

ZAUBER  
beZAUBERnde  
Orte

**Naturbegegnungen  
in vormodernen Kulturen**

Begleitkatalog zur Ausstellung

Herausgegeben von  
Alexandra Hilgner und Ulrike Steinert

# Vorwort

Ob undurchdringliche Urwälder, klare Bergseen, weite Meeresstrände oder endlose Wüstenlandschaften – **Orte in der Natur üben auf uns Anziehungskraft aus** und sind regelrechte Sehnsuchtsorte.

Aus historischen und archäologischen Forschungen wissen wir, dass Menschen seit frühesten Zeiten auf ihre Umwelt eingewirkt und ihre natürliche Umgebung verändert haben. Bestimmte Orte in der Natur haben uns Menschen schon immer angezogen und Wirkungen ausgeübt, die uns existentiell berühren. Die Erfahrungen mit der natürlichen Umwelt haben Menschen immer wieder dazu bewegt, die Natur als etwas zu sehen, das mit geheimnisvollen Kräften ausgestattet oder von Wesen bevölkert ist, mit denen man in Kontakt treten kann oder mit denen man umgehen muss. Zugleich gibt es aus allen Zeiten Hinweise dafür, dass Menschen gezielt Orte in der Natur, wie Quellen oder Wälder, aufsuchen – sei es, um mit übermenschlichen Mächten zu kommunizieren, positive Kräfte „anzuzapfen“, oder um Heilung und Erlösung zu finden.

# Bezaubernd und verstörend: Von Natur-Orten und Kultur-Geschichte(n)

Die Ausstellung **beZAUBERnde ORTE** spürt den historischen Wurzeln menschlicher Beziehungen zu Natur-Orten nach. Der Blick in die Kulturen des Altertums und Mittelalters eröffnet einen Zugang zu andersartigen Weltbildern, Praktiken und Sichtweisen. Wie menschliche Individuen und Gruppen Orte in der Natur erleben, was sie in ihnen sehen, welche spezifischen Gefühle sie dort empfinden, wie sie sich dort verhalten, ist historisch und kulturell unterschiedlich.

Das Verhältnis der Menschen der Antike und des Mittelalters zu den Natur-Orten wird in der Ausstellung anhand von **drei Themeninseln** dargestellt: **Wald, Wasser, Wüste**. Dabei beleuchten wir jeweils die positiven, negativen oder ambivalenten **Emotionen**, die Orte wecken können, die **mythologisch-religiösen Bedeutungen** der Orte sowie die wiederholten menschlichen **Handlungen** an den Orten.

„Zauberhafte“ Orte in der Natur sind oft **ambivalent, anziehend und abschreckend zugleich**. Wilde Wälder und unwirtliche Wüsten gelten einerseits als bedrohlich und gefährlich, andererseits können sie als Zuflucht- oder spirituelle Rückzugsorte dienen. Wälder, Gewässer und Wüsten spielen in Mythen, Sagen und Geschichten eine bedeutende Rolle. Hier halten sich übermenschliche Wesen wie Götter, Geister und Fabeltiere auf. Vom mythologischen Zauberwald zum kosmischen Ur-Wasser, von heiligen Hainen bis hin zu Heilquellen, von den ägyptischen Pyramiden bis zu den spätantiken Wüstenklöstern – **Natur-Orte sind Teil einer komplexen Kulturgeschichte und voller menschlicher Spuren**, die wiederkehrende und vielfältige Muster von Vorstellungen, Haltungen und Handlungsweisen offenbaren. Wälder, Gewässer und Wüsten sind nicht nur häufig „**Kontrast-Orte**“, eine „**Anders-Welt**“, eine Wildnis fern der Zivilisation. Wälder, Wasser und Wüsten sind zugleich **Grenzzonen und Orte des Übergangs**, in denen Menschen Grenzen überschreiten, innere Wandlungen und spirituelle Transformationen erleben oder tiefschürfende Erfahrungen machen.



# Das Ausstellungsprojekt: Anliegen und Mitwirkende

Die Ausstellung **beZAUBERnde ORTE** wurde im Rahmen des von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderten Graduiertenkollegs 1876 „Frühe Konzepte von Mensch und Natur“ entwickelt. Seit 2013 untersucht das Graduiertenkolleg an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz aus der Perspektive verschiedener altertumswissenschaftlicher und philologischer Disziplinen, wie sich Menschen- und Naturvorstellungen im Nahen Osten, Nordafrika und in Europa in einem Zeitraum von etwa 100.000 v. Chr. bis zum Mittelalter entwickelt haben. Die Ausstellung greift ein Thema aus dem weitgespannten Forschungsfeld heraus, das Aspekte der Arbeiten und Forschungsergebnisse des Kollegs zum Abschluss seiner Laufzeit einer breiten Öffentlichkeit präsentiert, und spannende Einblicke in die Vergangenheit gibt.

Mit der Ausstellung **beZAUBERnde ORTE** will das Graduiertenkolleg die Besucher auf einen faszinierenden Streifzug durch Natur und Kulturgeschichte führen, der zeigt: Orte in der Natur wecken nicht nur menschliche Gefühle. Sie sind ein wichtiger Teil unserer Gedankenwelt, ein essenzieller Bezugspunkt menschlichen Lebens und Handelns. Trotz vieler kultureller Unterschiede und

historischer Veränderungen sind menschliche Sichtweisen auf Natur-Orte bis heute widersprüchlich und spannungsgeladen. Die Ausstellung regt uns an, auch über unser eigenes Verhältnis zur Natur nachzudenken, gerade in Zeiten des drohenden Klimawandels und einer nie dagewesenen, durch den Menschen verursachten globalen Umweltzerstörung und Umweltveränderungen, deren Folgen uns in zunehmendem Maße mit Problemen wie Abholzung, Dürre, Überschwemmungen, Versteppung, Wassermangel konfrontieren.

Erarbeitet wurde die Ausstellung von Mitgliedern des Graduiertenkollegs 1876. Der Großteil der Ausstellungsobjekte stammt aus den Sammlungen der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, des Römisch-Germanischen Zentralmuseums sowie der Sammlung der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main. Drei, von „Forgotten Creatures“ zum Teil eigens für die Ausstellung hergestellte, zauberhafte Wesen aus Dr. Wolfs Wunderkammer, einem einzigartigen „Museumskabinett für Geschichte(n), Kunst und Kurioses“, bringen die bis heute andauernde Faszination von Wald, Wasser und Wüste und ihre Wirkung auf die menschliche Fantasie zum Ausdruck.

Alexandra Hilgner und Ulrike Steinert, die Kuratorinnen



# Die Gestaltung: Licht und Schatten

Die Aufgabe der Ausstellungsgestaltung war es, Orte in der Natur in ihrem historischen Kontext und unter dem Thema beZAUBERnde ORTE erlebbar zu machen. Und den Inhalten und Exponaten eine stimmige und angemessene Inszenierung zu verleihen.

Eine verhältnismäßig kleine Ausstellungsfläche und begrenzte universitäre Mittel waren die Herausforderungen des Projekts, welche wir im konstruktiven Zusammenspiel mit den Kuratorinnen und den Möglichkeiten der Architektur am Ausstellungsort lösen konnten.

Mit Spielen von Licht und Schatten möchten wir das Gefühl von Liminalität als Basisthema der Ausstellung ablesbar und erlebbar machen. Die Lichtformen inszenieren die Suche nach Erleuchtung ebenso wie die um die Überwindung der Schattenseiten. Und alle Zwischenwelten, in denen die Suchenden oft vor beängstigende oder bedrohende Herausforderungen gestellt werden könnten.

Die Inszenierung von Fassade und Innenraum mit manuell angefertigten Scherenschnitten und deren Projektionen und die Konzentration auf „analoge“ Darstellungstechniken erschien uns den „uralten Themen der Menschheit“ angemessen – weitaus mehr und zeitloser als der heutzutage zu oft gesehene Einsatz von digitalen Prints.

Denn auch alle Exponate zeigen das Persönliche, die Handschrift und eine ganz eigene Authentizität. Mit unserer bewußt analog gewählten Designsprache möchten wir das Wesen der drei Landschafts-Erfahrungsräume Wald, Wasser und Wüste auf eine abstrakte Lesart überführen. Sie soll eher Archetypen spiritueller Räumen darstellen, ohne zu illustrierend, erzählerisch oder detailliert zu sein.

Scherenschnitte mit abstrahierten Landschaftsräumen verdunkeln die Glasfassade und ermöglichen nur kleine, geheimnisvolle Einblicke in die Ausstellung. Sie hüllen den Raum in ein wechselvolles Lichtspiel und Dämmerlicht ein. Verstärkt wird die Inszenierung der „Zauber-Orte“ durch analoge, technisch simple Projektionelemente, welche zusätzlich scherenschnittartig-gestaltete Landschaftsmotive auf die rückwärtigen Wände des Ausstellungsraums projizieren.

Die einzelnen Lichtspiele und Projektionen sind sollen sich in Bereichen überlagern, sich ergänzen und miteinander im Wechselspiel stehen. Bewußt sind die Licht-Schattenspiele auch abhängig von Sonnenstand und Wetterverhältnissen, nicht eindeutig technisch planbar – ebenso wenig wie die Erfahrungen beim Aufsuchen von beZAUBERnden ORTEN.

DrNice GbR, Simone Schulz und André Kazenwadel, Gestaltungskonzeption und Design





Wald



# Faszination Wald

Der Wald wird in vielen Kulturen als ein magischer, heil-samer, aber teilweise auch unheimlicher Ort wahrgenommen, bewohnt nicht nur von wilden Tieren, sondern auch von übermenschlichen Mächten. Zu diesen zählen Nymphen und Götter, Einhörner und Monster.

Es sind diese **ambivalenten Emotionen und Spannungen**, die den Wald kennzeichnen: Einerseits ist der Wald ein Sehnsuchtsort, andererseits ist er auch bedrohlich.

Dabei verändert sich der Wald selbst ständig im Wandel der Jahreszeiten. Aber er verwandelt auch seine Besucher\*innen und kann somit als liminaler und transformativer Raum erfahren werden. Auf unserer Reise durch den Zauberwald können wir diesen uralten Empfindungen und Erfahrungen nachspüren und werden vielleicht auch selbst ein wenig „bezaubert“.

*„Wenn Du einen Hain zu Gesicht bekommst, der reich an alten Bäumen ist, die die gewohnte Höhe überragen und der den Anblick des Himmels nimmt durch die Dichte der einen Zweige, die die anderen verdecken, wird diese Erhabenheit des Waldes, das Geheimnisvolle des Ortes und die Bewunderung des Schattens, der im Freien häufig und so lückenlos ist, Dir den Glauben an ein göttliches Wesen vermitteln.“*

Seneca, Epistulae Morales, Epistula 41.3 (62–64 n. Chr.)

Alexandra Hilgner





Münchner Weihrelief, griechisch, ca. 200 v. Chr.  
Eine Familie trifft sich im heiligen Hain unter einer  
geschmückten Platane, um den Göttern ein Opfer zu bringen.

# Die Ambivalenz des Waldes

Licht und Schatten, Naturgeräusche und Stille, beängstigende Wildnis und erbauliche Harmonie, produktiver Wirtschaftsraum und mußevoller Rückzugsort — der Wald ist ein **Raum der Gegensätze und Widersprüche**. Die Verschiedenartigkeit der im Wald lebenden Tiere und Pflanzen regt den Menschen zur Reflexion in Erzählungen und Bildern an und lässt uns bis heute die mit dem Wald verbundenen Emotionen erahnen. Das vielschichtige Verhältnis zwischen Wald und Mensch ist wechselseitig: Einerseits prägen, bewahren und verändern menschliche Aktivitäten den Wald, andererseits beeinflusst der Wald auch die menschliche Wahrnehmung.

Doch woher rührt diese faszinierende Vieldeutigkeit? Der römische Dichter Ovid liefert in seinem Epos *Metamorphosen* eine Ursprungserzählung des Waldes. In dieser versammeln sich, angelockt durch den Gesang des mythischen Sängers Orpheus, verschiedenste Baumarten nebst wilden Tieren und machen den Ort so zu einem schattigen Idyll. Doch die oberflächliche Behaglichkeit trübt sich schnell ein, finden sich doch unter den Bäumen bewegende Schicksale, so dasjenige des Knaben Kyparissos, der wegen seiner Trauer um einen Hirsch von Apoll in eine Zypresse verwandelt wird und in dieser Gestalt ewig weitertrauert. Diesen verwischenden Grenzen zwischen Mensch, Tier und Pflanze sowie dem Nebeneinander der Stimmungen wollen wir im Folgenden nachspüren.

Christoph Appel

Orpheus-Henkelattasche, römisch, 2.-3. Jh. n. Chr.

Bronzeplatte mit gezacktem Rand. Direkt unter dem Loch, an dem der Henkel eines Eimers befestigt war, ragt die als Relief gefertigte Figur des Orpheus hervor. Der Sänger sitzt nach seinem Musikspiel noch mit Lyra und Plektrum in den Händen und betrachtet die zahlreichen Tiere, die sich, von seiner Musik angelockt, um ihn versammelt haben.





# Der Wald als zauberhafter Ort

*„Sie standen am Rande des Waldes, betrachteten die Höhe der Zedern, betrachteten den Weg hinein in den Wald. Wo Huwawa kamund ging, war ein Pfad. [...] Sie betrachteten den [...] Thronitz von Göttinnen.*

*Auf dem Antlitz der Erde trug(en) die Zeder(n) ihre Pracht (zur Schau), süß war ihr Schatten, voller Liebreiz. Ganz verschlungen war der Unterwuchs, (wie) eine dichte Decke war der Wald. [...]*

*Über sechzig Ellen war die Zeder schorfig von(Harz-)Klumpen (übersät); Harz sickerte heraus, tropfte herab wie Regen(tropfen). [lauter Vogelgesang und Tiergeräusche erklangen]*

*Als die Zeder ihren Schatten warf, fiel Schrecken auf Gilgamesch; Lähmung ergriff seine Arme und Schwäche befiel seine Knie.“*

Gilgamesch-Epos, 5, 1-38

(Übersetzung: nach F. N. H. Al-Rawi und A. R. George 2014)

In vielen Kulturen spielt der Wald als zauberhafter Ort eine bedeutende Rolle. Im antiken Verständnis sind die Protagonisten, die dort wirken, neben verzauberten Kreaturen, vor allem Götter, Dämonen und Baumgeister.

Im Alten Ägypten versorgten **Baumgöttinnen** die Verstorbenen mit Nahrung. Zwei Platanen bildeten den Eingang zur Unterwelt. Aus der griechischen Antike stammt die Vorstellung von den **Baumnymphen**, weiblichen Naturgeistern und personifikationen, welche oftmals als Gefolge von höheren Gottheiten auftauchen. Auch die Mänaden waren solche mythischen Begleiterinnen des Dionysos, des Gottes des Weines und der Fruchtbarkeit. Zusammen mit den Satyrn – durchtriebenen Dämonen, halb Mensch halb Tier – begleiteten sie wild tanzend und laut musizierend die dionysischen Züge.

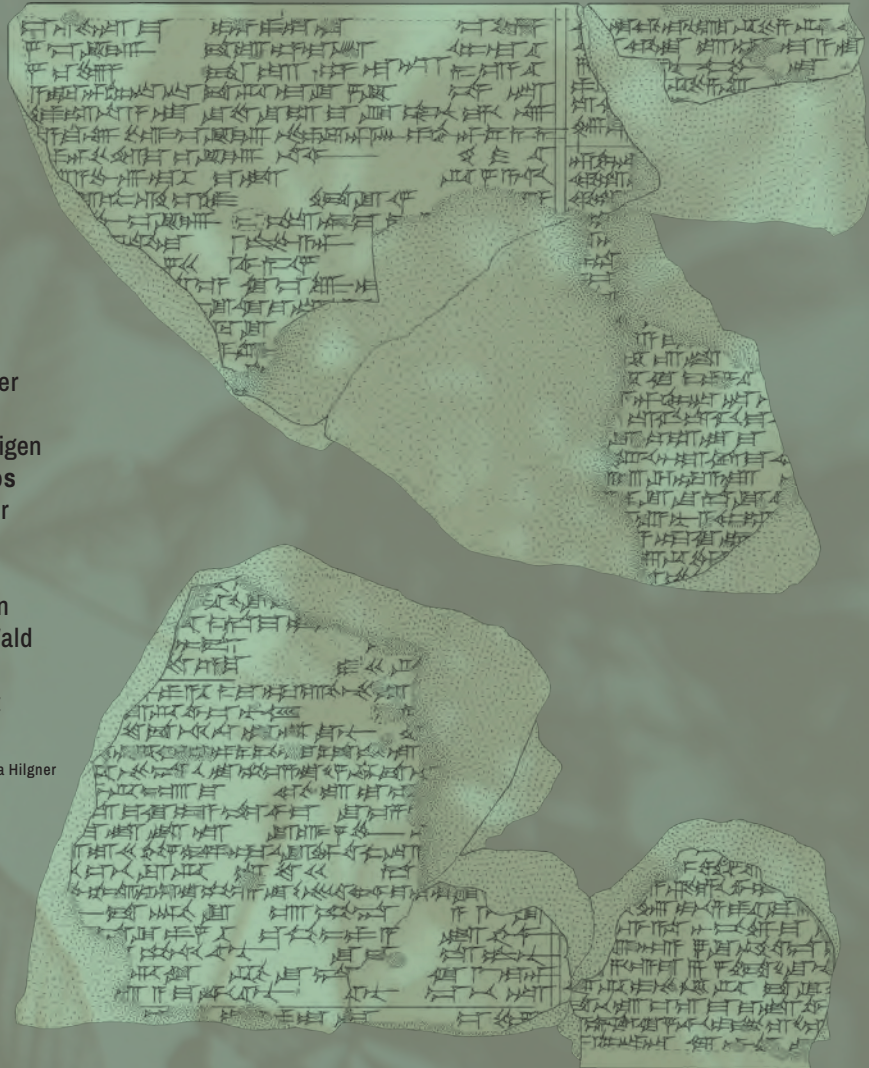


Die Gegend des alten Zweistromlands war schon in der Antike arm an Wäldern. Doch Holz war auch hier eine wichtige Ressource, dringend benötigt zum Bau der riesigen Tempel und Paläste. Im berühmten **Gilgamesch-Epos** erleben die Helden Gilgamesch und Enkidu Abenteuer im Zedernwald. Dort müssen sie zuerst den von den Göttern eingesetzten Hüter des Waldes, den Dämon Huwawa, erschlagen, bevor sie die begehrten riesigen Bäume fällen können. Eine Tontafel beschreibt den Wald als einen zauberhaften Dschungel voller Vögel und anderer wilder Tiere, der die Helden bei ihrer Ankunft in Schrecken versetzt.

Christoph Appel & Alexandra Hilgner

Gilgamesch-Epos, Tafel 5.

Umzeichnung einer Tontafel mit Keilschriftinschrift aus Niniveh. Neuassyrisch.







Trinkschale, attisch-rotfigurig, griechisch, ca. 460 v. Chr.

Die Außendekoration der Schale zeigt zwei Szenen derselben Erzählung:

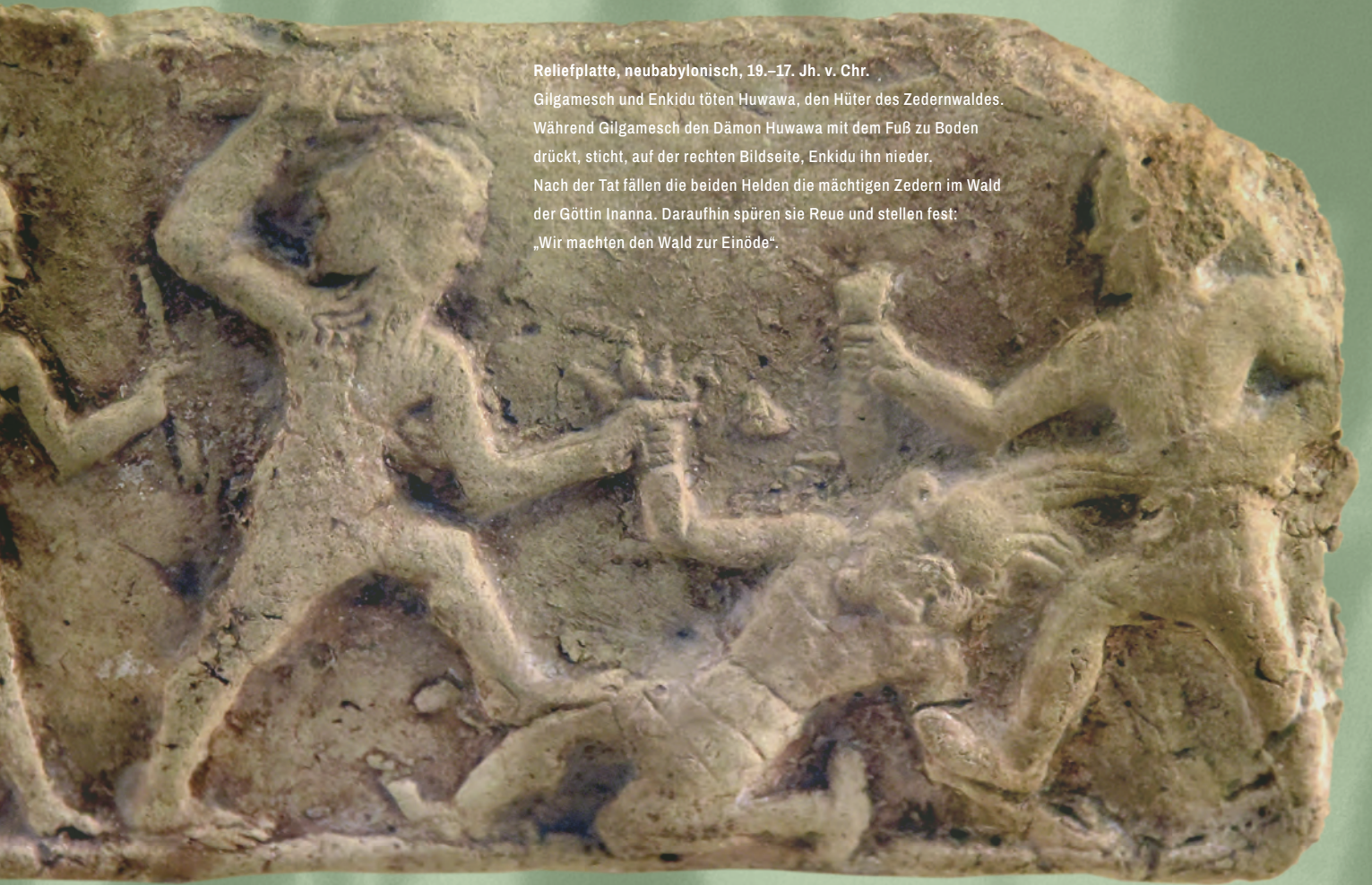
Eine Mänade ist, ermüdet von ihrem rasenden Tanz, unter einem Baum eingeschlafen, während zwei Satyrn versuchen, sich ihr mit eindeutigen Absichten zu nähern. Einer schafft es sogar, ihren Kopf zu berühren. Die Mänade wacht jedoch auf, wie die folgende Szene zeigt, und wehrt mit ihrem Thyrsos-Stab die beiden Lüstlinge ab. Der hängende Efeuzweig sowie der Baum, an dem die Mänade schläft, deuten an, dass die Szene im Wald spielt, wo sich das Gefolge des Dionysos üblicherweise trifft.

Bemalung auf einem Uschebti-Kasten, ägyptisch, späte 19. Dynastie, um 1200 v. Chr.

Im Alten Ägypten gibt es Darstellungen von Baumgöttinnen, welche die Verstorbenen mit Nahrung versorgen. Auf diesem Uschebti-Kasten, einem Behälter für Grabbeigaben in Form von kleinen Stellvertreter-Figurinen, ist es die Göttin Nut, die als nährende Mutter in Form eines Baumes repräsentiert wird. Vor ihr kniet die Verstorbene gemeinsam mit ihrem „Seelenvogel“ (Ba). Zusammen empfangen sie ein Trankopfer von der Göttin.







Reliefplatte, neubabylonisch, 19.–17. Jh. v. Chr.

Gilgamesch und Enkidu töten Huwawa, den Hüter des Zedernwaldes.

Während Gilgamesch den Dämon Huwawa mit dem Fuß zu Boden

drückt, sticht, auf der rechten Bildseite, Enkidu ihn nieder.

Nach der Tat fällen die beiden Helden die mächtigen Zedern im Wald

der Göttin Inanna. Daraufhin spüren sie Reue und stellen fest:

„Wir machten den Wald zur Einöde“.

# Der Zauberwald und seine Bewohner

Seit jeher finden sich zahlreiche fantastische Kreaturen, aber auch Schreckgestalten in Erzählungen über Wälder. So schreibt Gaius Iulius Caesar in seinem Bericht *Über den Gallischen Krieg* (58–51/50 v. Chr.), dass es im Herkynischen Wald in Germanien eine Hirschart mit einem einzelnen, sehr langen und geraden Horn auf dem Kopf gebe. Im *Physiologus*, einer frühchristlichen Naturlehre in griechischer Sprache (2.–4. Jh. n. Chr.), wird ein ziegenartiges Tier mit nur einem langen Horn beschrieben, welches sehr stark sei, sich nicht von einem Jäger fangen lasse und nur von einer Jungfrau berührt werden könne: das **Einhorn** (*monoceros*).

Das Einhorn steht auch allegorisch für Jesus Christus als Erlöser. So bekommt es eine christliche Bedeutung, die sich in der ältesten illustrierten lateinischen Ausgabe des *Physiologus* aus karolingischer Zeit (um 830 n. Chr.) und in den frühen deutschen *Physiologus*-Bearbeitungen (11.–12. Jh.) fortsetzt. Typischerweise ist das Einhorn zusammen mit einer (meist adligen) Frau dargestellt. Im späteren Mittelalter stehen diese Bilder auch mit der Verkündigung Mariä in Zusammenhang.

Daneben hält sich die Vorstellung, dass sich unter dem Horn des Einhorns ein magischer **Karfunkelstein** verberge. Beidem, sowohl Horn als auch Stein, werden heilsame Kräfte zugeschrieben. Es existieren zahlreiche Texte über den Fang von Einhörnern und darüber, wo der zauberhafte Karfunkelstein zu finden sei. So schreibt der berühmte Dichter und Minnesänger Wolfram von Eschenbach in seinem Artus- und Gralsroman *Parzival* (um 1200):

*„Ein Tier heißt monîcirus [Einhorn]  
und schätzt so sehr die reinen Mädchen,  
daß es sich zum Schlafen auf den Schoß  
von Mädchen bettet.*

*[...]*

*Wir nahmen den Karfunkelstein,  
der auf dem Stirnbein dieses Tieres  
wächst, dort unter seinem Horn.“*

W. v. Eschenbach, *Parzival* 482, 25

(Übersetzung: P. Knecht)

Alexandra Hilgner



**“In Corpore est Anima et Spiritus“.**

Theosophische Darstellung zur Alchemie  
aus einem Traktat über den Stein der Weisen.

Der Wald wird hier als Körper verstanden,  
dem sowohl die Seele in Form des Hirsches  
als auch der Geist in Form des Einhorns  
innewohnen.

Aus: Lambsprink,

De Lapide Philosophico Libellus (1678).



# Wald als Ort der Transformation

Wälder galten bereits im Altertum als Kontrast-Orte. Hier wurde der Unterschied zur warmen Helligkeit der Zivilisation in den Städten und auf den bewirtschafteten Feldern in der kalten Finsternis im Schatten der Bäume spürbar. Zu den Waldbewohnern gehörte nicht nur das Wild, wovon der Mensch sich ernährte. Dort lauerten auch andere Kreaturen – manche bewundert, andere gefürchtet. Der Wald war Schauplatz für außergewöhnlich mutige Menschen, die Ungeheuern entgegentraten und so zu Helden wurden, wie in der griechischen **Sage vom kalydonischen Eber**.

Als die Umgebung der Stadt Kalydon von einem monströsen Eber – als Strafe von der Göttin Artemis geschickt – verwüstet wurde, bat König Oineus um Hilfe. Zahlreiche junge Jäger kamen aus mehreren Regionen Griechenlands, um an der Eberjagd teilzunehmen, unter anderen die jungfräuliche Jägerin Atalante aus Böotien und Meleager, Sohn des Oineus. Im Wald begegneten sie dem Untier: Zunächst wurde es von einem Pfeil der Atalante getroffen, dann geblendet und schließlich von Meleager mit einem Lanzenstoß erlegt. Durch diese Tat wurden Meleager und Atalante zu Helden. Die Geschichte nimmt aber ein trauriges Ende, denn Meleager erschlug seine Verwandten, um Atalante zu schützen. Im Wald, einem Raum der Transformation, werden Menschen zu Helden, jedoch kann sich auch Gutes in Böses verwandeln.

Francisco José Gómez Blanco



Attisch-schwarzfigurige Trinkschale, ca. 560 v. Chr.

Darstellung einer Eberjagd, in der fünf Jäger, begleitet von ihren Jagdhunden, einen großen Eber einkreisen.

Die Darstellung bezieht sich möglicherweise auf das mythologische Ereignis der kalydonischen Eberjagd:

Hierbei versammelten sich griechische Helden, um einen riesigen Eber zu erlegen, der als Strafe der Artemis das Land von Kalydon verwüstete.





# Die Liminalität des Waldes: Kontaktzone zwischen Menschen und Göttern

In den Quellen des Altertums wird erzählt, der Wald sei von unterschiedlichsten Wesen bewohnt: magischen Tieren, scheuen Kreaturen, riesigen Monstern und launischen Gottheiten. Letztere sahen den Wald als ihr Eigentum an und konnten über die Nutzung seitens der Menschen bestimmen. Für diese Gottheiten war er auch ein Versteck, wo sie ihren Gelüsten freien Lauf lassen konnten. So entstand der **heilige Hain**: ein Waldstück, das einer bestimmten Gottheit geweiht war, der die Menschen hier mit Ritualen Respekt zollten. Häufig brachten Jäger der Gottheit – wie der Jagdgöttin Artemis/Diana – im Wald Opfer dar, um sie um Erlaubnis zur Jagd zu bitten.

Als ein sakraler Ort bedarf der heilige Hain des Schutzes. Beispielsweise war im babylonischen **Gilgamesch-Epos** der Wächter des heiligen Zedernwaldes der Dämon Huwawa. Gilgamesch und Enkidu, die nach Ruhm strebten, töteten Huwawa und fällten den Wald.

Auf die Zerstörung heiliger Bäume folgt oft **Strafe**. Der König Erysichthon, eine Figur der griechischen Mythologie, ließ die heilige Eiche der Demeter fällen. Daraufhin wurde er von der Göttin mit unstillbarem Hunger bestraft, sodass er schließlich sogar sich selbst auffraß.

Der Wald war auch Treffpunkt für die **Mänaden**. Diese – nach den mythologischen Figuren benannten – Kultanhängerinnen des Gottes Dionysos gaben sich im Wald orgiastischen Gelagen hin. Das Ende des mythologischen Königs von Theben, Pentheus, zeigt, wie stark Dionysos' Einfluss auf diese Frauen war: Nachdem Pentheus den Gott beleidigt hatte, wurde er von seiner eigenen Mutter und seinen Tanten, die im Wald am dionysischen Fest teilnahmen, im Wahn für ein wildes Tier gehalten und zerrissen.

Francisco José Gómez Blanco



**Pentheus wird von Mänaden zerrissen.**

Römisches Fresko in der Casa dei Vettii (VI 15,1)

in Pompeji, 1. Jh. n. Chr.



# Der Zauberwald im modernen Märchen

„Wie sollen wir nun aus dem Wald kommen?‘ Hänsel abertröstete sie: ‚Wart nur ein Weilchen, bis der Mond aufgegangen ist, dann wollen wir den Weg schon finden.‘ Und als der volle Mond aufgestiegen war, so nahm Hänsel sein Schwesterchen an der Hand und ging den Kieselsteinen nach, die schimmerten wie neugeschlagene Batzen und zeigten ihnen den Weg.“

Jacob und Wilhelm Grimm, Hänsel und Gretel.

Kinder- und Hausmärchen 15 (Berlin 1812).

Als Jacob und Wilhelm Grimm im 19. Jahrhundert mit der Sammlung volkstümlicher Erzählungen begannen, rechneten sie nicht damit, dass ihre Arbeit bis in die heutige Zeit so breiten Anklang finden würde. Märchen sind Sinnbild für den jeweiligen Zeitgeist: Zu Lebzeiten der Grimms spiegelten sich die Vorstellungen des aufstrebenden Bürgertums in den Erzählungen wider. Bis heute werden Märchen stetig neu vor dem aktuellen gesellschaftlichen Hintergrund interpretiert.

Im Märchen *Hänsel und Gretel* ist der Wald ein wichtiger Ort, der mit einer fantastischen, aber auch **furchteinflößenden Anderswelt** gleichgesetzt werden kann. Erst im Wald, am Ort des Übergangs, können die Kinder sich ihren Ängsten stellen, erfahren ihre Heimatlosigkeit und finden, erwachsener als zuvor, den Weg zurück nach Hause.

In den meisten Kulturen ist der Wald ein Ort des Gegensatzes zur zivilisierten Gesellschaft. Aber nicht in jeder Kultur hat er die gleiche Bedeutung: Während in *Hänsel und Gretel* der Wald ein Ort des Übergangs ist, werden im römischen Gründungsmythos Romulus und Remus durch den Wald und die Wölfin **gerettet**.

Michelle Frank



Hänsel und Gretel folgen den Kieselsteinen, um wieder nach Hause zu finden.

Zeichnung „Hänsel und Gretel“ von Alexander Zick (1845–1907).



Die Wölfin Luperca säugt Romulus und Remus,  
die späteren Gründer Roms.

Silberdenar, Römische Republik, 137 v. Chr.









# Vom Zauber des Wassers

Die Wasserwelt und ihre Bewohner faszinieren den Menschen seit jeher. Welche Wunderwesen, welche Gefahren verbergen sich unter der schillernden Oberfläche der Flüsse, Seen und Meere? Schon früh wird von **Wasserwesen** erzählt, die den Menschen in ihren Bann ziehen. Die griechische Mythologie berichtet von den Sirenen, die ahnungslose Seefahrer mit ihrem Gesang betören, nur um sie dann hinterrücks zu überfallen und zu töten.

Wassergeister und -dämonen, Nymphen, Schlangwesen oder der biblische Leviathan – weltweit finden sich in den Mythologien und im Volksglauben die unterschiedlichsten Figuren, die im und rund ums Wasser leben.

Verschiedene **Gottheiten** werden mit dem Wasser in Verbindung gebracht. In den altorientalischen Mythologien werden Meeresgötter als Anfang aller Dinge verehrt: Aus den Urozeanen gingen nicht nur andere Götter hervor – hieraus entstand sogar die ganze Welt. In der Antike wurden Flüsse und Meere personifiziert, wie der Rhein

(Rhenus), der Nil (Nilus) und die Seine (Sequana). Gottheiten wie Poseidon/Neptun beherrschten das Meer. Im Alten Ägypten galt der Gott Hapi als Personifikation des Nils und der Nilschwemme, der in diesem Zusammenhang auch für Fruchtbarkeit steht. In vielen Kulturen wurden den Wasser- und Flussgottheiten Opfergaben dargebracht. Die kulturübergreifend starke **Verbindung von Wasser und Religion** zeigen auch die zahlreichen heiligen Quellen oder Brunnen. Ihnen wird eine heilsame Wirkung auf Körper und Geist zugeschrieben, andere Quellen galten sogar als Orakelstätten.

Sabrina Niedereiz

Römische Münze mit Darstellung des Flussgottes Nilus, ca. 130–133 n. Chr. Auf der Rückseite des Silberdenars ist der Flussgott Nilus dargestellt, eine römische Personifikation des Nils. Der Gott hält ein Füllhorn und Schilf in der Hand, ein Nilpferd und ein Krokodil flankieren die Szene.

„Die Okeaniden“ von Gustave Doré, 1860.

Die mythologischen Okeaniden sind die zahlreichen Töchter der Meeresgötter Okeanos und Tethys. Wie Nymphen wirken sie im Meer und in Süßgewässern. Meist erscheinen sie in Frauengestalt.







人魚図

一名海魚

越中国放生湖四方浦すずめて  
獲れしと云はばさまなげいぬ鉄炮  
四百五十挺ありありとあり

頭 三尺五寸

文 三丈五尺

脇毛長三丈八尺

兩腋目三ツ宛有

角九リ二本金色之

下腋朱の如く赤き

鱗小魚の如き節有

尾ハ鯉の如く

此の魚を一歳目々人ハ

壽令長久し魚事

災難除けの如き一生仕合

よく福徳を濟すこと

あり



文化二廿五月



# Von Meerwundern und anderen seltsamen Wesen

Bis weit in die Neuzeit hinein war wenig darüber bekannt, welche Wesen sich in den Tiefen der Meere und Seen verbergen. So schuf die menschliche Fantasie allerlei Seeungeheuer, Meerjungfrauen, Riesenkraken und seltsame Fischwesen, die sich in Erzählungen, auf Seekarten und Gemälden finden.

Mittelalterliche Texte berichten häufig von **Ungeheuern**. Wie man sich diese Wesen und ihre Lebensräume vorstellte, zeigt beispielsweise eine Handschrift des anonym verfassten *Wigamur*, die mit zahlreichen Abbildungen versehen ist.

**Meer(jung)frauen** begegnen uns in vielen Kulturen. Sie können vielerlei Gestalt annehmen: Die Sirenen der griechischen Mythologie waren eher vogelähnlich. Im Mittelalter erzählte man sich von Melusine, deren wahre Gestalt als Wasserfee mit Schlangenleib ihr Ehemann nicht sehen durfte. Über Hans Christian Andersens Märchen von der kleinen Meerjungfrau bis hin zur Loreley am Rhein faszinieren Meerjungfrauen bis heute.

„Ningyo no zu“. Japanischer Holzschnitt, 1805.

Dieses japanische Flugblatt berichtet über den Fang einer Ningyo (Meerjungfrau) in der Provinz Etchū im Jahr 1805.

Von der großen Faszination zeugt auch die ausgestellte Figur aus einer Wunderkammer, deren Aussehen beeinflusst ist durch die **Ningyo**, ein fischähnliches Wesen aus dem japanischen Volksglauben. Das Fangen einer Ningyo soll Sturm und Unglück verursachen.

Solche präparierten Ausstellungsstücke wurden von japanischen Fischern zunächst für einheimische Schausammlungen hergestellt, die angeblich echte Meerjungfrauen zeigen sollten. Meist bestanden sie aus den Oberkörpern von Affen, die mit Krallen, Haizähnen, Haaren oder Schuppen ausgestaltet und auf Fischkörper aufgesetzt worden waren. Im Zuge der Kolonialisierung gelangten diese Objekte als exotische Attraktionen auch in europäische Sammlungen.

Sabrina Niederelz



**„Sirene von Canosa“, Statuette, griechisch, 4. Jh. v. Chr.**

Sirenen mit Vogelattributen wurden ab ca. 400 v. Chr. im Grabkontext als Helferinnen der Totenklage dargestellt. Die Leier in der Hand und die erhobene Hand als typische Trauergeste unterstreichen diese Funktion.

**Zwei Seiten mit Abbildungen aus einer „Wigamur“-Handschrift, um 1475 n. Chr.**

Die Meerfrau Lespia (im Bildvordergrund als nackte Frau) sperrt den Prinzen Wigamur und ihre beiden Töchter in einer Höhle im Meer ein, während sie jagen geht. An einer Leine führt sie das männlich gezeichnete Meerwunder – ein fantastisches Mischwesen.

Das von der Meerfrau eingesperrte Meerwunder befreit sich und tötet ihre Töchter (Szene links in der Höhle). Danach nimmt es Wigamur mit aus der Höhle und führt ihn zu sich auf den Meeresboden. Dort erzieht das Meerwunder den Knaben und wird zu seinem Lehrmeister.





In den bergen vil gelaget  
 Es was ick auch vil lieb betaget  
 So sie die kind so wol bezeit  
 Als sy aber von ick scheid  
 So heutz sy nimen vil grosse stam  
 Fure die hol das ick kin



An ick selber sy do rach  
 Len schaden vnd her kindertod  
 Vnd da der künig palterotzt  
 Semer sin ander waudt het vloem  
 Durch die land vnd den zorn  
 Sab sy ick selber nimen schlag

# Ambivalentes Wasser: lebensfördernd und lebensbedrohend

Ohne Wasser ist kein Leben möglich – aber Wasser kann auch lebensbedrohlich sein.

Wasser bildet die **Lebensgrundlage** für alle Pflanzen, Tiere und Menschen. Zahlreiche frühe Texte, Reliefs und Mosaiken aus der ganzen Welt zeugen davon, dass die Menschen sich dessen bewusst waren. In vielen Kulturen gilt das Wasser als **Ursprungsort des Lebens**. Die indische, die ägyptische und die mesopotamische Mythologie sprechen in Bezug auf die Schöpfung von einem Urwasser bzw. Urozean.

Wasser fördert das Leben – auch auf dem Land: Niederschläge oder künstliche Bewässerung ermöglichen erst die Landwirtschaft und die Produktion von Nahrungsmitteln.

In Alten Ägypten, einem Land, in dem es kaum Niederschläge gab, versorgte der Nil die Menschen mit Wasser und er war die wichtigste Verkehrsader. Die großen jahreszeitlichen Schwankungen des Nilwasserspiegels hatten eine doppelte lebensspendende Wirkung: Der steigende Nil bewässerte die Felder und bedeckte sie mit fruchtbarem Schlamm. Die Menschen passten sich an die jahreszeitlichen Schwankungen an und konnten sich so von der Landwirtschaft ernähren.

Andererseits kann zu viel Wasser auch **gefährlich und furchterregend** sein: Überschwemmungen können Siedlungen und landwirtschaftliche Flächen zerstören. Bei der Überquerung von Flüssen und Fahrten auf dem Meer fürchtete man gefährliche Tiere im Wasser – und die Gefahr des Ertrinkens.

Judit Garzón Rodríguez

Mosaik mit verschiedenen Meerestieren, römisch, ca. 100 v. Chr.  
Dieses Mosaik aus Pompeji illustriert, einem Aquarium gleich, den reichen Überfluss des Meeres.







# Wasser als göttliche Ursubstanz

Als Ursymbol des Lebens ist Wasser ein Hauptelement in vielen Schöpfungsgeschichten und der Beginn von allem. Diese göttliche „Ursubstanz“ findet sich in den schriftlichen, bildlichen und mündlichen Überlieferungen verschiedener Kulturen.

Bereits sehr frühe Quellen aus Mesopotamien aus dem 3. Jahrtausend v. Chr. bezeugen die Verehrung des Wassers. Der sumerische Gott **Enki** gilt als Herr des unterirdischen Süßwassers, er stammt von der Göttin Nammu, dem Urozean, ab. Den Mythen zufolge ist Enki mit Quellen und den Flüssen Euphrat und Tigris verbunden, die auf bildlichen Darstellungen des Gottes aus seinen Schultern fließen. Er versorgte sie mit „a“: Das sumerische Wort bedeutet sowohl „Wasser“ als auch „Sperma“, was für die Befruchtungsfähigkeit des Gottes und seines Elements steht.

In der altägyptischen Religion wird Wasser als das Urelement beschrieben, aus dem **Atum** hervorging, der Gott, der das Universum erschaffen sollte. Auch der griechische Naturphilosoph Thales von Milet (624–546 v. Chr.) war der Ansicht, dass alle Stoffe nur verschiedene Aspekte des Urstoffes Wasser darstellen.

In vielen Kulturen wurden bestimmte Gewässer – seien es Flüsse, Seen oder Ozeane – mit der Entstehung bestimmter **Gottheiten** in Verbindung gebracht. Andererseits können es auch die Götter sein, die bestimmte Gewässer erschaffen.

Im Alten Ägypten war der **Krokodilgott Sobek** bereits zu Anfang der pharaonischen Zeit (ca. 3032–2707 v. Chr.) der Herr des Wassers, der Sümpfe, Seen, Flüsse und der Kanäle. Er war ein ambivalenter Gott: Er wurde gefürchtet, aber auch verehrt, sodass er im Laufe der Zeit auch zu einem Fruchtbarkeits- und Schöpfergott wurde.

Flussgottheiten wurden gerne auf römischen **Münzen** dargestellt. Es waren die Kaiser, die über die Münzprägung bestimmten. So schickten sie politische Botschaften hinaus ins ganze Reich. Die Bevölkerung konnte durch die Personifikationen von Flüssen auf den Münzbildern wichtige politische Ereignisse, zum Beispiel erfolgreiche Feldzüge oder die Ausrichtung großer Festlichkeiten, geografisch zuordnen.

Judit Garzón Rodríguez & Maral Schumann



*„Und die Erde war wüst und leer,  
und es war finster auf der Tiefe;  
und der Geist Gottes schwebte auf dem Wasser“*

1. Buch Mose



#### **Münzen mit Flusspersonifikationen, Römische Kaiserzeit.**

(oben:)

Kaiser Domitian stellt sich als Opferherr bei den Säkularfeiern dar und macht durch die Personifikation des Tibers zu seinen Füßen klar, dass die Feiern in Rom stattfanden (88 n. Chr.).

(unten:)

Für Kaiser Trajan war die Donau von großer Wichtigkeit, denn diesen Fluss musste er mit seinem Heer in den Feldzügen gegen die Daker mehrfach überqueren. Münzen aus Trajans Regierungszeit, die einen wohlgesonnenen „Danuvius“ zeigen, berichteten jedem, der diese Münze in Händen hielt, von der gefahrlosen Überwindung des Flusses und vom Erfolg der Feldzüge (103–111 n. Chr.).





Statuette eines falkenköpfigen Krokodils, ägyptische Spätzeit, ca. 720–332 v. Chr.  
Der ägyptische Gott Sobek wird gewöhnlich als Krokodil oder als Mann mit einem Krokodilkopf dargestellt, manchmal aber auch als Krokodil mit einem Falkenkopf. In dieser besonderen Mischform, die als Sobek, der Herr von Pai (Soknopaios), bekannt ist, wurde er vor allem in griechisch-römischer Zeit als Orakel- und Heilgott identifiziert, insbesondere in der Gegend von Fayum, südwestlich des heutigen Kairo.





**Abrollung eines mesopotamischen Siegels, altakkadische Periode, ca. 2300 v. Chr.**

Die Szene auf diesem (im Original nur 4 cm hohen) Rollsiegel (s. linke Seite) zeigt verschiedene mesopotamische Gottheiten, darunter den Gott Enki, aus dessen Schultern die Flüsse Euphrat und Tigris entspringen. Enki ist der Gott der Weisheit, Magie und Heilkunst sowie Herrscher des kosmischen Sübwasserozeans Abzu.



# Wasser als Heilmittel

Statuette der Dea Sequana,  
gallo-römisch, ca. 40 v. Chr.  
bis ca. 20 n. Chr.

Ein Bildnis der Dea Sequana, Göttin  
der Seine, stehend in einer Barke,  
wurde 1933 gemeinsam mit einer  
Satyrfigur in dem Heiligtum an der  
Seinequelle gefunden.



Wasser spielt eine wichtige Rolle in religiösen und rituellen Praktiken – insbesondere im Zusammenhang mit der Heilung von Verletzungen oder Krankheiten. Ein regionales Beispiel sind die **Thermalquellen** in Wiesbaden, deren heilende Wirkung bereits von den Römern gepriesen wurde. Noch heute wird das 25.000 Jahre alte Wasser des Wiesbadener Kochbrunnens in Gläser abgefüllt und getrunken, um Krankheiten oder Entzündungen zu lindern.

Die heilende Wirkung von Wasser wurde bereits im Alten Ägypten geschätzt, was anhand der sogenannten **Horusstelen** deutlich wird. Auf einer solchen Stele ist der nackte Kindgott Horus abgebildet, der triumphierend auf Krokodilen steht und weitere gefährliche Tiere (meistens Schlangen, Skorpione, eine Gazelle und einen Löwen) in den Händen hält. Über Horus ist eine Maske des Schutzgottes Bes wiedergegeben, der Unheil vertreiben soll.

Auf allen Seiten der Stele sind magische Texte eingraviert. Die Inschriften dienen zum Beispiel dem Schutz vor gefährlichen Tieren, speziell gegen Schlangenbisse und Skorpionstiche. Bilder und Texte spielen auf mythologische Themen an, wenn z. B. der Kindgott Horus von Skorpionen gestochen und anschließend von seiner Mutter Isis oder anderen Gottheiten geheilt wird.



Größere Horusstelen wurden in den öffentlichen Teilen von Tempeln aufgestellt und mit Wasser übergossen, damit es die heilende Zauberkraft der Texte und Abbildungen aufnahm. Dadurch entstand ein magisch wirksames Heilwasser, das sowohl getrunken als auch äußerlich angewandt wurde. Kleine Horusstelen wurden als Amulette um den Hals getragen.

Der wohl bekannteste Wallfahrtsort der heutigen Zeit dürfte **Lourdes** sein. Dorthin pilgern jedes Jahr Hunderttausende Kranke. Durch das wundertätige Quellwasser erhoffen sie sich Heilung von ihren Leiden.

Ein Quellheiligtum der gallo-römischen Kultur ist das der Quell- und Flussgöttin **Sequana**, welches sich am Ursprung der Seine befindet (etwa 30 km von Dijon). Ähnlich wie Lourdes heutzutage, wurde dieser Ort in römischer Zeit von Pilgern aufgesucht, die sich Heilung durch das Quellwasser der Sequana erhofften. Ob das in einem Becken aufgefangene Wasser getrunken, in Bandagen angelegt oder für Bäder verwendet wurde, ist unbekannt. Die Gläubigen brachten der Göttin Opfer- und Votivgaben dar: Münzen, oder auch Votivbleche in Form von denjenigen Körperteilen, die von der Krankheit befallen waren.

Jessica Knebel

**Kochbrunnen in Wiesbaden, modern.**  
Die Thermalquellen in Wiesbaden wurden bereits von den Römern genutzt.



Horusstele, Ende der ägyptischen Spätzeit bis Ptolemäerzeit, ca. 380–200 v. Chr.  
Wasser, das über die 19 cm hohe Horusstele gegossen wurde, bekam dadurch magische Kräfte: Es konnte Krankheiten vorbeugen und heilen und vor gefährlichen Tieren schützen.

# Wasser in Märchen und Heldengeschichten

## *Das Wasser des Lebens*

*„Es war einmal ein König, der war krank, und niemand glaubte, daß er mit dem Leben davonkäme. Er hatte aber drei Söhne, die waren darüber betrübt, gingen hinunter in den Schloßgarten und weinten. Da begegnete ihnen ein alter Mann, der fragte sie nach ihrem Kummer. Sie sagten ihm, ihr Vater wäre so krank, daß er wohl sterben würde, denn es wollte ihm nichts helfen. Da sprach der Alte: ‚Ich weiß ein Mittel, das ist das Wasser des Lebens, wenn er davon trinkt, so wird er wieder gesund: es ist aber schwer zu finden.‘“*

Jacob und Wilhelm Grimm, Das Wasser des Lebens. Kinder- und Hausmärchen 97 (Berlin 1815).

Wasser mit heilenden Kräften? Geheimnisvolle Ortschaften, die unter einem Gewässer versteckt sind? Verschiedene Vorstellungen über Wasser sind uns bis heute aus Märchen oder Heldengeschichten vertraut. Im Märchen *Das Wasser des Lebens* der Brüder Grimm begeben sich zwei Königs-söhne auf die Suche nach dem Wasser des Lebens – einem mit heilsamen Kräften ausgestatteten Wunderwasser.

In anderen Märchen und Heldengeschichten fungiert Wasser als eine **Barriere** zu einer anderen – häufig zauberhaften – Welt.

In höfischen Erzählungen des Mittelalters überqueren die Protagonisten Flüsse oder werden von seltsamen Meerwesen oder Feen unter Wasser geführt und gelangen so in die Anderswelt. Die mittelalterliche Artus-Tradition erzählt vom Schicksal des jungen Lanzelet, der von einer Fee vor Verfolgern gerettet wird und mit ihr durch einen Brunnen auf eine geheimnisvolle Insel mitten in einem See gelangt. In einer anderen Erzählung trifft der Ritter Iwein auf eine feenhafte Quellenhüterin, die man nur durch einen besonderen Mechanismus an ihrer Quelle erreicht, der Sturzfluten und Unwetter hervorruft.



Der Frau-Holle-Teich in Nordhessen ist einer alten Sage nach unendlich tief und bildet den Eingang zum Reich von Frau Holle. Auch im später entstandenen Märchen *Frau Holle* der Brüder Grimm muss die Protagonistin in einen Brunnen springen bzw. fallen, um in das Zauberreich von Frau Holle zu gelangen.

Jessica Knebel

**Statue am Frau-Holle-Teich auf dem Hohen Meißner, 2004.**

Hölzerne Frau-Holle-Statue von Viktor Donhauser. Der sagenumwobene Teich im nordhessischen Werra-Meißner-Kreis wird bereits seit dem 17. Jahrhundert im Zusammenhang mit Frau Holle erwähnt. Die Brüder Grimm besuchten ihn im frühen 19. Jahrhundert.









Wüste

# Im Bann der Wüste

*„Die Wüste kann der Tempel Gottes ohne Mauern genannt werden. ... Obwohl Gott überall anwesend ist und die ganze Welt als seine Domäne betrachtet, glauben wir, dass seine Lieblingsplätze die Einsamkeit des Himmels und der Wüste sind.“*

(Eucherius von Lyon, De laudi eremi, Kap. 3)

*„Die Wüste wächst: weh, wer zur Wüste ward!  
Wüste ist Hunger, der nach Leichen scharrt.  
Ob Quell und Palme sich hier Nester baun –  
Der Wüste Drachenzähne kaun und kaun [...].“*

(Friedrich Nietzsche, Gedicht-Fragment NF XI 299)



Wüsten sind bizarre Landschaften, die in den Vorstellungswelten und Überlieferungen vieler Kulturen eine wichtige Rolle spielen. Wüsten lösen tiefeschürfende Emotionen aus, die widersprüchlich, aber zugleich religiös aufgeladen sind. Diese Emotionen sind durch menschliche Erfahrungen im Umgang mit Wüsten geprägt.

Abschreckend, anziehend und geheimnisvoll zugleich, bilden Wüsten in vielen Kulturen der Vergangenheit und Gegenwart Kontrast-Orte – eine „Anders-Welt“, die aufgrund ihrer Abgeschiedenheit, Endlosigkeit und Ewigkeit mit dem Göttlichen assoziiert wird oder als Aufenthaltsort für Geister, Dämonen, Fabelwesen und vielerlei bedrohliche Kreaturen betrachtet wird. Die Wüste erscheint häufig als ein ambivalenter Raum, in dem Grenzen überschritten werden: Sie kann ein Ort der Verbannung, des Todes und Übergangs ins Jenseits, aber auch ein Ort der spirituellen Befreiung, der Neu- oder Wiedergeburt und der Überwindung des Todes sein.

Seit jeher haben Menschen Wüsten als Orte für die Begegnung mit dem Göttlichen und als Raum für Offenbarungen genutzt. Sie haben in diesen Gegenden religiöse Gemeinschaften begründet und sie immer wieder für verschiedene Rituale aufgesucht, um Grenzerfahrungen und innere Wandlungen zu erleben.

Die menschlichen Vorstellungen von der Wüste sind vielfältig und voller Kontinuitäten und Wandlungen zugleich. Folgt uns auf einen Streifzug durch Erzählungen, Mythen und Legenden!

Ulrike Steinert

# Wunder und Schrecken der Wüste



Darstellung des Basilisken als Mischwesen  
zwischen Schlangendrache und Vogel.

Radierung von Melchior Lorck (1548).

Die Wüste repräsentiert häufig eine „Gegenwelt“, einen Kontrast-Ort zur zivilisierten Welt der Städte und Siedlungen, der gleichermaßen voller Schrecken und Wunder ist. Dieses Wüstenbild ist sowohl in den Kulturen des Orients wie auch im Abendland bereits in der Antike verbreitet. Wüsten werden als einsame, lebensfeindliche Gegenden voller realer Gefahren wahrgenommen, in denen man von wilden, gefährlichen Tieren wie giftigen Schlangen, Skorpionen und Löwen, von Räubern oder

anderen Gesetzlosen bedroht wird. Neben diesen realen Wesen bevölkerte die menschliche Fantasie die Wüste auch mit allerlei Wundervölkern und sagenhaften Fabeltieren wie Riesenschlangen oder Drachen.

Zu den faszinierendsten Wüstenwesen aus der Fabelwelt der Antike und des Mittelalters zählt der **Basilisk**. Bereits der römische Naturkundler Plinius der Ältere (1. Jh. n. Chr.) beschreibt ihn als eine Schlangenart, die in der libyschen Wüste (*Cyrenaica*) vorzufinden sei und übernatürliche Kräfte besitze. So könne der Basilisk allein durch seine Berührung oder seinen Atem „Kräuter versengen und Steine sprengen“. Als besonders gefährlich für den Menschen galt der tödliche Blick des Basilisken, der, ähnlich wie der seiner Mutter, der Gorgonin **Medusa**, seine Feinde versteinern oder verbrennen könne.

Der römische Dichter Lucan (1. Jh. n. Chr.) beschreibt, wie der Basilisk entstand: Der griechische Held Perseus köpfte die schlangenhaarige Medusa und flog mit Hilfe der fliegenden Schuhe des Götterboten Hermes über Libyen nach Griechenland. Dabei sei bei der Berührung ihres tropfenden Blutes mit dem Wüstensand eine Vielzahl von übernatürlichen Kreaturen und Schlangen hervorgebracht worden.

Sibel Ousta





**Medusa-Kopf aus Ton. Italien; ca. 6. Jh. v. Chr.**

Solche Darstellungen könnten eine magische Schutzfunktion (z.B. zur Abwehr von Übel) erfüllt haben.

*„So flog er unter Westwind in anderer Richtung und nahm seinen Weg über Libyen hinweg, das weder Bebauung noch Bepflanzung kennt, weil es Glutgestirnen und Helios ausgesetzt ist. [...] So dürr in jenem Land das Erdreich ist, so wenig sein Gefilde irgendetwas Nützliches hervorbringt, wurde es dennoch vom Gallert des faulig tropfenden Medusenhaupts, von grausem Tau aus Ungeheuerblut befruchtet — die Hitze hegte diesen Tau und kochte ihn im mürben Sande fest. Als die Fäulnis hier zum ersten Mal einen Kopf vom Staub emportrieb, führte sie [...] (den) Basilisk (herauf), der sich alle Untertanen weit und breit vom Leib hält und in leergefegter Wüste König ist.“*

Lucan, Pharsalia, Buch 9, 693-726 (Übersetzung W. Ehlers 1978)



**Perseus mit dem abgeschlagenen Haupt der Medusa.**

Bronzestatue von Benvenuto Cellini (Florenz, Italien; 16. Jh.).

# Wo Geister und Dämonen wohnen



Der Glaube, dass Wüsten von Dämonen und Geistern bewohnt sind, hat eine erstaunlich lange Geschichte – bis heute. Diese Wesen gelten oft als gefährlich, bedrohlich oder zumindest ambivalent. Bereits Texte und Artefakte aus dem antiken Mesopotamien belegen das Bild der Wüste als Raum, welcher der geordneten Welt gegenübersteht, und in dem sich „Anders-Wesen“ wie krankheitsbringende Dämonen oder unversorgte Geister von Verstorbenen aufhalten. Die Andersartigkeit der Dämonen und ihre Verbindung zur Wüste werden häufig durch ihre Mischwesengestalt ausgedrückt.

Eine solche negative Gestalt ist die mesopotamische Dämonin **Lamaschtu**. Diese Krankheitsdämonin hatte es insbesondere auf Säuglinge abgesehen. Typische Elemente ihrer Gestalt, welche auf **Schutzamuletten** dargestellt ist, sind ihr Löwenkopf mit Mähne und Kopfschmuck, Eselsohren, ihr nackter Oberkörper mit hängenden Brüsten sowie Vogelfüße. Häufig hält sie Schlangen in den Händen; ein Schwein und ein Hund saugen an ihrer Brust.

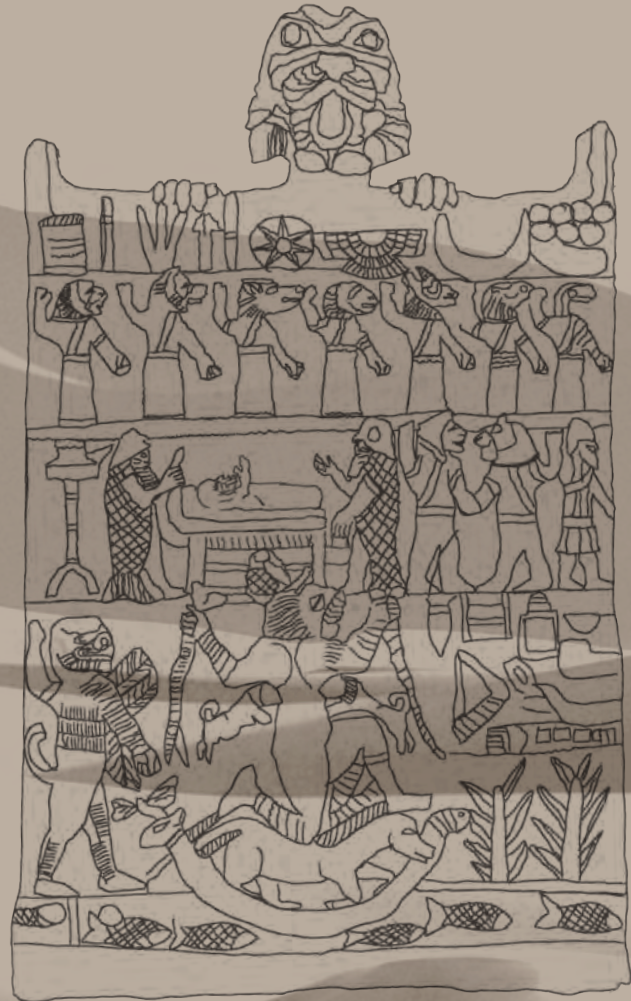
David Usieto Cabrera & Ulrike Steinert

Schutzamulett gegen die Dämonin  
Lamaschtu. Mesopotamien.  
Ca. 900-600 v. Chr. Louvre.



### **Zeichnung des Lamaschtu-Amuletts.**

Mesopotamische Amulette gegen Lamaschtu bestehen oft aus mehreren Bildregistern. In der Hauptszene im unteren Register ist die Dämonin auf einem Esel stehend in einem Boot dargestellt, das sie in die Unterwelt bringen soll. Hinter Lamaschtu steht der Dämon Pazuzu, der Lamaschtu mit erhobenem Arm abwehrt. Im rechten Bereich des Registers sind verschiedene Gegenstände dargestellt, die man in Abwehrritualen der Dämonin als Reiseproviant mitgab. Weitere Register zeigen eine Szene mit mythischen Heilern, die einen im Bett liegenden Kranken betreuen, weitere Schutzdämonen in Abwehrgestus sowie eine Reihe von Göttersymbolen. Am oberen Rand des Amuletts lugt der Kopf des Dämons Pazuzu hervor.





**Figurine des Dämonen Pazuzu (Kopie; Mesopotamien; ca. 900–600 v. Chr.).** Der Dämon Pazuzu war der Gegenspieler der Lamaschtu. Er wurde in Form von Statuetten, auf Amuletten oder Anhängern dargestellt. Im Westen bekannt geworden durch den Film „Der Exorzist“ (1973), galt Pazuzu im alten Mesopotamien als ambivalenter Akteur. An seiner unverwechselbaren Gestalt stechen sein Hundemaul mit den gefletschten Zähnen, der Hundeleib, die Vogelfüße, Raubtierpranken, der Skorpionschwanz und der erigierte Penis mit Schlangenkopf hervor. Pazuzu konnte auch mit Flügeln dargestellt werden, die ihn als Winddämon ausweisen.



**Schutzamulett gegen die Dämonin Gelou, auch Lamia genannt,**  
mit griechischer Inschrift (Ägypten; 4.–7. Jh. n. Chr.)

Das Motiv der kindstötenden Dämonin wurde in vielen Kulturen der Antike und des Mittelalters überliefert. Sie erscheint je nach kulturellem Kontext unter verschiedenen Namen. Auch die Tradition magischer Schutzamulette lebte fort. Auf einem frühbyzantinischen Bronzemedallion wird die kindstötende Dämonin Gelou (halb Schlange, halb Frau) auf dem Boden liegend von einem Reiterheiligen (dem heiligen Sisinnos, dem Schutzpatron der Kinder) mit einem Kreuzstab durchbohrt. Die Schlange, ein bedrohliches Tier der Wüste, erscheint hier als Sinnbild für Tod, Verderben und das Böse schlechthin. Die Assoziation von tödlichen Wüstenschlangen mit einer mächtigen weiblichen Dämonin erinnert an Medusa in der griechischen Mythologie, deren Kopf auf Amuletten als Schutz gegen böse Mächte fungiert.



# Die Wüste im religiösen Leben



## **Abrollung eines Rollsiegels.**

Darstellung eines Heilungsrituals in einer Rohrhütte

(Mesopotamien; ca. 900–800 v. Chr.).



## **Darstellung des schalkköpfigen Gottes Anubis,**

der die Mumie des Grabbesitzers umorgt. Sie werden flankiert von den Göttinnen Isis und Nephthys in Gestalt zweier Falken.

Malerei aus dem Grab des Amennakht (TT218) in Deir el-Medina,

Theben (Ägypten; ca. 1250 v. Chr.).



Im alten Ägypten und Mesopotamien bildete die Wüste einen mythologischen Kontrastort zum Bereich der bewohnten, fruchtbaren Flusstäler. Die Wüste spielte eine wichtige Rolle im religiösen Leben: als Ort für Rituale der Heilung und Reinigung oder für Rituale der Transformation und des Übergangs.

Die antiken Hochkulturen des Vorderen Orients – Mesopotamien und das alte Ägypten – waren an den großen Strömen Nil bzw. Euphrat und Tigris gelegen und von Wüsten oder Steppen umgeben. Der täglich erlebte Kontrast zwischen den bewohnten, fruchtbaren Flusstälern und der Ödnis der Wüsten spiegelte sich auch in der Mythologie und Religionspraxis. Die Wüsten wurden aufgesucht für Rituale der Heilung und Reinigung, wie auch für Rituale der Transformation und des Übergangs.

Im alten Ägypten galt die **Wüste als heiliger Ort**, an dem die Toten in Pyramiden und Gräbern bestattet wurden, bereit, mit der untergehenden Sonne in die Unterwelt zu gelangen. Die Wüste war das Reich von Seth, dem Gott des Chaos, und zugleich ein Ort des Übergangs ins Jenseits.

Der **Schakalgott Anubis** – in Anlehnung an sein tierisches Gegenstück, das man nachts in den Nekropolen umherstreifen sehen konnte – war für die Einbalsamierung des Leichnams und die Pflege des mumifizierten Körpers zuständig. In der Praxis wurden diese Aufgaben von Balsamierungs-Priestern übernommen, die während dieser komplexen Rituale **Anubis-Masken** trugen.

Die Mesopotamier (wie auch ihre Nachbarn in Israel) nutzten die Wüste als Ort für **religiöse Rituale der Heilung und Reinigung**. Die Wüste (Wildnis) galt dabei als ein reiner Ort des Übergangs zur Unterwelt, an den jegliches Übel und krankheitsbringende Dämonen verbannt werden konnten, und wo auch Heilpflanzen gesammelt wurden.

Nicky van de Beek & Sibel Ousta

Kopf eines Schakals,  
den Gott Anubis repräsentierend, aus dem Grab des Pharaos Tutanchamun  
(Theben, Ägypten, Tal der Könige; 14. Jh. v. Chr.).





#### Wüstengeist Asasel und Sündenbock.

Elfenbeintarsie aus Megiddo, 12. Jh. v. Chr.

„Von der Gemeinde der Israeliten soll er zwei Ziegenböcke für ein Sündopfer [...] nehmen. [...] Für die beiden Böcke soll er Lose kennzeichnen, ein Los für den Herrn und ein Los für Asasel. [...] Der Bock, für den das Los für Asasel herauskommt, soll lebend vor den Herrn gestellt werden, um für ihn Sühne zu erwirken, damit er für Asasel in die Wüste geschickt werde. [...] (Der Priester) soll seine beiden Hände auf den Kopf des lebenden Bockes legen und über ihm alle Schuld der Israeliten und alle ihre Frevel mitsamt all ihrer Sünden bekennen. Nachdem er sie so auf den Kopf des Bockes geladen hat, soll er ihn durch einen bereitstehenden Mann in die Wüste schicken und der Bock soll alle ihre Sünden mit sich in die Einöde tragen. Hat er den Bock in die Wüste geschickt, dann soll(en) (der Priester) seinen Körper in Wasser an einem heiligen Ort baden, [...]. Der Mann, der den Bock für Asasel weggeschickt hat, muss seine Kleider waschen, seinen Körper in Wasser baden und darf danach wieder in das Lager kommen.“

(Zit. Versöhnungstag, Levitikus, Buch III, Kap. 16,5–28)



# Ein Ort für Rituale, Gottsucher und Offenbarungen

Wie auch in Mesopotamien und Ägypten diente die Wüste im antiken Israel als ritueller Verbannungsort für Unreinheiten und Übel. So erwähnt das Alte Testament ein **Sühnefest** der Israeliten, in dem sie einen **Ziegenbock**, beladen mit ihren Sünden, zum Dämon Asasel in die Wüste schickten.

Die Figuren des **Sündenbocks** und des Dämons Asasel finden sich in der bocksfüßigen Gestalt des Teufels (Satan) im Christentum wieder: Das Böse bzw. Sündhafte wurde mit dem Ziegenbock assoziiert. Diese Assoziation wurde auch durch die Figuren des Gottes Pan und der lusternen **Satyrn** in der griechischen Mythologie beeinflusst. Doch auch andere Wüstentiere wie **Schlangen** und **Löwen** können im Christentum das Böse symbolisieren.

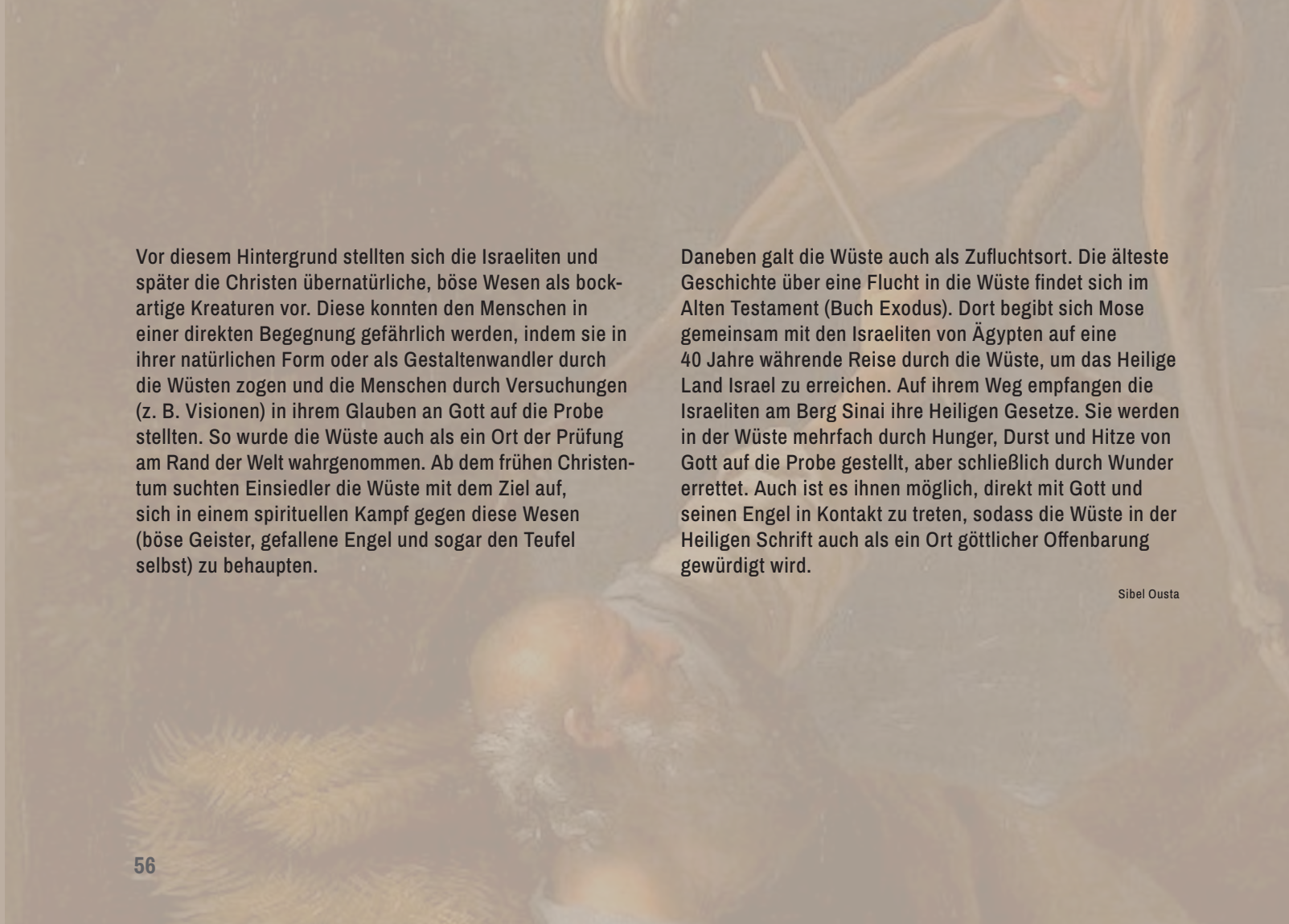
**Bildlampe aus Tunesien, 5. Jh. n. Chr.**

Im Spiegel Christus, der über Nattern und Löwen schreitet, von Engeln flankiert. Die Szene verweist auf Jesus' Überwindung des Teufels während seines 40tägigen Aufenthalts in der Wüste.

**Tonschale aus Tunesien, 4.-5. Jh. n. Chr.**

Dargestellt sind Figuren des tanzenden bocksbeinigen Gottes Pan und eines Satyr mit Blasinstrument.





Vor diesem Hintergrund stellten sich die Israeliten und später die Christen übernatürliche, böse Wesen als bockartige Kreaturen vor. Diese konnten den Menschen in einer direkten Begegnung gefährlich werden, indem sie in ihrer natürlichen Form oder als Gestaltenwandler durch die Wüsten zogen und die Menschen durch Versuchungen (z. B. Visionen) in ihrem Glauben an Gott auf die Probe stellten. So wurde die Wüste auch als ein Ort der Prüfung am Rand der Welt wahrgenommen. Ab dem frühen Christentum suchten Einsiedler die Wüste mit dem Ziel auf, sich in einem spirituellen Kampf gegen diese Wesen (böse Geister, gefallene Engel und sogar den Teufel selbst) zu behaupten.

Daneben galt die Wüste auch als Zufluchtsort. Die älteste Geschichte über eine Flucht in die Wüste findet sich im Alten Testament (Buch Exodus). Dort begibt sich Mose gemeinsam mit den Israeliten von Ägypten auf eine 40 Jahre währende Reise durch die Wüste, um das Heilige Land Israel zu erreichen. Auf ihrem Weg empfangen die Israeliten am Berg Sinai ihre Heiligen Gesetze. Sie werden in der Wüste mehrfach durch Hunger, Durst und Hitze von Gott auf die Probe gestellt, aber schließlich durch Wunder errettet. Auch ist es ihnen möglich, direkt mit Gott und seinen Engel in Kontakt zu treten, sodass die Wüste in der Heiligen Schrift auch als ein Ort göttlicher Offenbarung gewürdigt wird.

Sibel Ousta



Die Prüfung des Heiligen Antonius in der Wüste.  
Gemälde von Salvator Rosa (1645).  
Der „Wüstenvater“ und Eremit wurde von Visionen  
verschiedener Dämonen heimgesucht.



# Dämonenglaube und Wüste im heutigen Orient



Die Wüste ist bis heute eine bedrohliche Anderswelt in der Folklore der arabischen Halbinsel, Nordafrikas und Zentralasiens, wo sie Heimstätte von Geistern und Dämonen ist. Ein besonders grausiger Wüstenbewohner ist der Ghul. Diese Kreatur nimmt Tiergestalt oder die Gestalt einer attraktiven Frau an, um Reisende an einsame Orte zu locken und zu verschlingen.

Der bekannteste europäische Orientreisende des Mittelalters, Marco Polo, schreibt in seinem Reisetagebuch, dass „die Wüste vielen bösen Geistern zum Aufenthalt dient, die dem Reisenden allerlei sonderbares Blendwerk zu ihrem Verderben vorführen ... Bisweilen rufen die Geister ihn beim Namen, und so, heißt es, wird ein Reisender oft in die Irre geführt ... Auch am Tage hört man diese Geister sprechen. Bisweilen soll man die Töne von einer Menge verschiedener Musikinstrumente vernehmen und noch öfter den Klang von Trommeln.“

Arabisches Manuskript (Kitab al-Bulhan, Das Buch der Wunder).

Versammlung von Dämonen (Dschinnen) mit verschiedenen Tierköpfen;

rechts der schwarze König der Dschinnen (spätes 14. Jh.).



Es braucht nicht viel Fantasie, um bei diesen geheimnisvollen Stimmen und Klängen an Wüstenwinde oder an das Phänomen „singender“ Sanddünen zu denken.

Die berühmtesten Wüstengeister aber sind die Dschinnen. Sie können fliegen, von Menschen Besitz ergreifen und ihre Gestalt verändern. Im Volksglauben sind sie vor allem in Ruinen und Felsformationen zu finden, und so manch einsamer Baum in der Wüste wird als ihr Garten angesehen. Um diese Wesen nicht zu verärgern, nähert man sich diesen Orten stets vorsichtig, mit einer Gebetsformel auf den Lippen. Jedoch gelten die Dschinnen nicht ausnahmslos als böse: Laut dem Koran seien einige unter ihnen gottesfürchtige Muslime (*Sura 72 al-Ğinn*).

Die ersten Übersetzungen der Erzählungen von „**Tausendundeiner Nacht**“ brachten die Geschichten um Dschinnen und Ghule im 18. Jahrhundert auch nach Europa, wo sie bald zu einer Orientbegeisterung beitrugen und unser heutiges Bild der Wüste mitgeprägt haben.

In der Geschichte *Des Prinzen Abenteuer mit der Ghulin* verirrt sich ein Prinz auf der Jagd in der Wüste, wo ihm eine Ghulin in Gestalt einer schönen Prinzessin erscheint. Als der Prinz bemerkt, dass es sich bei seiner Begleiterin um eine böse Dämonin handelt, vermag er sich wiederum mit einem Stoßgebet zu retten:

*„Da wurde er plötzlich gewahr, dass sie eine Ghulin war, indem er sie zu ihren Jungen sagen hörte: ‚Kinder, ich bringe euch heute einen fetten Burschen‘, worauf die Jungen riefen: ‚Ach, Mutter, bring ihn uns, damit wir ihn auffressen.‘ Als der Prinz dies hörte, hielt er sich für verloren und kehrte mit zitternden Muskeln und in Todesfurcht wieder um. ... Da erhob der Prinz sein Haupt zum Himmel und betete laut zu Gott, dass er ihn vor der Bosheit seines Feindes retten möge, da er alles vermag, was er nur will. Als die Ghulin sein Gebet vernahm, lief sie fort; der Prinz aber kehrte unbeschadet zu seinem Vater zurück.“*

Benny Waszk



Illustration zu den Erzählungen aus „Tausendundeiner Nacht“  
Der Geist kommt aus der Flasche.  
Zeichnung von Edmund Dulac  
(1882-1953).



Diese Darstellung wild tanzender Dämonen greift buddhistische Malereien aus Indien und China auf. Kolorierte Tuschzeichnung (Miniatur).

Entstehungsort: Turkestan (Anfang 15. Jh.).









### **Inhaltliche Konzeption**

Graduiertenkolleg 1876

Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Hegelstr. 59

55122 Mainz

<https://www.grk-konzepte-mensch-natur.uni-mainz.de/>

### **Kuration**

Alexandra Hilgner

Dr. Ulrike Steinert

### **Autor\*innen**

Arbeitsgruppe Wald:

Christoph Appel

Michelle Frank

Francisco José Gómez Blanco

Alexandra Hilgner

Yossra Ibrahim

Arbeitsgruppe Wasser:

Jessica Knebel

Dr. Sabrina Niederelz

Judit Garzón Rodríguez

Nathalie Julia Rodríguez de Guzman

Maral Schumann

Arbeitsgruppe Wüste:

Nicky van de Beek

David Usieto Cabrera

Sibel Ousta

Dr. Ulrike Steinert

Benny Waszk

### **Wissenschaftlicher Beirat**

**während der Konzeptionsphase:**

Prof. Dr. Jochen Althoff

Apl. Prof. Dr. Annemarie Ambühl

Prof. Dr. Alexandra Busch

Prof. Dr. Sabine Gaudzinski-Windheuser

Prof. Dr. Tanja Pommerening

### **Lektorat**

Dr. Michaela Helmbrecht, München

archaeotext GbR

<https://www.archaeotext.de/>



### **Grafische Gestaltung und Satz**

DrNice GbR, Berlin

Simone Schulz und André Kazenwadel

<https://www.drnice.de/>

### **FINANZIERUNG**

Gefördert durch die

Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) -

215342465/GRK1876/2

und die

Schule des Sehens

Universitätsbibliothek

Johannes Gutenberg-Universität Mainz

### **Mit herzlichem Dank an**

Florian Schäfer

Dr. Daniel Wolf

Dr. Michaela Hembrecht

Simone Schulz

André Kazenwadel

Sören Buchhold

Prof. Dr. Sabine Gaudzinski-Windheuser

Dr. Eva-Maria Huber

Dr. Monika Zöller-Engelhardt

Dr. Andreas Goltz

Dr. Jörg Drauschke

Prof. Dr. Dirk Wicke

Dr. Patrick Schollmeyer

Prof. Dr. Claudia Lauer

Prof. Dr. Heide Frielinghaus

und das gesamte Team.

# Bildnachweis

## Ausstellungsgestaltung

### Katalogdesign

### Schattenbilder

DrNice GbR, Berlin

Simone Schulz und André Kazenwadel

<https://www.drnice.de/>

## WALD

### Waldimpressionen

Fotos: Darkmoon Art; jplenio via pixabay

### Theosophische Darstellung zur Alchemie

Aus: Lambsprinck,

De Lapide Philosophico Libellus (1678).

Bild: SLUB Dresden / Digitale Sammlungen /

Chem.360

### Orpheus-Henkelatlasche (Kopie)

Foto: Römisch-Germanisches Zentralmuseum,

Sabine Steidl/Gilgamesch-Epos, Tafel 5.

Bild aus: F. N. H. Al-Rawi and A. R. George,

Back to the cedar forest: The beginning and end of

Tablet V of the standard Babylonian epic of Gilgamesh.

Journal of Cuneiform Studies, 66, 2014, 69-90, Abb. 1

### Trinkschale

Foto: Klassische Archäologie,

Johannes Gutenberg-Universität Main,

Angelika Schurzig

### Ägyptische Baumgöttin

Foto: © The Trustees of the British Museum

### Reliefplatte

Foto: Osama Shukir Muhammed Amin,

lizenziert unter CC BY-SA 4.0

### “Gilgamesh and Enkidu slaying Humbaba at the Cedar Forest”

[https://en.wikipedia.org/wiki/Humbaba#/media/File:Gilgamesh\\_and\\_Enkidu\\_slaying\\_Humbaba\\_at\\_the\\_Cedar\\_Forest\\_From\\_Iraq;\\_purchase;\\_19th-17th\\_century\\_BCE;\\_Vorderasiatisches\\_Museum;\\_Berlin.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Humbaba#/media/File:Gilgamesh_and_Enkidu_slaying_Humbaba_at_the_Cedar_Forest_From_Iraq;_purchase;_19th-17th_century_BCE;_Vorderasiatisches_Museum;_Berlin.jpg)

### Trinkschale (Siana-Schale)

Foto: Klassische Archäologie,

Johannes Gutenberg-Universität Mainz,

Angelika Schurzig

### Fresko

Bild aus: M. Ranieri Panetta (Hrsg.),

Pompeji. Geschichte, Kunst und Leben

in der versunkenen Stadt

(Stuttgart 2005) S. 366

(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

### Silberdenar

Foto: Historisches Seminar,

Arbeitsbereich Alte Geschichte,

Johannes Gutenberg-Universität Mainz,

Lucas Hafner

<https://numid.uni-mainz.de/object?id=ID545>

### Hänsel und Gretel

Abbildung aus: Märchen,

Grot'scher Verlag (Berlin 1975)

(gemeinfrei über Wikimedia Commons)



## WASSER

Wasserimpressionen

Fotos: Pexels via pixabay,  
Karl Egger

Die Okeaniden

Bild: Gustave Doré

(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

Silberdenar des Hadrian

Foto: Historisches Seminar,  
Arbeitsbereich Alte Geschichte,  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz,  
Lucas Hafner

<https://numid.uni-mainz.de/object?id=ID244>

„Ningyo no zu“.

Bild: Japanischer Holzschnitt

(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

Sirene von Canosa

Foto: Luis García,

lizenziert unter GFDL & CC-BY-SA-3.0,2.5,2.0,1.0

„Siren of Canosa“

<https://commons.wikimedia.org/wiki/>

File:Sirena\_de\_Canosa\_s\_IV\_adC\_(M.A.N.\_Madrid)\_01.jpg

Abbildungen aus der Handschrift „Wigamur“

Bild: Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel.

Codex Guelferbytanus 51.2 August 4°. Wigamur.

Abb. 3 (5r, vor V. 149), 4 (6v, vor V. 207) und 6 (10r, vor V. 327)

Mosaik aus Pompeji

Naples National Archaeological Museum,

Inv.-Nr: MANN 120177

(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

Dupondius des Domitianus

Foto: Historisches Seminar,

Arbeitsbereich Alte Geschichte,  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz,  
Michelle Büttner

<https://numid.uni-mainz.de/object?id=ID629>

Silberdenar des Trajan

Foto: Historisches Seminar,  
Arbeitsbereich Alte Geschichte,  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz,  
Michelle Büttner

<https://numid.uni-mainz.de/object?id=ID193>

Statuette falkenköpfiges Krokodil

Foto: Arbeitsbereich Ägyptologie,  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz,  
Monika Gräwe

Rollsiegel und Siegelabrollung

Foto: © The Trustees of the British Museum

Statuette der Dea Sequana

Kopie. Original befindet sich im

Musée Archéologique de Dijon.

Foto: Römisch-Germanisches Zentralmuseum,  
René Müller

### Kochbrunnen

Foto: Marco Almbauer  
(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

### Horusstele

Kopie. Original befindet sich im  
Ägyptischen Museum, Papyrussammlung, Berlin.  
Foto: Arbeitsbereich Ägyptologie,  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz,  
Monika Gräwe

### Frau-Holle-Teich

Foto: Dirk Schmidt  
(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

### WÜSTE

Wüstenimpressionen (Jordanien; Ägypten)  
Fotos: Nicky van de Beek; Benny Waszk

### Basilisk

Melchior Lorck (1548).  
Statens Museum for Kunst (National Gallery of Denmark)  
(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

### Medusa-Kopf

Foto: Römisch-Germanisches Zentralmuseum,  
René Müller

### Bronzestatue von Benvenuto Cellini

Foto: Jebulon  
(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

### Lamaschtu-Amulett

Foto: Musée du Louvre, Inv.-Nr. AO 22205,  
Rama  
Bild: gemeinfrei über Wikimedia Commons

Umzeichnung des Lamaschtu-Amuletts  
Zeichnung: David Usieto Cabrera

### Pazuzu

Kopie. Original befindet sich im Museum  
Deir ez-Zor  
Foto: Altorientalische Sammlung,  
Goethe-Universität Frankfurt am Main,  
Birgitta Schödel  
Inv.-Nr. AO 21-001.

### Schutzamulett

Foto: Römisch-Germanisches Zentralmuseum,  
Volker Iserhardt

### Umzeichnung des Schutzamuletts

Zeichnung: Nicky van de Beek

### Abrollung eines Siegels

Zeichnung: Metropolitan Museum of Art,  
Inv.-Nr. L. 1994.88.  
Yves Lindner

### Deir el-Medina.

Malerei, Grab des Amennakht (TT218),  
Foto: Nicky van de Beek

### Kopf eines Schakals

Kopie. Original befindet sich im Ägyptischen Museum  
und Papyrussammlung, Berlin (Inv.-Nr. ÄM 21781)  
Foto: Arbeitsbereich Ägyptologie,  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz,  
Simone Gerhards



#### Asasel und Sündenbock

Bild aus: Gordon Loud, *The Megiddo Ivories*.

The Oriental Institute (Chicago 1939) Taf. 5

#### Bildlampe

Foto: Römisch-Germanisches Zentralmuseum,  
Volker Iserhardt

#### Tonschale

Foto: Römisch-Germanisches Zentralmuseum,  
Lübke & Wiedemann

#### Die Prüfung des Heiligen Antonius

Salvator Rosa (1645).

Foto: Pinacoteca Rambaldi di Villa Luca  
a Coldirodi, San Remo

Isabel Garcá Magaz

lizensiert unter CC BY 4.0

“La tentación de San Antonio”

<https://historia-arte.com/obras/tentaciones-san-antonio-rosa>

#### Kitab al-Bulhan

Bodleian Libraries, MS Bodl. Or. 133, Fol. 30b

Bild: © Bodleian Libraries, University of Oxford.

Lizenziert über CC-BY-NC 4.0

<https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/5c9da286-6a02-406c-b990-0896b8ddb0/>

#### Illustration zu „Tausendundeiner Nacht“

Stories from the Arabian Nights.

Retold by Laurence Housman,

with drawings by Edmund Dulac (London 1907)

(gemeinfrei über Wikimedia Commons)

#### Tanzende Dämonen

Bild aus: Ingo F. Walther / Norbert Wolf,

Meisterwerke der Buchmalerei.

Die schönsten illuminierten Handschriften der Welt

von 400 bis 1600 (Köln 2005), Folio 64 recto.

Faksimile: ADEVA

(Akademische Verlagsanstalt, Graz).

# Begleitkatalog zur Ausstellung

Herausgegeben von  
Alexandra Hilgner und Ulrike Steinert

Schule des Sehens, Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Ausstellungszeitraum  
13.06.2022-29.07.2022

Gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft  
und der Schule des Sehens

Umschlaggestaltung  
Simone Schulz und André Kazenwadel;  
DrNice, Berlin

Mainz 2022

<https://www.grk-konzepte-mensch-natur.uni-mainz.de/bezaubernde-orte/>



gefördert durch:

**DFG** Deutsche  
Forschungsgemeinschaft

**FRÜHE KONZEPTE  
VON MENSCH  
UND NATUR**  
*Graduiertenkolleg 1876*

**SCHULE DES  
SEHENS  
MAINZ**

