

Neun Modellkategorien für die dynamische Klassifizierung altägyptischer Objekte als Modelle

Kim Wachlin

Christian-Albrechts-Platz 4, 24118 Kiel, Germany
uni@kimwachlin.de

Das KunstModell-Projekt

Im *KunstModell*-Projekt wurde ein neuer Ansatz entwickelt, um über altägyptische Modelle urteilen zu können. Dabei kann nicht nur über das Modellsein per se bestimmt werden, sondern darüber hinaus eine Klassifizierung des Modells vorgenommen werden. So können Objekte miteinander verglichen und die Sprache der Modelle entschlüsselt werden.

Es wurde eine Datenbank [3] für die Erfassung, die Korrektur und das Retrieval der Daten zu den im Projekt betrachteten Objekten entwickelt, in der z. B. das Modellsein als Zueignung systematisch anhand einer Workflows kontinuierlich unterstützt wird.

Der Ansatz wurde bereits mit ägyptologischen Fachleuten im Detail erprobt und unter Berücksichtigung von Erfahrungswerten vorhandener Datenbanken der Ägyptologie abgestimmt und verfeinert. Nach Projektende im September 2021 ist die Eröffnung einer Webausstellung der Projektergebnisse geplant. Die entwickelte Datenbank wird hierfür als Backend die Informationsbasis schaffen. Ein Zugang kann auf Anfrage gewährt werden. Im Katalog [1] sind diese Kategorien Grundlage für das Modellsein der einzelnen Objekte.

Modellkategorien

Wir definieren in diesem Abschnitt die Modellkategorien, die im Katalog der Webausstellung verwendet werden. Für eine detaillierte Darstellung der Modellkategorien verweisen wir auf [2].

1. Repräsentationsmodell

Modelle werden genutzt, um wahrgenommene oder vorgestellte Inhalte in Form einer Idee, Begriffen, Zeichen, Erzählungen, Symbolen, Figuren oder Bildern abstrahierend darzustellen bzw. durch charakteristische und typische Instantiierung konkretisierend zu präsentieren. Sie werden dadurch zu visuellen oder greifbaren Abbildern von etwas, z. B. Objekten und Gedankengebäuden.

2. Fertigungsmodell

Modelle solle genutzt werden zur Fertigung, Herstellung, Erzeugung, Anfertigung, Schaffung, Rekonstruktion, Wiederherstellung, etc. von Objekten ausgehend von Objekten, Modellen und Vorstellungen. Sie enthalten die wesentlichen und zentralen Details und Hinweise für die Erstellung von Objekten. Mit Modellen soll ein bestimmtes Endergebnis erzielt werden. Modelle stellen dar, was sein wird. Modelle dienen als Vorlage, Blaupause, Anweisung etc. für zu schaffende Objekte.

3. Erläuterungsmodell

Erläuterungsmodelle beschreiben, erklären, veranschaulichen, illustrieren, verdeutlichen und charakterisieren geleitend in einem Vermittlungsszenario essentielle, zentrale und im gegebenen Szenario wichtige Elemente von komplexen Origins in einer für den Rezipienten nachvollziehbaren, konkreten und kohärenten Form.

4. Anleitungsmodell

Anleitungsmodelle unterstützen und geleiten einen Rezipienten in einem Handlungsszenario durch vorgefertigte (Muster-)Lösungen und unterweisen dessen Aktionen als Richtschnur mit einem Leitfaden bzw. Schema. Sie verallgemeinern, ordnen und synthetisieren erprobte Handlungsmuster und erlauben eine zielführende Durchführung und Vollendung von Prozessen.

5. Didaktisches Modell

Didaktische Modelle explizieren, fokussieren und präsentieren Bedeutungen von Origins in einer für den Rezipienten leicht erfassbaren und wohlstrukturierten Form. Sie erleichtern das Verstehen des Origins mit einer Darstellung, Begründung, Definition, Verdeutlichung, Erklärung, Einbettung in Bekanntes und Akzeptiertes etc. Je nach Funktion des Modells im Szenario lenken didaktische Modelle die Betrachtung der Origins auf deren spezifische wichtige Details.

6. Dokumentationsmodell

Origins werden hinreichend umfassend durch Dokumentationsmodelle für eine bekannte Öffentlichkeit so belegt, dass essentielle Details bewertend und analysiert je nach Szenario, Funktion und Blickrichtung offenbart, manifestiert, erklärt, expliziert, belegt, begründet und veranschaulicht werden. Sie bilden Origins in einer überblickbaren, anpassbaren, kohärenten und wohlgeordneten Form nach, die eine Zuordnung von Dingen zum Dargestellten nachvollziehbar und wieder nutzbar fasst.

7. Orientierungsmodell

Orientierungsmodelle befähigen mental einen Rezipienten anhand von Origins zur Auswahl von Alternativen im Möglichkeitsraum, zum Zurechtfinden je nach Situation und Szenario, zum Ausrichten in Raum und Zeit und zum Konzentrieren auf spezielle Optionen. Der Möglichkeitsraum besitzt dabei eine Strukturierung sowie erlaubt eine Präferenzierung und Leitung nach unterschiedlichen Gesichtspunkten.

8. Imaginationsmodell

Imaginationsmodelle sind spezifische Repräsentationsmodelle. Sie charakterisieren, harmonisieren und erläutern die Vorstellungen, Ideen und Konzepte zu den Origins und deren essentiellen Eigenschaften sowie Besonderheiten explizit zu einer vereinbarten Sicht geordnet so zusammen, dass damit eine ausreichende Beschreibung der Origins je nach Gebrauch in einem Szenario erfolgt.

9. Ritualmodell

Ritualmodelle sind spezielle Manipulationsmodelle und damit spezielle Sozialisierungs- und Interaktionsmodelle. Sie begleiten würdevoll und besonders ausdrucksvoll Zeremonien, Bräuche und Sitten als Stellvertreter von Origins im Rahmen einer kultischen oder magischen, standardisierten festgelegten Ordnung (Szenario) der Gebräuche bei festlichen individuellen oder kollektiven Handlungen. Sie dienen der Verhaltensstabilisierung.

Literatur

- [1] Museum August Kestner Hannover, Roemer- und Pelizaeus-Museum Hildesheim, Christian-Albrechts-Universität Kiel, Hochschule Wismar: University of Applied Sciences, Technology, Business and Design. *KunstModell – Altägyptische Kunstwerke als Modelle*. Kulturverlag Kadmos, 2022.
- [2] B. Thalheim. *Fragen der Modellkunde an die Ägyptologie*. Kulturverlag Kadmos, 2022.
- [3] K.-F. Wachlin. Modelle im alten Ägypten – Anwendung und Implementation eines neuen Modellbegriffs. In *EMISA 2021*, volume 2867 of *CEUR Workshop Proc.*, pages 43–48. CEUR-WS.org, 2021. Video of the EMISA talk accessible under <https://youtu.be/xWv8pCPX5UY>.