

Antike Troublemaker



**Sind die
Mischwesen
noch zu
bändigen?**

Einführung.....	3
Troublemaker Gorgo Medusa.....	5
Troublemaker Chimaira.....	12
Troublemaker Minotauros.....	17
Troublemaker Kentauren.....	22
Troublemaker Sphinx.....	31
Gelegenheits-Troublemaker Pan.....	40
Impressum.....	42

Einführung

Die Götter und Helden der vor allem griechischen Antike stehen hier nicht im Mittelpunkt. Stattdessen soll der Blick auf einige phantastische Wesen gelenkt werden, welche die Welt der antiken Mythen bevölkerten. Sie sind aus den Körperteilen eines Menschen und eines oder verschiedener Tiere zusammengesetzt, weshalb sie als Mischwesen bezeichnet werden. Im Titel der Ausstellung sind sie als Troublemaker charakterisiert, also als Störenfriede und Unruhestifter, die für Unordnung sorgen sowie Angst und Schrecken verbreiten. Das hat natürlich einen Grund: Bei den meisten Tieren, aus denen die Mischwesen bestehen, also etwa Löwen, Pferde, Stiere, Schlangen oder Raubvögel, handelt es sich um solche mit Fähigkeiten, durch die sie den Menschen überlegen sind. Hinzu treten mitunter übernatürliche Kräfte wie beispielsweise die Möglichkeit, Lebewesen allein durch den Blick in Stein zu verwandeln. Wer so ausgestattet ist, verfügt über Macht und ist in der Lage, diese im Guten wie im Schlechten einzusetzen. Die Mehrzahl der Mischwesen hat sich offensichtlich für den Werdegang eines Troublemakers entschieden. Manche bringen dafür schon das Rüstzeug und die notwendige Verkommenheit mit, stammen sie doch aus einer bekannten Sippe von Monstern. Wegen ihrer Bösartigkeit und weil sie ganze Landstriche ins Chaos stürzen können, findet

sich dann irgendwann ein Heros, also ein Held von edler, meist göttlicher Abstammung, der sich ihrer annimmt. Das endet gewöhnlich mit dem oft qualvollen Ableben des jeweiligen Mischwesens. Ganz kommt also auch unsere Ausstellung nicht ohne Götter und Helden aus. Der Fokus liegt aber auf den Mischwesen, denen vielfach die eigenen Geschichten fehlen, abgesehen davon, dass ihre Herkunft zur Sprache kommt und sie irgendwann „gebändigt“, also zur Strecke gebracht werden. Die Geschichten sind vielfach erzählt. Wir haben aber eine Auswahl von teils einzigartigen bildlichen Darstellungen der meist griechischen, aber auch römischen Antike aus den Staatlichen Antikensammlungen München im Pompejanum zusammengetragen, um vor allem diese Bilder sprechen zu lassen. Fünf Troublemaker wurden ausgewählt, um sie und ihre Bändiger vorzustellen: die Gorgo Medusa mit dem todbringenden Blick, die feuerspeiende Chimaira, den Stiermann Minotauros, die ungestümen Kentauren und die rätselgebende Sphinx. Daneben finden aber auch die Ausnahmen von der Regel Beachtung. So begegnen uns das Flügelpferd Pegasos, der Kentaur Cheiron und der Hirtengott Pan, die sich von den böartigen Mischwesen durch ihre freundliche und helfende Art abheben und nur gelegentlich unzivilisierte Anflüge zeigen.

Die Ausstellung wurde im Wintersemester 2025/2026 im Rahmen einer Übung am Institut für

Klassische Archäologie der LMU München konzipiert. Den Titel haben sich die teilnehmenden Studentinnen und Studenten selbst ausgesucht, und ebenso haben sie die Auswahl der Mischwesen und der mit ihnen verbundenen Objekte aus den Beständen der Antikensammlungen getroffen. Schließlich haben sie Textbeiträge für die Ausstellung erstellt, die als Ausgangsbasis und Grundlage von Beschriftungen in den Vitrinen und auf den Fahnen gedient haben. Auf die Texte dieser Broschüre gehen mal mehr, mal weniger auf die studentischen Beiträge zurück. Um diese Art der Urheberschaft kenntlich zu machen, ist am Ende jedes Abschnitts angegeben, welche Autorinnen und Autoren ihre Gedanken beigesteuert haben. An der „Bändigung“ der Mischwesen waren beteiligt: Julio Baby, Paula Bauer, Lisa Bruglachner, Theresa Dürr, Rosali Glückmann, Antonia Hiemer, Maja Hoher, Elisabeth Höß, Alicia Malkwitz, Emily Mayr, Tatjana Mugler-Waller, Jenny Preuß, Sarah Stelzer, Markus Roemer und Annika Wilkening.

Von Seiten der Staatlichen Antikensammlungen und Glyptothek haben zum Gelingen der Ausstellung beigetragen: unser Direktor Florian Knauß durch das Gewähren von keineswegs selbstverständlichen Freiheiten, Jörg Gebauer, der neben ganz vielen hilfreichen Dingen auch Beschriftungen beigesteuert hat, Olaf Herzog für die Wiederbelebung des Abgusses der Medusa Rondanini sowie Sandra Kaiser, Lena Rintelen und

Hagen Schaaff für ihre routinierte restauratorische Begleitung unserer ausgewählten Antiken. Darüber hinaus ist unsere sprachlich versierte Praktikantin Anna Seidemann zu erwähnen.

Zwei Leihgaben können wir zudem in der Ausstellung zeigen: Die Staatliche Münzsammlung München (vertreten durch Kay Ehling) hat uns freundlicherweise eine großartige Gemme mit Darstellung der von Bellerophon gejagten Chimaira überlassen. Aus den Beständen der Archäologischen Staatssammlung München (vertreten durch Harald Schulze) stammt dagegen eine ebenso wunderbare Gemme mit Oidipus und der Sphinx.

Beim Aufbau haben uns die Kolleginnen und Kollegen der Bayerischen Schlösserverwaltung sehr geholfen. Die Umsetzung des Plakats nach den Vorstellungen der Studentinnen und Studenten ist Marc Brandner und Sylvia Hess zu verdanken.

Schließlich verbleibt Wolfram Kastl, der nicht nur im Hinblick auf die Gestaltung dieser Broschüre Großartiges geleistet hat.

Allen diesen Menschen sei vielfach für ihre Unterstützung gedankt!

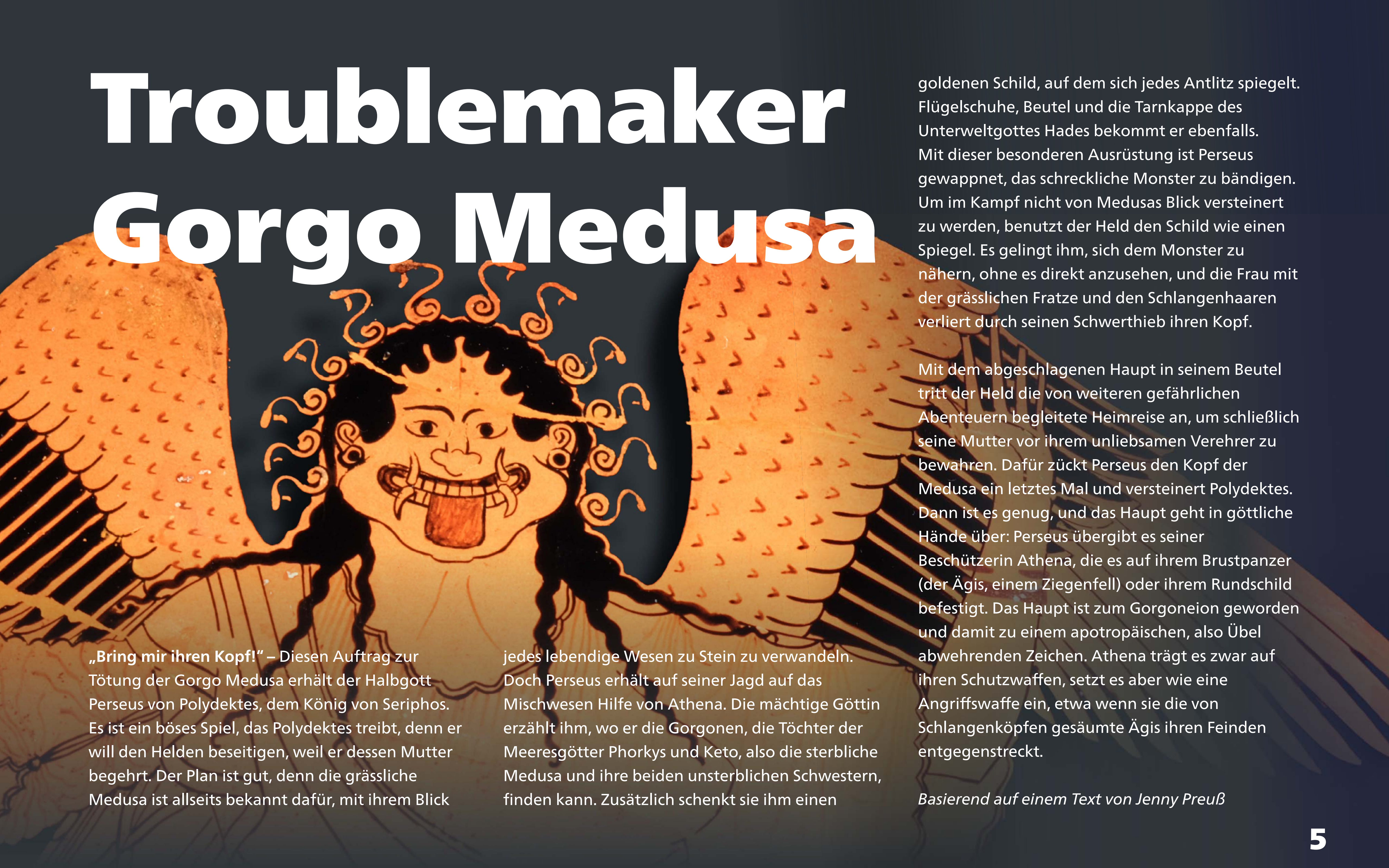
Eine letzte Anmerkung ist zu machen: Selbstredend können nicht alle Aspekte der Mischwesen in der Ausstellung und in dieser Broschüre zur Sprache kommen. Das sollte keineswegs als Versäumnis, sondern vielmehr als Anregung dazu verstanden werden, sich ausgehend von unseren auf ihre Rolle als Troublemaker reduzierten Wesen selbst auf die Suche nach diesem spannenden und bis heute faszinierenden Phänomen zu begeben.

Oliver Hülten

München, im März 2026

Troublemaker

Gorgo Medusa

A stylized illustration of the Gorgon Medusa. She has a large, grumpy face with a wide, toothy grin showing her tongue. Her hair is black and curly, with orange serpentine heads visible. She has large, orange, feathered wings. The background is dark blue.

„Bring mir ihren Kopf!“ – Diesen Auftrag zur Tötung der Gorgo Medusa erhält der Halbgott Perseus von Polydektes, dem König von Seriphos. Es ist ein böses Spiel, das Polydektes treibt, denn er will den Helden beseitigen, weil er dessen Mutter begehrt. Der Plan ist gut, denn die grässliche Medusa ist allseits bekannt dafür, mit ihrem Blick

jedes lebendige Wesen zu Stein zu verwandeln. Doch Perseus erhält auf seiner Jagd auf das Mischwesen Hilfe von Athena. Die mächtige Göttin erzählt ihm, wo er die Gorgonen, die Töchter der Meeresgötter Phorkys und Keto, also die sterbliche Medusa und ihre beiden unsterblichen Schwestern, finden kann. Zusätzlich schenkt sie ihm einen

goldenen Schild, auf dem sich jedes Antlitz spiegelt. Flügelschuhe, Beutel und die Tarnkappe des Unterweltgottes Hades bekommt er ebenfalls. Mit dieser besonderen Ausrüstung ist Perseus gewappnet, das schreckliche Monster zu bändigen. Um im Kampf nicht von Medusas Blick versteinert zu werden, benutzt der Held den Schild wie einen Spiegel. Es gelingt ihm, sich dem Monster zu nähern, ohne es direkt anzusehen, und die Frau mit der grässlichen Fratze und den Schlangenhaaren verliert durch seinen Schwerthieb ihren Kopf.

Mit dem abgeschlagenen Haupt in seinem Beutel tritt der Held die von weiteren gefährlichen Abenteuern begleitete Heimreise an, um schließlich seine Mutter vor ihrem unliebsamen Verehrer zu bewahren. Dafür zückt Perseus den Kopf der Medusa ein letztes Mal und versteinert Polydektes. Dann ist es genug, und das Haupt geht in göttliche Hände über: Perseus übergibt es seiner Beschützerin Athena, die es auf ihrem Brustpanzer (der Ägis, einem Ziegenfell) oder ihrem Rundschild befestigt. Das Haupt ist zum Gorgoneion geworden und damit zu einem apotropäischen, also Übel abwehrenden Zeichen. Athena trägt es zwar auf ihren Schutzwaffen, setzt es aber wie eine Angriffs- waffe ein, etwa wenn sie die von Schlangenköpfen gesäumte Ägis ihren Feinden entgegenstreckt.

Basierend auf einem Text von Jenny Preuß

Von der Fratze zum schönen Antlitz

Die Gesichter von Medusa und ihren Schwestern haben sich im Laufe der Antike stark verändert. Die Gorgonen der archaischen Zeit (ca. 700–500 v. Chr.) zeigen gruselige Fratzen mit riesigen Augen und Ohren sowie zerzausten Haaren mit Schlangen. Manchmal tragen sie sogar Bärte, oft sind ihre messerscharfen Zähne zusehen, und sie strecken die Zunge heraus. Das alles stellt klar: Hier handelt es sich nicht um menschliche Frauen, sondern um gefährliche Mischwesen. Das Antlitz der Gorgonen, das Gorgoneion, ist ein abschreckendes und Übel abwehrendes (apotropäisches) Symbol, das sich auch im Dekor von Gebäuden wie etwa dem Tempel der Artemis von Kerkyra (Korfu) wiederfindet. Vom 6. Jh. v. Chr. an verändert sich die Darstellungs-

weise des Gorgoneions jedoch, indem das Antlitz immer mehr menschliche und stärker weibliche Züge annimmt. Augen und Ohren schrumpfen auf eine normale Größe, der Mund wird geschlossen, und der Bart verschwindet. Einen Höhepunkt dieser Entwicklung markiert die



sogenannte Medusa Rondanini. In diesem Werk aus der Hochklassik (ca. 450–420 v. Chr.), von dem die Münchner Glyptothek die schönste Kopie der römischen Zeit besitzt, ist aus der Fratze eine schöne Frau geworden. Die geknoteten Schlangen unter ihrem Kinn und die Flügel im Haar kennzeichnen das Gesicht aber immer noch als dasjenige eines dämonischen Mischwesens. Zudem fallen bei genauerer Betrachtung die weit auseinander stehenden Augen und der leicht geöffnete Mund auf, der die obere Zahnreihe erkennen lässt. Auch wenn die Fratze einem schönen Antlitz gewichen ist, so wohnt diesem dennoch eine Kälte inne, die nach wie vor von der todbringenden Scheußlichkeit der Medusa zeugt. Wir haben eben kein „normales“ weibliches Wesen vor uns. Das hat schon Johann Wolfgang von Goethe erfasst und präzise beschrieben. Bevor die Medusa Rondanini nämlich 1811 von dem bayerischen Kronprinzen Ludwig für seine Antikensammlung angekauft wurde und nach München gelangte, befand sie sich in Rom im gleichnamigen Palazzo der Familie Rondanini, wo sie Goethe auf seiner Italienreise bewunderte:

Henkelattasche einer Bronzekanne, etruskisch, 2. Viertel 5. Jh. v. Chr.

“

Gegen uns über im Palast Rondanini steht eine Medusenmaske, wo, in einer hohen und schönen Gesichtsform, über Lebensgröße, das ängstliche Starren des Todes unsäglich trefflich ausgedrückt ist.

”

Die Züge der Medusa Rondanini spiegeln also auch das eigene Erschrecken wider und haben damit jenen Moment eingefroren, in dem das Schwert des Perseus den Kopf vom Rumpf der Gorgone trennte. Das Marmorexemplar in der Glyptothek und die anderen überlieferten Kopien dürften auf das originale Gorgoneion zurückgehen, das der berühmte Bildhauer Phidias geschaffen hatte. Es zierte das Zentrum des Rundschildes der riesigen, aus Gold und Elfenbein gefertigten Kultstatue der jungfräulichen Athena (Parthenos). Diese war im Innenraum des Athena-Tempels (Parthenon) auf der Athener Akropolis aufgestellt.

Basierend auf einem Text von Lisa Bruglachner



In der Ausstellung verwendeter
Abguss der Medusa Rondanini.
Das Original befindet sich in der
Glyptothek in München
und ist eine Leihgabe des
Wittelsbacher Ausgleichsfonds.

Catch me, if you can ... and he can

Zwei Einzelfiguren hat der Maler dieses Gefäßes auf den beiden gegenüberliegenden Seite platziert. In einem Fall ist es die flüchtende Gorgo Medusa und im anderen ihr ›Bändiger‹ Perseus, der ihr auf den Fersen ist. Verfolgte und Verfolger sind mit Flügeln ausgestattet – sie am Rücken und er an den Schuhen. Beide bewegen sich also rasend schnell, was auch ihre weit ausgreifende Schrittstellung signalisiert. Auf uns heutige Betrachter mag die Szene beinahe komisch wirken. Noch scheint Medusa, die sich nicht einmal zu ihrem Verfolger umblickt, guten Mutes zu sein. Aber ihr Schicksal ist besiegelt, ihr Ende absehbar.



Auf flinken Sohlen auf und davon!

Links auf der A-Seite der Amphora geht der geköpfte Körper der Medusa zu Boden, während Perseus rechts aus dem Bild läuft. Am aktiven Geschehen eher unbeteiligt stehen in der Mitte Hermes und Athena. Von ihnen hat der Held die Flügelschuhe und den spiegelnden Schild bekommen, mit deren Hilfe er Medusa überlisten und töten konnte. In der Darstellung fehlt, dass dem offenen Hals der Medusa das geflügelte Pferd Pegasos und der Krieger Chrysaor entsprungen sind.

Auf der B-Seite verfolgen die Schwestern der Medusa, Stheno und Euryale, unseren flüchtenden Helden.



Die Fratze auf dem Ziegenfell



Athena trägt das abgeschlagene Haupt der Medusa, das ihr von Perseus übergeben wurde, auf der Brust. Dort ziert es die sogenannte Ägis, ein Ziegenfell, dessen Rand mit Schlangenköpfen besetzt ist. Das Antlitz der Medusa behielt auch nach ihrem Tod den versteinernen Blick und schützte fortan die Göttin. Neben Helm & Eule ist es eines ihrer Erkennungsmerkmale.

Sie trägt Bart

Eine heute vielleicht sogar etwas komisch wirkende Fratze füllt die Innenfläche dieses Tellers vollständig aus. Die wulstigen Haarlocken sind farblich voneinander abgesetzt und rollen sich am Ende schlangenartig ein. Unter schmalen Brauen glotzen uns die großen, pupillenlosen Augen an. Der Mund ist leicht geöffnet und lässt die spitzen Reißzähne sowie die herausgestreckte rote Zunge erkennen. Kein Zweifel also: Trotz des zottigen Kinn- und Backenbartes haben wir hier das Antlitz der Gorgo Medusa in seiner archaischen Fassung vor uns. Der hochwertige Teller dürfte ursprünglich in einem Heiligtum Verwendung gefunden haben. Zunächst als Opfergabe verwendet, konnte man ihn später wie andere Votive mit einem Band an einer Wand im Heiligtum aufhängen. Das legen jedenfalls zwei Bohrungen im Standring des Tellers nahe. Der Maler hat zudem sein Werk mit „der Lyder“ signiert.



Attisch schwarzfiguriger Teller des Lydos, 570–560 v. Chr.

Troublemaker Chimaira

Sie war eine Einzelgängerin, die Chimaira, die zu den vielleicht weniger bekannten Mischwesen gehört. Ihr Körper war der eines Löwen, und aus ihrem Rücken wuchs ein Ziegenkopf heraus, während ihr Schwanz im Kopf einer Schlange

endete. Als wäre dies nicht schon furchteinflößend genug, besaß sie zudem die Fähigkeit, Feuer zu speien. Der Apfel war nicht weit vom Stamm gefallen, denn die Eltern der Chimaira waren zwei uralte Ungeheuer: Echidna und Typhon. Beide

werden als unsagbar grässlich beschrieben, und ihnen gemeinsam war ein schlangenartiger Unterkörper. Im Gegensatz zu den Gorgonen, die an einem Ort irgendwo am Rande der Welt hausten, hat die Chimaira eine eindeutige Heimat, die den Griechen schon in archaischer Zeit bekannt war. Das Untier ist mit der Landschaft Lykien im Südwesten der heutigen Türkei verbunden. Die Menschen dieser wasserarmen und von felsigen Bergen gekennzeichneten Landschaft versetzte die Chimaira in Angst und Schrecken. Ein solches Verhalten schrie geradezu nach Bändigung, wobei es diesmal Bellerophon ist, der die Aufgabe übernimmt. Alles beginnt damit, dass sich Anteia, die Frau des Königs Proitos von Tiryns, in den Heros verliebt, der ein Sohn des Poseidon und der Eurynome ist. Bellerophon, der ursprünglich aus Korinth stammt, aber im Asyl in Tiryns lebt, widersteht ihren Verführungsversuchen, weshalb Anteia ihn aus Rache vor ihrem Gatten verleumdet. Der vermeintlich hintergangene Proitos schickt Bellerophon daraufhin mit einem Brief zu seinem Schwiegervater Iobates, den König von Lykien. In dem Schreiben bittet er diesen, Bellerophon zu töten. Weil der König nicht gegen das Gebot der Gastfreundschaft verstoßen und keinen eigenhändigen Mord begehen möchte, erteilt er dem Helden die gefährliche und unlösbar erscheinende Aufgabe, die Chimaira zur Strecke zu bringen. Als Belohnung dafür soll er die Hand seiner Tochter und einen Teil des Reiches erhalten.

Wir haben also eine ähnlich angelegte Geschichte vor uns wie bei Perseus und der Medusa. Das betrifft auch den weiteren Fortgang, denn Bellerophon erhält ebenfalls göttliche Hilfe. Dieser Teil fehlt allerdings im sechsten Gesang der Ilias, in dem Homer erstmalig die Geschichte des Helden überliefert hat. Späteren Quellen zufolge rät der Seher Polyidos dem Bellerophon, das Flügelpferd Pegasos zu zähmen, um die Chimaira aus der Luft angreifen zu können.

Der Heros betet daraufhin zu Athena, um anschließend in ihrem Tempel einzuschlafen. Als er erwacht, findet er ein goldenes Zaumzeug, mit dem die Zähmung des Pegasos gelingt. Bellerophon findet Pegasos in Korinth, wo das Flügelpferd aus der Quelle Peirene trinkt. Er legt ihm das goldene Zaumzeug an und fliegt mit ihm nach Lykien. Dort stößt er aus den Wolken auf die Chimaira hinab. Weil deren feuriger Atem ihn auf Distanz hält, greift er zu einer List: Er bindet ein Stück Blei an die Spitze seines Speers und schleudert ihn in den Rachen des Untiers. Dessen Feuerstoß bringt das Blei zum Schmelzen, und die Chimaira erstickt auf qualvolle Weise.

Pegasos, das hilfreiche Mischwesen

Die Chimaira und der Pegasos, die hier in einer Erzählung miteinander verbunden sind, stellen zwei gegensätzliche Enden des Spektrums der Mischwesen dar. Auf der einen Seite steht das feuerspeiende Untier, das wie die Medusa und andere vielfach miteinander verwandte Troublemaker die Welt der Menschen ins Chaos stürzt. Die andere Seite verkörpert das oftmals als von reiner weißer Farbe gedachte Flügelpferd, das eine im wahrsten Sinne des Wortes tragende Rolle bei der Bekämpfung der Unruhestifterin und der Herstellung der menschlichen Ordnung spielt. Ein interessanter Aspekt ist dabei auch, dass der Pegasos aus der Vernichtung eines anderen, aber eben bösartigen Mischwesens entsteht. Sooft das geflügelte Pferd in anderen mythischen Zusammenhängen auftaucht, steht es immer wieder Helden und Göttern beiseite. Auch in seinen vielfältigen Darstellungen erscheint der Pegasos stets als freundliches Wesen. Diese positive Sicht auf das Flügelpferd hat sich bis in unsere Zeit erhalten. Während die Erinnerung an den Troublemaker Chimaira heute verblasst ist, erfreut sich der Pegasos allgemeiner Beliebtheit, sehr häufig auch bei jungen Menschen. Die Rolle des Pegasos ist freilich nicht zu verwechseln mit derjenigen, die menschliche Helfer von Heroen mitunter spielen. So folgt er nach seiner Zähmung blindlings den Anordnungen seines Herrn. Was bei der Chimaira zum Erfolg führt, trägt später zum tragischen Ende des Bellerophon bei. In gnadenloser

Selbstüberschätzung, von den Griechen Hybris genannt, versucht der sich göttergleich wahnende Held auf dem Pegasos zum Olymp zu fliegen. Darüber erzürnt Zeus so sehr, dass er eine Bremse schickt, die das Flügelpferd sticht. Erschrocken bäumt es sich auf und wirft Bellerophon ab,



Silberstater der Polis Korinth, 345–307 v. Chr.

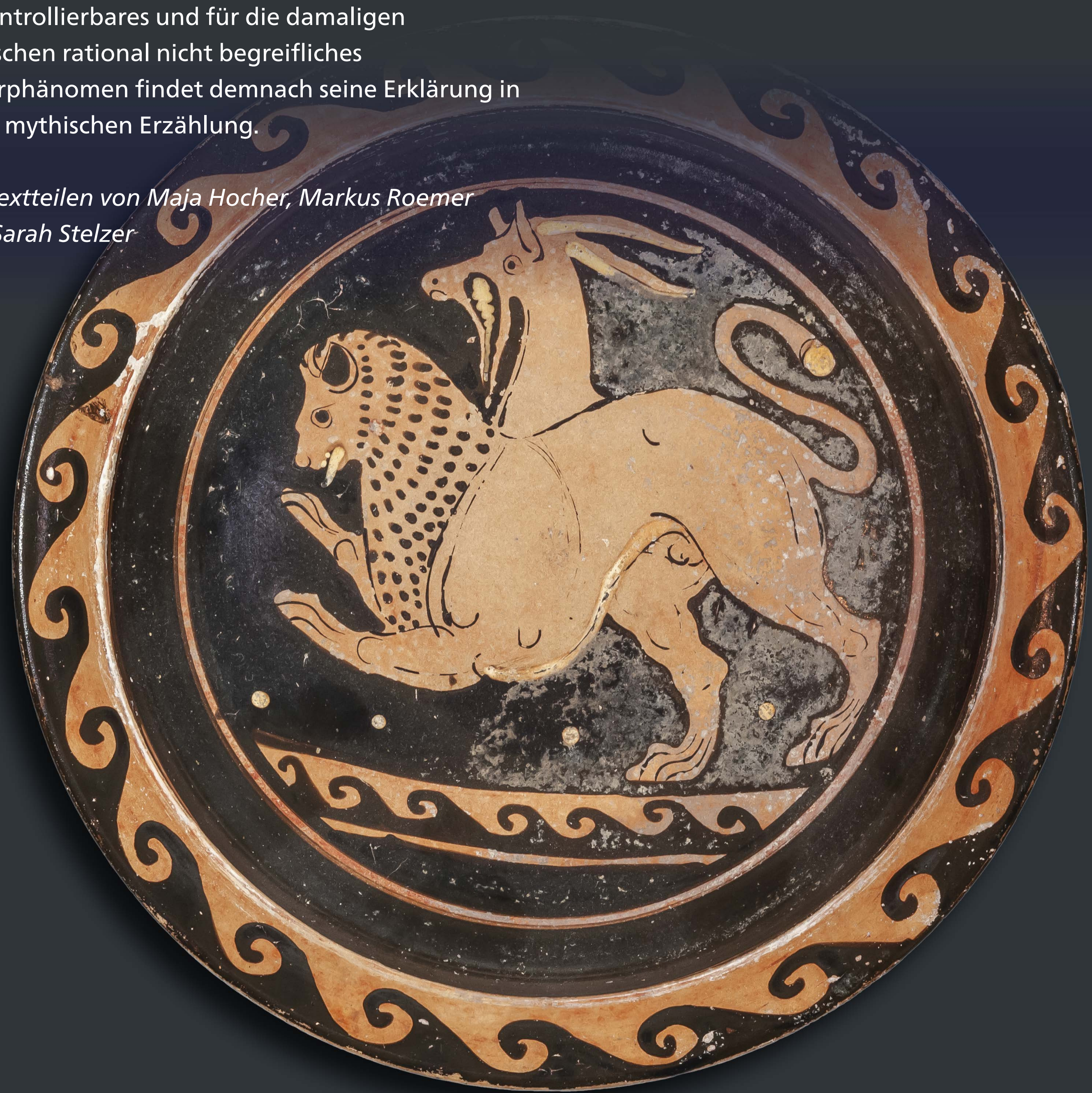
der daraufhin zurück auf die Erde stürzt. Von seinen schweren Verletzungen gezeichnet, dem Wahnsinn verfallen und von den Menschen gemieden fristet er fortan sein Leben bis zum Ende seiner Tage. Pegasos indes findet Aufnahme in den Olymp und trägt dort für Zeus dessen Blitzbündel. Schließlich versetzt der Göttervater ihn für seine treuen Dienste sogar als Sternbild an den Himmel.

Die Orte des Geschehens

Bellerophon zähmt den Pegasos in Korinth, also in der Stadt, aus der er selbst stammt. Der Ort der Begegnung ist die Quelle Peirene, die heute noch im antiken Stadtgebiet von Korinth besucht werden kann (die sogenannte Untere Peirene). Die in Lykien ihr Unwesen treibende Chimaira ist ebenfalls mit einer bestimmten Örtlichkeit verbunden. Dabei handelt es sich um ein Naturschauspiel, das nahe der antiken Stadt Olympos und dem modernen Dorf Çıralı zu verorten ist. In einem felsigen Gebiet treten dort brennbare Gase aus dem Boden aus, die sich plötzlich entzünden können. Dieses „ewige Feuer“ wird offenbar schon seit der Antike mit dem feurigen Atem der Chimaira verbunden. Ein

unkontrollierbares und für die damaligen Menschen rational nicht begreifliches Naturphänomen findet demnach seine Erklärung in einer mythischen Erzählung.

Mit Textteilen von Maja Hocher, Markus Roemer und Sarah Stelzer



Apulisch rotfiguriger Teller, Umkreis des Lampas-Malers, um 330 v. Chr.

Leihgabe der Eva-Maria und Berthold Schneider Stiftung

Der Sieger kommt aus heiterem Himmel

Der auf dem Pegasos durch die Luft reitende Bellerophon stürzt auf dieser Gemme wie ein Greifvogel auf die flüchtende Chimaira herab. Der präparierte Speer des Helden zielt auf den nach oben gewandten Kopf des Ungeheuers. Auch der Ziegenkopf hat den Speer ins Auge gefasst. Im nächsten Augenblick wird die Speerspitze zustoßen und das Blei im feurigen Atem schmelzend den Schlund der Chimaira hinunterfließen und diese töten.

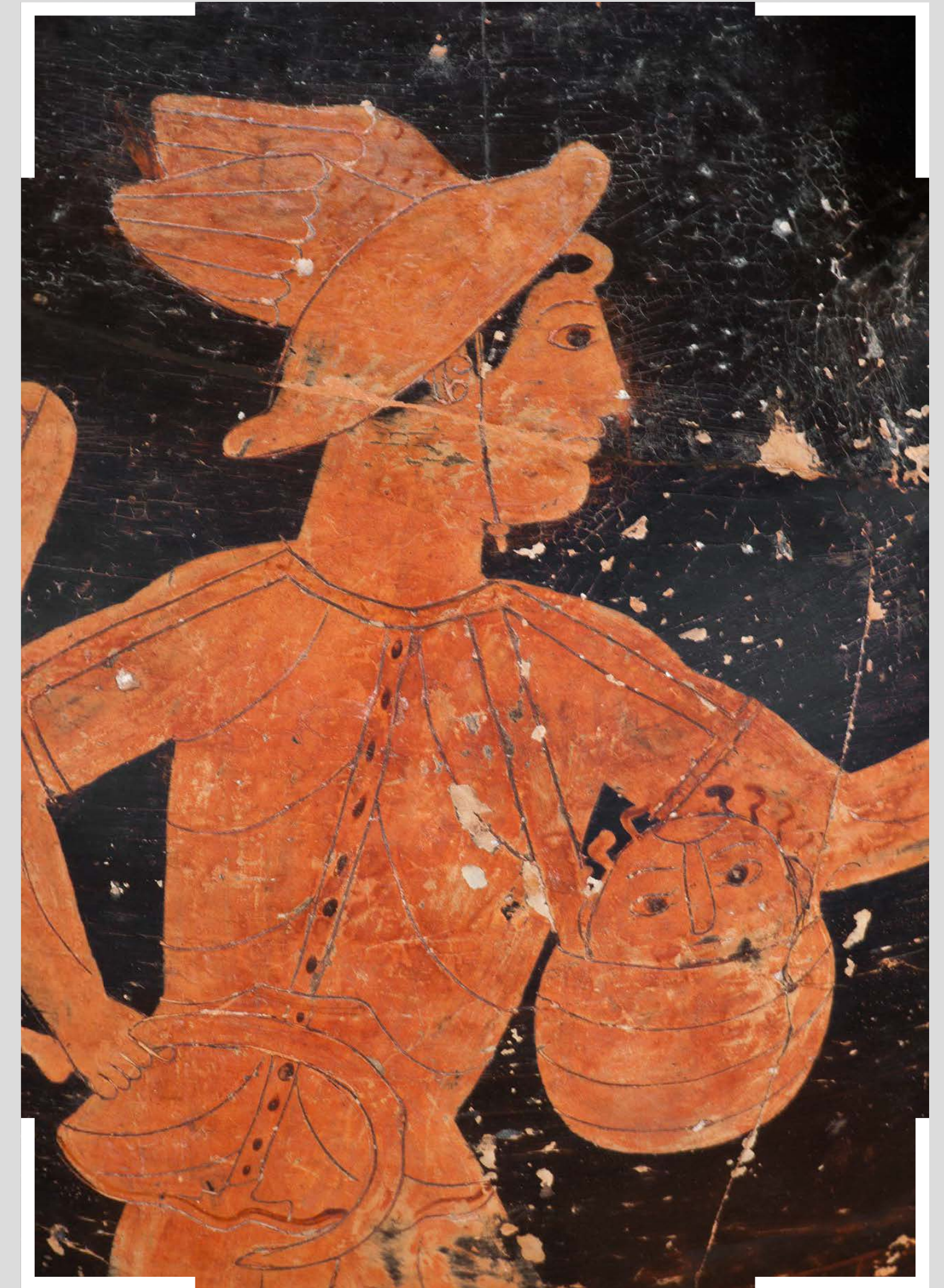


Ovaler Ringstein, roter Jaspis, 2. Jh. n. Chr.
Leihgabe der Staatlichen Münzsammlung München

Aus dem Bösen entspringt das Gute

Mit Entsetzen musste eine der Schwestern mitansehen, wie Medusa von Perseus enthauptet wurde. Den ersten Schock hat sie mittlerweile aber überwunden und macht sich mit Schlangen in ihren Händen an die Verfolgung des Helden, der sich auf der anderen Seite der Amphora mit dem Medusenhaupt in der umgehängten Tasche des Hades auf und davon macht.

Sterbend ist Medusa in die Knie geknickt, hält sich sonst aber noch aufrecht. Ihrem Hals entsteigen zwei gute Wesen: der Krieger Chrysaor mit dem goldenen Schwert, der hier noch ein einfacher Jüngling ist, und der Pegasos, der später dem Bellerophon zu Diensten sein soll.



Etruskisch rotfigurige Amphora, Medusa-Maler, um 470 v. Chr.

Troublemaker

Minotauros

Minos war ein Sohn des Zeus und der phönizischen Prinzessin Europa. Um in seiner Heimat, der Insel Kreta, seinen Anspruch auf die Königsherrschaft gegen Konkurrenten durchzusetzen, bat er den Meeresgott Poseidon um Hilfe. Dieser sandte ihm einen prächtigen weißen Stier, den Minos ihm nach seinem Sieg opfern sollte. Doch der König behielt das Tier und täuschte den Gott durch die Opferung eines anderen minderwertigen Stieres.

„Poseidon aber geriet in Zorn, weil er [Minos] den Stier nicht geopfert hatte. Deshalb machte er diesen wild und bewirkte, dass Pasiphae in Begierde nach ihm verfiel.“

So steht es in der Bibliothek des Apollodor, einem dreibändigen Handbuch zu den Götter- und Heldensagen der Griechen, das wohl im 1. oder 2. Jh. n. Chr. entstanden ist. Der Autor fährt fort: **„[Daidalos] errichtete eine hölzerne Kuh, (...), und ließ Pasiphae einsteigen.“**

In dieser mit Kuhhaut überzogenen Konstruktion aus Holz verbarg sich also die Frau des Minos, um sich dem Stier hinzugeben. Aus der unnatürlichen

Verbindung ging ein Wesen mit menschlichem Körper und dem Kopf eines Stieres hervor. Sein eigentlicher Name lautet Asterion, bekannt aber wurde er als Minotauros, als Stier des Minos. Das Ungeheuer verbreitete Furcht und Schrecken, und auch der König fühlte sich von ihm bedroht. Deshalb ließ er von seinem Baumeister Daidalos ein weitverzweigtes Labyrinth unter seinem Palast in Knossos bauen, um es einzusperren. Dort lebte der Minotauros verborgen und entwickelte sich aufgrund fehlender Nahrung zu einem Menschenfresser.

Minos hatte allerdings noch einen weiteren Sohn, der den Namen Androgeos trug. Als dieser in Athen durch die Schuld des Königs Aigeus ums Leben kam, zwang Minos nach einem Feldzug gegen die Stadt die Athener zu einem grausamen Tribut. In regelmäßigen Abständen mussten sie sieben Jünglinge und sieben Jungfrauen nach Kreta schicken, die anschließend als Opfer im Labyrinth des Minotauros den Tod fanden.

Schließlich machte sich der athenische Königssohn

Theseus daran, dem Schrecken ein Ende zu setzen. Freiwillig schloss er sich der dritten Opferfahrt an und segelte nach Kreta. Heimlich half ihm dort Ariadne, die Tochter des Minos, die sich in ihn verliebt hatte. Sie wandte sich an Daidalos, der das Labyrinth am besten kannte, und erfuhr von ihm, dass man den Weg nur wiederfinden könne, wenn man ihn markiere. Daraufhin gab Ariadne Theseus ein Wollknäuel, den sogenannten Ariadne-Faden.



Dessen eines Ende befestigte er am Eingang des Labyrinths und rollte dann den Faden während seiner Suche nach dem Ungeheuer ab. Nach einiger Zeit traf Theseus auf den Minotaurus und bezwang ihn in einem kurzen Kampf. Apollodor widmet der Bändigung des Mischwesens nur einen einzigen Satz: „[Theseus] schlug mit Fäusten auf ihn und tötete ihn so.“

In anderen literarischen Quellen und in bildlichen Darstellungen des Kampfesgeschehens kommen allerdings auch andere Waffen zum Einsatz. Der Minotaurus selbst scheint sich lediglich mit seiner Körperkraft und mit Steinen gewehrt zu haben. Bemerkenswert ist, dass in den Texten der Herkunft und Entstehung des Minotaurus viel mehr Raum gegeben wird als dessen Untergang. In der Bildkunst verhält es sich hingegen genau umgekehrt.

Die Geschichte vom kretischen Minotaurus endet damit, dass Theseus nach seinem Sieg über das Untier mithilfe des Fadens den Weg zurück aus dem Labyrinth fand und gemeinsam mit Ariadne und den geretteten Athenern nach Athen flüchtete.

Mit Textteilen von Paula Bauer, Theresa Dürr und Alicia Malkwitz



Attisch rotfiguriger Stamnos,
Altamura-Maler, um 460 v. Chr., Sammlung James Loeb

Exportware

Obwohl dem Schöpfgefäß der hohe Henkel fehlt, lässt sich seine Form als typisch etruskisch erkennen. Töpfer aus Athen haben sie jedoch angepasst und speziell für die weit entfernte Kundschaft hergestellt. Griechische Mythen, wie der vom kretischen Minotauros, waren auch in Italien nicht nur bekannt, sondern beliebt.



Attisch schwarzfiguriger Kyathos, Gruppe von Vatikan G 57, 510–500 v. Chr.
Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

Fleckvieh

Theseus bestreitet hier den Kampf gegen den Minotaurus mit bloßen Händen. Darüber hinaus fällt auf, dass der Stiermann keinen Rinderschwanz besitzt, dafür aber mit ungewöhnlichen Fellflecken als halbtierisches Ungeheuer gekennzeichnet ist.



Attisch schwarzfigurige Amphore, nahe Gruppe E, um 540 v. Chr.
Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

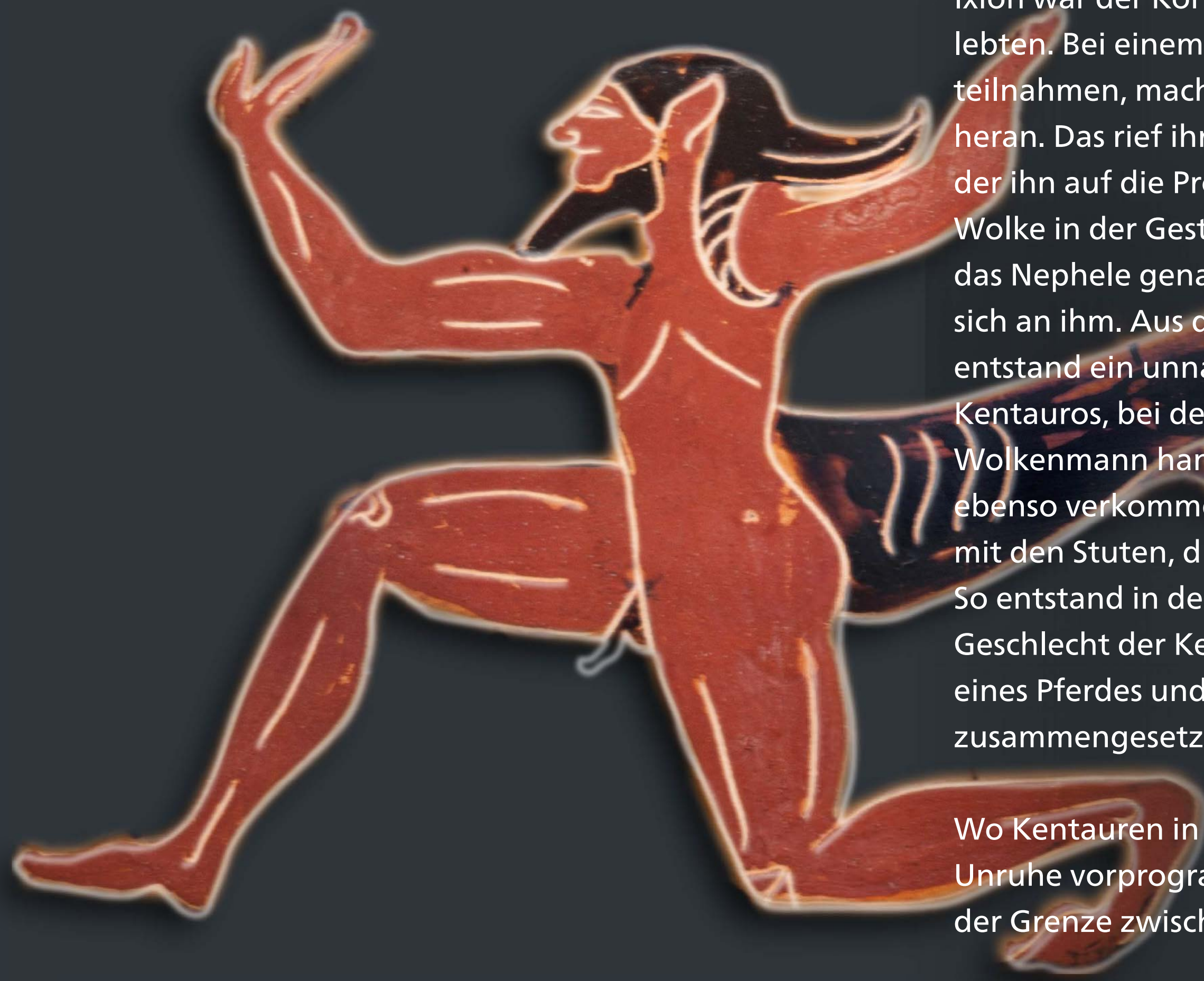
Hockender ›Minotauros‹



Irgendwie sieht er hier fast niedlich aus, unser Stiermann, weshalb er sich auf den ersten Blick nicht gleich zu erkennen gibt. Mit auf den Knien aufgestützten Armen hockt er am Boden. Die rundliche Schnauze mit ihren eingepunzten Nüstern erinnert an ein Schwein, die dunkel bemalten Hörner lassen aber keine Zweifel aufkommen: Der Kopf gehört zu einem Stier.

Böotische Terrakottastatue, 600–550 v. Chr.
Sammlung Paul Arndt

Troublemaker Kentauren



Ixion war der König der Lapithen, die in Thessalien lebten. Bei einem Gelage, an dem auch Götter teilnahmen, machte er sich betrunken an Hera heran. Das rief ihren Ehemann Zeus auf den Plan, der ihn auf die Probe stellen wollte und ihm eine Wolke in der Gestalt der Hera schickte. Ixion fiel auf das Nephele genannte Trugbild herein und verging sich an ihm. Aus der unnatürlichen Verbindung entstand ein unnatürliches Geschöpf: der Kentauros, bei dem es sich um einen monströsen Wolkenmann handelte. Dieser erwies sich als ebenso verkommen wie sein Vater und paarte sich mit den Stuten, die auf dem Berg Pelion weideten. So entstand in den Wäldern Thessaliens das Geschlecht der Kentauren, die aus dem Rumpf eines Pferdes und dem Oberkörper eines Menschen zusammengesetzt waren.

Wo Kentauren in der Folge erscheinen, ist häufig Unruhe vorprogrammiert, bewegen sie sich doch an der Grenze zwischen menschlicher Zivilisation und

Wildnis. Gerade diese Stellung lässt sie immer wieder zu unberechenbaren Akteuren werden, die bestehende Regeln missachten und Konflikte provozieren. Wie sehr ihr ungestümes Verhalten eskalieren und in Gewalt umschlagen kann, lässt sich vor allem an der Hochzeit des Lapithen Peirithoos erkennen.

Peirithoos war ein Sohn des Ixion und insofern mit den Kentauren verwandt. Deshalb waren sie neben vielen anderen Gästen zu seiner Hochzeit mit Hippodameia eingeladen. Der Wein floss in Strömen, und das Unglück nahm seinen Lauf. Vom übermäßigen Weingenuss berauscht warfen sie jeden Anstand über Bord, und ihr Anführer Eurytion kam auf die verwegene Idee, die Braut gewaltsam zu entführen. Als er sich über Hippodameia hermachte, setzte er eine Kettenreaktion in Gang, denn die übrigen, ebenfalls stark betrunkenen Kentauren folgten sofort seinem Beispiel. Was als rauschendes Hochzeitsfest begann, endete in einem blutigen Gefecht. Peirithoos scharte seine Lapithen und seinen ebenfalls anwesenden Freund, den athenischen Helden Theseus, um sich und griff die Kentauren an, um die Frauen zu befreien. Viele Kentauren kamen dabei ums Leben, und dieses als Kentaumachie (Kampf gegen Kentauren) bezeichnete Geschehen bildete den Auftakt einer langen Feindschaft zwischen Lapithen und Kentauren.

Im Laufe der griechischen Geschichte wurde die Kentaumachie gemeinsam mit anderen

mythischen Kämpfen (Gigantomachie, Amazonomachie, Trojanischer Krieg) zu einem Sinnbild des Sieges von Zivilisation, Ordnung und Vernunft über Barbarei, Chaos und Triebhaftigkeit. Dabei wurde diese Art von Kämpfen insbesondere unter dem Eindruck der Perserkriege seit dem späten 6. Jh. v. Chr. mit historischen Kriegseignissen wie der Schlacht von Marathon gleichgesetzt. Das ging mit einer teils krassen Abwertung mythischer und realer Gegner einher, die auch in den bildlichen Darstellungen zum Ausdruck kommt.

Halb Pferd, aber ganz Mensch



Auf der Schulter dieses Gefäßes bekämpft Herakles zwei Kentauren, die gegen ihn anrennen. Eine Besonderheit ist, dass die beiden Mischwesen vorne vollständig aus einem Mann bestehen, an den der hintere Teil eines Pferdes angesetzt ist. Neben den Kentauren tummeln sich weitere Mischwesen auf unserer Amphora: zwei Sirenen, zwei Sphingen und ein Pferd mit Fischschwanz (Hippokamp).



Etruskisch schwarzfigurige Amphora, Amphiaraos-Maler, 530–520 v. Chr.
Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

Pholos: die Ausnahme bestätigt die Regel

Nicht alle Kentauren begegnen uns durchgehend als Troublemaker. Allein die Tatsache, dass Peirithoos die Pferdemenschen zu seiner Hochzeit eingeladen hat, bezeugt, dass das Verhältnis vor dem – im Übrigen auf den übermäßigen Genuss von Alkohol zurückzuführenden – Gewaltausbruch ein anderes gewesen ist.

Ähnliches findet sich in den Erzählungen rund um Herakles. So begegnet der Held bei seiner Suche nach dem Erymanthischen Eber dem Kentauren Pholos, der ihn gastfreundschaftlich in seiner Höhle bewirtet. Herakles überredet den Pferdemenschen, ein Fass mit altem Wein zu öffnen, das der Gott Dionysos allerdings allen Kentauren zugesprochen hatte. Vom starken Duft angelockt tauchen andere Kentauren auf, die den Wein nicht mit Herakles teilen wollen. Während wir bei Pholos demnach beobachten können, wie er sich der Gastfreundschaft verpflichtet fühlt, setzen sich die ungebetenen Gäste über die geltende Ordnung hinweg. Sie lassen ihren Trieben und Emotionen freien Lauf, weshalb sich die bedrohliche Situation

weiter zuspitzt und schließlich in einen wilden Kampf mündet. Mit den vom Blut der Hydra vergifteten Pfeilen erwehrt sich Herakles der Kentauren. Viele von ihnen kommen dabei ums Leben, und die übrigen suchen ihr Heil in der Flucht. Besonders tragisch: Auch Pholos überlebt den Kampf am Ende nicht, weil er sich versehentlich an einem der vergifteten Pfeile verletzt.

Aufs falsche "Pferd" gesetzt: Nessos

Es ist bemerkenswert, dass ein Kentaure auch maßgeblich für den Tod des Herakles verantwortlich ist. Nessos ist einer der Überlebenden des Kampfes bei der Höhle des Pholos und hat dem Helden Rache geschworen. Als Herakles mit seiner Frau Deianeira einen Fluss auf der Peloponnes überqueren will, bietet sich die Gelegenheit dafür. Anscheinend zufällig treffen die beiden auf den Kentauren, der sich bereiterklärt, Deianeira auf seinem Rücken hinüberzutragen. Sobald die Frau allerdings aufgesessen hat, galoppiert Nessos mit ihr davon, um sie zu entführen. Mit einem seiner vergifteten Pfeile verhindert Herakles das zwar, bekommt aber nicht mit, dass der hinterlistige Kentaure noch im Sterben seinen Racheplan verfolgt. So übergibt Nessos der leichtgläubigen Deianeira etwas Blut von ihm - mit dem Hinweis, auf das Gewand des Herakles geträufelt bewirke es einen Liebeszauber, sollte dieser ein Auge auf eine andere Frau werfen. Was Deianeira nicht ahnt, ist freilich, dass die für Nessos tödlichen Pfeile auch sein Blut vergiftet haben.



Als die Frau einige Zeit später tatsächlich von Eifersucht geplagt wird und dem Rat des Kentauren folgt, überlässt sie ihren Mann damit unwissentlich dem Tod: Herakles stirbt unter furchtbaren Qualen. Die Geschichte zeigt eine besondere Facette der Troublemaker auf: Während sich die Masse der Kentauren durch ihre körperliche Stärke und Wildheit als gefährlich erweist, tritt Nessos daneben durch seine Arglist und Heimtücke hervor, die trotz des eigenen Todes sogar zum Erfolg und zur Überwindung eines „Bändigers“ führen.

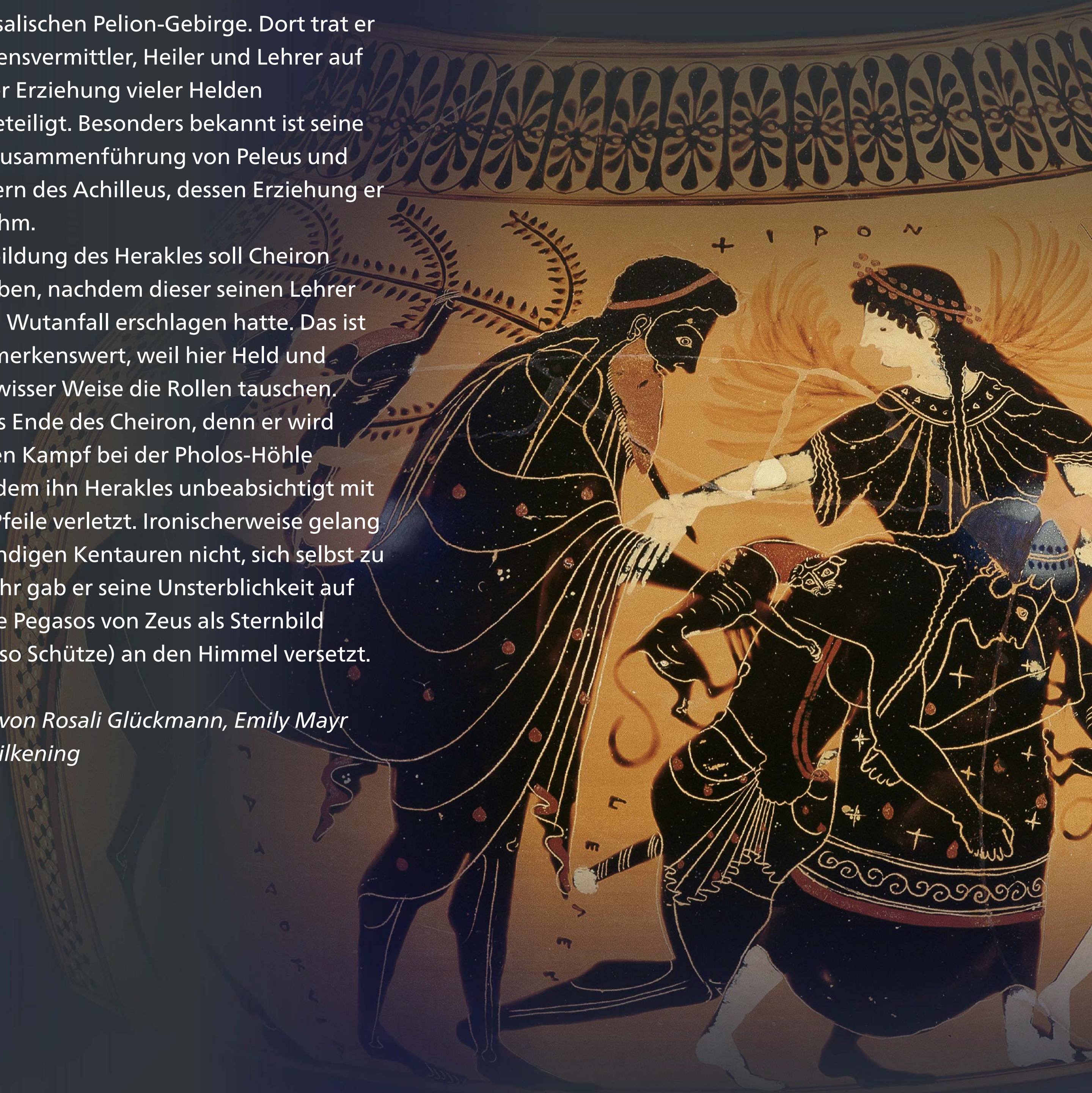
Doch ein Edler unter den Wilden: Cheiron

Ein tatsächlich vollkommen anders gearteter Vertreter der Kentauren begegnet uns mit Cheiron. Er ist auch von anderer Abstammung, denn sein Vater ist der Titan Kronos und seine Mutter die Okeanide Philyra. Seine Erziehung aber übernahm Apollon, was maßgeblichen Einfluss auf seine Entwicklung und seinen Charakter hatte. So war der Kentaure kundig in der Heilkunst, wusste mit Kräutern umzugehen, beherrschte Musik, Bogenschießen, Reiten, Jagd, unterschiedliche Arten des Sports und sogar die Fähigkeit der Weissagung. Zurückgezogen lebte Cheiron in einer

Höhle im thessalischen Pelion-Gebirge. Dort trat er selbst als Wissensvermittler, Heiler und Lehrer auf und war an der Erziehung vieler Helden maßgeblich beteiligt. Besonders bekannt ist seine Rolle bei der Zusammenführung von Peleus und Thetis, der Eltern des Achilleus, dessen Erziehung er später übernahm.

Auch die Ausbildung des Herakles soll Cheiron beeinflusst haben, nachdem dieser seinen Lehrer Linus in einem Wutanfall erschlagen hatte. Das ist besonders bemerkenswert, weil hier Held und Kentaure in gewisser Weise die Rollen tauschen. Tragisch ist das Ende des Cheiron, denn er wird ebenfalls in den Kampf bei der Pholos-Höhle verwickelt, in dem ihn Herakles unbeabsichtigt mit einem seiner Pfeile verletzt. Ironischerweise gelang es dem heilkundigen Kentauren nicht, sich selbst zu heilen. Vielmehr gab er seine Unsterblichkeit auf und wurde wie Pegasus von Zeus als Sternbild (Sagittarius, also Schütze) an den Himmel versetzt.

Mit Textteilen von Rosali Glückmann, Emily Mayr und Annika Wilkening



Wenn schon der Geruch von Wein aggressiv macht

Herakles beugt sich über ein großes, halb in der Erde eingegrabenes Vorratsgefäß, an das er seine Keule gelehnt hat. Mit der rechten Hand schöpft er den Wein, den Dionysos dem Pholos zur Aufbewahrung für die Kentauren gegeben hat. Der rechts von Herakles stehende Pholos scheint gerade von der Jagd gekommen zu sein. Den Kentauren hinter dem Heros hat dagegen der Weingeruch angelockt, weshalb er ein Trinkhorn mitgebracht hat. Dass es gleich Ärger geben wird, deutet die ablehnende Geste des Pholos an. Während er an der Gastfreundschaft gegenüber Herakles festhält, werden andere Kentauren den Helden angreifen.



Attisch rotfiguriger Kolonettenkrater, Tyszkiewiczsmaler, um 480 v. Chr.

Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

Der Pferdemann als Ratgeber und Erzieher

Zwei erjagte Hasen hat der Kentaur Cheiron an einem Ast befestigt, den er über der Schulter trägt. Vor ihm ist ein Zweikampf im Gange: Peleus ringt mit Thetis, die er zur Braut nehmen möchte. Aber die Göttin ziert sich und versucht, sich durch das Wechseln ihrer Gestalt in Feuer (über ihren Schultern sichtbar) oder unterschiedliche Tiere (symbolisiert durch die beiden kleinen Raubkatzen) dem zudringlichen Freier zu entziehen, um mit ihrer Begleiterin zu flüchten. Cheiron ist nicht zufällig zugegen. Er hat Peleus den Hinweis gegeben, Thetis während ihrer Gestaltwechsel einfach nicht loszulassen. Der Plan hat auch Erfolg, und die Göttin fügt sich in ihr Schicksal. Ist es ihr doch vorbestimmt, die Mutter des größten Helden der Griechen, Achilleus, zu werden. Diesen wird der weise Cheiron später erziehen, der in der Darstellung menschliche Vorderbeine hat.



Attisch schwarzfigurige Amphore, Nahe Leagros-Gruppe, um 510 v. Chr.
Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

Heimtücke über den Tod hinaus



Nessos bot Herakles an, seine Frau Deianeira über einen Fluss zu tragen. Tatsächlich wollte er sie aber entführen, was der Held mithilfe seiner Giftpfeile zu verhindern wusste. Tödlich getroffen sann Nessos auf Rache und ließ Deianeira glauben, sein auf das Gewand des Herakles aufgetragenes Blut wirke wie ein Liebeszauber, sollte dieser ein Auge auf andere Frauen werfen. So nimmt das Unglück seinen Lauf, als die eifersüchtige Deianeira später von dem durch die Pfeile vergifteten Blut Gebrauch macht. Herakles stirbt unter Qualen, findet dann aber Aufnahme bei den Göttern im Olymp.

No mercy – keine Gnade

Auf dieser Schale sind ausschließlich Kämpfe zwischen Lapithen und Kentauren abgebildet. Die schwer bewaffneten Hopliten kennen kein Erbarmen mit ihren Gegnern. Besonders dramatisch ist das Innenbild, auf dem ein Lapithe einem Kentauren tödliche Wunden beigebracht und seinen Fuß auf den Sterbenden gesetzt hat. Die Schale ist zur Zeit der Perserkriege entstanden, in der die mythischen Feinde der griechischen Ordnung häufig mit den realen Feinden, also den Persern, gleichgesetzt wurden.



Attisch rotfigurige Trinkschale, Erzgießerei-Maler, 490–480 v. Chr.
Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

Dreister Frauenräuber

Ein Kentaur macht sich wohl auf der Hochzeit des Peirithoos mit seiner weiblichen Beute auf und davon. Aber sein Blick zurück verrät: Die Verfolger sind ihm auf den Fersen. In der römischen Kaiserzeit hat sich der Charakter solcher Szenen etwas gewandelt. Sie dienen jetzt auch dem erotischen Amusement – der Grund für die Wahl des Motivs durch den Ringträger?



Moderner Goldring mit antikem Sard (Karneol), 1. Hälfte 1. Jh. n. Chr.
Sammlung Hansmann

Troublemaker

Sphinx



Die tödliche Rätselgeberin — Nahe dem boiotischen Theben in Mittelgriechenland liegt der Berg Phikion, der zum Schauplatz eines bedeutenden griechischen Mythos wurde. Auf einem Felsen soll sich dort nämlich die kadmeische Sphinx niedergelassen haben, um vorbeikommenden Menschen ein tödliches Rätsel zu stellen. Benannt ist sie nach Kadmos, dem mythischen Gründer der Stadt Theben. Ihr Auftauchen ist freilich nicht zufällig geschehen. Vielmehr stellte es eine Strafe der Hera für einen Frevel des Laios dar, der damals König von Theben war. Bei der Sphinx handelt es sich um ein Wesen, das aus dem Körper einer geflügelten Löwin und dem Kopf einer jungen Frau zusammengefügt ist. Geboren wurde sie von Echidna, weshalb sie eine Schwester der Chimaira und anderer schrecklicher Kreaturen ist. Das Rätsel, das die Sphinx den Menschen stellte, lautete der Bibliothek des Apollodor zufolge so:

"Was geht zuerst auf vier Füßen, dann auf zwei Füßen und zuletzt auf dreien?" Keiner der Menschen, denen sie diese Frage stellte, war in der Lage, diese richtig zu beantworten, woraufhin das Ungeheuer sie alle erwürgte und verschlang. So terrorisierte die Sphinx die Stadt Theben, weshalb in der Überlieferung bisweilen von einer regelrechten Belagerung die Rede ist. Es kam allerdings der Tag, an dem das Untier seinen Meister finden sollte. So kreuzte eines Tages Oidipus den Weg der Sphinx. Dem jungen Mann war geweissagt worden, er werde seinen Vater töten und seine Mutter heiraten. Sein Vater war niemand anderes als Laios, der König von Theben, und seine Mutter hieß Iokaste. Um das prophezeite



Unheil abzuwenden, hatte Laios befohlen, das Kind zu töten, was jedoch nicht geschah. Vielmehr wuchs Oidipus ohne Kenntnis seiner Eltern in der Fremde auf. Jetzt kehrte er zufällig in seine Heimat zurück und bot sich an, das Rätsel zu lösen. Zuvor hatte er aus Versehen aber tatsächlich seinen Vater erschlagen, weshalb dessen Bruder Kreon die Königsherrschaft in Theben übernommen hatte. Und dieser versprach dem Löser des Rätsels der Sphinx die Hand der verwitweten Iokaste. Das Schicksal nahm seinen Lauf: Oidipus gelang es als Einzigem, die Frage des Ungeheuers korrekt mit »der Mensch« zu beantworten – krabbelt dieser doch als Kleinkind auf allen Vieren, geht als Erwachsener auf zwei Beinen und stützt sich im Alter auf einen Stock. Daraufhin stürzte sich die Sphinx von ihrem Felsen in den Tod.

In anderen Versionen des Mythos wird sie aber auch von Oidipus getötet. Theben war jedenfalls von dem Ungeheuer befreit. Der Fortgang der eigenständigen Geschichte um den »Bändiger« Oidipus, in den die Erzählung vom »Troublemaker« kadmeische Sphinx eingebunden ist, soll hier nicht weiter interessieren. Lediglich erwähnt sei, dass der tragische Held anschließend tatsächlich seine Mutter Iokaste heiratete, sich damit die Weissagung erfüllte und die ganze Geschichte ein grausames Ende findet.

In seiner Auseinandersetzung mit der Sphinx aber zeigte Oidipus, wie sein menschlicher Verstand über

die dämonische Kraft des Mischwesens gesiegt hat. Damit hat sich erneut die Zivilisation und Ordnung gegenüber den dunklen Mächten der Natur und des Chaos' durchgesetzt. Im Fall der Sphinx bringt sich das Untier, zumindest in der gängigen Version, sogar selbst zur Strecke, und der »Bändiger« selbst muss keine Gewalt anwenden.

Wann die mythische Erzählung von der kadmeischen Sphinx in Griechenland während der archaischen Epoche (ca. 800–500 v. Chr.) erfunden wurde, lässt sich nicht genauer eingrenzen. Im 7. Jh. v. Chr. taucht sie aber bereits in der Theogonie (Entstehung der Götter) des Dichters Hesiod auf.



Die Sphinx ohne eigenen Mythos

Im Gegensatz zur unheilvollen kadmeischen Sphinx finden sich in der antiken Bildkunst auch Sphingen, die nicht in eine mythische Erzählung eingebunden sind. Sie können einzeln und in Gruppen auftreten und gehen dem Mythos von Oidipus und der Sphinx sowie dessen frühesten Darstellungen zeitlich voraus. Diese Sphingen sind daher als unabhängig von der kadmeischen zu betrachten, ihre vereinheitlichte Gestalt hat aber deren Erscheinungsbild mitgeprägt. Umgekehrt hat der Oidipus-Mythos nicht dazu geführt, dass die Sphinx fortan auf eine Einzelfigur reduziert wurde, sondern die Vorstellung von der Vielheit der Sphingen blieb erhalten.

Die Sphinx ist keine griechische Erfindung, sondern nur die Einbettung in eine ganz bestimmte mythische Erzählung verdanken wir den Griechen. Tatsächlich stammt sie aus Ägypten, wo im 3. Jt. v. Chr. ihr sicherlich bekanntester Vertreter sogar in monumentaler Weise errichtet wurde: der Sphinx von Gizeh – der Sphinx, weil die ägyptischen Sphingen tatsächlich fast durchwegs männlich sind. Weibliche Exemplare bleiben hingegen, etwa von Darstellungen einiger Königinnen des Neuen Reiches abgesehen, die Ausnahme. Die ägyptischen Sphingen haben offenbar noch nichts Bedrohliches

an sich, sondern dienen vielmehr als beschützende Wächterfiguren und Verkörperungen königlicher Macht.

Von Ägypten aus hat sich das Mischwesen dann in den verschiedenen Kulturen des Alten Orients ausgebreitet. Dort ist sein Aussehen variabel und verändert sich im Laufe der Zeit. So entstehen verschiedene Varianten von Sphingen, etwa mit Löwen-, Stier-, Pferde- oder Schlangenkörpern und ebenso mit männlichen oder weiblichen menschlichen Köpfen. Auch Stierhörner, Kronen oder Flügel können dem Mischwesen hinzugefügt werden. Das hat sogar eine Rückwirkung auf Ägypten, denn dort treten geflügelte Sphingen erst ungefähr ab der Mitte des 2. Jt. v. Chr. auf, was wohl eine Folge syrischen Einflusses ist. Typisch für den orientalischen Raum wird schließlich die geflügelte weibliche Sphinx.

Unter ägyptischem und orientalischem Einfluss entwickeln im 2. Jt. v. Chr. auch die Minoer auf Kreta einen eigenen Sphingentypus. Er zeichnet sich durch eine eigentümliche Krone aus, die mit flatternden Bändern geschmückt ist und aus der die Haare herausragen. Von den Minoern gelangt die Vorstellung von der Sphinx zu den Griechen der mykenischen Zeit. Nach dem Untergang dieser spätbronzezeitlichen Kultur dauert es allerdings, bis Sphingen um 900 v. Chr. erneut durch Importe wieder in Griechenland Fuß fassen können. Erst rund 150 Jahre später, in der sogenannten orientalisierenden Epoche (ca. 750–650 v. Chr.),



findet die Sphinx mit verschiedenen anderen Mischwesen und Tieren dann starke Verbreitung in der Verzierung von Keramik. Dabei können einzelne Figuren abgebildet sein, vielfach aber ganze Gruppen, die auch auf Friesbändern erscheinen können. Eine Kunstlandschaft, die bei dieser Art des Dekors besonders hervorsteht, ist Korinth.

Sphingen erscheinen innerhalb der Frieze oder in den Gruppendarstellungen fast immer antithetisch. Sie sitzen oder stehen sich also gegenüber, wobei sie sich anblicken, aber auch voneinander abwenden können. Die genaue Bedeutung der Sphingen in dieser Zeit bleibt rätselhaft, sie erscheinen aber als ambivalente Wesen, die zwar respektinflößend, aber nicht unbedingt bedrohlich sind. Vielmehr reihen sie sich friedlich in den Kreis der übrigen Mischwesen und Tiere ein. Aus anderen

Zusammenhängen kann aber auf eine Wächterfunktion der Sphinx geschlossen werden, außerdem scheint sie eine Position an der Schwelle zwischen Leben und Tod eingenommen zu haben. Als todbringend, häufig in Verbindung mit jungen Männern, erscheint sie ab dem 6. Jh. v. Chr. Damit sind wir aber schon in der Zeit ihrer Einbindung in die mythische Erzählung von Oidipus, in der ihre zerstörerische Macht in den Vordergrund tritt. Noch in römischer Zeit hält die Faszination für den Mythos an, daneben finden Sphingen aber vielfach als reine Dekorelemente Verwendung, die beispielsweise Wandmalereien bevölkern. Mitunter kommen dabei auch erotische Aspekte zum Ausdruck.

Mit Textteilen von Antonia Hiemer, Elisabeth Höß und Tatjana Mugler-Waller



Tödliches Rätselraten

Statt auf einem Felsen im Gebirge sitzt die Sphinx statuengleich und etwas angestrengt auf einer rechteckigen Basis. Ihr von einer Lockenpracht umgebener Kopf wirkt beinahe geschlechtslos. Vor ihr steht Oidipus, mit Reisemantel und Hut bekleidet und bereit, das Rätsel zu hören. Er stützt sich auf seine Lanze, als wolle er eine sichtbare Grenze zwischen sich und dem Ungeheuer ziehen.



Attisch rotfigurige Amphore, Art des Achilleus-Malers, 450–440 v. Chr.

Sammlung James Loeb

Von oben herab

Von einem hohen Felsen blickt die Sphinx auf den vor ihr stehenden Oidipus herunter. Eine ihrer Vorderpranken hat sie erhoben und scheint mit dieser arrogant anmutenden Geste die Rätselfrage zu begleiten, die sie gerade aus ihrem geöffneten Mund an den jungen Mann richtet. Jetzt geht es um Alles, und der nackte, aber bewaffnete Oidipus hat seine linke Hand nachdenklich zum Mund geführt.



Chalzedongemme in neuer Ringfassung, römisch, 1./2. Jh. n. Chr.
Leihgabe der Archäologischen Staatssammlung München

Getarnt im *horror vacui*

Als dekorative Bänder zieren vier Frieze den Körper dieser Amphora, deren charakteristische gelbe Tonfarbe und Art der Bemalung die Herkunft aus Korinth erkennen lassen.

In den Tierfriesen, die Löwen, Panther, Vögel, Keiler, Steinböcke und Stiere zeigen, verstecken sich auch Sphingen und Sirenen. Der Vasenmaler hat die gesamte Fläche der Bildstreifen mit Punkten und Klecksrosetten gefüllt. In der Kunstgeschichte nennt man dieses Phänomen den *horror vacui* – die Angst vor der Leere.



Spätkorinthische Amphora, 6. Jh. v. Chr.
Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

Kein Fremdkörper

Die Sphinx hockt inmitten einer Gruppe Jugendlicher, die sich im Speerwerfen üben. Das gleichermaßen sportliche wie militärische Training der Heranwachsenden ist Teil ihrer Ausbildung auf dem Weg zu erwachsenen Mitgliedern der Bürgerschaft. In dieser Szene stellt das Mischwesen keinen wirklichen Akteur dar, sondern ist als symbolischer Begleiter der jungen Männer zu betrachten.



Attisch schwarzfigurige Weinkanne, 520–510 v. Chr.
Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

Fast schon eine **Femme fatale**

Der Löwenkörper der Sphinx ist besonders muskulös geraten, wohingegen ihre menschliche Brust und ihr Kopf grazil wirken. Uns blickt das Antlitz einer jungen Frau entgegen, die ohne den Raubtierkörper überhaupt nichts Gefährliches an sich hätte. Vielmehr umgibt sie eine Aura sinnlicher Erotik.



Gelegenheits- Troublemaker PAN

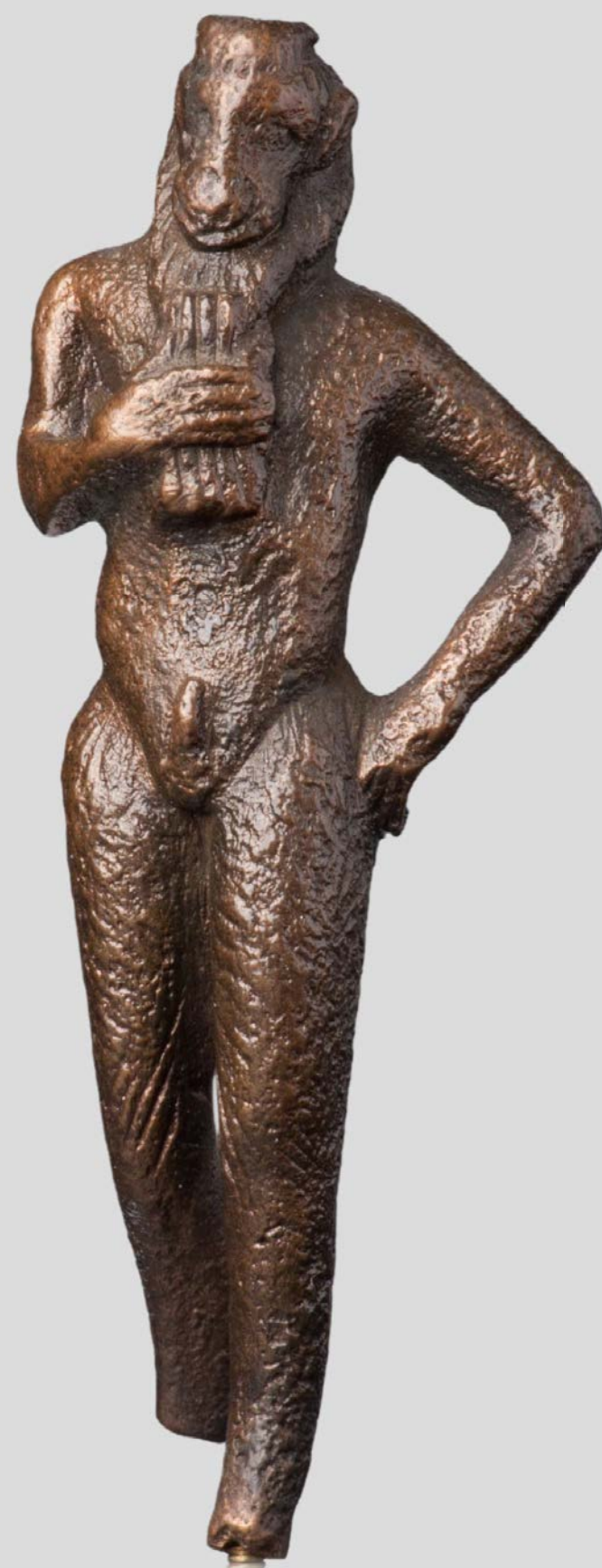
Unter den Mischwesen bildet Pan wegen seiner göttlichen Natur eine Ausnahmeerscheinung. Laut Überlieferung in den Homerischen Hymnen war er ein Sohn des Hermes und der Königstochter Dryope. Andere Quellen nennen auch andere Eltern, was hier aber nicht weiter zu interessieren braucht. Die Uneinigkeit in der Überlieferung unterstreicht jedoch den Ausnahmecharakter des Pan. Schon bei seiner Geburt sorgte seine besondere Gestalt für Aufsehen. So musste seine Mutter mit Entsetzen feststellen, dass ihr Sohn mit den Füßen, Hörnern und dem Bart eines Ziegenbocks zur Welt gekommen war, und ergriff die Flucht vor ihm. Hermes hingegen erfreute sich seines Sohnes und brachte ihn auf den Olymp, wo er ebenfalls den Gefallen der anderen Götter fand. Allerdings kehrte



er später wieder auf die Erde zurück und wurde dort vor allem in der Gebirgslandschaft Arkadien als Schutzgott der Hirten und Herden sowie generell als Gott der Natur verehrt. Dementsprechend fand sein Kult zumeist nicht in gebauten Tempeln statt, sondern in von Öllampen

spärlich beleuchteten Höhlen und anderen Arten von Naturheiligtümern. Trotz seines eigentlich friedlichen Wesens jagte Pan gelegentlich den Schaf- und Ziegenherden samt ihren Hirten durch sein plötzliches Erscheinen Angst ein – den „Panischen Schrecken“. Mitunter legte er auch in anderer Hinsicht ein zügelloses Verhalten an den Tag. So verfolgte und bedrängte er öfters die Nymphen, bei denen es sich um Naturgeister in der Gestalt junger Frauen handelt. Pan ist demnach ebenso als Verkörperung der ungebändigten und wilden Natur zu betrachten, sicherlich nicht aber als durchgängiger Troublemaker, den es zu beseitigen gilt, wie die meisten Mischwesen. Vielmehr überwiegt sein für die Menschen positives Wirken, etwa wenn er für die Fruchtbarkeit der Herden sorgte. Ein anderer Wesenszug ist seine Liebe zu Musik und Tanz. Besonders hervorzuheben ist das nach ihm benannte Instrument, die Panflöte, die sich die Hirten aus unterschiedlich langen Schilfrohren schneiden. Andere Attribute des Gottes sind der gekrümmte Hirtenstab oder das Wurfholz für die Hasenjagd, das ihn als geschickten Jäger charakterisiert. In römischer Zeit wird das Landleben von den städtischen Eliten in der Kunst romantisiert dargestellt. Die bukolische Dichtung, eine idealisierende Form der Hirtendichtung, feiert das einfache Hirtenleben, und Bilder des Pan finden auf Alltagsgegenständen weite Verbreitung.

Mit Textteilen von Julio Baby



(v.l.n.r.) Pan mit Flöte, griechische Bronzestatuetten, Ende 5. Jh. v. Chr.

Pan mit Wurfholz, böotische Terrakottastatuetten, 375–350 v. Chr., Sammlung James Loeb

Pan und Nympe, kampanische Terrakottastatuetten, 2. Jh. v. Chr., Leihgabe des Wittelsbacher Ausgleichsfonds

Panskopf, römische Tonlampe, 50 v. Chr./50 n. Chr.

Impressum

Katalog zur Ausstellung "Antike Troublemaker Sind die Mischwesen noch zu bändigen?"

Herausgeber: Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München

Text und Konzept: Oliver Hülten (unter teilweiser Bezugnahme auf Texte der namentlich am Ende der Beiträge genannten Studenten)

Gestaltung: Wolfram Kastl und Oliver Hülten

Bildnachweise:

Archäologische Staatssammlung München/Stefanie Friedrich: S. 36

Staatliche Münzsammlung München/Burim Kurti: S. 15

Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek/Wolfram Kastl: S. 7, S. 37

Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek/Renate Kühling: S. 1, S. 5, S. 6, S. 8 - S. 35, S. 38, S. 39, S. 41, S. 43



