Akademie an der Grenze 2010 in Sibiu

Identitätsstiftende kollektive Erzählungen – Begriffsdefinitionen
Christoph Schmidt-Lellek

Vorbemerkung

Wir leben in Geschichten und erzählen sie uns. Individuelle und kollektive Identität entwickelt sich in und mit erzählten Geschichten, in denen Erfahrungen verarbeitet und strukturiert werden. Entwicklungsgeschichtlich ist davon auszugehen, dass Kleinkinder ihre Erfahrungen bereits narrativ organisieren, bevor sie diese tatsächlich sprachlich ausdrücken können. Die Fähigkeit des Erzählens lässt Geschichten sodann zu sozialen Erfahrungen werden und ist damit für die Entwicklung von zentraler Bedeutung. Gesellschaften sichern sich durch das Erzählen von Geschichten einen wesentlichen Teil kultureller Identität.

(1) Mythos (altgriech. „Wort, Rede, Erzählung, sagenhafte Geschichte“)

Im engeren Sinne sind Mythen Erzählungen über das Handeln von Göttern untereinander oder zwischen Göttern und Menschen. Inhaltlich klären Mythen darüber auf, wie die gegenwärtigen Gegebenheiten in ferner Vergangenheit entstanden sind (z.B. Entstehung der Götter, der Menschen, eines Volkes oder des Kosmos, wie in 1. Mose 1-2). Durch den Bezug auf einen solchen gemeinsamen Ursprung haben mythische Erzählungen eine identitäts- und sinnstiftende Bedeutung.

Beispiel: Die Gründer Roms Romulus und Remus sind Söhne des Kriegsgottes Mars und der Königstochter Rhea Silvia, sie wurden am Ufer des Tiber ausgesetzt und von einer Wölfin gesäugt. Später kehrten sie an diesen Ort zurück, um auf den Hügeln Palatin und Aventin ihre neue Stadt Rom zu bauen.

Heute wird der Begriff Mythos auch generell für eine Erzählung verwendet, die Anspruch auf allgemeine Gültigkeit erhebt. Dies kommt dem Begriff „Ideologie“ nahe: So ist insbesondere ein *politischer Mythos* eine intellektuelle und emotionale Erzählung über eine historische Person, einen politischen Sachverhalt oder ein politisches Ereignis mit einem kollektiven, sinn- und identitätsstiftenden Wirkungspotential. Sein integratives Potential entfaltet der Mythos dabei über soziale und kulturelle Gräben hinweg, indem er eine selbstverständlich-fraglose Geltung erlangt. Seine Wirkung ist *komplexitätsreduzierend*; unüberschaubare Zusammenhänge werden mit Hilfe einfacher Wahrnehmungsschemata in geordnete Strukturen gebracht. Charakteristisch für einen politischen Mythos ist, dass das erzählte politisch-soziale Geschehen nicht gemäß den empirisch überprüfbaren Tatsachen gedeutet wird, sondern auf eine erzählerisch selektive und stereotypisierte Weise (Beispiel: die heroische Darstellung der russischen Oktoberrevolution in der Sowjetunion).

Der Gegenbegriff zu Mythos ist (seit Platon) der **Logos**, d.h. die vernunftgemäße, wissenschaftliche Erklärung der Dinge. Der Antagonismus zwischen Mythos und Aufklärung kann auch heute zu Gunsten des Mythos gedeutet werden: Mythen können nach dieser Auffassung als bildhafte Weltauslegungen und Lebensdeutungen in Erzählform allgemeine Wahrheiten enthalten. Als erzählerische Aufarbeitung menschlicher Urängste und -hoffnungen haben sie einen gewissen Vorteil gegenüber nur rationalen Begriffsystemen. Deswegen konnten Tiefen-

psychologen wie z.B. Freud und Jung auf antike Mythen zurückgreifen (Ödipus, Narziss, Orpheus), um existenzielle Grundthemen zu beschreiben.

Zu unterscheiden ist ein „ungebrochener Mythos“, wenn der Mythos in seiner wörtlichen Bedeutung verstanden wird, und ein „gebrochener Mythos“, wenn er als eine symbolische Erzählung verstanden wird (Paul Tillich).

Abgeleitete, umgangssprachliche Bedeutungen:
- Mythos als Unwahrheit oder als frei erfunden („das ist doch nur ein Mythos“).
- Einem Ereignis oder einer Person wird eine besondere, übergreifende Bedeutung zugeschrieben („Marilyn Monroe wurde zum Mythos“; „Charly Chaplin – Mensch, Mythos, Filmemacher“); in dieser Verwendung gleichbedeutend mit „Legende“.

Kurzdefinition: Mythos ist eine die Gegenwart erklärende Erzählung von Göttern, die in das Weltgeschehen eingreifen; ein Mythos erhebt Anspruch auf allgemeine Gültigkeit. Gegenbegriff ist **Logos**, die vernunftgemäße, wissenschaftliche Welterklärung.

(2) Legende (lat. *legenda*: „die zu lesenden Stücke“)

Während im Mythos (im ursprünglichen Sinne definiert) Götter die handelnden Figuren sind, so sind es in der Legende nur Menschen. Legenden waren ursprünglich mittelalterliche Lebensgeschichten von Märtyrern, Heiligen und religiösen Autoritäten, die bei kirchlichen Anlässen verlesen wurden. Seit dem 15. Jahrhundert tauchen Legenden auch im außerkirchlichen Bereich auf. Hier meinen sie nichtbeglaubigte, idealisierende Berichte oder unwahrscheinliche Geschichten, die eng mit einem volkstümlichen Erzählen verbunden sind. In dieser Form werden die Legenden zu moralisch-didaktischen Erzählungen über außergewöhnliche Ereignisse oder Schicksale, die nicht nur im Rationalen gründen.

Man kann also folgende Bedeutungsebenen unterscheiden:
- Lebensgeschichte von Heiligen
- Herausragende, für die Gegenwart besonders bedeutsame Ereignisse, um die sich Legenden ranken.
- Eine Person, die Außerordentliches erreicht oder geleistet hat und dafür sehr bekannt ist: „Er ist eine lebende Legende.“
- Im abwertenden Sinne eine Geschichte, die seit langem erzählt wird und an der nur wenig stimmt: „Dass er ein Musterschüler war, ist nur eine Legende, die er selbst verbreitet hat.“

Kurzdefinition: Legende ist ein nichtbeglaubigter, idealisierender Bericht über ein bedeutsames Ereignis oder eine bedeutsame Person mit einer moralisch-didaktischen Intention.

(3) Märchen (mittelhochdeutsch *Maere*: „Kunde, Bericht, Nachricht“)

Märchen sind Erzählungen, die von wundersamen Begebenheiten berichten. Sie werden (ursprünglich) mündlich überliefert und treten in allen Kulturkreisen auf. Während Sagen und Legenden in der Regel einen realen historischen Kern enthalten, sind Märchen frei erfunden, und ihre Handlung ist weder zeitlich noch örtlich festgelegt. Charakteristisch für Märchen ist unter anderem das Erscheinen phantastischer Elemente: sprechende Tiere, Zaubereien mit Hilfe von Hexen, Zauberern oder Riesen, Zugänge zur Ober- oder zur Unterwelt. Dennoch stellen sie Auseinandersetzungen mit wiederkehrenden Lebensthemen dar, wie z.B. das von

der „bösen Stiefmutter“ missachtete Kind oder der übersehene, scheinbar schwache jüngste Sohn, der sich später als Held erweist. Gut und Böse werden im Märchen in der Regel klar getrennt, häufig in Form von guten und bösen Figuren. Im Zuge der Besinnung auf die jeweilige völkische Identität, insbesondere im 19. Jahrhundert, wurden die bisher nur mündlich überlieferten „Volksmärchen“ gesammelt und schriftlich fixiert, wie z.B. in Deutschland durch die Brüder Grimm.

Kurzdefinition: Märchen sind frei erfundene, phantastische Erzählungen ohne Zeit und Ort, in denen wiederkehrende Lebensthemen dargestellt werden.

(4) Sage (althochdeutsch *saga*: „Gesagtes“)

Die Sage ist eine zunächst ebenfalls auf mündlicher Überlieferung basierende Erzählung von unglaubhaften, phantastischen Ereignissen, die aber als Wahrheitsbericht aufgebaut ist oder auf tatsächlichen Begebenheiten beruht. Damit steht der Realitätsanspruch der Sage über dem des Märchens. Aber wie im Märchen kommt es oft zur Benennung eines Helden und damit zur Heldensage. Mit dem Mythos hat die Sage gemeinsam, dass darin oft auch göttliche oder dämonische Mächte mitwirken; aber während die Mythen in „urgeschichtlicher Zeit“ bzw. in „ferner Vergangenheit“ spielen (wie z.B. die Urgeschichte in 1. Mose 1-11), so spielen die Sagen in geschichtlicher Zeit bzw. in „großer Vergangenheit“. Beispiele sind die Nibelungensage, die Sagen um Dietrich von Bern oder die Artussage. Anders als beim zeitlosen Märchen werden tatsächliche Ereignisse zum Anlass einer Sage genommen, die dann im Weiteren phantastisch ausgeschmückt und umgestaltet werden. So sind die Sagen oft mit Orts- und Zeitangaben verbunden; auf diese Weise illustrieren sie z.B. die Großartigkeit eines Volkes und unterstützen sein Identitätsgefühl.

Kurzdefinition: Die Sage ist eine Erzählung von phantastischen Ereignissen, die aber als Wahrheitsbericht gestaltet ist oder auf tatsächlichen Ereignissen beruht, meistens als Heldensage.

(5) Epos (altgriech „Wort, Erzählung, Gedicht, Heldensage“)

Epos ist ein Begriff für eine *Form* der Erzählung; er ist in der Antike neben Drama und Lyrik eine Hauptform der Dichtung: eine unfangreiche Darstellung eines mythischen, sagenhaften oder geschichtlichen Geschehens in metrisch gebundener Sprache. Die bekanntesten Beispiele im Altertum sind das sumerische Gilgamesch-Epos, Homers „Ilias“ und „Odyssee“ oder Vergils „Äneis“, im Mittelalter das Nibelungenlied, Parzival oder das Rolandslied, die isländische Edda, oder Dantes Göttliche Komödie. Nach der Definition des Aristoteles (in seiner „Poetik“) erzählt das Epos, während das Drama nachahmt (Mimesis). Erzählende Dichtung wird heute generell unter dem Begriff „Epik“ zusammengefasst. Im allgemeinsten Sinn ist ein Epos eine weitläufige oder ausschweifende Erzählung („epische Breite“).

Zur Unterscheidung zwischen „Epos“ und „Roman“ als Literaturgattungen ist die Romantheorie von Georg Lukács interessant: Das Epos sei die Gestaltung einer „geschlossenen Lebenstotalität“ mit festen Lebens-, Wert- und Sozialordnungen und einem verbindlichen Weltverständnis, dagegen sei der Roman Ausdruck eines privaten Weltausschnitts und eines problematisch gewordenen Welt- und Ordnungsverständnisses.

Kurzdefinition: Epos ist ein Begriff für die *Form* der Erzählung; er ist in der Antike neben Drama und Lyrik eine Hauptform der Dichtung: eine unfangreiche Darstellung eines mythischen, sagenhaften oder geschichtlichen Geschehens in metrisch gebundener Sprache.

(6) Fabel (lat. *fabula*: Rede, Erzählung, Dichtung)

Die Fabel als Kunstgattung bezeichnet eine in Versform oder in Prosa verfasste kurze Erzählung mit belehrender Absicht, in der vor allem Tiere, Pflanzen und andere Dinge oder fabelhafte Mischwesen menschliche Eigenschaften besitzen und entsprechend handeln. Die Dramatik der Fabelhandlung zielt auf eine Schlusspointe hin, an die sich meistens eine allgemeingültige Moral anschließt. Bekannte Fabeldichter: Aesop (6. Jh. v. Chr.), Jean de La Fontaine (1621-1695), Lessing (1729-1781).

Kurzdefinition: Die Fabel als Kunstgattung ist eine Kurzerzählung mit belehrender Absicht, in der menschliche Eigenschaften von nichtmenschlichen Wesen, z.B. Tieren, aufgezeigt werden.

(7) Anekdote (altgriech. anékdoton: „nicht herausgegeben“)

Die Anekdote ist eine kurze Erzählung, die eine bemerkenswerte oder charakteristische Begebenheit, meistens im Leben einer Person, zur Grundlage hat. In der Alltagssprache bezeichnet Anekdote die Schilderung einer kuriosen, ungewöhnlichen oder komischen Begebenheit. Die Anekdote ist eine prägnante Wiedergabe einer wahren oder erfundenen Begebenheit, die den Charakter eines Menschen oder einen Zustand erhellt. Anekdoten berichten Tatsachen, die jedoch nicht verbürgt sind. Deshalb kommt es auch vor, dass die gleiche Anekdote von verschieden Personen erzählt wird oder wesentliche Details völlig anders dargestellt werden.

Kurzdefinition: Anekdote ist eine kurze, nicht verbürgte Erzählung von einer bemerkenswerten oder charakteristischen Begebenheit, meistens im Leben einer Person.

(8) Historie (altgriech. *historia*: Erforschung, Bericht über das Erforschte, Geschichtserzählung)

Diese Form der Erzählung ist vom Ursprung her ein Gegensatz zur mythologischen Erzählung, indem die gegenwärtigen Gegebenheiten mit einer faktenbezogenen Geschichtsschreibung erklärt werden. So berichtet Herodot, 490-424 v. Chr., der „Vater der Geschichtsschreibung“ (Cicero), in seinen „Historien“ über den Krieg der Griechen gegen die Perser. Dies war – parallel zur Entwicklung der Philosophie – ein Ausdruck der griechischen Aufklärung im 5. Jh. v. Chr.

Eine kritische, wissenschaftliche Geschichtsschreibung beschreibt in der Regel auch die Widersprüche, die in den jeweiligen historischen Fakten liegen. Sie ist damit von der Legende und von der Heldensage abgegrenzt, die meistens nur idealisierte Darstellungen enthalten. Allerdings ist die Geschichtsschreibung auch immer mit (perspektivischen) Deutungen verbunden, d.h. es werden – auf welche Weise auch immer recherchierte bzw. dokumentierte – Fakten in Zusammenhänge eingeordnet, die für die Gegenwart Verstehens- und Handlungsorientierungen bieten sollen. So kann man etwa untersuchen, wann und mit welcher Absicht bestimmte historische Ereignisse beschrieben werden.

Beispiel: Arminius, der im Jahre 9 n. Chr. die römischen Legionen unter Varus vernichtend geschlagen hat, wurde in der Reformationszeit zu einem Idol, da die geschlagenen Römer nun mit den römischen Katholiken gleichgesetzt wurden. Im entstehenden deutschen Nationalismus im 19. Jahrhundert wurde Arminius dann als „Hermann der Cherusker" zu einer Gründungslegende des Deutschtums stilisiert, verstärkt durch den preußisch-protestantischen Widerstand gegen die römisch-katholische Kirche im sog. „Kulturkampf" (1871-87): Das Hermannsdenkmal im Teutoburger Wald, 1838 begonnen, wurde – passgenau – 1875 eingeweiht. So kann auch Geschichtsschreibung zu einer Legendenbildung beitragen, wenn historische Figuren zu Idolen stilisiert werden.

Kurzdefinition: Historie ist wissenschaftlich begründete Geschichtsschreibung, in der die Fakten der Vergangenheit mit ihren Widersprüchen und in ihrer Bedeutung für die Gegenwart beschrieben werden.

Klaus Pumberger
Fragen an indentitätsstiftende kollektive Erzählungen

- welche Funktion haben identitätsstiftende kollektive Erzählungen?
- ein- bzw. ausschließend? klärend?
- bringen sie uns der Wahrheitssuche näher oder führen sie davon weg?
- was blenden sie aus? was verschweigen sie? was verhindern sie?
- bringen sie zusammen oder führen sie auseinander?
- fördern sie die Fähigkeit zur Kooperation oder verstärken sie Tendenzen der Abgrenzung?