

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	VII
DANKSAGUNG	XIII
0 EINFÜHRUNG	1
0 1 Einleitung	1
0 2 Ziel der Arbeit	2
0 3 Aufbau der Arbeit	3
0 4 Formale Gestaltung	5
I STATUS QUO: ARCHÄOLOGIE UND PHILOGISCH-HISTORISCHER ANSATZ	7
I 1 Fallbeispiel 1: Yazılıkaya	8
I 1.1 Raumbild und Bildraum	8
I 1.1.1 Raumbild: Lage	8
I 1.1.2 Raumbild: Gebäudekomplex	10
I 1.1.3 Raumbild: Nebenkammern	11
I 1.1.4 Bildraum: Kammer A	12
I 1.1.5 Bildraum: Kammer B	17
I 1.1.6 Diskussion und Datierung	18
I 1.2 Interpretationen mit dem philologisch-historischen Ansatz	20
I 1.2.1 Frühjahrs-/Neujahrsfest(e) am Haus des Wettergottes	22
I 1.2.1.1 ^(NA₄) <i>huwaši-</i>	24
I 1.2.1.1.1 Etymologie und Eigenschaften	25
I 1.2.1.1.1.1 Übersetzung und Form	25
I 1.2.1.1.1.2 Zeitraum und Art der Handlungen	27
I 1.2.1.1.1.3 AkteurInnen	29
I 1.2.1.1.1.4 Gottheiten	30
I 1.2.1.1.1.5 Lage	31
I 1.2.1.1.1.6 Verbreitung	35
I 1.2.1.1.2 Heutige Identifizierung	36
I 1.2.1.2 ^É <i>tarnu-</i>	39
I 1.2.1.2.1 Etymologie und Eigenschaften	39
I 1.2.1.2.2 Heutige Identifizierung	40
I 1.2.2 Dynastischer Totenkult	42
I 1.2.2.1 ^(NA₄/É) <i>hekur-</i>	43
I 1.2.2.1.1 Etymologie und Eigenschaften	44
I 1.2.2.1.2 Heutige Identifizierung	46
I 1.2.2.2 ^(NA₄) <i>hekur</i> SAG.UŠ	46
I 1.2.2.2.1 Etymologie und Eigenschaften	46
I 1.2.2.2.2 Heutige Identifizierung	47
I 1.2.2.2.2.1 Yazılıkaya	47
I 1.2.2.2.2.2 Yenice kale	48
I 1.2.2.2.2.3 Nişantaş/Nişantepe	48
I 1.2.2.2.2.4 Felsbilder und -inschriften	48
I 1.2.2.2.2.5 Gâvurkalesi	49
I 1.2.2.2.2.6 Sirkeli	50

I 1.2.2.2.7 Abschließende Anmerkungen	51
I 1.2.2.3 ^(E) hešta-	51
I 1.2.2.3.1 Etymologie und Eigenschaften	51
I 1.2.2.3.2 Heutige Identifizierung	53
I 1.2.2.4 É.NA ₄ (DINGIR ^{LM})	53
I 1.2.2.5 ^D KASKAL.KUR	55
I 1.2.2.5.1 Etymologie und Eigenschaften	55
I 1.2.2.5.2 Heutige Identifizierung	56
I 1.2.2.5.2.1 Südburgkomplex: Kammer 2	56
I 1.2.2.5.2.2 Troia	57
I 1.2.3 Dynastischer Kult: Krönung	57
I 1.2.4 Reinigungs-, Evokations- und Abwehrrituale	59
I 1.3 Zwischenergebnis Yazılıkaya	61
I 2 Fallbeispiel 2: Eflatun Pınar	62
I 2.1 Raumbild und Bildraum	62
I 2.1.1 Raumbild: Lage	62
I 2.1.2 Bildraum: Fassade	64
I 2.1.3 Raumbild: Wasserbauwerk	65
I 2.1.4 Vergleich: Hethitische Wasserbauwerke	68
I 2.2 Interpretationen mit dem philologisch-historischen Ansatz	70
I 2.2.1 Raumkonzept <i>luli(ja)</i> -Becken	70
I 2.2.1.1 Übersetzung und Form	70
I 2.2.1.2 Lage und Art der Handlungen	71
I 2.2.2 Raumkonzept Mantik	73
I 2.2.3 Raumkonzept ^D KASKAL.KUR	73
I 2.2.4 Interpretationen der Datierung	74
I 2.3 Zwischenergebnis Eflatun Pınar	74
I 3 Zwischenergebnis <i>status quo</i>	75
II ENTWICKLUNG EINER NEUEN METHODE	77
II 1 Raumtheorien und ihre Anwendbarkeit	80
II 1.1 Begriffsdefinitionen und Sensibilisierung	81
II 1.1.1 Begriff »Ort«	82
II 1.1.2 Begriff »Raum«	84
II 1.1.2.1 Neue Raumbegriffe nach Lefebvre	85
II 1.1.2.2 Affordanz und Leistungsfähigkeit	90
II 1.1.3 Begriffe »Landschaft« und »Mindscape«	91
II 1.1.4 Begriffe »Natur(raum)« und »Umwelt«	93
II 1.1.5 Begriffe »Lebenswelt«: »Zielgruppen« als Umsetzungsräume	96
II 1.1.6 Begriff »Offener Raum«	98
II 1.2 Qualitäten des ›Raums‹ (Mindscape)	99
II 1.2.1 ›Sakrale‹ Qualitäten	102
II 1.2.2 »Heterotopien«	108
II 1.3 Wahrnehmung des ›Ortsraums‹	110
II 2 Lebensform(en)theorien und ihre Anwendbarkeit	113
II 2.1 Begriff »Lebensform«	113
II 2.2 Begriff »Gesellschaft«	114
II 2.3 Lebensform(en) und Habitus	115
II 2.4 Lebensform(en) und Praxis: Körperlichkeit	116
Exkurs: Anwendbarkeit auf hethitische Lebensformen und Gesellschaft	117
II 3 Ritualtheorien und ihre Anwendbarkeit	120
II 3.1 Begriffsdefinitionen und Sensibilisierung	120
II 3.1.1 Begriff »Ritual«	120

II 3.1.2 Begriff »Ritualgeschehen«	121
II 3.1.3 Begriff »Übergangsritual«	122
II 3.2 ›Primäre‹ Bedeutungen der Rituale	123
II 3.3 ›Sekundäre‹ Bedeutungen der Rituale	125
II 3.3.1 Formalistische Kriterien: Sprache, Kommunikation und Performanz	126
II 3.3.2 Formalistische Kriterien: Symbole und Symbolik	127
II 3.3.3 Funktionalistische Kriterien: Soziologisch und psychologisch	128
II 3.3.4 Funktionalistische Kriterien: Historisierend (Tradition und Macht)	130
II 3.3.5 Bekennende Kriterien: Phänomenologisch	133
II 4 Bildtheorien und ihre Anwendbarkeit	134
II 4.1 Immobil: Bilder im ›offenen Raum‹	135
II 4.1.1 ProduzentInnen	135
II 4.1.2 RezipientInnen/KonsumentInnen/Botschaften	136
II 4.1.3 »Agency« und »Hierophanien«	137
II 4.1.4 Mittlerebene Körper: Wahrnehmung und Bild	139
II 4.1.5 Praxis der Annäherungsebenen	139
II 4.2 Passiv-Mobil: Ausstattungen und Realien	140
II 4.3 Aktiv-Mobil: Lebensformen	141
II 4.3.1 DarstellerInnen(gruppen)	141
II 4.3.2 Verhalten: Gesten und Körperhaltung	143
II 5 Das Scape-Modell – Ein neuer Weg in die Praxis	146
II 5.1 Mindscape	147
II 5.2 Visionscape	148
II 5.2.1 Einleitung	148
II 5.2.2 Elemente in der Visionscape	149
II 5.2.3 Distanzen in der Visionscape	151
II 5.3 Soundscape	154
II 5.4 Smellscape	157
II 5.5 Tastescape	161
II 5.6 Touchscape	162
II 5.7 Multiscape	163
III SCAPES DES ›OFFENEN RAUMS‹	165
III 1 Mindscape	168
III 1.1 ›Produktive‹ Qualitäten	168
III 1.2 ›Historische‹ Qualitäten	170
III 1.3 ›Sakrale‹ Qualitäten	172
III 1.3.1 Prozessionen und Umzüge	173
III 1.3.1.1 Prozession zwischen Stadt und ›offenem Raum‹: KILAM-Fest	175
III 1.3.1.2 Prozession in den ›offenen Raum‹: »Die Göttin der Nacht von Parnašša«	179
III 1.3.1.3 Zwischenergebnis Prozession und Umzüge	182
III 1.3.2 Gebirge und Berggottheiten	184
III 1.3.2.1 Berg und Gebirge	184
III 1.3.2.2 Berggottheiten	199
III 1.3.2.3 Diskussion zur ›Axis mundi‹	205
III 1.3.3 Quellen, Flüsse und Wasser	208
III 1.3.3.1 Wasser(bauwerke) und Wassergottheiten	208
III 1.3.3.2 Transportmedium und Kontaktzone	212
III 1.3.3.3 Wasser und Mantik	218
III 1.3.3.4 Zwischenergebnis Wasser	219
III 1.4 ›Nicht-sakrale‹ Qualitäten	220
III 1.4.1 Entsorgung und Deponierung	220

III 1.4.2 Bestrafung	224
III 1.5 ›Temporale‹ Qualitäten	226
III 1.5.1 Jahreszeiten- und Raumwechsel: Telipinu-Mythos	229
III 1.5.2 Zeit- und Raumkonzept	230
III 1.6 Zwischenergebnis Mindscape	231
III 2 Visionscape	232
III 2.1 Immobil: Bildwerke im ›offenen Raum‹	232
III 2.1.1 Makroebene: Lage	232
III 2.1.2 Mediumebene: Visionscape	236
III 2.1.2.1 Umsetzungsraum Yazılıkaya	237
III 2.1.2.2 Umsetzungsraum Eflatun Pınar	240
III 2.1.2.3 Umsetzungsräume weiterer Anlagen	242
III 2.1.2.4 Elemente in der Visionscape	245
III 2.1.2.5 Zwischenergebnis Mediumebene	250
III 2.1.3 Mikroebene: Themen	250
III 2.1.3.1 Anthropomorphe Darstellungen von Gottheiten	252
III 2.1.3.2 Interaktion mit Gottheiten	254
III 2.1.3.3 Theriomorphe Darstellungen von Gottheiten	260
III 2.1.3.4 Inschriften/Beischriften	262
III 2.1.3.5 Menschendarstellungen	265
III 2.1.3.6 Zwischenergebnis Mikroebene	268
III 2.2 Passiv-Mobil: Ausstattungen und Realien	270
III 2.2.1 Bekleidung der (menschlichen) AkteurInnen	271
III 2.2.1.1 Konzepte der Schriftquellen	271
III 2.2.1.2 Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	275
III 2.2.2 Kopfbedeckungen	279
III 2.2.2.1 Konzepte der Schriftquellen	280
III 2.2.2.2 Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	281
III 2.2.3 Insignien: <i>kalmuş</i> , Speere und Stäbe	284
III 2.2.3.1 Konzepte der Schriftquellen	284
III 2.2.3.2 Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	285
III 2.2.4 (Ritual-)Gefäße	287
III 2.2.4.1 Konzepte der Schriftquellen	287
III 2.2.4.2 Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	289
III 2.2.5 Gottheitsbilder	292
III 2.2.5.1 Konzepte der Schriftquellen	292
III 2.2.5.2 Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	294
III 2.2.5.2.1 Anthropomorphe, weibliche Gottheiten	295
III 2.2.5.2.2 Anthropomorphe, männliche Gottheiten	297
III 2.2.5.2.2.1 Wettergötter	297
III 2.2.5.2.2.2 Berggottheiten	298
III 2.2.5.2.2.3 Gottheiten mit kurzem Krummstab	300
III 2.2.5.2.2.4 Götter mit langem (Krumm-)Stab	301
III 2.2.5.2.2.5 Mischwesen	301
III 2.2.5.2.2.6 Weitere Gottheiten	302
III 2.2.5.2.3 Theriomorphe Gottheiten	303
III 2.2.5.2.4 Gegenständliche GöttInnensymbole	304
III 2.2.5.3 Zwischenergebnis passiv-mobile Darstellungen von Gottheiten	305
III 2.2.6 Fokuslokalitäten des Kultes	307
III 2.2.6.1 Konzepte der Schriftquellen	307
III 2.2.6.2 Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	310
III 2.2.7 Sitzgelegenheiten	314
III 2.2.7.1 Konzepte der Schriftquellen	314

III 2.2.7.2	Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	316
III 2.2.8	Überdachungen	318
III 2.2.8.1	Konzepte der Schriftquellen	318
III 2.2.8.2	Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	321
III 2.2.9	Fortbewegungsmittel	321
III 2.2.9.1	Konzepte der Schriftquellen	321
III 2.2.9.2	Konzepte der Bildwerke und des (Be-)Fundes	322
III 2.2.10	Zwischenergebnis der passiv-mobilen Visionscape	323
III 2.3	Aktiv-Mobil: Lebensformen	324
III 2.3.1	Konzepte der Schriftquellen	324
III 2.3.1.1	HauptdarstellerIn und RegisseurIn	324
III 2.3.1.2	Ritualbeteiligte und AkteurInnen	326
III 2.3.1.3	ZuschauerInnen	329
III 2.3.2	Konzepte der Bildwerke	330
III 2.3.2.1	HauptdarstellerIn und RegisseurIn	330
III 2.3.2.2	Ritualbeteiligte und AkteurInnen	332
III 2.3.2.3	ZuschauerInnen	333
III 3	Soundscape	333
III 3.1	Konzepte der Schriftquellen	333
III 3.1.1	Vokal- und Instrumentalmusik	334
III 3.1.2	Sprechakte	340
III 3.2	Konzepte der Bildwerke	345
III 3.3	Umsetzung im Raum	347
III 3.3.1	Umsetzungsraum Yazılıkaya	348
III 3.3.2	Umsetzungsraum Eflatun Pınar	348
III 3.3.3	Zwischenergebnis Soundscape unter Berücksichtigung weiterer Anlagen	349
III 4	Smellscape	350
III 4.1	Konzepte der Schriftquellen	350
III 4.2	Konzepte der Bildwerke	354
III 4.3	Umsetzung im Raum	354
III 4.3.1	Umsetzungsraum Yazılıkaya	355
III 4.3.2	Umsetzungsraum Eflatun Pınar	355
III 4.3.3	Zwischenergebnis Smellscape unter Berücksichtigung weiterer Anlagen	356
III 5	Tastescape	357
III 5.1	Konzepte der Schriftquellen	357
III 5.1.1	AkteurInnen	358
III 5.1.2	Zurüstung	359
III 5.1.3	Raumkonzepte	362
III 5.2	Konzepte der Bildwerke	362
III 5.3	Umsetzung im Raum	363
III 6	Touchscape	364
III 6.1	Konzepte der Schriftquellen	365
III 6.1.1	Verhalten der AkteurInnen	365
III 6.1.1.1	Körperhaltung und Gesten	365
III 6.1.1.2	Spacing und Näheindex	368
III 6.1.1.3	Körperrichtung ›links‹ und ›rechts‹	369
III 6.1.2	Reinigung	372
III 6.1.3	›Unterhaltung‹	373
III 6.1.3.1	Wettkämpfe	376
III 6.1.3.2	Scheinkampf und Imitationen	380
III 6.1.3.3	Tanz	385
III 6.1.3.4	Jagd und Stiersprung	388
III 6.2	Konzepte der Bildwerke	389

III 6.2.1 Verhalten der AkteurInnen	389
III 6.2.1.1 Körperhaltung und Gesten	389
III 6.2.1.2 Spacing und Näheindex	391
III 6.2.1.3 Körperrichtung ›links‹ und ›rechts‹	393
III 6.2.2 Reinigung	395
III 6.2.3 ›Unterhaltung‹	396
III 6.2.3.1 Wettkämpfe	396
III 6.2.3.2 Scheinkampf und Imitation	397
III 6.2.3.3 Tanz	397
III 6.2.3.4 Jagd und Stiersprung	397
III 6.3 Umsetzung im Raum	398
III 6.3.1 Umsetzungsraum Yazılıkaya	398
III 6.3.2 Umsetzungsraum Eflatun Pınar	399
III 6.3.3 Zwischenergebnis Touchscape unter Berücksichtigung weiterer Anlagen	399
III 7 Multiscape	401
III 7.1 Konzepte	401
III 7.2 Umsetzung im Raum	401
III 7.2.1 Umsetzungsraum Yazılıkaya	402
III 7.2.2 Umsetzungsraum Eflatun Pınar	402
III 7.2.3 Zwischenergebnis Multiscape unter Berücksichtigung weiterer Anlagen	404
IV ABSCHLUSSBETRACHTUNG	407
IV 1 Hypothesenprüfung	407
IV 1.1 Bildwerke als stellvertretende oder als immanente Gottheiten	407
IV 1.2 Umsetzungsraum von Ritualgeschehen	408
IV 1.3 Raumkonzepte und Weltenordnung	410
IV 2 Inhaltliche Erkenntnisse	411
IV 2.1 Gründe für die Wahl des Ortsraums	411
IV 2.2 Wie könnte Ritualgeschehen umgesetzt worden sein	413
IV 2.3 Historische Implikationen aus der Gestaltung des ›offenen Raums‹	414
IV 3 Zur Methode	416
IV 3.1 Vorteile der Begriffsschärfung	416
IV 3.2 Vorteile des Scape-Modells	416
ANHANG	
Tabelle 2 (Tabelle 1 s. S. 81)	423
Katalog der Immobilen Objekte (I-Nr. 1-66)	437
Karte 1	438
Katalog der Passiv-Mobilen Objekte (PM-Nr. 1-154)	535
Abkürzungsverzeichnis	583
Zusätzliche Abkürzungen von Zeitschriften und Reihen	583
Abkürzungen der zitierten verwendeten Literatur	584
Zur Erschließung des Buches (Register)	643