

Gewalt in Gründungsmythen

Burkhard Gladigow

1. Mythische Konflikte und Konfliktlösungen

Eine Ausübung von Gewalt gehört zu den festen Elementen mythischer Narrativen, sei es, daß Götter ihre Macht auf Bereiche der Welt richten und sie verändern, sei es, daß Götter gewaltsam gegen andere Götter vorgehen und ihren Ort in der Ordnung der Welt neu bestimmen. Die dramatische Erzählung göttlicher Gewaltausübung, von Widerstand und Überwindung, ist ein bevorzugter Modus, Eigenschaften und Fähigkeiten der handelnden göttlichen Personen darzustellen: Am Ende steht die Herrschaft von Göttern über bestimmte Naturbereiche oder eine aus dem Konflikt hervorgehende Götterhierarchie. Die Vorstellung von Gewalt ausübenden Göttern findet sich praktisch in allen Mythologien; insbesondere polytheistische Religionen¹ lassen eine ›Ordnung der Götter‹ bevorzugt aus Götterkämpfen hervorgehen.

Mit der Etablierung komplexer Mythologien werden Konfrontationen von Göttern untereinander zu einem bevorzugten Medium von Reflexionen über Macht und Herrschaft. Eine religiöse Thematisierung von Gewalt und Gewalthandlungen geschieht auf diese Weise im Rahmen eines komplexen Motivations- und Inszenierungsschemas, durch das ›Gewalt‹ eine Funktion und eine Plausibilität bekommt. Götter üben in Mythen wie selbstverständlich physische Gewalt aus: Kämpfende Götter, Götter des Kampfes, siegende und Siegesgötter gehören zur ›Grundausstattung‹ polytheistischer Panthea und ihrer Folgereligionen; die Fähigkeit Gewalt anzuwenden, ist notwendiger Teil der Macht der Götter.² Da sich die Götter in den

1 Ein Überblick über die Erschließung dieses Religionstyps bei Burkhard Gladigow, Polytheismus. Akzente, Perspektiven und Optionen der Forschung, in: Zeitschrift für Religionswissenschaft 5, 1997, 59–77.

2 Zur Religionsgeschichte von ›Macht‹ Burkhard Gladigow, Kraft, Macht, Herrschaft. Zur Religionsgeschichte politischer Begriffe, in: ders. (Hg.), Staat und Religion, Düsseldorf 1981,

frühen Mythologien gewaltsam auseinandersetzen – etwa in Kämpfen um das ›Königtum im Himmel‹³ –, gehören Götterkämpfe und regelrechte *Götterkriege* zum dramatisierenden Gestus der meisten Mythologien und Theologien, spätestens im Rahmen der Apokalyptik auch des Christentums.

Die Konflikte und Konfliktlösungen des Mythos sind auch in den Rahmen politischer Innovationen wie Hierarchie und Herrschaft einzuordnen, in denen nun eine Ordnung der Welt nach dem Modell staatlicher Organisation⁴ gedacht wird. Eine *räumliche* Verteilung von Ordnungsgewalt – in den Flächenstaaten des Alten Orients zuerst erprobt – und die *zeitliche* Sicherung von Herrschaft über Legitimation und Sukzession bilden die Grundschemata, nach denen eine ›plausible‹ Verteilung der Götter über die Welt präsentiert wird. Beide Muster ziehen ihre Plausibilität aus Situationen prekärer und schließlich gesicherter Herrschaft des ›Götterkönigs‹:⁵ Bedrohung der Herrschaft von Außen oder von Innen, ›Invasionen‹ oder ›Palastrevolutionen‹, liefern die Muster, durch die Ordnung und Herrschaft in Frage gestellt, bei einem ›positiven Ausgang‹ der Konfrontation aber in ihrer Gültigkeit legitimiert werden können.

Für eine Dynamisierung solcher Ausgrenzungsprozesse ist ›Kampf‹ das über die Jahrtausende plausible Modell: Vordergründig spiegelt sich hier die soziale und politische Erfahrung, daß die Stärkeren und Erfolgreicheren auch die ›besseren Positionen‹ gewinnen, strukturell das Problem, daß Welt als ›System der positiven Dinge‹ (H. Fränkel⁶) über die Möglichkeit und Existenz der negativen gedacht werden kann. Die unterschiedlichen Mythologien haben grundsätzlich Kämpfe, aus denen die Welt erst hervorgegangen ist, von Kämpfen um den Bestand der Welt von einander geschieden.⁷ In Kämpfen am Anfang dieser Welt, Kämpfen etwa gegen einen ›Urwelt-

7–22; breiter Überblick über die Muster von Konflikten bei Hans. G. Kippenberg (Hg.), *Struggles of Gods, Religion and Reason* 31, The Hague 1984.

3 Als Begriff in Verbindung mit dem Kumarbi-Epos entwickelt, s. H.G. Güterbock, *Kumarbi. Mythen vom churritischen Kronos aus den hethitischen Fragmenten zusammengestellt, übersetzt und erklärt*, in: *Istanbuler Schriften* 16 (1946), Zürich/New York 1946.

4 Dies die Grundthese von Ernst Topitsch, *Vom Ursprung und Ende der Metaphysik*, München 1972, vgl. auch ders., *Gottwerdung und Revolution*, Pullach b. München 1973.

5 Henri Frankfort, *Kingship and the Gods. A Study of Near Eastern Religion as the Integration of Society and Nature*, Chicago 1948; Odo Camponova, *Königtum, Königsherrschaft und Reich Gottes in den frühgriechischen Schriften*. OBO 58, Fribourg 1984.

6 Hermann Fränkel, *Dichtung und Philosophie des frühen Griechentums*, München 1962, 113.

7 Geoffrey Stephen Kirk, *Myth. Its Meaning and Functions in Ancient and others Cultures*, Cambridge 1970 und die Beiträge bei Heinrich von Stietencron (Hg.), *Dämonen und Gegengötter*, *Saeculum* 34, 1983.

drachen« oder in Himmel-Erde-Trennungsmythen,⁸ wird ›Welt‹ als bewohnbare Welt überhaupt erst ermöglicht. Dem stehen die Kämpfe der Götter (oder in ihrer Stellvertretung des Königs) gegenüber, die die Welt oder das ›Reich‹ ständig gegen eine Bedrohung ›von außen‹ sichern müssen. Der Kampf der germanischen Götter gegen die ›Riesen‹ und des Pharaos gegen die Bedrohung durch Seth repräsentieren solche ›Sicherungsleistungen‹, die sich auch rituell in Jagd und Krieg konkretisieren können. Solche mythologisch ausdifferenzierte Dualismen oder implizite Dualisierungen bieten unterschiedliche Möglichkeiten, die existierende Welt über Antagonismen und Antinomien zu begründen. Hier gibt es einen engen Zusammenhang zwischen ›Begründung‹ und Narrative: Nur wenn die Welt *nicht* alternativlos ›gut‹ ist, läßt sich erzählen,⁹ wie sich ihr jetziger Zustand aus Bedrohungen, Kämpfen, Risiken, Alternativen und Siegen ergeben hat. Eine Folge der ›Erzählbarkeit von Welt‹ sind alle jene mythischen Komplikationen, die eine Überlagerung von *time models* und *space models*¹⁰ mit sich bringen können.

2. Kämpfe um das ›Königtum im Himmel‹

Im babylonischen Mythos ›entsteht‹ die Welt durch den Kampf des Marduk gegen Tiamat, eine ungeschlachte Urweltgöttin, die die anderen Götter bedroht hatte. Marduk besiegt sie in einem kosmogonischen Kampf und zerteilt sie zu Himmel und Erde. ›God's battle with the monster‹, Drachenkampf des Götterkönigs und ein Himmel-Erde-Trennungsmythos sind hier miteinander verbunden. Der Ort des Himmels und der Erde – und der Raum zwischen ihnen – sind das Ergebnis eines Götterkampfes, ebenso wie die Herrschaft der Götter über Himmel und Erde und die Königsherrschaft eines Gottes (Marduks) über die anderen Götter. Es gab zwar Verbindungen zwischen Göttern und Übereinkünfte, Kulminationspunkt des Mythos

8 Zum Grundmodell Mary K. Wakeman, *God's Battle with the Monster*, Leiden 1973; zu Transformationen Thomas Podella, *Der »Chaoskampfmythos« im Alten Testament. Eine Problemanzeige. Mesopotamica – Ugaritica – Biblica. Festschrift Kurt Bergedorf*, hg. v. Manfred Dietrich/Oswald Loretz, Neukirchen-Vluyn 1993, 283–329; für die HET-Mythen immer noch wichtig Willibald Staudacher, *Die Trennung von Himmel und Erde*, Diss. Tübingen 1942.

9 Allgemein Elisabeth Tonkin, *Narrating Our Pasts. The social construction of oral history*. Cambridge 1992; David Carr, *Time, Narrative and History*. Bloomington, Indiana UP 1986; speziell Barbara C. Sproul, *Primal Myths. Creating the World*, London 1979; Alan Dundes (Hg.), *Sacred Narrative. Readings in the Theory of Myth*, Berkeley 1984.

10 Diese Begriffe stammen von Mary K. Wakeman, *God's Battle with the Monster*.

aber ist die gewaltsame Konfrontation: ›Welt‹ und ›Ordnung der Welt‹ sind im Kampf entstanden und beruhen auf einem ›Sieg‹.

Es ist unverkennbar, daß Gewaltanwendung und systematisierter Kampf auch ›weiterhin‹ in den mediterranen Mythen als strukturgebende Elemente benutzt werden. Die prekäre Situation von Herrschaft und Herrschaftssukzession wird in der mythischen Narrative jeweils durch Konflikt, Gewaltanwendung und eine konflikt-aufhebende Ordnung ›plausibel‹ gemacht. Eine Ordnung der Welt ruht in diesen mythischen Reflexionen auf Antagonismen auf, die sich in Kämpfen entladen, aber schließlich zu einem ›dynamischen Gleichgewicht‹ führen. Für die frühen mediterranen Mythologien sind Kämpfe offensichtlich das privilegierte narrative Muster, in dem sich Konflikt und *normensetzende* Konfliktbereinigung zeigen lassen: *Deshalb* ist der Himmel von der Erde getrennt (und bleibt es), *seitdem* ist Marduk König der Götter, *deshalb* ist Babylon Hauptstadt, *seitdem* opfern die Griechen in diesem Ritual.

Daß eine konkrete Kampfbeendigung nicht nur über siegreiche Gewalt und Kapitulation des Unterlegenen laufen muß, zeigt die ägyptische Variante eines Sukzessionsmythos in der Sequenz von Osiris zu Horus: Osiris, der Gründerkönig der Urzeit, dem die Menschen den Ackerbau und das geordnete Leben verdanken, wird von Seth, seinem Bruder, getötet. Seth will die Herrschaft selbst übernehmen und herrscht auch solange, bis Horus, Sohn des Osiris, die rechtmäßige Herrschaftsordnung¹¹ wiederherstellen will. Es kommt zu einem gewaltigen Kampf, bei dem sich die göttlichen Kontrahenten gegenseitig schwer verletzen, ein weitgehend physischer Kampf, der aber nicht zu einem dauerhaften Ergebnis führt. Der rechtmäßige, aber von seiner Kraft her unterlegene Horus ruft da das Göttergericht unter Vorsitz des Atum an und verlangt sein Recht. Der Kampf der beiden Götter mündet in eine ›Gerichtsszene‹, die bis zum Neuen Reich offensichtlich immer breiter ausgestaltet wird. Es gibt Klagesätze, Befangenheitsanträge, Vertagungen, Gutachten, Vorladungen und Ortswechsel des Gerichts. Am Ende steht ein Urteil, das dem Horus die Königsherrschaft zuspricht, zugleich aber Seth nicht depotenziert und ihn in das Herrschaftssystem der anderen Götter einbindet. Die legitime Herrschaft des Horus und die gewaltige Kraft des Seth werden zusammengebunden und schützen erst so Ägypten und die Welt vor den Angriffen der Feinde.

Wie schwierig die ägyptische Legitimation von Königsherrschaft letzten Endes doch ist, zeigt die konkrete kultische und rituelle Behandlung des Seth. Er bleibt (gewissermaßen *gegen* seine mythische Re-Integration) der Gott der Wüste, des

11 Zur systematischen Interpretation Hellmut Brunner, Seth und Apophis – Gegengötter im ägyptischen Pantheon?, in: von Stietenron (Hg.), Dämonen und Gegengötter, 226 – 234.

unfruchtbaren Landes und des feindlichen Draußen. In seiner Gestalt als Nilpferd wird Seth vom Pharao regelmäßig rituell gespeert, d.h. er wird besiegt und von dem ›Kulturland‹ ferngehalten. Die Jagd auf das Flußpferd gehört in gleicher Weise zur Inszenierung königlicher Herrschaft, wie die Jagd auf den Löwen und den Wildstier im mesopotamischen Bereich. Sie alle sind Repräsentanten eines feindlichen Außenbereichs, die regelmäßig vom König gejagt und getötet werden müssen. Herrschaft gründet sich auf die Abwehr von Feinden und begründet sich rituell durch dramatische Darstellungen des ›Feindes‹ und seiner gewaltsamen Überwindung. Es reicht nicht, daß die feindliche Außenwelt tatsächlich befriedet ist, der König ›muß‹ auch regelmäßig demonstrieren, daß er diesen Status rituell garantieren kann. Die rituelle oder bildlich fixierte Demonstration verbindet eine Herrschaftslegitimation mit dem erfolgreichen und jederzeit reproduzierbaren Kampf gegen ›den Feind‹. Das setzt voraus, daß ›der Feind‹ auch im Innern eines Reiches jederzeit evoziert werden kann, neben den rituellen Inszenierungen nehmen hier die künstlerischen Darstellungen einen immer breiteren Raum ein. Die politische Ikonographie des ›Drachenkampfs‹ reicht vom Alten Orient bis zu den Bildprogrammen mit einem Heiligen Georg (oder Michael) als ›Drachentöter‹. Noch weiter: Arbeiten zu Kriegerdenkmälern in der Neuzeit¹² haben gezeigt, wie im Schema des Drachenkampfs schließlich der Drachen durch ›den Türken‹, ›den Russen‹ oder andere Feinde ersetzt werden konnte.

3. Mythos als Reflexionsmedium: Die Logik der Kämpfe und der Kampffolgen

Das altorientalische Mythenschema von Götterkampf und Herrschaftssukzession ist, über die Hethiter vermittelt,¹³ schließlich auch in den griechischen Bereich gekommen. Hesiod übernimmt in der Abfolge der Götterkönige Uranos, Kronos, Zeus das traditionelle Sukzessionsmodell, kompliziert es aber durch eine Verbindung von

12 Reinhart Koselleck, Kriegerdenkmale als Identitätsstiftungen der Überlebenden, in: Odo Marquard/Karlheinz Stierle (Hg.), *Identität, Poetik und Hermeneutik VIII*, 1979, 255–276; Reinhart Koselleck/Michael Jeismann (Hg.), *Der politische Totenkult. Kriegerdenkmäler in der Moderne*, München 1993.

13 Eine erste Reaktion der Klassischen Philologie auf Güterbocks Edition »Kumarbi« bildete der Aufsatz von Albin Lesky, *Hethitische Texte und griechischer Mythos* (1950), in: ders., *Gesammelte Schriften*, Bern-München 1966, 356–371, woran sich ein breites Feld an neuen Ortsbestimmungen des griechischen Mythos anschloß. S. jetzt Charles Penglase, *Greek myths and Mesopotamia: parallels and influence in the Homeric hymns and Hesiod*, London 1994.

Göttern und ›Weltaltern‹ und durch eine Abfolgelogik der Götterkönige. Ein besonderes systematisches Reflexionsniveau¹⁴ spiegeln Mythen, in denen ein Kampf von Göttern berichtet wird, die bestimmte Phasen oder Ordnungen der Welt darstellen. In der Titanomachie gestaltet Hesiod den Kampf der Kroniden (Zeus' und seiner Geschwister) gegen die Titanen (Abkömmlinge der ältesten Göttergeneration Uranos und Gaia) als dramatische Konfrontation zwischen den alten Göttern und den Göttern, die eine neue Weltordnung begründen. Die Titanomachie ist, wenn man so will, der griechische Gründungsmythos staatlicher Ordnung, der Unterordnung von Gewalt unter das Recht, der Ablösung archaischer Höhenkulte durch eine Stadtkultur.

Der Tragweite dieser Alternative entsprechend, ist der Kampf gewaltig und bezieht Naturkräfte und wechselnde Allianzen von Göttern mit ein. Vor allem aber, er dauert zehn Jahre bis zu seiner Entscheidung, zehn Jahre während derer immerhin das ›Schicksal der Welt‹ offen blieb. Den Einsatz aller Kräfte der Gegner auszumalen, gehört zu den Topoi der mythischen Darstellung, die eine Dramatisierung mit einer Parteinahme der Hörer zu verbinden suchen: Je kritischer die Kampfsituation, desto ›notwendiger‹ ist, daß sich die Hörer mit einer Partei ›identifizieren‹. Diese Appellqualität macht einen guten Teil der mobilisierenden Wirkung von Mythen aus. Zeitlich ausgedehnte und mit wechselndem Erfolg ausgefochtene Kämpfe bedeuten zugleich, daß die Alternativen des Kampfes sichtbar bleiben, häufig auch, daß Kompromisse geschlossen werden. Ein Mythos, der von zehn Jahren einer Titanomachie mit unsicherem Ausgang berichtet, läßt beim Hörer vielleicht schon während der ›Erzählzeit‹ die Frage aufkommen: Was wäre eigentlich aus der Welt geworden, wenn die Titanen gesiegt hätten?

Das Motiv von Götterkämpfen um die Weltordnung ist bei Hesiod von einer neuen Binnenstruktur des traditionellen Sukzessionsmythos überlagert. Die Abfolge der Götterkönige Uranos – Kronos war durch Gewaltanwendung und Entmachtung charakterisiert. Auch Zeus überwindet den Titanen Kronos in einem großen Kampf, der Titanomachie, rächt aber zugleich den gewaltsamen Übergriff des Kronos gegen Uranos. Als dritter in der Reihe der Götterkönige kämpfend ist sein Handeln ›gerechtfertigt‹. Zeus kann seine gewaltsam errungene Herrschaft trotzdem auf Gerechtigkeit stützen – ein Grundmotiv der Hesiodischen Theogonie. Hier wirkt sich zugleich die Logik des Dreier-Schemas von Weltaltern und ihren Königen aus,¹⁵ bei

14 Dazu Olof Gigon, *Der Ursprung der griechischen Philosophie von Hesiod bis Parmenides*, Basel/Stuttgart 1968.

15 Zum babylonischen Hintergrund Dieter Metzler, *Reichsbildung und Geschichtsbild bei den Achämeniden*, in: Hans G. Kippenberg (Hg.), *Seminar: Die Entstehung der antiken Klassengesellschaft*, Frankfurt a. M. 1977, 286ff.

dem in einem dritten Reich jeweils die Ordnung wiederhergestellt werden kann. Bei Hesiod ist die Recht und Ordnung sicherstellende Unterstellung von Macht und Gewalt unter die legitime Herrschaft explizit und programmatisch präsentiert: Hesiod läßt Zelos und Nike, Kampfeifer und Sieg, und Kratos und Bia, überlegene Macht und Gewalt, von ihrer Mutter dem Zeus ›zuführen‹ und ihm unterstellen:¹⁶ Seitdem ›dürfen‹ diese Götter, die Variationen eines gewaltsamen Durchsetzungsvermögens im Namen tragen, nur unter der Führung von Zeus auftreten – oder sollten es zumindest. Es ist, wenn man so will, eine frühe mythische Reflexion über ein ›Gewaltmonopol‹: Die vier Götter der Gewalt werden dem legitimen Götterkönig unterstellt. Für die hier verfolgte Fragestellung ist beachtlich, daß es in den angesprochenen Mythenkreisen auch Tendenzen oder Möglichkeiten gibt, einen Kampfausgang, durch den der Gegner ›vernichtet‹ würde, zu vermeiden. Die bereits angesprochene Anrufung eines ›Göttergerichts‹, wie im Falle des Kampfes zwischen Horus und Seth, ist ein Beispiel für eine mehrfach reflektierte Möglichkeit, eine nur destruktive Gewaltausübung zu vermeiden. Zeus' ›Drohung gegen die Götter‹,¹⁷ an einen möglicherweise ungehorsamen Gott gerichtet, ist demgegenüber sehr viel einfacher strukturiert, wurde aber über die Figur der *aurea catena* auf einem anderen Feld weit einflußreicher.

4. Stadtgründungsmythen: Das Beispiel Rom

Ein spezifisches Muster antiker Gründungsmythen ist in Stadtgründungsmythen präsent. Ort, mythische Zeit und göttlicher (oder heroischer) Gründer gehen hier eine Verbindung ein, die gleichzeitig kollektive Identität und göttlichen Schutz garantiert.

16 Dazu Hermann Fränkel, *Dichtung und Philosophie* 110ff.

17 *Ilias* 8, 5ff. »Dann wird er erkennen, wie weit ich der Stärkste bin unter den Göttern allen! Wenn aber – auf! versucht es, Götter daß Ihr es alle wißt. Hängt ein Seil, ein goldenes, auf, herab vom Himmel, und alle faßt an, ihr Götter, und alle Göttinnen! Doch werdet Ihr nicht vom Himmel auf den Boden niederziehen Zeus, den höchsten Ratgeber, auch nicht, wenn ihr euch noch so sehr mühet. Doch sobald ich dann im Ernste ziehen wollte: Mitsamt der Erde zöge ich Euch hinauf und mitsamt dem Meer; und das Seil bände ich dann um die Spitze des Olympos, und in der Schwebe hinge dann alles. Soweit bin ich überlegen den Göttern, überlegen den Menschen!« (Übers. von Wolfgang Schadewaldt). Die Rezeptionsgeschichte dieser Szene hat Paul Lévêque, *Aurea catena Homeri*, Paris 1959, aufgearbeitet.

In das Schema des mythischen Präzedenzfalls *illo tempore*¹⁸ werden höchst unterschiedliche Elemente integriert: Die Figur des göttlichen Stadtgründers, der Gründungsakt als Divinationsritual, eine Kompensation des Übergriffs, den ein Einrichten von Grenzen und Stadtmauern darstellen kann,¹⁹ eine Sakralisierung von Mauern und Territorium, die Negation (oder Behauptung) von Autochtonie²⁰ im Kampf.

Als Beispiel für eine folgenreiche Kombination von Elementen die »kanonische« Version des römischen Stadtgründungsmythos:²¹ Nach einer Usurpation in der Herrschaft über Alba Longa durch Amulius stellen Romulus und Remus die legitimen Herrschaftsverhältnisse wieder her und schreiten zur Gründung Roms (konkurrierende Gründung und spätere Herrscherin über Alba Longa). Romulus erhält das *augurium maximum* zur Gründung der Stadt, gründet sie und befestigt sie mit dem *sulcus primigenius*, der rituell mit dem Pflug gezeichneten Stadt- und Mauergränze. Als Remus die sakrale Grenze in einer Provokation überspringt, tötet Romulus den Bruder mit den Worten: *sic deinde, quicumque alius transiliet moenia mea*²² (so ergeht es fortan jedem, der meine Mauern überspringen wird). Römische Geschichtsschreibung und Romsdichtung haben den prototypischen Gewaltakt bei der Gründung Roms *entweder* als legitime Abwehr der ersten Verletzung der Mauergränze durch den König gedeutet, *oder aber* als den Brudermord (eventuell sogar Königsmord) am Anfang der römischen Geschichte, den Mord am Anfang, der notwendig eine endlose Kette von blutigen Machtkämpfen nach sich zog.

Bis zum Ende der römischen Republik wurde die demonstrative Tötung des ersten Feindes Roms in den Quellen bevorzugt als eine legitime Abwehr verstanden, die den ersten König und sein Volk verbinden konnte. In einigen parallelen Gründungs-

18 Bei Eliade vielfach (mit ideologischen Konnotationen) plakativ herausgestellt, so etwa in: Mircea Eliade, Kosmos und Geschichte. Der Mythos der ewigen Wiederkehr, Hamburg 1966.

19 Dazu Burkhard Gladigow, *Audi Juppiter, audite fines*. Religionsgeschichtliche Einordnung von Grenzen, Grenzziehungen und Grenzbestätigungen, in: Okko Behrends/Luigi Capogrossi Colognesi (Hg.), Die römische Feldmeßkunst, Abh. Akad. Göttingen, Phil-hist. Kl. 193, Göttingen 1992, 172–191.

20 Das Mythem der Autochtonie spielt bei Claude Lévi-Strauss, Strukturele Anthropologie, Hamburg 1977, eine besondere Rolle. Allgemeiner Enrico Montanari, Il mito dell' autoctonia, Rom 1981.

21 Überblick bei Hans-Joachim Krämer, Die Sage von Romulus und Remus, in: H. Flashar/K. Gaiser (Hg.), Synusia. Festgabe für Wolfgang Schadewaldt, Pfullingen 1965, 355–402, und Philippe Bruggisser, Romulus Servianus: la légende de Romulus dans les Commentaires à Virgile de Servius: mythographie et idéologie à l'époque de la dynastie théodosienne, Bonn 1987. Eine spezifische Interpretationsrichtung verfolgt Timothy P. Wisemann, Remus: a Roman Myth, Cambridge 1995.

22 Livius 1,7, 2.

erzählungen tritt an die Stelle des Romulus als erstem Gewalttäter ein Mann namens Celer als Führer eines Kontingents von 300 Rittern (*celeres*). Hier wird erkennbar, daß die Abwehr einer Störung des Gründungsaktes der Stadt bereits in ein kollektives Schema eingeordnet wird: Gründung und Bestand der Stadt Rom beruhen auf einer kollektiven Gewalt-Ausübung von König oder Volk (*populus*). In der Zeit der ausgehenden Republik, der Zeit der Bürgerkriege, nutzen umgekehrt Kritiker der aktuellen politischen Entwicklungen die Tötung des Remus durch seinen Bruder zu einer Deutung der römischen Geschichte insgesamt: *Acerba fata Romanos agunt*, schreibt Horaz in der 7. Epode, die Römer treibt ein bitteres Schicksal, das Verbrechen am Bruder, *scelusque fraternae necis*, setzt sich in den Bürgerkriegen fort.²³ »Die Sage von Romulus und Remus«, resümiert Hans-Joachim Krämer, »wird hier zum Geschichtsmythos, der durchaus religiöse Züge trägt und mit dem Gedanken der Erbschuld verwandten religiösen Mythen zur Seite gestellt werden kann.«²⁴

Ein Vergleich mit dem Gründungsmythos Thebens zeigt den grundsätzlich anderen Zeithorizont und die unterschiedlichen Funktionen der Mythen von der Gründung Roms und Thebens. Nach einem schon im 5. Jahrhundert bekannten Mythos²⁵ tötet Kadmos am Gründungsort Thebens einen Drachen mit einem Steinwurf und sät die Zähne des getöteten Untiers auf Geheiß Athenas (oder Ares') in Ackerfurchen. Aus den Drachenzähnen gehen bewaffnete Männer hervor. Nach einem Steinwurf des Kadmos gegen sie bekämpfen sich die Bewaffneten und töten sich gegenseitig bis auf fünf Krieger. Diese fünf Krieger sind die Stammväter der führenden thebanischen Geschlechter, die sich Spartoi (›Gesäte‹) nennen und eine Lanze als Mal tragen. Der Unterschied zum Gründungsmythos Roms ist deutlich erkennbar: nicht *augurium maximum* und Mauerbau, sondern Tötung eines Drachens und der Anspruch führender Geschlechter auf Autochtonie.²⁶ Gemeinsam ist den Mythen, daß die Erbauer der Stadt ›Überlebende‹ aus einem ›Gewaltexzess‹ sind und daß mit diesem Gründungsmythos Ansprüche und Normen verknüpft werden.

23 Horaz Ep. 7, 13ff.

24 Krämer, Romulus und Remus, 363.

25 Spätere Hauptquelle ist Apollonios Rhodios 3, 1278ff; Francis Vian, *Les origines de Thèbes. Cadmos et les Spartes*, Paris 1963.

26 Für Claude Lévi-Strauss sind Bestätigung und Verneinung der Autochtonie des Menschen zentrale, strukturbildende Elemente eines weiterreichenden Mythenkomplexes, s. *Strukturelle Anthropologie*, Frankfurt 1967, 234ff. Das binäre Analyse-Modell von Lévi-Strauss soll hier nicht verfolgt werden.

5. Neuere und neueste Religionsgeschichte der Gewaltdiskussion

Eine Dramatisierung der Tötungs-Gewalt und deren rituelle Widerspiegelung hat in der Forschung in einer Weise Aufmerksamkeit erfahren, die selbst einer näheren religionshistorischen Bestimmung bedarf. Zu Beginn der siebziger Jahre des letzten Jahrhunderts haben René Girard und Walter Burkert fast zeitgleich das Thema ›Gewalt und Religion‹ aufgegriffen – und Gewalt entweder in einen anthropologischen Kontext von kollektiver Aggression eingestellt, oder über die im Opfer repräsentierte »Gründungsgewalt« hergeleitet. Beide Kulturtheorien ›leben‹ von einer dramatisierenden Isolierung zweier Elemente einer – aus der Sicht eines Religionshistorikers – diffusen Menge von Verhaltensmustern und Interpretationsschemata, die auf den Tötungsakt oder die ›Gründungsgewalt‹ bezogen wurden. Die Breitenwirkung beider ›Theorien‹ liegt in ihrer anachronistischen Aktualisierbarkeit. Ihre fast beliebige Anwendbarkeit beruht auf einer Vernachlässigung der Komplexität der Kontexte, aus denen sie isoliert wurden. Hinter Walter Burkerts dramatischen Formulierungen von 1972, »in der Mitte der Religion droht faszinierend blutige Gewalt«²⁷ oder »Der *homo religiosus* wird sich seiner selbst bewußt als *homo necans*«²⁸ steht eher Walter F. Ottos Satz vom »gewaltigen Drama des verblutenden Tieres« als Meulis These von der Umformulierung des Jagdrituals in ein Schlachtopfer – mit der Burkert eigentlich einsetzt.

René Girard ist der andere Autor, der öffentlichkeitswirksam Religion und Gewalt in eine notwendige Beziehung gebracht hat. Seine Kulturtheorie sieht ebenfalls im Töten die vornehmste Art der Ausübung von Gewalt, ›begründet‹ sie aber nicht über praktische Ziele (wie Meuli), sondern über eine ›Kontrolle mimetischer Gewalttätigkeit‹. Das ›Opfer‹ wird von ihm über den Sonderfall des ›stellvertretenden Opfers‹ und das stellvertretende Opfer wiederum über den Sonderfall des ›Sündenbockrituals‹ definiert. Mit dieser Interpretations-Technik zunehmender Exzentrizität landen Isaaks Widder, der Schafbock, unter dem Odysseus die Höhle des Polyphem verläßt, und der zerlumpfte Pharmakos der Athener Thargelien in demselben Prokrustes-Bett: »Das Opfer schützt die ganze Gemeinschaft vor ihrer eigenen Gewalt, es

27 Walter Burkert, *Homo necans. Interpretationen altgriechischer Opferriten und Mythen* (1972), Berlin/New York ²1997, 8. Zur anschließenden Diskussion Robert G. Hamerton-Kelly (Hg.), *Violent Origins. Walter Burkert, René Girard and Jonathan Z. Smith on Ritual Killing and Cultural Formation*, Stanford/CA 1987.

28 Burkert, *Homo necans*, 9f.

lenkt die ganze Gemeinschaft auf andere Opfer außerhalb ihrer selbst.«²⁹ Bei allen literaturwissenschaftlichen Metaphernverschiebungen, unhistorischen Assoziationen und paradoxen Äquivokationen auf Girards Seite ist ihm mit Burkert gemeinsam, daß ›Gewalt‹ im Zentrum von ›Religion‹ steht: »Es ist die Gewalt, die Herz und Seele des Heiligen ausmacht«,³⁰ ist einer der plakativ formulierten ›Kernsätze‹ Girards. Girards Ansätze haben in dem engeren Bereich der Religionswissenschaft kaum Resonanz gefunden, dafür um so eher in einer bestimmten Richtung einer ›Theologie der Kultur‹.³¹ Exklusiv auf Girard beruft sich das Forschungsprogramm einer ›Dramatischen Theologie‹³² an der Universität Innsbruck mit dem globalisierenden Titel ›Religion-Gewalt-Kommunikation-Weltordnung (RGKW)‹ und einem Publikationsforum, das die Zentralbegriffe Girards im Titel führt: *Journal of Violence, Mimesis, and Culture*.³³

Wenn man – in einer Erweiterung der analytischen Perspektive – einzuordnen versucht, welchem religionshistorischen und wissenschaftsgeschichtlichen Kontext die hier angesprochene Fokussierung von Religion auf Gewalt entstammt, zeigt sich die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts sehr schnell als formative Periode. ›Gewalt am Anfang‹ und kollektive Gewalt gehören in eine ›Faszinationsgeschichte‹, die unterschiedliche Wissenschaften im ausgehenden 19. und im 20. Jahrhundert verbunden hat. Hier findet sich ein Faible für die ›wilden Ursprünge‹, an denen sich elementare Gewalt und Grausamkeit zeigen ließ, die dann in Institutionen der Kultur überführt werden sollten. Die Leitidee für diese Verbindung von Wildheit und Kultur hatte für das 19. Jahrhundert vor allem Nietzsche vorgegeben, in seinem Wort von den ›cyclopischen Architekten der Humanität‹ plakativ verdichtet: »Die schrecklichen Ener-

29 Girard, *Das Heilige und die Gewalt* [1972], Zürich 1987, 18.

30 Ebd., 51.

31 Dazu mit weiterer Literatur William Schweiker, *Heilige Gewalt und der Wert der Macht. René Girards Opfertheorie und die Theologie der Kultur*, in: Bernd Janowski/Michael Welker (Hg.), *Opfer. Theologische und kulturelle Kontexte*, Frankfurt a. M. 2000, 108–125.

32 In diesem Rahmen Raymond Schwager, *Vielfalt der Opfervorstellungen und ihre Deutung* (Internetseite des RGKW): »Heute dürfte es nur eine Opfertheorie geben, die den unterschiedlichen, ja gegensätzlichen Vorstellungen in etwa gerecht zu werden verspricht. Es ist die Theorie R. Girards, der ... die Riten im Kontext eines Ursprungsgeschehens mit widersprüchlichen Charakter deutet«. S. auch Raymond Schwager, *Brauchen wir einen Sündenbock? Gewalt und Erlösung in den biblischen Schriften*, München 1978.

33 Contagion: *Journal of Violence, Mimesis, and Culture* 1994ff.

gien – das, was man das Böse nennt – sind die cyclopischen Architekten und Wegebauer der Humanität.«³⁴

Dionysische Elemente in einer von apollonischer Humanität bestimmten Kultur (so das Programm eines Klassizismus) schienen vor Nietzsche vor allem disparat, nicht integrierbar. Mythen aus dem Umkreis des Dionysos, in denen Mütter ihre Kinder zerreißen, wie Leukippe ihren Sohn Hippasos, oder Agaue ihren Sohn Pentheus (den König von Theben) finden erst mit dem Ende des 19. Jahrhunderts ihre besondere Beachtung. Daß in diesen Mythen Dionysos ›selbst‹ Opfer und Täter sein kann, nicht rituell geopfert, sondern immer von mehreren Täterinnen zerrissen wird, erlaubte zugleich religionshistorische Parallelen.³⁵ Verschuldung und archaische Grausamkeit, wilde Ekstase und Übergriff, Sparagmos und Omophagie schienen in diesem ›Opfertyp‹ zusammenzugehören – auch wenn man ihn nicht mehr mit dem Totemismus verband.

Formulierungen von den »cyclopischen Architekten der Humanität« oder Sentenzen des Typs »der Weg zu den Anfängen führt überall zu der Barbarei«³⁶ treffen das Sentiment jener Jahre: James George Frazer (wie Nietzsche von Haus aus klassischer Philologe) zeigte in seinem *Golden Bough*,³⁷ daß unmittelbar unter der Zivilisation die Wildheit liegt, auch unter der gegenwärtigen. Von Turners Gemälde *The Golden Bough* führt in Frazers thematischem Einstieg unmittelbar ein Weg in die Unterwelt, die Unterwelt der griechisch-römischen Kultur: Der Protagonist des Bildes ist, wie Frazer schreibt, »ein Priester und Mörder zugleich« – und auch er wird von dem neuen Priester ermordet werden. »So wollte es die Ordnung des Heiligtums«. Diese Ambivalenz war geeignet, das fin de siècle zu faszinieren,³⁸ und hat

34 F. Nietzsche, Kritische Studienausgabe, h. v. C. Colli und M. Montinari 1, 783; Schlechta 1, 598.

Aus Menschliches, Allzumenschliches 1, 246. Es geht voraus das Wort vom »Glockenguß der Kultur« (245) mit dem Bild des Mantels für den Guß »von gröberem, gemeinerem Stoffe: Unwahrheit, Gewalttätigkeit, unbegrenzte Ausdehnung aller einzelnen Ichs, aller einzelnen Völker«.

35 Zu W.R. Smiths Konflikten Hans G. Kippenberg, William Robertson Smith (1864–1894), in: Axel Michaels (Hg.), Klassiker der Religionswissenschaft, München 1997, 64ff. Noch Jahrzehnte nach Smith hat Ulrich v. Wilamowitz-Moellendorff die Griechen von dem Verdacht der Theophagie freizuhalten versucht: »moderner Unsinn«, Glaube der Hellenen, Darmstadt 1959, Bd.1, 282, 1.

36 Nietzsche, Schlechta 3, 355 aus: Die Philosophie im tragischen Zeitalter.

37 James George Frazer, *The Golden Bough. A Study in Comparative Religion*, 2 Bde, London/New York 1890; 3. A. 12 Bde, London/New York 1911–1915.

38 Dazu Hans G. Kippenberg, *Die Entdeckung der Religionsgeschichte*, München 1997, 128ff. Zu Frazer allgemein Robert Ackermann, *J.G. Frazer – His Life and Work*, Cambridge 1987 und Robert Fraser, *The Making of ›The Golden Bough‹. The Origins and Growth of an Argument*, London 1990.

ihre Wirkung noch behalten, nachdem der Totemismus als Religionstheorie untergegangen und die Nilus-Episode mit ihrem ›alttarabischen‹ Kamelopfer zweifelhaft geworden war.

Sowohl Burkert wie Girard sind nicht ohne William Robertson Smith zu denken, dessen Konzept des ›sakramentalen Opfers‹, im Anschluss an MacLennans Theorie des Totemismus vorgetragen, sowohl die Wissenschaft vom Alten Testament verändert, wie eine Religionssoziologie Durkheims vorweggenommen hat. Girards aktuelle Applikationen von W.R. Smiths Grundmuster auf die Leitmetapher einer ›Gründungsgewalt‹ (*violence fondatrice*) restaurieren dann das gleiche Sentiment in einer spezifischen kulturellen Situation nach dem zweiten Weltkrieg. ›Religion‹ war für das ausgehende 19. Jahrhundert – so ließe sich der Befund zusammenfassen – *der* Bereich moderner Kultur, auf dem am unmittelbarsten gezeigt werden kann, wie schmal die Grenze zwischen Zivilisation und Wildheit oder wie dünn »die Oberfläche der kultivierten Gesellschaft« ist. »Wir scheinen auf einem Vulkan zu stehen, der jeden Moment in Rauch und Feuer ausbrechen kann, um Vernichtung und Verwüstung über die Gärten und Paläste der alten Kultur zu bringen«,³⁹ schreibt Frazer wenige Jahre vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs.

Die neo-romantisch eingefärbte Religionsphänomenologie hat genau an diesem Punkt die Gegenposition der zwanziger Jahre des 20. Jahrhunderts bezogen: In einem archaischen Weltverhältnis und in anarchischer Religiosität lägen Potentiale auch für die Moderne: Die Rückkehr zu den Ursprüngen führt nicht (notwendig) zur Gewalt – sondern zum Heiligen. Van der Leeuw und Eliade haben in diesem Horizont, in je anderer Weise, die Präsenz und Vitalität überholt geglaubter Religiosität beschworen. Jüngst hat Hartmut Böhme eine Metakritik der Gründungsmythen von W.R. Smith, Freud und Girard auf der einen und R. Otto, van der Leeuw und Eliade auf der anderen vorgelegt: »Oblique Annäherung an das Heilige aus dem Geiste der Gewalt«.⁴⁰ In einer ›obliquen Annäherung‹ unterzieht er die Dualisierung, das Heilige entweder auf Gewalt zu gründen, oder aber in ›domestizierter Form‹ selbst zum Ausgangspunkt des Schreckens (das *mysterium tremendum* R. Ottos) zu machen, einer grundsätzlichen Kritik: Es fehle das dritte Feld, das der menschlichen Intelligenz, die es im Medium von Technik erst ermöglicht habe, daß sich der Mensch entfremde und

39 James George Frazer, *The Golden Bough* [1913], 1968, 170. Brillant interpretiert bei Hans G. Kippenberg, *Die Entdeckung der Religionsgeschichte* 139ff., der zuerst auf diese Textstelle hingewiesen hat.

40 Hartmut Böhme, *Oblique Annäherung an das Heilige aus dem Geiste der Gewalt*, in: Axel Michaels/Daria Pezzoli-Olgiati/Fritz Stolz (Hg.), *Noch eine Chance für die Religionsphänomenologie?*, *Studia Religiosa Helvetica* 2000/1, 191–212.

erkunde.⁴¹ Sein (mit Recht) ernüchterndes Resümee: »Das Heilige ist, so könnte es sein, eine synkretistische Bastellei im posthistoire.«

6. Zusammenfassung: Mythos und Theodizee

Für die hier verfolgte Fragestellung nach einer im Mythos reflektierten Verbindung von Gewalt und Religion, zugleich nach der Verbindung von Gewalt und Kultur, ist von entscheidender Bedeutung, daß eine bestimmte Form von Gewalt grundsätzlich öffentlich ist. Genauer gesagt: Religion und Gewalt ›treffen‹ sich nicht im Raum der Öffentlichkeit, sondern gehören beide auch strukturell ›in‹ die Öffentlichkeit. In ›Ritualen der Gewalt‹ wird herrscherliche und staatliche Macht nach außen demonstriert.⁴² Zur Inszenierung von Macht gehört auch eine professionelle Dramatisierung der Machtausübung. Die Öffentlichkeit von Gewaltmaßnahmen trifft dabei zugleich auf eine ›Schaulust‹,⁴³ die in Anteilnahme und Unterhaltung, ›Schauder und Jammer‹, ›Abwehr und Verlangen‹, ihre Befriedigung findet.⁴⁴ In pointierter Schärfe hatte bereits Seneca⁴⁵ notiert *satis spectaculi ex homine hominis mors est*, ›ein prächtiges Schauspiel ist der Tod eines Menschen durch die Hand eines anderen‹. Bei den Gladiatorenspielen stehe nicht mehr wie früher – so Senecas Kritik – »die Schule gegen Schmerz und Tod«⁴⁶ im Vordergrund, sondern eine Unterhaltung des Publikums durch »nackten Mord« (*mera homicidia*). Norbert Elias hat in einem vergleichbaren Kontext von »Grausamkeitsentladungen in Kriegergesellschaften«⁴⁷ gesprochen. Die Schleifung des getöteten Hektor durch Achill ist locus classicus hierfür:

41 Böhme, *Oblique Annäherung an das Heilige* 208f.

42 Nathalie Z. Davis, *Humanismus, Narrenherrschaft und die Riten der Gewalt. Gesellschaft und Kultur im frühneuzeitlichen Frankreich*, Frankfurt a. M. 1987 und David Cannadine/Simon Price (Hg.), *Rituals of Royalty. Power and Ceremonial in Traditional Societies*, Cambridge 1992.

43 Dazu die Texte bei Jürgen Wertheimer, *Ästhetik der Gewalt*, Frankfurt a. M. 1986.

44 Zu den unterschiedlichen Kontexten Wolfgang Schadewaldt, *Furcht und Mitleid?*, in ders., *Hellas und Hesperien*, Zürich 1960, 346–387 und Karl-Heinz Kohl, *Abwehr und Verlangen. Zur Geschichte der Ethnologie*, Frankfurt a. M. 1987.

45 Seneca Ep.mor. 95, 33, dazu Anne Bäumer, *Die Bestie Mensch. Senecas Aggressionstheorie, ihre philosophischen Vorstufen und literarischen Auswirkungen*, Studien zur klassischen Philologie 4, Frankfurt a. M. 1982.

46 Cicero, *Tusc. disp.* 2,17 *oculis quidem nulla poterat esse fortior contra dolorem et mortem disciplina*.

47 Norbert Elias, *Über den Prozeß der Zivilisation I*, Frankfurt a. M. 1976, 267ff.

Achill schleift Hektor zwölf Tage lang dreimal um das Grabmal des Patroklos, bis sich sogar die zuschauenden Götter über diese ›unmenschliche‹ Grausamkeit entsetzen, Mitleid zeigen⁴⁸ und intervenieren. Theatralität und Grausamkeit können sich so ergänzen und sich, in je anderer Weise, in der attischen Tragödie, dem römischen Gladiatorenspiel, mittelalterlichen Hinrichtungsszenarios und aktuellsten Online-Kriegen wiederfinden.

In Erweiterung der hier angesprochenen Perspektiven drängt sich die Frage auf, unter welchen Bedingungen Gewalt, Abwehrhandlungen oder Kriege (vor allem aber: Angriffskriege) *nicht* religiös interpretiert werden konnten oder motiviert galten. Spätestens über die Kampfhandlungen eröffnende Opfer, *auspicia militaria* bei den Römern, dann über Vota (Gelübde) auf dem Höhepunkt der Schlacht sind die Götter im Spiel. *In hoc signo vinces* verbindet das alte Schema einer Schlachtepiphanie von Göttern mit einem die Schlacht entscheidenden ›Zeichen‹ des höchsten Gottes. Die religionshistorische Frage nach ›Religion und Krieg‹ ließe sich auch anders als im traditionellen Zugriff stellen: Ab wann gibt es eine ›Säkularisierung des Krieges‹, derart, daß eine Mobilisierung der Massen und eine individuelle Motivation des Kämpfers nicht über ›höchste gemeinsame Werte‹, ›das Ganze‹ (von Stadt, Volk, Staat), ›die Zukunft‹ geht? Gibt es, wenn man diese Motivations-Schemata mit einbezieht, überhaupt ›säkulare Kriege‹?

Wenn in Gründungsmythen Territorien, Ursprungsgeschichten und Götter wechselseitig interpretationsfähig gehalten werden, haben Städte, Stadtstaaten und Staaten der frühen Kulturen mit dem Mythentyp ›Gründungsmythos‹ ein neues Instrument politischer Beeinflussung (›Propaganda‹) gewonnen. Über diese Mythen lassen sich Ansprüche nach außen publizieren und läßt sich über ein Ensemble gemeinsamer Vorstellungen ein Zugehörigkeitsgefühl nach innen herstellen – gemeinsame Basis auch für Kriege. Gewalt, Streit und Krieg haben als Elemente der mythischen Narrative zusätzlich höchst unterschiedliche Funktionen: Zu einen dienen sie einer Dramatisierung des Geschehens, die eine emotionale Beteiligung des Hörers (oder Zuschauers) hervorruft, zum anderen liefern sie über den Ausschluß der unterlegenen Positionen Anknüpfungspunkte für kollektive Identitäten.

Eine Publikation politischer Ansprüche im Medium von Mythen hat noch einen weiteren Vorteil: Mythen sind nicht wirklich widerlegbar, eine ›mythische Wahrheit‹ läßt sich in ihrer Wirkung nicht durch eine historische Wahrheit aufheben (und umgekehrt), Mythen sind nicht zu ›bezweifeln‹. Emotionale Beteiligung und ein wahr haben Wollen schließen sich bei Gründungsmythen offensichtlich am engsten zusammen. Wenn Max Weber von einer der landläufigen Theodizee des Unglücks

48 Homer, Ilias 24, 23ff.

vorgängigen »Theodizee des Glücks«⁴⁹ gesprochen hat (»Das Glück will ›legitim sein«), ließen sich Gründungsmythen auch als ›Theodizeen für Stadt und Staat‹ verstehen.

49 Max Weber, Die Wirtschaftsethik der Weltreligionen, in: Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie I, Tübingen ⁹1988, 242.