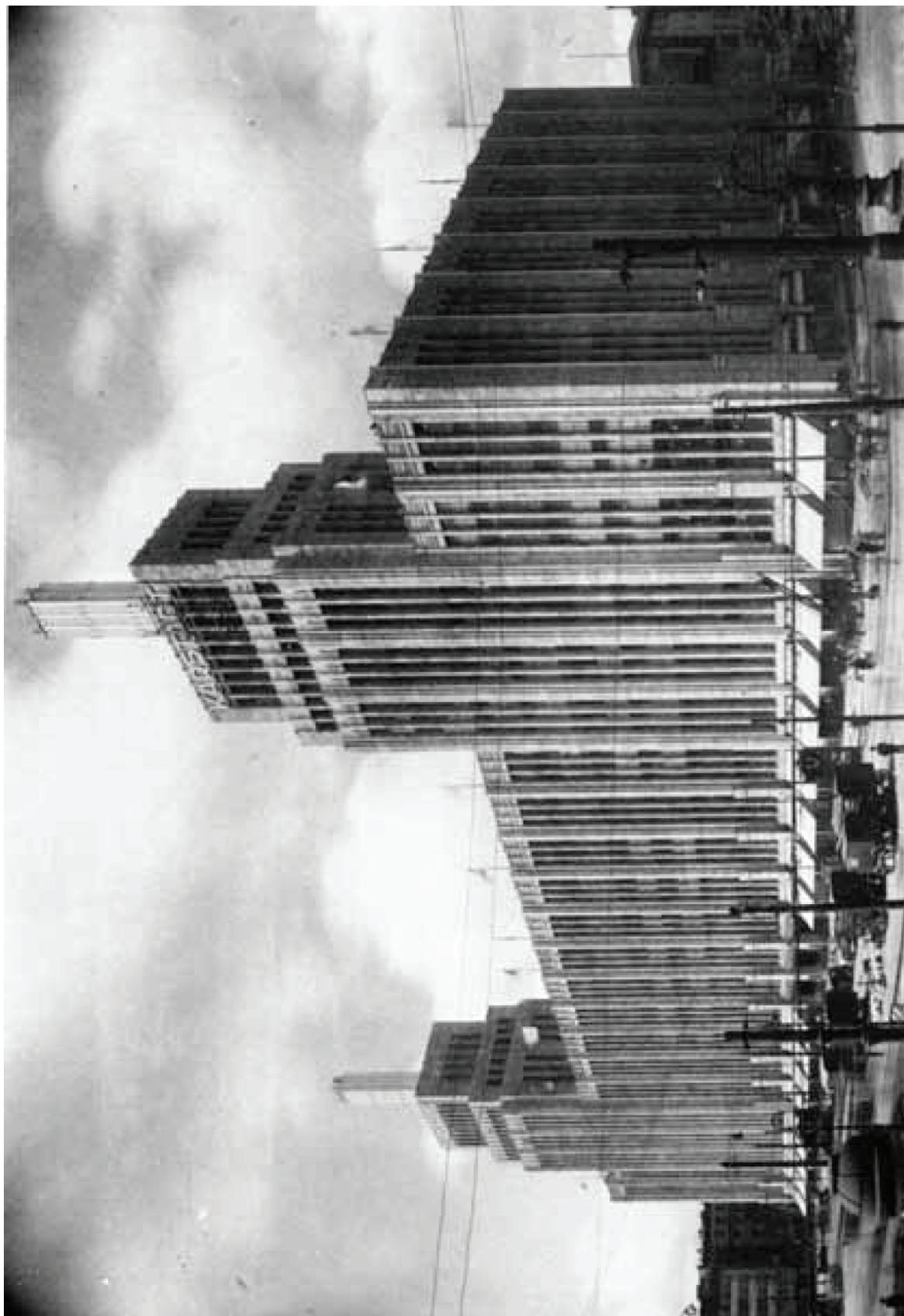
Taf. 17b: *Rekonstruktion des Anu-Adad-Tempel Aššur-rēš-išis I.* Gezeichnet von Walter Andrae. Jahr unbekannt. DOG-Archiv. Aus: Werner 2016, Taf. 94a.



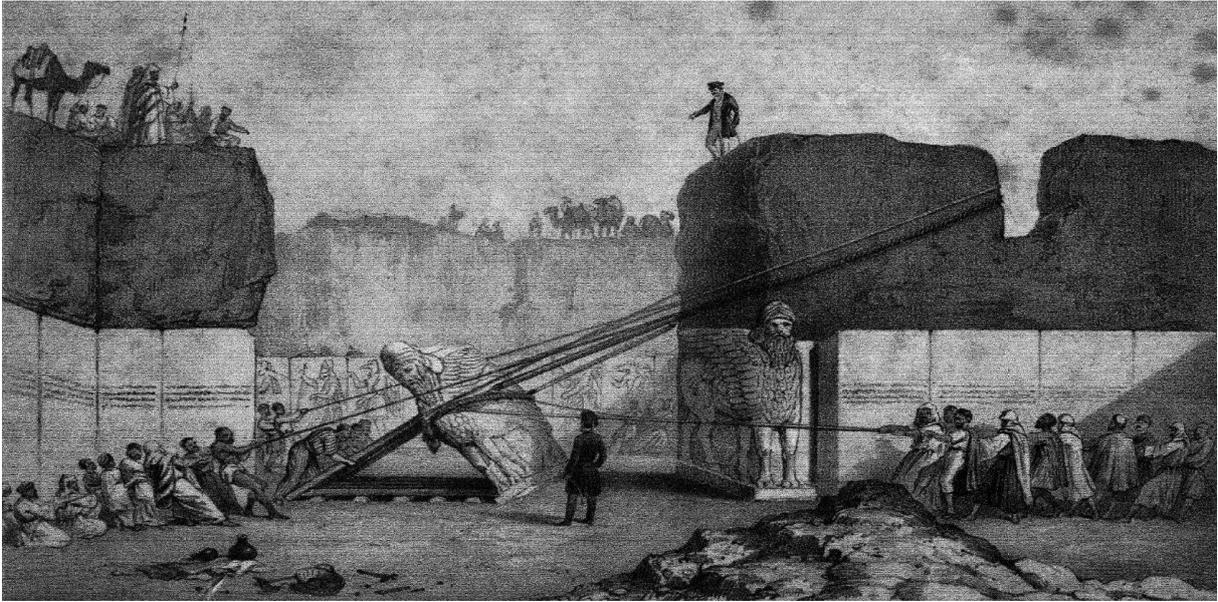
Taf. 18a: *Rekonstruktion des Anu-Adad-Tempel Aššur-rēš-išis I.* Gezeichnet von Walter Andrae. Jahr unbekannt. DOG-Archiv. Aus: Werner 2016, Taf. 94b.



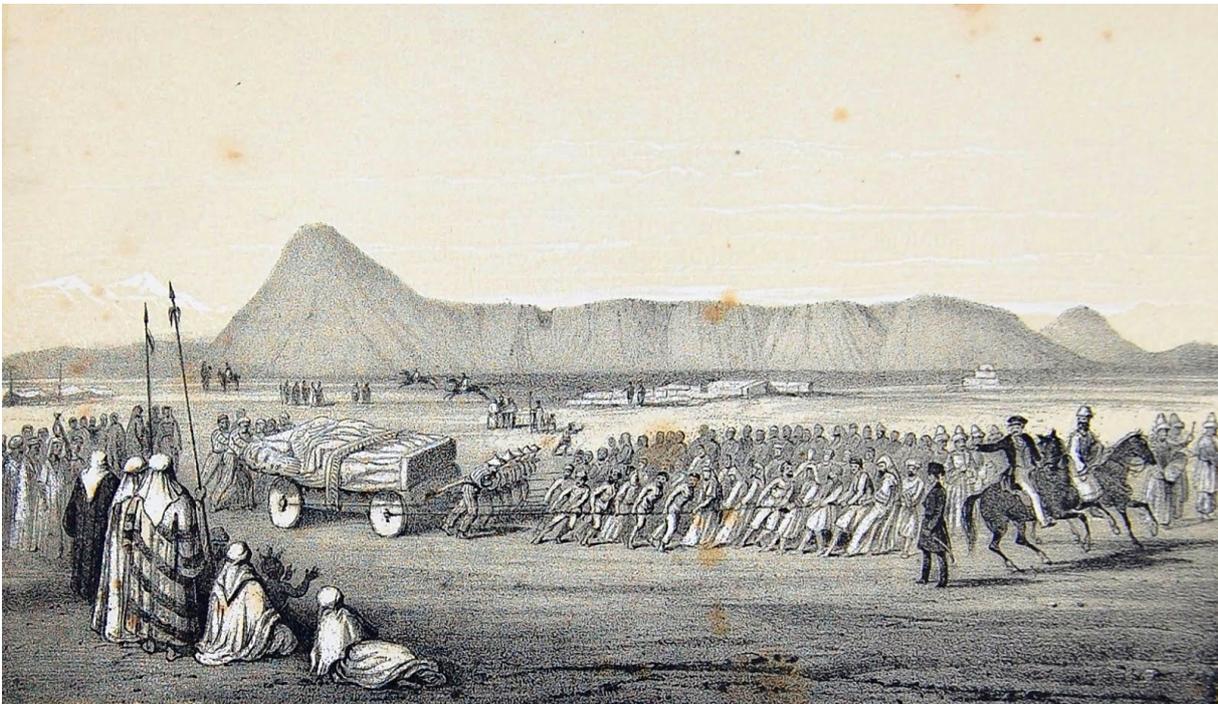
Taf. 18b: *Rekonstruktion des Anu-Adad-Tempel Salmanassars III.* Gezeichnet von Walter Andrae. 1908. DOG-Archiv. Aus: Werner 2016, Taf. 95.



Taf. 19: P. Schäfer, Karstadt Kaufhaus, Berlin. Foto von Waldemar Titzenthaler. 1927. Aus: Pedde 2021, Abb. 1.



Taf. 20a: Lowering the great winged bull. 1848. Aus: Layard 1849a, 1:Frontispiz.



Taf. 20b: Procession of the Bull beneath the Mound of Nimrod. 1849. Aus: Layard 1849b, 2:Frontispiz.



Taf. 20c: Traction d'un monolithe de Khorsabad. 1867. Aus: Place 1867b, 3:Taf. 44.



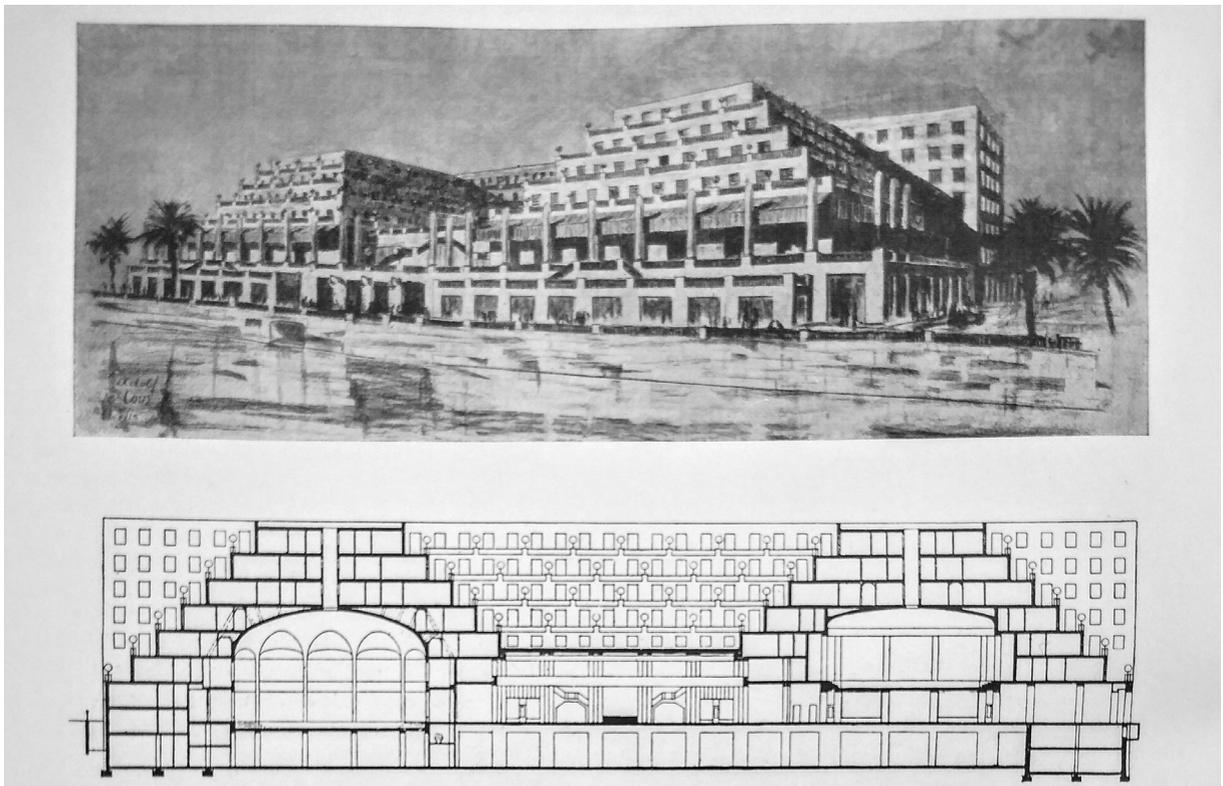
Taf. 21a: *Das Wiegand-Haus in Berlin-Dahlem.* Foto von Peter Grundwald. Ohne Datierung.
© DAI Zentrale.



Taf. 21b: *Das Fagus-Werk, Hauptgebäude in Alfeld.* Foto von Carsten Janssen. 2007.



Taf. 22a: Das Warenhaus Tietz in Düsseldorf. Architekturmuseum der Technischen Universität Berlin Inv. Nr. F 9221. 1913.



Taf. 22b: The "Grand Hotel Babylon" by Adolf Loos (1923). Aus: Loos 1924, 96.



Taf. 23a: *Delacroix, Eugène. La Mort de Sardanapale. 1827. Louvre, Paris. RF 2346. Foto von Franck Raux. 2018.*

URL: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010065757>.



Taf. 23b: *Martin, John. Belshazzar's Feast. 1820. Yale Center for British Art, New Haven.*

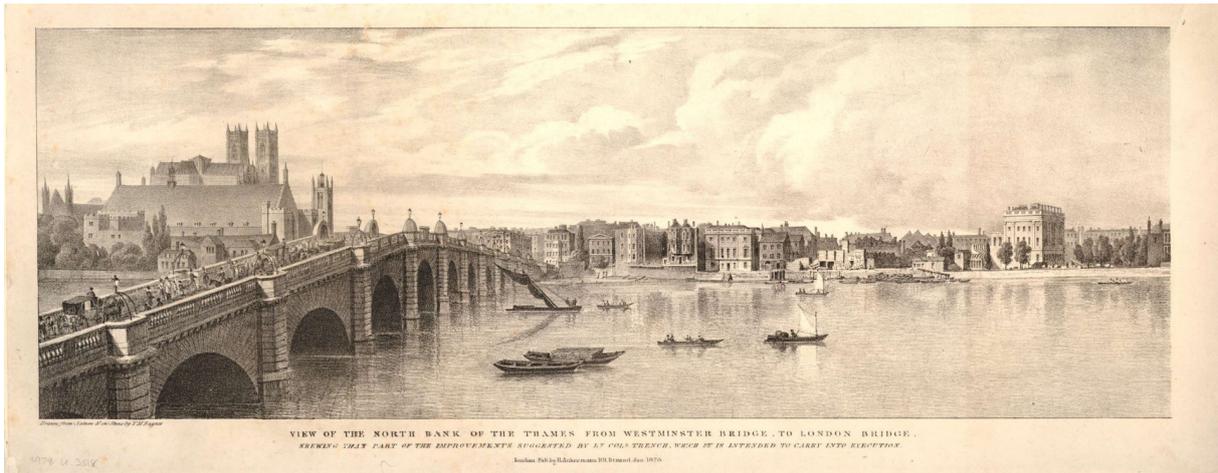
URL: <https://collections.britishart.yale.edu/catalog/tms:924>.



Taf. 24a: *Martin, John. The Fall of Nineveh. 1835. © The Trustees of the British Museum.*
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1895-0419-1-20.



Taf. 24b: *Madox Brown, Ford. The Dream of Sardanapalus. 1871. Nachträglicher Druck von 1890. © The Trustees of the British Museum.*
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1916-0809-26.



Taf. 25a: Baynes, Thomas Mann. *View of the North Bank of the Thames from Westminster Bridge to London Bridge, showing that part of the improvements suggested by Lt. Col. Trench, which it is intended to carry into execution.* 1825. © The Trustees of the British Museum.

URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1880-1113-1211.

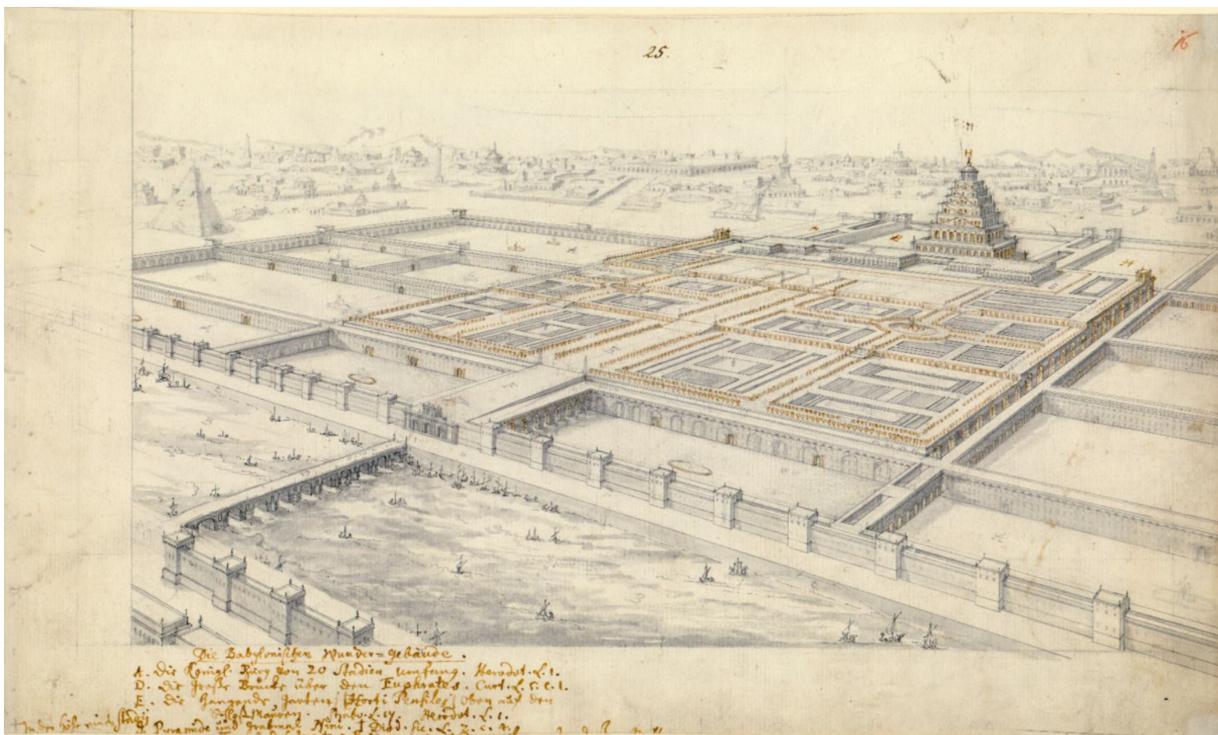


Taf. 25b: Baynes, Thomas Mann. *St James's Park, looking towards the Horse Guards.* 1827-1835. © The Trustees of the British Museum.

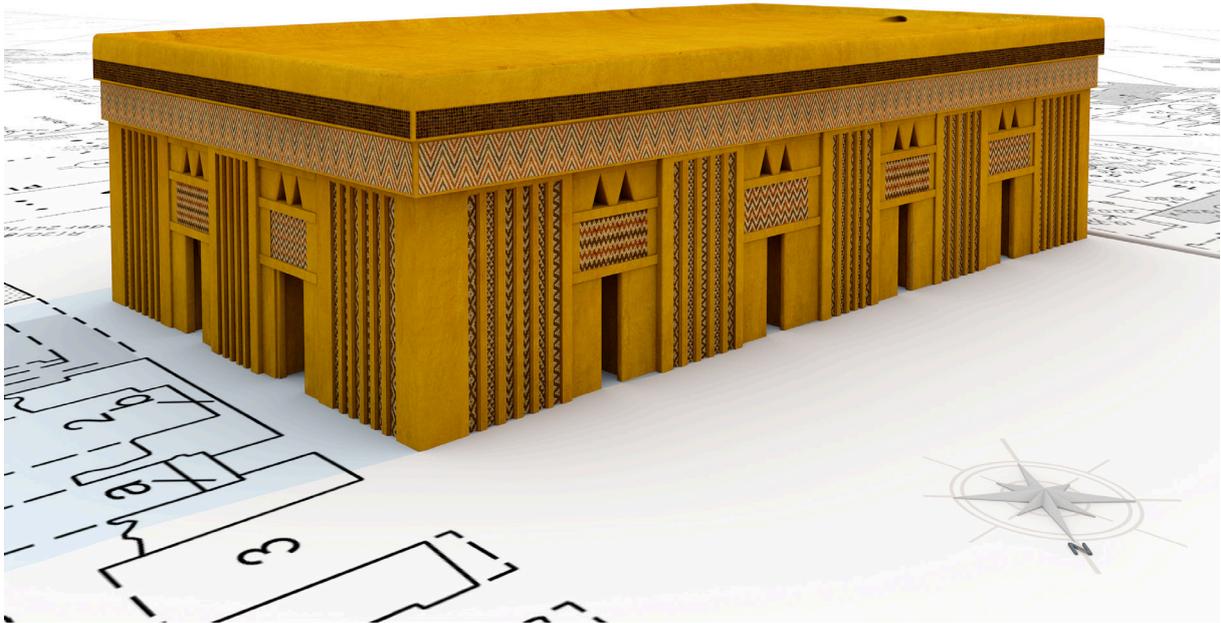
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1880-1113-2327.



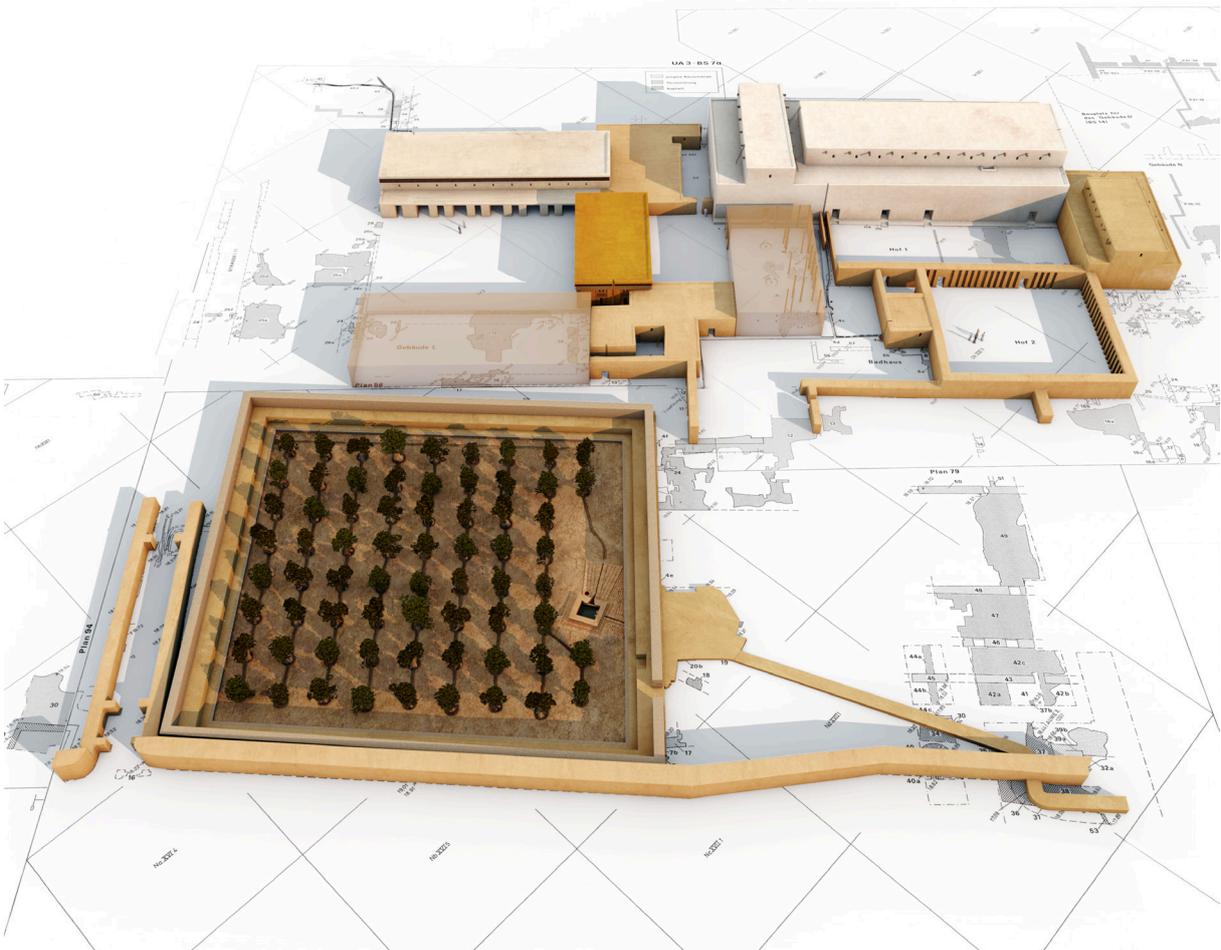
Taf. 26a: Martin, John. *The Fall of Babylon*. 1831. © The Trustees of the British Museum.
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_Mm-10-6.



Taf. 26b: von Erlach, Johann Bernhard Fischer. *Die Babylonischen Wunder Gebäude....*
1712. National- und Universitätsbibliothek in Zagreb.
URL: <https://digitalna.nsk.hr/pb/?object=info&id=10902>.



Taf. 27a: Technische Rekonstruktion der Pfeilerhalle in Uruk. © artefacts-berlin.de; Material: Deutsches Archäologisches Institut. 2011.



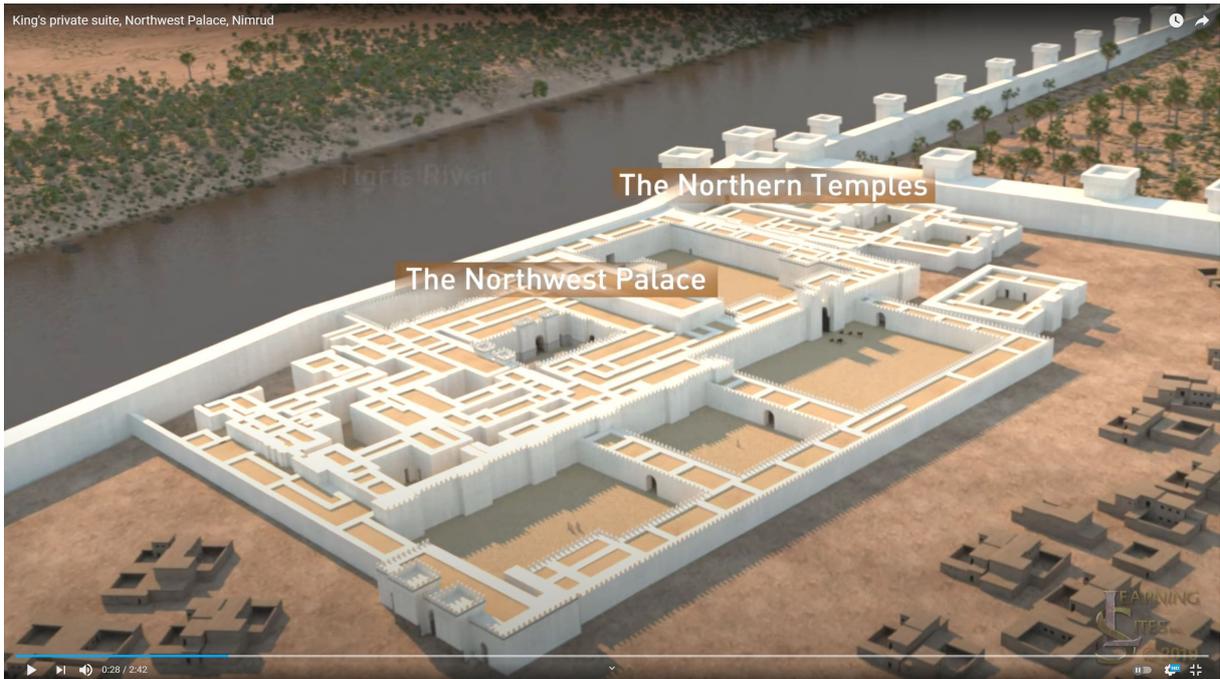
Taf. 27b: Technische Rekonstruktion des Zentralgebiets Uruks in der späten Uruk-Zeit. © artefacts-berlin.de; Material: Deutsches Archäologisches Institut. 2011.



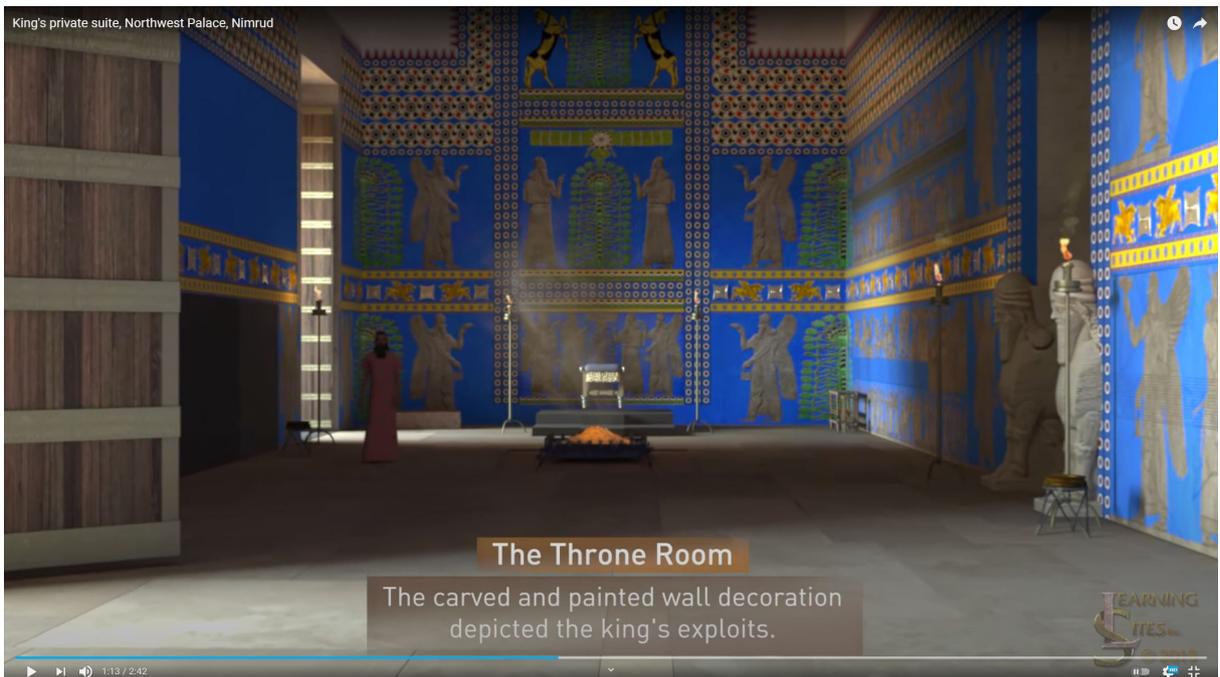
Taf. 28: Erweiterte Rekonstruktion des Zentralgebiets Uruks in der Ur-III Zeit, 21. Jh. v.u.Z. © artefacts-berlin.de; Material: Deutsches Archäologisches Institut. 2012.



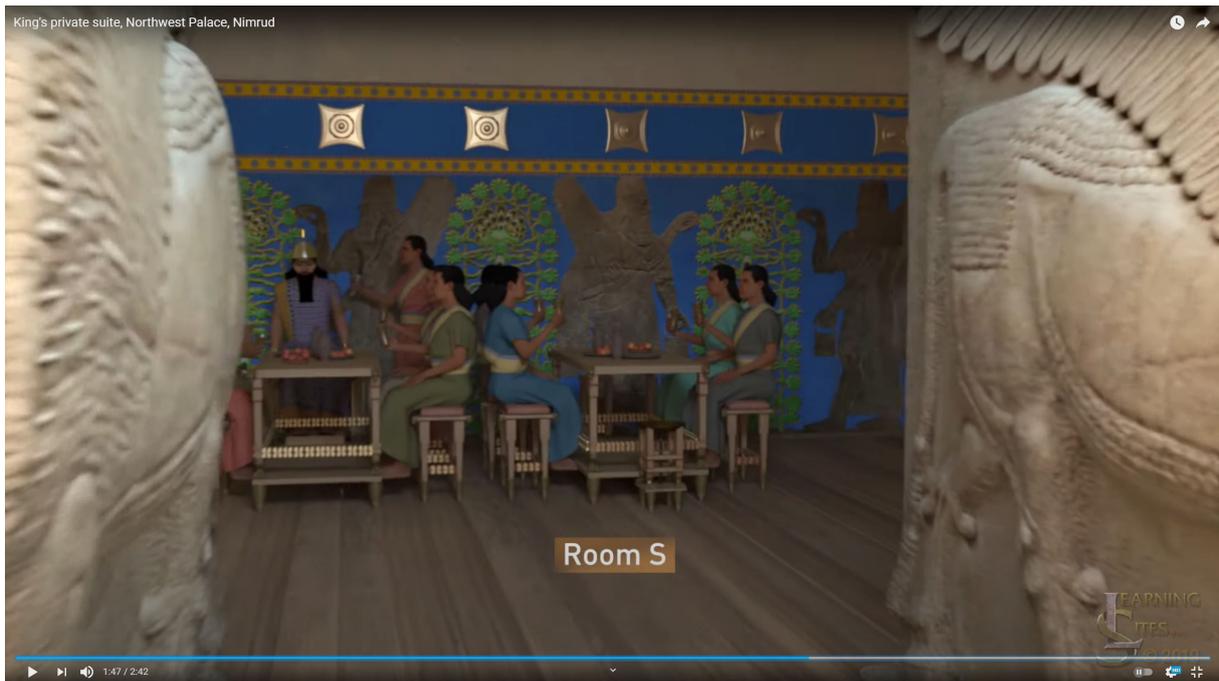
Taf. 29: Erweiterte Rekonstruktion des Sin-kashid Palastes in Uruk in der Altbabylonischen Zeit. © artefacts-berlin.de; Material: Deutsches Archäologisches Institut. 2013.



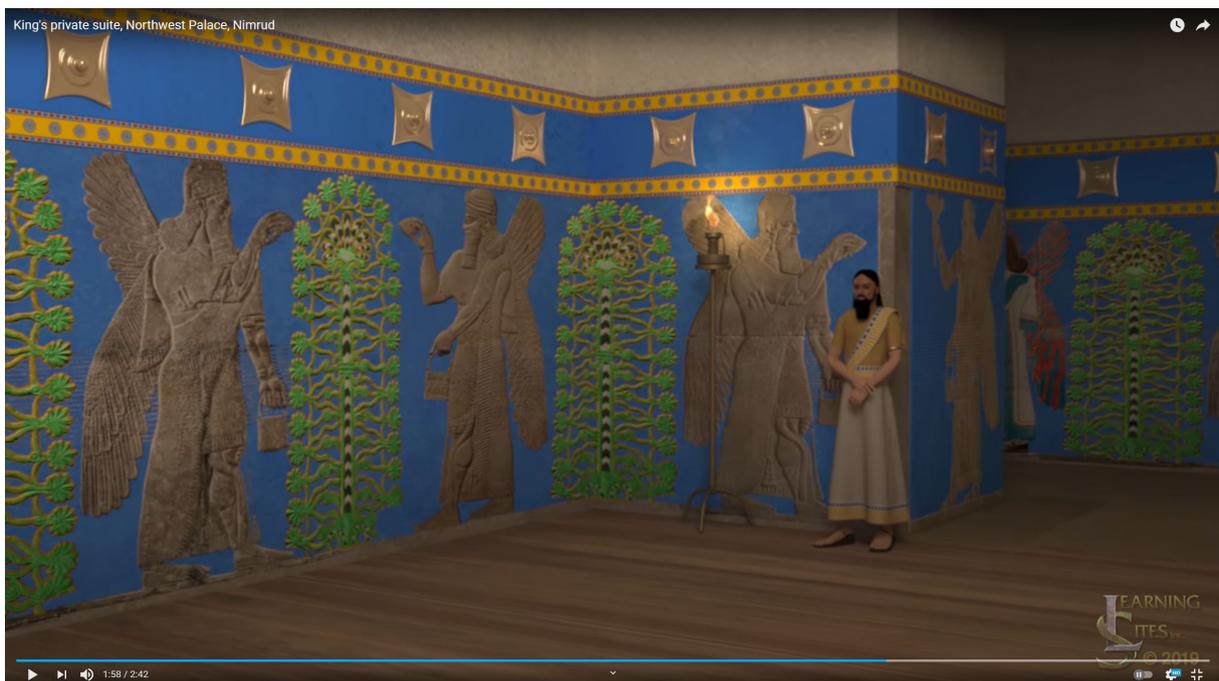
Taf. 30a: Screenshot aus dem Video *King's private suite, Northwest Palace, Nimrud* (2019).
Blick auf den Nordwest-Palast in Nimrud. © Learning Sites Inc.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rEQvg3Ykkol> (Abrufdatum 21.06.2021).



Taf. 30b: Screenshot aus dem Video *King's private suite, Northwest Palace, Nimrud* (2019).
Blick auf den Thron in Raum B in Nimrud. © Learning Sites Inc.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rEQvg3Ykkol> (Abrufdatum 21.06.2021).



Taf. 31a: Screenshot aus dem Video *King's private suite, Northwest Palace, Nimrud* (2019). Blick in Raum S des Nordwest-Palastes in Nimrud. © Learning Sites Inc.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rEQvg3Ykkol> (Abrufdatum 21.06.2021).



Taf. 31b: Screenshot aus dem Video *King's private suite, Northwest Palace, Nimrud* (2019). Blick in Raum S des Nordwest-Palastes in Nimrud. © Learning Sites Inc.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rEQvg3Ykkol> (Abrufdatum 21.06.2021).



Taf. 32b: Screenshot aus dem Spiel *Civilisation VI* (2016). Etemenanki. Take 2 Interactive.



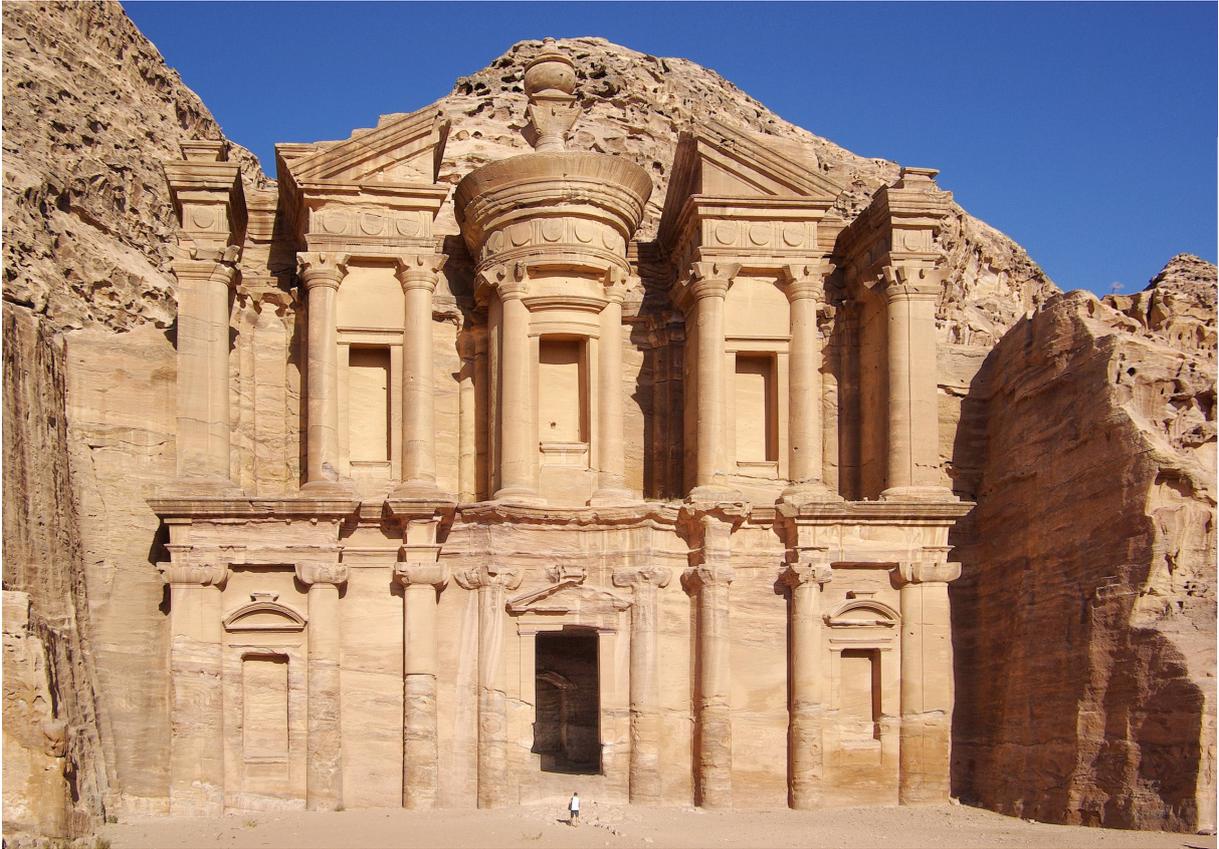
Taf. 32d: Screenshot aus dem Spiel *Civilisation VI* (2016). Petra. Take 2 Interactive.



Taf. 32a: Screenshot aus dem Spiel *Civilisation VI* (2016). Die Apadana. Take 2 Interactive.



Taf. 32c: Screenshot aus dem Spiel *Civilisation VI* (2016). Die Hängenden Gärten. Take 2 Interactive.



Taf. 33a: Foto der Anlage Ad Deir in Petra, Jordanien. Foto von Berthold Werner. 2009.



Taf. 33b: Rekonstruktion des Etemenanki in Babylon. © Byzantium1200. 2013.



Taf. 34a: Screenshot aus dem Spiel *Civilization VI - Babylon Pack* (2020). Herrscher Hammurabi von Babylon. Take 2 Interactive.



Taf. 34b: *Statue des Assurnasirpal II.* BM 118871. © The Trustees of the British Museum.
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1851-0902-507.



Taf. 34c: *Bankettszene des Assurbanipal.* BM 124920. © The Trustees of the British Museum.
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1856-0909-53.



Taf. 35: Screenshot aus dem Spiel *Nebuchadnezzar* (2021). Die Spielmechanik des Monuments ermöglicht auch die Errichtung der Bibliothek von Assurbanipal. Nepos Games.



Taf. 36a: Screenshot aus dem Spiel *Nebuchadnezzar* (2021). Farmen sind als *mudhifs* realisiert. Nepos Games.



Taf. 36b: Screenshot aus dem Spiel *Nebuchadnezzar* (2021). Lehmbauten entsprechen eher modernen Bauten als bekannten Rekonstruktionen. Nepos Games.



Taf. 36c: Screenshot aus dem Spiel *Assassin's Creed: Origins* (2017). Für das Spiel rekonstruierte Lehmbauten aus Alexandria. © 2021 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



Taf. 37a: Screenshot aus dem Spiel *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992). Szene in Algier mit dem Messerwerfer rechts. Lucasfilm Games.



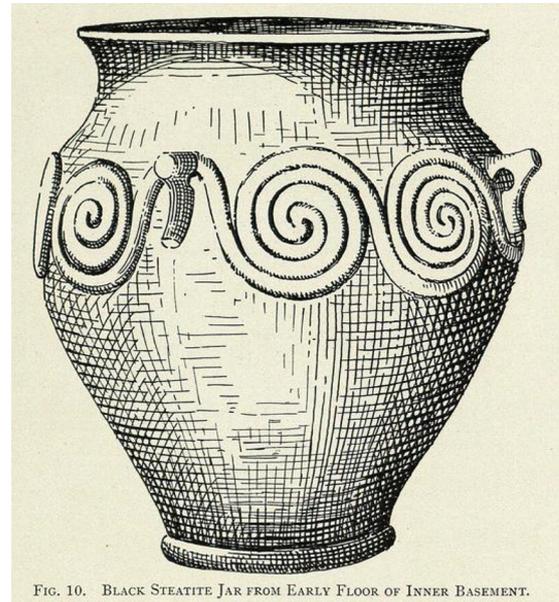
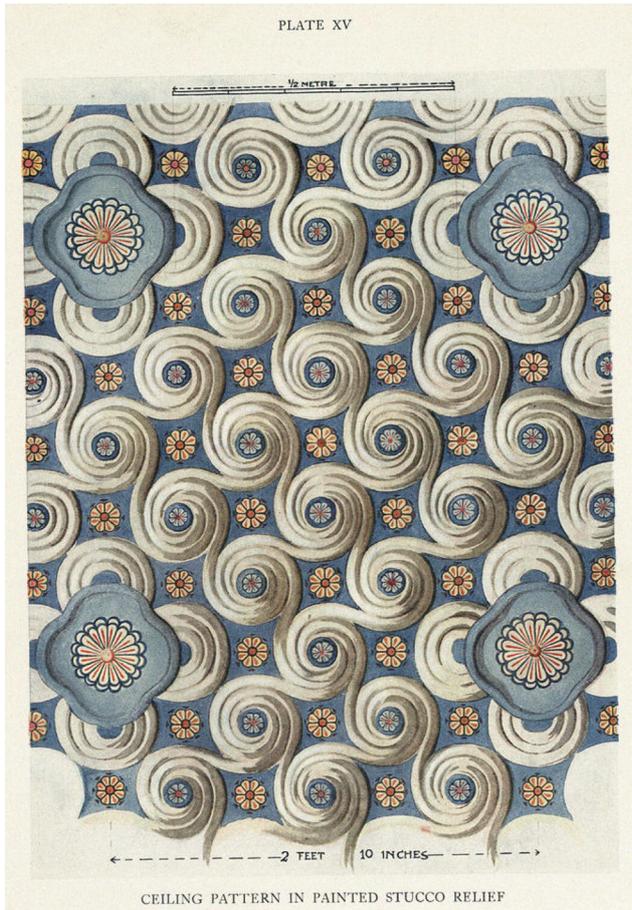
Taf. 37b: Screenshot aus dem Spiel *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992). Szene auf der Grabung auf Kreta. Lucasfilm Games.



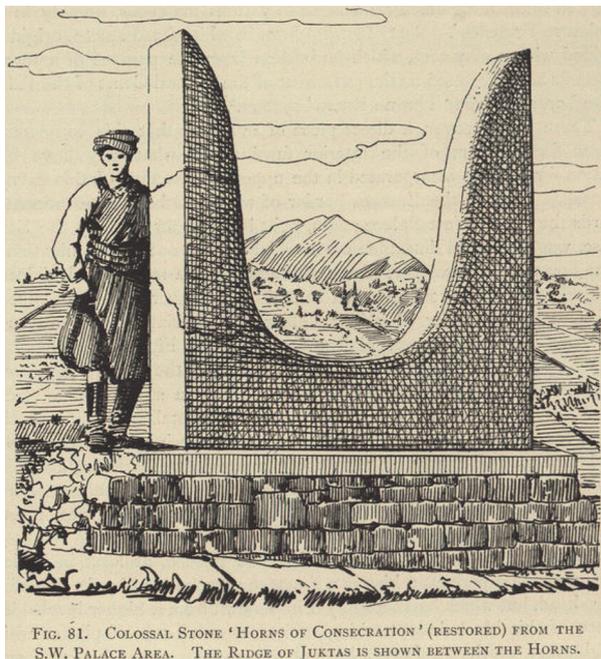
Taf. 38a: Screenshot aus dem Spiel *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992). Szene in einem der Räume in Atlantis. Lucasfilm Games.



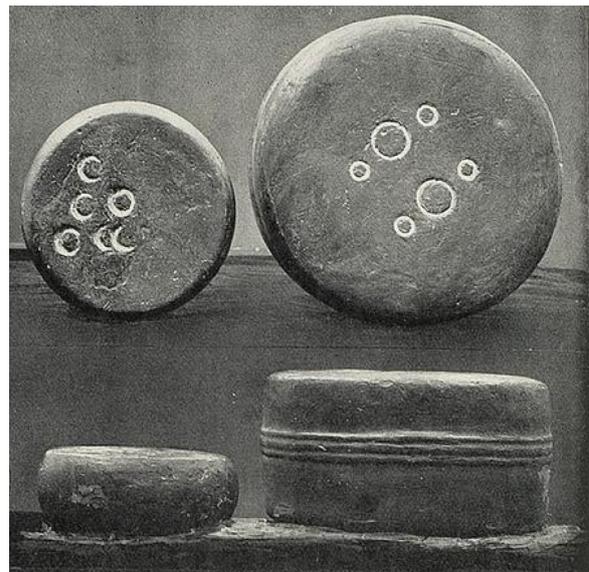
Taf. 38b: Screenshot aus dem Spiel *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992). Szene bei der Götter-Maschine in Atlantis. Lucasfilm Games.



Taf. 39a: *Spiralmuster auf einem Stuck Relief oder Steatit Krug aus Knossos.* 1930. Aus: Evans 1930, 3:20; Taf. XV.



Taf. 39b: *Horns of Consecration aus Knossos.* 1928. Aus: Evans 1928, 2.1:159.



Taf. 39c: *Gewichtsscheiben aus Knossos.* Aus: Evans 1935, 4.2:654.



Taf. 40a: Screenshot aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Drake findet den Dekodierungsmechanismus und das Tagebuch des T.E. Lawrence. Naughty Dog.



Taf. 40b: Konzeptzeichnungen aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Die syrische Zitadelle. Aus: Wright 2015, 166.



Taf. 41a: Krak des Chevaliers in Syrien. Foto von Xvlun. 2005.



Taf. 41b: Die Zitadelle von Aleppo in Syrien. Foto von Memorino. 2010.



Taf. 41c: Ein Torbau der Zitadelle von Aleppo in Syrien. Foto von Xvlun. 2005.



Taf. 42a: Screenshot aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Überblick über die jemenitische Stadt. Naughty Dog.



Taf. 42b: Screenshot aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Mit letzter Kraft erreicht Drake eine Geisterstadt in der Wüste Rub-al-Chali. Naughty Dog.



Taf. 43a: Screenshot aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Drake lernt Salim, den Scheich des jemenitischen Stammes kennen, der die Stadt Iram schützt. Naughty Dog.



Taf. 43b: Konzeptzeichnungen aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Die verlassene Stadt Iram. Aus: Wright 2015, 181.



Taf. 44a: Konzeptzeichnungen aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Eine jemenitische Stadt. Aus: Wright 2015, 168.



Taf. 44b: Konzeptzeichnungen aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Eine jemenitische Stadt. Aus: Wright 2015, 168.



Taf. 45: Die Altstadt von Sanaa. Foto von Rod Waddington. 2013.



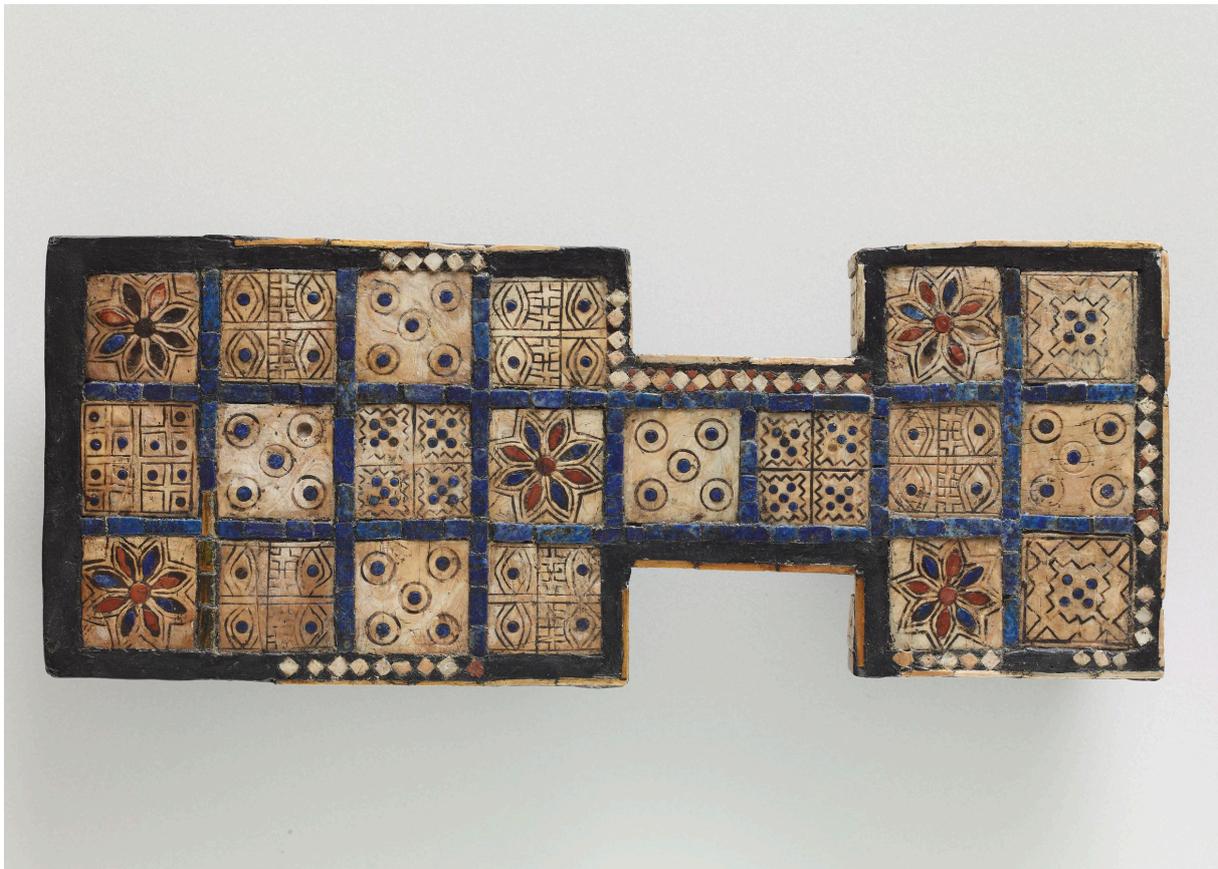
Taf. 46a: *Der Felsendom von Jerusalem*. Foto von Ralf Roletschek. 2016.



Taf. 46b: *Eingangsportal zum Naqsch-e Dschahan Platz in Isfahan, Iran*. Foto von Monfie. 2012.



Taf. 47a: Screenshot aus dem Spiel *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Eines der verschiedenen Artefakte, die Drake finden und nehmen kann. Naughty Dog.



Taf. 47b: Spielbrett aus dem Königsgrab von Ur. Frühdynastisch IIIA, ca. 2550-2400 v.u.Z. BM 120834. © The Trustees of the British Museum.
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378.



Taf. 48a: Screenshot aus dem Spiel *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Lara entdeckt den Dolch des Chac Chel, dessen Entwendung mehrere Katastrophen auslöst. © 2021 Square Enix.



Taf. 48b: Screenshot aus dem Spiel *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Bei dem peruanischen Dorf Kuwaq Yaku entdeckt Lara eine Inka-Ruine. © 2021 Square Enix.



Taf. 49a: Screenshot aus dem Spiel *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Das verschollene Dorf Paititi in den peruanischen Bergen. © 2021 Square Enix.



Taf. 49b: Screenshot aus dem Spiel *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Lara sucht im San Juan Kloster in Peru nach dem Grab des Andres Lopez. © 2021 Square Enix.



Taf. 50: Screenshot aus dem Spiel *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Dominguez/Amaru besitzt die Kräfte des Kukulcan und wir müssen uns ihm im Kampf stellen. © 2021 Square Enix.