

## Julius Evola

### Spiele und Sieg



---

Im klassischen Altertum hatten die Spiele – ludi – zum Teil sakralen Charakter, so daß sie ein weiterer typischer Ausdruck der Tradition der aktiven Tat sind.

„Ludorum primum initium procurandis religionibus datum“ (der allererste Anfang der Spiele war von der Pflege der Religionen ausgegangen), behauptet Livius. Die *sacra certamina* (heilige Wettkämpfe) zu vernachlässigen, wäre sogar gefährlich gewesen, so daß man die Spiele zwar vereinfachen, aber nicht unterlassen konnte, falls die Staatskassen leer waren. Die Verfassung des Ursus verpflichtet die *duoviri* (hohe römische Beamte) und auch die *Ädilen* (hohe römische Aufsichtsbeamte) ausdrücklich, die Spiele zu Ehren der Götter zu feiern. Vitruvius verlangt für jede Stadt ein eigenes Theater, *deorum immortalium diebus festis ludorum spectationibus* (zur Betrachtung der Spiele an den Feiertagen der unsterblichen Götter); und der Leiter der Spiele im Circus Maximus war ursprünglich auch Priester von Ceres, Liber und Libera. In jedem Falle war es immer ein Vertreter der offiziellen Patrizierreligion, der in Rom die Spiele leitete, und für einige Spiele wurden sogar einige Priesterkollegien gegründet (z. B. die *Salii agonali*). Die Spiele waren so sehr mit den Tempeln verbunden, daß die christlichen Kaiser zugestehen mußten, diejenigen Tempel stehenzulassen, deren Zerstörung auch die Abschaffung von Spielen nach sich gezogen hätte. Und tatsächlich hielten sich die Spiele, wie wenige andere Institutionen des antiken Rom, bis zum Niedergang des Römischen Reiches. Eine *agape* (Liebesmahl), zu der die Dämonen geladen waren – *invitione daemonum* –, beendete dann die Spiele im Sinne eines Ritus, der gestatten sollte, an der mit ihnen verbundenen mystischen Kraft teilzuhaben. „*Ludi scenici... inter res divinas a doctissimis conscribuntur*“ (die Schauspiele werden von den Gelehrtesten den Göttlichen Dingen zugeordnet), berichtet der heilige Augustinus.

*Res divinae* (göttliche Dinge, Handlungen) – damit ließ sich also nicht selten das charakterisieren, was heute zu Sport und plebejischer sportlicher Narrheit geworden ist. In der hellenischen Tradition stand die Einrichtung der wichtigsten Spiele in enger Beziehung zum Gedanken des Kampfes der olympischen, heroischen und solaren Kräfte gegen die Kräfte der Naturhaftigkeit und der Elemente. Die pythischen Spiele in Delphi erinnerten an den Triumph Apollos über Python und den Sieg dieses hyperboreischen Gottes über

die anderen Götter. Die Olympischen Spiele knüpften gleichermaßen an den Gedanken des Triumphes des Himmelsgeschlechtes über das Titanengeschlecht an Herakles, der Halbgott, Verbündeter der Olympier gegen die Riesen in Unternehmungen, denen er im besonderen seine Unsterblichkeit verdankte, soll die Olympischen Spiele begründet haben, indem er symbolisch den Olivenzweig, mit dem man die Sieger krönte, aus der hyperboreischen Erde zog. Diese Spiele hatten einen streng männlichen Charakter. Den Frauen war es daher absolut verboten, daran teilzunehmen. Überdies kann es kein Zufall sein, daß in den römischen Zirkusarenen heilige Nummern und Symbole auftauchen: Die Drei – in den ternae summitates metarum (den dreifachen, höchsten Zielen) und in den tres arae trinis Das magnis potentibus valentibus (drei Altäre für die drei großen, mächtigen und einflußreichen Götter), die Tertullian auf die große samothrakische Triade bezieht; Die Fünf in den fünf spatia (Abteilungen) der Rundbahnen des Domitian; die Zwölf des Tierkreises in der Anzahl der Tore, durch die zu Beginn des Imperiums die Wagen hereinfuhren; die Sieben in der Anzahl der jährlichen Spiele zur Zeit der Republik, in der Altaranzahl der Planetengötter mit der Sonnenpyramide an der Spitze im Circus Maximus, in der Gesamtzahl der Runden, aus denen jedes vollständige Rennen bestand und auch der „Eier“ und der „Delphine“ oder „Tritonen“ (Meeresgötter), die sich in jedem dieser sieben curricula (Rennen) befanden. Aber – wie Bachofen hervorgehoben hat – spielten das „Ei“ und der „Triton“ ihrerseits wiederum symbolisch auf die grundlegende Zweiheit der Weltenkräfte an: Das „Ei“ versinnbildlicht die schöpferische Materie, die alle Möglichkeiten in sich birgt, während der „Triton“ oder das „Seepferd“, das dem Poseidon – Neptun heilig war, häufig sinnbildlich die Woge darstellt und dabei eben jene phallisch-tellurische Fruchtbarkeitskraft zum Ausdruck bringt, derentwegen man sich nach einer Plutarch-Überlieferung im Strome der Nilwasser die befruchtende Kraft des urmännlichen Wesens vorstellte, die Isis befeuchtete, die wiederum man als die Erde Ägyptens auffaßte. Diese Zweiheit findet noch weiteren Ausdruck in der örtlichen Lage der ludi und equirria (Pferderennen): so läßt Tarquinius seinen Zirkus im Tal zwischen Aventin und Palatin bauen, daß der Murcia, einer weiblich-tellurischen Gottheit, heilig war; und die Bahnen der equirria begannen am Strom des Tibers und hatten als metae (Ziele) ins Marsfeld gerammte Schwerter. Also: Heroische und männliche Symbole am Ziele, am τέλος, wohingegen am Beginn bzw. in dessen Umgebung das weibliche und stoffliche Zeugungselement vorherrschte: Das fließende Wasser und der Boden, der den chthonischen Gottheiten heilig war.

So fügt sich das Tatgeschehen in den Rahmen materieller, aber mit höherer Bedeutung erfüllter Symbole, zur größeren Wirksamkeit der „magischen Methode und Technik“, die sich in den Spielen verbarg, die ja immer höherer Bedeutung erfüllter Symbole, zur größeren Wirksamkeit der mit feierlichen Opfern eröffnet und oft abgehalten wurden, um in Augenblicken nationaler Gefahr göttliche Kräfte anzurufen. Das Ungestüm der Pferde, der schwindelerregende, auf den Sieg gerichtete Lauf in sieben Runden, der in anderer Hinsicht dem Sonnenlauf gleicht und der Sonne geweiht ist, beschwor aufs neue das Mysterium des kosmischen Stromes, der sich nach der planetarischen Rangordnung in den „Kreis der Geburten“ ergießt. Die rituelle Tötung des dem Mars geweihten Siegerpferdes hängt mit dem allgemeinen Sinngesamt des „Opfers“ zusammen: Die so zur Befreiung gelangende Kraft scheint von den Römern dann hauptsächlich darauf ausgerichtet worden zu sein, auf okkultem Wege die Ernte zu begünstigen – ad frugum eventum. Dieses Opfer kann man übrigens als Entsprechung zum indisch-arischen acvamedha ansehen, das ursprünglich ein magischer Ritus war, um Macht zu erlangen, und das zu außergewöhnlichen Anlässen, z.B. im Augenblick des Kriegseintrittes oder nach einem Sieg, gefeiert wurde. Mit den zwei Rittern, von denen der eine durch das Osttor die Arena betrat und der andere durch das Westtor, um einen tödlichen Kampf auszutragen; mit den ursprünglichen Farben der zwei Parteien, die genau denjenigen entsprachen, in die das kosmische Ei unterteilt war, wobei das Weiß den Winter und das Rot den Sommer darstellte oder besser, das eine die chthonisch-lunare Macht und das andere die uranisch-solare versinnbildlichersinnbildlichte, beschwor man auch den Urkampf der beiden großen elementaren Gewalten. Jedes Ziel – meta Sudans – galt als „lebendig“ – λίθος ἔμψυχος (lebender Stein); und der in einer meta des Zirkus gebaute Altar für den Gott Consus,

eines Dämons, der bei den blutigen Spielen – munera – auf das vergossene Blut wartete und nur anlässlich der Spiele enthüllt wurde, galt als Ausgangspforte von unterweltlichen Mächten, genau wie der etruskische puteal, mit dem er offensichtlich in Zusammenhang stand. Aber oben waren Statuen von Siegesgöttern aufgerichtet, die auf das entgegengesetzte, uranische Prinzip verwiesen, so daß sich die Arena in einem gewissen Sinne in eine Versammlung von Geistern verwandelte – concilium daemonum –, deren unsichtbare Anwesenheit übrigens durch freigelassene Sitze rituell freigelassene Sitze rituell festgelegt war. Das, was also wie Handlungsablauf eines sportlichen Wettkampfes oder eines Schauspieles aussah, führte andererseits auf die Ebene einer magischen Beschwörung, deren Risiko in einem viel weiteren Rahmen real war, als daß es nur das Leben der an den certamina Teilnehmenden betroffen hätte, und der Sieg erneuerte und belebte im einzelnen und in der Gemeinschaft den Sieg der uranischen Kräfte über jene der Unterwelt, so daß er sich in ein „glückhaftes“ Prinzip verwandelte. Die apollinischen Spiele z. B. wurden anlässlich der punischen Kriege begründet, um sich gegen die Gefahr zu verteidigen, die vom Orakel angekündigt worden war. Sie wurden dann wiederholt, um eine Pestgefahr abzuwenden, um daraufhin regelmäßig abgehalten zu werden. So wurden vor den Spielen, in der sogenannten „pompa“, die Attribute – exuviae – der kapitolinischen Götter, der Beschützer des Römertums, in geweihten Wagen – tensae – feierlich vom Kapitol zum Zirkus geleitet: im besonderen die exuviae Jovis Optimi Maximi (die Attribute des obersten Jupiters), die auch Zeichen des Reiches, des Sieges und des Triumphes waren: der Blitz, das Zepter, worauf der Adler thronte, und die Goldkrone. So als ob die okkulte Kraft der römischen Herrschaft selbst den ihr geweihten Spielen – ludi romani – beiwohnen oder sich an ihnen beteiligen sollte. Der Magistrat, der dazu ausersehen war, die Spiele zu leiten, führte den Zug wie ein Triumphator an, der die göttlichen Symbole trug: Von seinen Leuten umgeben, hatte er einen Staatssklaven bei sich, der ihm eine Eichenlaubkrone über das Haupt hielt, die mit Gold und Diamanten geschmückt war. Es ist überdies wahrscheinlich, daß ursprünglich bei den Spielen das Vierergespann ein Attribut des Jupiters und gleichzeitig ein Zeichen des triumphalen Königtums war: Ein antikes Vierergespann etruskischen Ursprungs, das in einem kapitolinischen Tempel aufbewahrt war, wurde von den Römern als Pfand ihres zukünftigen Wohlergehens angesehen.

Man versteht daher, warum für nicht im Einklang mit der Überlieferung abgehaltene Spiele dasselbe galt wie für den verfälschten heiligen Ritus: Wurde die Darbietung durch einen Zwischenfall gestört oder aus irgendeinem Grunde unterbrochen und waren die damit verbundenen Riten verletzt worden, so wurde das als mögliche Ursache eines Unglückes und eines Fluches angesehen, und die Spiele mußten wiederholt werden, um die göttlichen Mächte zu „besänftigen“. Dazu ist auch die Legende bekannt, wonach das Volk, das bei einem feindlichen Überraschungsangriff die Spiele verlassen hatte, um zu den Waffen zu greifen, den Feind von einer übernatürlichen Macht in Verwirrung gestürzt vorfand. Diese Kraft fand man durch den Ritus des Spieles hervorgerufen, das Apollo, dem Heilbringer, geweiht und in der Zwischenzeit nicht unterbrochen worden war. Und wenn die Spiele oft „Viktorien“ (Siegesgöttinnen) geweiht waren, die als Verkörperungen der triumphalen Siegeskraft angesehen wurden, bestand ihr Ziel eben darin, die Lebensfähigkeit und Gegenwärtigkeit dieser Kraft mit neuen, im selben Sinn geweckten und geformten Energien zu speisen. Daher kann man besonders in bezug auf ceriamina und munera verstehen, daß der Sieger als mit göttlichem Charakter bekleidet und manchmal sogar als eine momentane Verkörperung einer Gottheit erschien. In Olympia sah man im Augenblick des Triumphes im Sieger eine Verkörperung des lokalen Zeus, und der Beifallsruhm für den siegreichen Gladiatoren ging sogar in die antike christliche Liturgie über: εἰς αἰῶνα ἀπ αἰῶνος (auf ewig und immer).

Hier soll ebenso darauf aufmerksam gemacht werden, welchen Wert dieses Geschehen außer rituell und magisch für die Gemeinschaft auch innerlich für den einzelnen haben konnte. Hier könnte man mehr oder weniger das wiederholen, was wir bezüglich des Heiligen Krieges sagten: Der heroische Rausch des Kampfes und Sieges wurde durch die rituelle Ausrichtung zu einer Angleichung oder Anbahnung jenes höheren und reineren Kraftstrebens, das den Eingeweihten den Tod besiegen läßt. So erklären sich die überaus

häufigen Hinweise auf die certamina, auf die Zirkusspiele und auf die Siegerfiguren, die wir in der klassischen Grabmalkunst vorfinden: Das alles half gleichnishaft, die höchste Hoffnung des Toten zum Ausdruck zu bringen: Durch den Hinweis auf diese Art von Tat war es ihm am besten möglich, den Hades zu besiegen und so in Übereinstimmung mit der Tradition der Tat die Glorie eines ewigen Lebens zu erlangen. So tauchen immer wieder in einer ganzen Reihe von Sarkophagen, Urnen und klassischen Reliefs die Bilder eines „sieghaft triumphalen Todes“ auf: Geflügelte Siegesverkörperungen öffnen die Pforten des jenseitigen Reiches, halten das Medaillon des Verstorbenen empor oder krönen ihn mit dem Immergrün, das die Häupter der Eingeweihten zierte. Bei Pindars Verherrlichung der Göttlichkeit der siegreichen Kämpfer wurden in Griechenland die Enagogen und Promachen als mystische Gottheiten dargestellt, die die Seelen zur Unsterblichkeit führen. Und dementsprechend wird jeder Sieg, Nike, im Orphismus Symbol für den Sieg des Geistes über den Körper, und „Held“ wird derjenige genannt, der die Einweihung erlangt hat, als Held eines schicksalhaften und ununterbrochenen Kampfes. Das, was im Mythos Ausdruck eines heroischen Lebens ist, wird zum Vorbild eines orphischen Lebens: Daher werden in den Grabesbildern Herakles, Theseus, die Dioskuren, Achilles usw. als orphische Eingeweihte bezeichnet: στρατός, militia, Kampfestruppe wird der Kreis der Eingeweihten genannt und μνασί στρατός, der Hierophant der Mysterien. Licht, Sieg und Einweihung werden zu Gedankengängen, die zahlreiche hellenische Bilddenkmäler als miteinander verbunden zeigen. Helios als aufgehende Sonne oder Aurora ist Nike, die den Siegeswagen führt: Und Nike stellt gleichzeitig Teletè, Mystis und andere Gottheiten und Verkörperungen transzendenter Wiedergeburt dar. Beim Übergang vom symbolisch-esoterischen Aspekt zum magischen müssen wir darauf hinweisen, daß die Kampfspiele und Kriegstänze, die in Griechenland beim Tod der Helden durchgeführt wurden (und denen in Rom die Spiele entsprachen, die die Leichenbegängnisse der Großen begleiteten), den Zweck hatten, eine mystische Heilskraft zu erwecken, die sie begleiten und in der Todeskrise stärken sollte. Den Helden wurde auch häufig ein Kult dargebracht, in dem regelmäßig die Kampfspiele wiederholt wurden, die schon auf ihre Leichenbegängnisse gefolgt waren.

In alledem haben wir also ein charakteristisches Beispiel für eine traditionale Kultur mit Ausrichtung zur Tat und nicht zur Kontemplation hin: zur Tat als Geist und zum Geist als Tat. Und was Griechenland betrifft, haben wir daran erinnert, daß in Olympia die Tat in der Ausdrucksform der „Spiele“ einen Einigungsgedanken über den Partikularismus der Staaten und Städte hinweg verwirklichte, wie wir ihn ähnlich bei der Tat in der Ausdrucksform des „Heiligen Krieges“ gesehen haben, z.B. im übernationalen Phänomen der Kreuzzüge und im Bereich des Islams zur Zeit des ersten Kalifats.

Auch die Elemente, die die mehr innere Seite solcher Traditionen erkennen lassen, fehlen nicht. Es ist gezeigt worden, daß in der Antike die Begriffe Seele, Doppel oder „Dämon“, dann Furie und Erinnye und schließlich Todesgöttin und Siegesgöttin oft zu einem einzigen verschmolzen. Daraus bildete sich die Vorstellung einer Gottheit, die gleichzeitig Kampfesgöttin und transzendentes Element der menschlichen Seele war.

Das gilt z.B. für die beiden Begriffe fylgja (nordisch) und fravashi (iranisch). Die fylgja, was wörtlich „Begleiterin“ heißt, wurde als geistige Wesenheit aufgefaßt, die in jedem Menschen wohnt, aber auch in außergewöhnlichen Augenblicken gesehen werden kann, z.B. im Zeitpunkt des Todes oder tödlicher Gefahr. Sie verschmilzt mit dem hugir, der die Seele darstellt, aber gleichzeitig eine übernatürliche Kraft ist – fylgjukoma –, ein Geist sowohl des einzelnen als auch seiner Sippe (als kynfylgja). Aber die fylgja wird auch oft als der Walküre gleichbedeutend angesehen und als „Schicksals“-Wesenheit aufgefaßt, die den einzelnen zum Sieg und zum heroischen Tod führt. Dasselbe gilt in groben Umrissen für die fravashi der antiken iranischen Tradition: Sie sind fürchterliche Kriegsgöttinnen, die Glück und Sieg bringen, erscheinen aber auch als „die innere Kraft eines jeden Wesens, das es erhält und seine Geburt und sein Weiterleben bewirkt“ und „als die fortlebende und vergöttlichte Seele des Toten“ im Zusammenhang mit der mystischen

Kraft der Sippe, wie in der hinduistischen Auffassung der pitr und in der römischen der Manen.

Über diese Art Quell des Lebens und tiefster Lebenskraft, die hinter dem Körper und der Seins weise der endlichen Bewußtheit steht, haben wir schon gesprochen. Hier soll nur hervorgehoben werden, daß der „Dämon“ oder das Doppel alle persönlichen und einzelnen Formen, in denen er sich offenbart, transzendiert, so daß der bruske, plötzliche Übergang vom gewöhnlichen Bewußtseinszustand des Einzelmenschen zum Bewußtseinszustand, der durch den Dämon charakterisiert ist, im allgemeinen einer zerstörerischen Krise gleichkommt: eine Zerstörung und Krise, die sich beim Tode tatsächlich ergibt. Wenn man also annimmt, daß unter besonderen Umständen das Doppel sozusagen in das Ich einbrechen und sich ihm völlig in seiner zerstörerischen Transzendenz fühlbar machen kann, so ergibt sich der Sinn der ersteren der erwähnten Verschmelzung von selbst: Daher werden das Doppel, der Dämon des Menschen und die Todesgottheit, die sich z.B. als Walküre im Augenblick des Todes oder einer tödlichen Gefahr zeigt, ein und dieselbe Sache. In der religiösen und mystischen Askese nun sind die „Abtötung“, der Verzicht auf das Ich, der Enthusiasmus der Hingabe an Gott die bevorzugten Mittel, um zu versuchen, die eben erwähnte Krise auszulösen und zu überwinden. Aber wir wissen auch, daß nach dem anderen „Heils“-Weg das Mittel, das ebenfalls dorthin führt, die aktive Begeisterung ist, das Erwecken des „Tat“-Elementes im reinen Zustand. In niedrigeren Formen wurde der Tanz als heiliges Mittel dazu gebraucht, um durch die seelische Ekstase Gottheiten und unsichtbare Kräfte anzuziehen und offenbar werden zu lassen: Es ist das orgiastische, schamanische, bacchische, mänadische, korybantische Thema. Auch in Rom gab es heilige, priesterliche Tänze, durchgeführt von den Lupercien und den Arvalen, und das Leitmotiv der Hymne der letzteren: „Hilf uns Mars, tanze, tanze!“ zeigt schon den Zusammenhang zwischen dem Tanz und dem Krieg, der dem Mars heilig war. Und auf das durch den Rhythmus entfesselte Leben des einzelnen pflanzte sich ein anderes Leben auf, das aus der abgrundtiefen Wurzel des ersten Lebens auftaucht: Und die Laren als lares ludentes (spielende Laren) oder als Cureten, die Furien und Erinnyen, diese wilden, geistigen Wesenheiten mit Attributen beinahe wie Zagreus – „Großer Jäger, der alles vernichtet“ – sind Dramatisierungen davon. Sie sind also Erscheinungsformen des Dämons in seiner schrecklichen und aktiven Transzendenz. Eine Stufe höher, und wir kommen eben zu den Spielen als munera, als heilige Spiele; noch höher, und wir kommen zum Krieg. Im klaren Taumel der Gefahr und im heroischen Enthusiasmus, die sich im Kampfe ergeben, in der Spannung des Siegestrebens (in den Spielen, aber besonders im Krieg) wurde, wie wir wissen, der Ort für eine derartige Erfahrung gesehen: Es scheint, daß schon etymologisch ludere (spielen) die Vorstellung von „loslassen“ in sich birgt, die esoterisch auf die Eigenschaft zu beziehen ist, wie sie das Kampfgeschehen aufweist, nämlich die individuellen Fesseln abzustreifen und die tiefsten Kräfte freizulegen. Das führt zu einer weiteren Verschmelzung: nämlich der, daß die Todesgöttin und das Doppel nicht nur mit den Furien und den Erinnyen identisch sind, sondern auch mit den Kriegsgöttinnen, den Walküren als stürmende Kampfesjungfrauen, die dem Feinde auf magischem Wege einen panischen Schrecken – herfjöturr – einjagen, und den fravashi als den „Fürchterlichen, den Allmächtigen, die mit Ungestüm angreifen“.

Aber sie verwandeln sich schließlich auch in Göttinnen wie Victoria oder Nike, in den lar victor (den siegreichen lar), in den lar martis et pacis triumphalis (den lar des Mars und des triumphalen Friedens) und in die Laren, die in Rom als die „Halbgötter, die die Stadt begründet und das Reich errichtet haben“, verehrt wurden. Diese letztere Verwandlung entsteht beim glücklichen Ausgang solcher Erfahrungen. Genauso wie das Doppel die tiefe Kraft darstellt, die gegenüber dem äußeren Bewußtsein verborgen bereitsteht; genauso wie die Todesgöttin die Erfahrung dramatisiert, wenn sich diese Kraft als Urgrund der Krise, eben des Kernes des begrenzten Ichs offenbart; genauso wie die Furien und Erinnyen oder die lares ludentes die Art und Weise des Sich-Entfesseln und Hervorbrechens dieser Kraft widerspiegeln, genauso drücken die Göttin Victoria und der lar victor den Triumph über diese Kraft aus, das „Einswerden der beiden“, den siegreichen Übergang zu dem Zustand, der jenseits der Gefahr der Ekstasen und formlosen Auflösungen steht, die im frenetischen Augenblick des Tatgeschehens droht.

Dort, wo sich im Gegensatz zu dem, was im Bereich der kontemplativen Askese vor sich geht, die geistigen Geschehnisse in einer Gesamtheit von realen Handlungen und Tatsachen abwickeln, kann sich zwischen physischem und metaphysischem, zwischen sichtbarem und unsichtbarem Bereich ein Parallelismus bilden, und die inneren Geschehnisse können das verborgene Gegenstück von äußeren Kriegs- oder Kampfhandlungen sein, die zu einem wirklichen und eigentlichen Sieg als Krönung führen. Der materielle Sieg führt damit zum Sichtbarwerden eines entsprechenden geistigen Faktums, das ihn längs der in alten Zeiten noch halb offenen Wege der Energien vorherbestimmte – Wege, die das Innere mit dem Äußeren verbinden: Der Sieg erweist sich damit als das reale Zeichen einer Einweihung und einer mystischen Gotteserscheinung, die sich im selben Punkte erfüllt haben. Den Furien und dem Tod, denen der Krieger und Führer materiell gegenüberstand, ist er gleichzeitig auch in seinem Inneren, in seinem Geiste begegnet, in der Form eines gefährlichen Hervorbrechens der Kräfte seiner eigenen tiefsten Natur. Dadurch, daß er darüber triumphiert, trägt er auch den materiellen Sieg davon. Deshalb gewann in den klassischen Traditionen jeder Sieg vielfach noch einen sakralen Sinngehalt dazu; und beim Imperator, beim Heroen und beim Feldherrn, der auf dem siegreichen Schlachtfeld umjubelt wurde, wie auch schon beim Sieger der heiligen Spiele, hatte man das Gefühl der plötzlichen Offenbarung einer mystischen Kraft, die sie verwandelte und ins Übermenschliche erhob. Einer der kriegerischen Bräuche der Römer, den man nach einem esoterischen Sinngehalt erklären könnte, war der Brauch, den Sieger auf den Schild zu heben. Tatsächlich wurde der Schild schon von Ennius mit der Himmelskuppel verglichen – *altisonum coeli clupeum* –, und er war im olympischen Jupitertempel heilig. Im dritten Jahrhundert verschmolz in Rom dann der Titel des „Imperators“ mit demjenigen des „Siegere“; und die Zeremonie des Triumphes war viel weniger ein militärisches Schauspiel als eine heilige Zeremonie zu Ehren des höchsten kapitolinischen Gottes. Der Triumphator erschien als lebendes Abbild Jupiters und legte den Siegeslorbeer für seinen Triumph in die Hände dieses Gottes. Der Triumphwagen war ein Symbol des kosmischen Viergespanns Jupiters, und die Auszeichnungen des Führers entsprachen denen des Gottes. Die Symbolik der „Viktorien“ (Siegesgöttinnen), Walküren und ähnlicher Wesenheiten, die die Seelen der gefallenen Krieger in den „Himmel“ führen, und die Bedeutung eines siegreichen Helden, der wie Herakles von Nike die Krone dessen empfängt, der an der olympischen Unsterblichkeit teilhat, wird damit klar und vervollständigt das, was wir über den Heiligen Krieg gesagt haben: Wir befinden uns eben im Bereich von Traditionen, wo der Sieg eine der Einweihung ähnliche Bedeutung im Sinne einer Unsterblichwerdung besitzt und zum Mittler einer Teilhaftigkeit am Transzendenten oder dessen Sichtbarwerdung in einem Machtkörper wird. Auf den gleichen Grundgedanken ist die islamische Vorstellung zurückzuführen, wonach die im „Heiligen Krieg“ – *jihād* – gefallenen Krieger in Wirklichkeit überhaupt nicht gestorben seien.

Ein letzter Punkt: Oft wurde der Sieg eines Führers bei den Römern wie eine eigene, unabhängige Gottheit – *numen* – angesehen, deren geheimnisvolles Leben den Mittelpunkt eines besonderen Kultes bildete. Und Feste, heilige Spiele, Riten und Opfer waren darauf ausgerichtet, die Gegenwartigkeit dieses göttlichen Lebens zu erneuern. Die *Victoria Caesaris* (Sieg Cäsars) ist das bekannteste Beispiel dafür. Man nahm an, daß jeder Sieg, gleich einer Einweihungs- oder „Opfer“-Tat, ein Wesen schuf, das vom Schicksal und von der besonderen Individualität des sterblichen Menschen, aus dem es stammte, losgelöst war und eine Strömung bestimmter geistiger Einflüsse hervorbringen konnte, genau wie der Sieg der göttlichen Ahnen, über den wir schon ausführlich gesprochen haben. Aber wie im Falle des Kultes der göttlichen Ahnen mußten auch diese Einflüsse von nach den Gesetzen der Sympathie und Analogie wirkenden Riten verstärkt und weiterentwickelt werden. Daher wurden die *victoriae* als *numina* regelmäßig, hauptsächlich durch Spiele und Wettkämpfe, gefeiert. Die Regelmäßigkeit dieses Kampfkultes, die vom Gesetz festgelegt war, konnte eine „Gegenwärtigkeit“ herbeiführen, die sich verborgen den Kräften des Volkes hinzufügte, um es einem „glückhaften“ Ende zuzuführen und um aus den neuen Siegen ein Mittel zu schaffen, das die Offenbarung und die Bekräftigung der Energie des ursprünglichen Sieges ermöglichte. Da also in Rom die Verehrung des toten Cäsar mit der Verehrung seines Sieges zusammenfiel und da regelmäßige Spiele der *Victoria Caesaris* geweiht wurden, konnte man in ihm einen „ewigen Sieger“ sehen.

Der Kult der Victoria, der als vorgeschichtlich galt, kann allgemein als die geheime Seele der römischen Größe und fides angesehen werden. Seit der Zeit des Augustus war die Statue der Göttin Victoria auf dem Altar des römischen Senats aufgestellt, und es war Brauch, daß jeder Senator, wenn er an seinen Platz ging, zu diesem Altar schritt, um dort ein Weihrauchkorn zu verbrennen. Diese Kraft schien damit unsichtbar über die Beschlüsse der Kurie den Vorsitz zu haben: Gegen ihr Bild hin wurden auch die Hände ausgestreckt, wenn man einem neuen Herrscher Treue schwor und wenn jedes Jahr am dritten Januar feierlich Wünsche für die Gesundheit des Kaisers und das Wohlergehen des Reiches ausgesprochen wurden. Und das war dann auch der langlebigste römische Kult, der Kult, der als letzter dem Christentum wich.

Man kann tatsächlich sagen, daß unter den Römern kein Glaube lebendiger war als der, daß göttliche Kräfte die Größe Roms herbeigeführt hätten und ihre aeternitas (Ewigkeit) aufrechterhielten, daß deshalb ein Krieg, um im materiellen Sinn gewonnen zu werden, vorerst im mystischen Sinne gewonnen oder wenigstens begünstigt werden mußte. Nach der Schlacht am Trasimenersee sagte Fabius zu den Soldaten: „Eure Schuld liegt vielmehr in der Vernachlässigung der Opfer und in der Nichtbeachtung der Voraussagen der Auguren als im Mangel an Mut oder Können. Weiterhin war es ein Glaubenspunkt, daß eine Stadt nicht eingenommen werden könne, außer man verhalte sich so, daß der Schutzgott sie im Stich lasse. Kein Krieg wurde ohne vorherige Opfer begonnen, und ein besonderes Priesterkollegium, die fetiales, hatte die Aufsicht über die den Krieg betreffenden Riten. Die Grundregel der römischen Militärkunst war, nicht zum Kampfe gezwungen zu werden, wenn die Götter dagegen waren. Schon Themistokles hatte gesagt: „Nicht wir, sondern die Götter und die Helden haben diese Unternehmung vollbracht.“ So fiel der wahre Schwerpunkt wiederum in das Sakrale. Übernatürliche Taten mußten die menschlichen Taten unterstützen, um auf diese die mystische Kraft der Victoria zu übertragen.

Nachdem wir von Tat und Heldentum als traditionale Werte gesprochen haben, sollten wir auch darauf hinweisen, wie groß der Unterschied zu dem ist, was bis auf wenige Ausnahmen heute unter diesen Begriffen verstanden wird. Der Unterschied liegt, um es nochmals zu wiederholen, im Fehlen der transzendenten Dimensionen bei den heutigen Formen, d. h., es besteht eine Ausrichtung, die, mag sie auch nicht nur von einem bloßen Instinkt und einem blinden Vorwärtsdrängen bestimmt sein, nicht zu einer „Öffnung“ führt, sondern im Gegenteil Eigenschaften hervorbringt, die nur das „physische Ich“ in einem dunklen, tragischen Glanz stärken. In bezug auf die asketischen Werte im engeren Sinne haben wir eine gleichartige Minderung, die die Askese jedes höherführenden Elementes beraubt, im Übergang des Begriffes der Askese auf den der Ethik, besonders bei Morallehren wie jener Kants und zum Teil schon jener der Stoa. Jede Moral, sofern es sich um eine ihrer höheren Formen handelt, d.h. um die sogenannte „autonome Moral“, ist nichts anderes als verweltlichte Askese. Aber als solche ist sie nur ein überlebendes Reststück und erscheint ohne jedes echte Fundament. So hat die Kritik der modernen „Freigeister“ bis zu Nietzsche leichtes Spiel mit den Werten und Aufforderungen der zu Unrecht so genannten Moral aus Tradition gehabt (zu Unrecht so genannt, da es in einer traditionellen Kultur, wir wiederholen es, die Moral als autonomen Bereich gar nicht gab). Von da mußte man logischerweise auf ein noch tieferes Niveau hinabsteigen: Von der kategorisch befehlenden „autonomen“ Moral wechselte man zu einer Moral, die auf reinen Nützlichkeits- und „Sozial“-Maßstäben beruhte und damit unter einer grundsätzlichen Relativität und Zufälligkeit litt.

Wie die Askese im allgemeinen, so haben auch der Heroismus und die Tat, wenn sie nicht darauf abzielen, die Persönlichkeit zu ihrem wahren Mittelpunkt zurückzuführen, nichts von dem, was in der traditionellen Welt glorifiziert wurde, sondern sind eine bloße „Konstruktion“, die mit dem Menschen beginnt und mit dem Menschen endet und damit über die Empfindung, die Erregtheit und impulsive Leidenschaft hinaus keinen Sinngehalt oder Wert aufweist. Das ist beinahe ohne Ausnahme der Fall beim modernen „Aktions“-Kult, auch wenn er sich nicht nur auf eine Hochzüchtung der „Reflexe“ beschränkt, auf eine

quasi sportliche Kontrolle der Elementarreaktionen, wie es bei der übermäßigen Mechanisierung der modernen Spielarten der Tat, mit dem Krieg an erster Stelle, fast zwangsläufig geschieht. Und wo immer sich existentielle Grenzerfahrungen ergeben, ist es immer und allein nur der Mensch, der sich inzesthaft daran gütlich tut; ja, das Niveau sinkt vielfach sogar auf unterpersönliche, kollektive Kräfte ab, denen die mit Heroismus, Sport und Tat verbundenen „Ekstasen“ dann noch die Verkörperung erleichtern.

Der moderne heroische Mythos auf individualistischer, auf Willen und „Übermenschentum“ beruhender Grundlage stellt eine gefährliche Verirrung dar. Auf seiner Grundlage „erscheint“ dem einzelnen, „der sich jede Möglichkeit zur überindividuellen und außermenschlichen Entwicklung abschneidet, durch eine diabolische Konstruktion das Prinzip seines kleinen, physischen Willens als absoluter Bezugspunkt, und er sucht das Gespenst der Außenwelt zu überwältigen, indem er ihm zutiefst erregt das Gespenst des eigenen Ichs entgegenstellt. Es ist nicht ohne Ironie, wenn angesichts dieses ansteckenden Wahns demjenigen, der das Spiel dieser armen, mehr oder weniger heroischen Menschen betrachtet, die Ratschläge des Konfuzius einfallen, wonach es jedem vernünftigen Menschen zur Pflicht gemacht wird, das Leben zu bewahren, und zwar nur im Hinblick auf die Entwicklungsmöglichkeiten, um derentwillen allein der Mensch würdig ist, Mensch zu heißen“. Es bleibt jedoch eine Tatsache, daß der moderne Mensch solche herabgekommene und profanierte Formen der Tat wie eine Art Rauschgift nötig hat: Er braucht sie, um der Empfindung der inneren Leere zu entrinnen, um sich selbst auszufüllen und in übersteigerten Gefühlsregungen den Ersatz für eine echte Sinnerfüllung des Lebens zu finden. Eine Art verkrampfter Unruhe, die alle Grenzen sprengt, die von Fieber zu Fieber treibt und immer neue Quellen des Rausches und der Betäubung erfindet, ist eines der Kennzeichen des „Dunklen Zeitalters“ im Westen.

Bevor wir weitergehen, möchten wir noch auf einen Aspekt des traditionellen Geistes hinweisen, der mit dem Rechtswesen zu tun hat und teilweise auf die eben dargelegten Ansichten Bezug nimmt. Es handelt sich um die Ordale und die sogenannten „Gottesurteile“.

Es kam oft vor, daß man die Prüfung der Wahrheit, des Rechtes, der Gerechtigkeit und der Unschuld einem Test unterwarf, der aus einer entscheidenden Tat bestand – *experimentum crucis*. Wie dem Recht ein göttlicher Ursprung zuerkannt wurde, so galt die Ungerechtigkeit als Verletzung des göttlichen Gesetzes, die durch ein Zeichen erkannt werden konnte, daß im Ausgang einer dementsprechend ausgerichteten, menschlichen Tat bestand. Es war germanischer Brauch, durch den Ausgang der Waffenprobe den göttlichen Willen zu erfahren, im Sinne eines besonderen, eben durch die Tat übermittelten Orakels: Und das war auch die Vorstellung, die ursprünglich der Sitte des Duells zugrunde lag. Vom Grundsatz ausgehend: *de coelo est fortitudo* (vom Himmel kommt die Stärke) (*Annales Fuldenses*) weitete sich das manchmal sogar bis auf die Ebene der kriegführenden Staaten und Nationen aus. Noch die Schlacht von Fontenoy (841 n.Chr.) wurde als „Gottesurteil“ aufgefaßt, das dazu aufgerufen war zu entscheiden, wer von den zwei Brüdern das wahre Recht besaß, da sie beide für sich allein das Erbe des Reiches von Karl dem Großen beanspruchten. Und wenn ein Kampf in diesem Geiste ausgefochten wurde, so gehorchte er besonderen Vorschriften: z.B. war es dem Sieger untersagt, Beute zu machen und den Sieg strategisch oder territorial auszunützen, und beide Teile mußten für alle Verwundeten und Gefallenen die gleiche Sorge verwenden. Auch wurden nach der allgemeinen Auffassung, die sich im gesamten fränkisch-karolingischen Zeitraum erhielt, Sieg und Niederlage, auch ohne bewußte Vorstellung einer Prüfung, als Zeichen von oben für die Gerechtigkeit oder Ungerechtigkeit, die Wahrheit oder die Schuld empfunden. Aus der Legende des Kampfes zwischen Roland und Ferragus und gleichwertigen Themen der Ritterliteratur sehen wir, daß das Mittelalter sogar die Prüfung des wahren Glaubens der Waffenprobe überließ.

In anderen Fällen bestand der Test der Tat im Hervorrufen eines übernatürlichen Phänomens. Das galt schon im klassischen Altertum: Bekannt ist z. B. die römische Legende einer der Gotteslästerung verdächtigen Vestalin, die die eigene Unschuld dadurch be-



weist, daß sie in einem Sieb Wasser aus dem Tiber holt. Der Brauch, den Schuldigen, der leugnet, die ihm angekreidete Tat begangen zu haben, aufzufordern, z.B. ein Gift oder ein starkes Brechmittel einzunehmen und dann, wenn die Substanz die gewöhnlichen Wirkungen hervorbrachte, die Anschuldigung als gerechtfertigt anzusehen, gehört nicht nur zu den degenerierten Formen, die sich bloß bei den Wilden erhalten haben. Im europäischen Mittelalter gab es solche freiwillig eingegangenen Ordale nicht nur im Bereich der weltlichen Gerichtsbarkeit, sondern auch im sakralen Bereich, und Mönche, ja sogar Bischöfe akzeptierten ein solches Kriterium zur Wahrheitsbestätigung ihrer Behauptungen in Glaubensfragen. Auch die Tortur, als Mittel zur Befragung aufgefaßt, hatte ursprünglich Bezug zum Gedanken des „Gottesurteiles“: Man dachte an eine quasi-magische Kraft, die mit der Wahrheit verbunden wäre; man war überzeugt, daß keine Qual die innere Kraft eines unschuldigen und die Wahrheit vorbringenden Menschen zerstören könne.

Der Zusammenhang von all diesem mit der mystischen „Tugend“, die man traditional im „Siege“ sah, ist offenbar. Bei solchen Prüfungen, einschließlich der Waffenprobe, dachte man also, „Gott“ zum Zeugen „aufzurufen“. In der Tat kann man von ähnlichen unschuldigen, theistischen Vorstellungen auf die reinere Form des traditionellen Gedankens zurückkommen, wonach Wahrheit, Recht und Gerechtigkeit in letzter Analyse als Erscheinungen eines metaphysischen Bereichs gelten, der als Wirklichkeit aufgefaßt wird und den der Zustand der Wahrheit und Gerechtigkeit im Menschen objektiv hervorzurufen imstande ist. Die Vorstellung der Überwelt als einer Wirklichkeit im überragenden Sinne, folglich als einer über den Naturgesetzen stehenden Macht und geneigt, sich hier auf Erden jedes Mal zu offenbaren, sobald ein Mensch ihr den Weg öffnet, vor allem durch eine absolute und nicht individuell gebundene, ganz auf dem reinen Geist der Wahrheit beruhende Hingabe an sie, worauf bestimmte geistige Zustände auftreten (der schon besprochene heroisch-kämpferische Zustand, der „loslöst“, oder die äußerste Spannung bei einer Prüfung oder einer Gefahr), die dazu dienen, sozusagen die geschlossenen menschlichen Stromkreisläufe an diese viel weiteren Stromkreisläufe der Überwelt anzuschließen, in deren Rahmen ungewöhnliche und scheinbar wunderbare Geschehnisse möglich werden – eine solche Vorstellung also mag die erwähnten Traditionen und Gebräuche erklären und ihnen den rechten Sinngehalt zuweisen. In diesem Bereich bildeten Wahrheit und Wirklichkeit, Macht und Recht, Sieg und Gerechtigkeit also ein einziges Ding, das wiederum im Übernatürlichen den wahren Schwerpunkt hatte.

Solche Ansichten müssen dagegen als reiner Aberglaube erscheinen, wo immer der „Fortschritt“ die menschlichen Tugenden systematisch jeder Möglichkeit beraubt hat, sich objektiv auf eine höhere Ordnung zu beziehen. Wenn man die Kraft des Menschen in der gleichen Weise betrachtet wie die Kraft eines Tieres, also als die Fähigkeit eines Wesens zum mechanischen Handeln, wobei das Wesen durch nichts mit etwas über ihm Stehenden verbunden ist, dann kann die Kraftprobe natürlich nichts Höheres bedeuten, und der Ausgang jedes Wettkampfes bleibt allein dem Zufall überlassen, ohne daß ein möglicher Zusammenhang mit einer „Wert“-Ordnung gegeben wäre. Nachdem aus den Gedanken der Wahrheit, des Rechts und der Gerechtigkeit Abstraktionen und gesellschaftliche Konventionen geworden sind; nachdem jene Empfindung vergessen war, auf Grund deren man im arischen Indien sagen konnte, daß „die Erde auf der Wahrheit gegründet ist“ – *satyena uttabhitā bhwnih* –; nachdem jede Wahrnehmungsmöglichkeit solcher „Werte“ als objektive, fast möchten wir sagen physische Erscheinungen der Überwirklichkeit im Gestrüpp des Zufalls erstickt worden war, ist es nur natürlich, daß man sich fragt, wie denn Wahrheit, Recht und Gerechtigkeit jemals auf den vorbestimmten Ablauf von Geschehnissen und Fakten Einfluß nehmen können, den die Wissenschaft, zumindest bis vor ganz kurzer Zeit, als unabänderlich erklärt hat. Streitereien von Juristen, fleißige Auszüge aus Gesetzesbüchern, Paragraphen aus Gesetzen, die „für alle gleich sind“, durch die die verweltlichten Staaten und die mit Zepter und Krone versehenen Volksmassen allmächtig geworden sind – dies alles soll also darüber entscheiden, was wahr und gerecht, was Unschuld und was Schuld ist. Die erhabene Sicherheit, mit der der traditionale Mensch unerschrocken und überindividualistisch, gewappnet mit Glauben und Waffen, gegen das Unrecht ankämpfte; die geistige Unerschütterlichkeit, die ihn a priori und absolut in einer übernatürlichen Macht verankerte, gegen die auch die Kraft der Elemente,

der Empfindungen und selbst der Naturgesetze nichts vermochte, das hingegen ist „Aberglaube“.

Auf die Auflösung der traditionellen Werte ist auch hier ihre Umkehrung gefolgt. Um nichts anderes handelt es sich nämlich, wenn sich die moderne Welt auf den „Realismus“ beruft und die Vorstellung von der Identität von Sieg und Recht im Grundsatz: „Die Macht schafft das Recht“ wiederum aufzunehmen scheint. Da es sich dabei aber um Macht im tiefsten materialistischen Sinne und auf der Ebene des Krieges in seinen jüngsten Formen sogar geradezu ahrimanischen Sinne handelt, weil allein das technische und industrielle Potential der absolut ausschlaggebende Faktor geworden ist, da es also in der heutigen Welt um nichts anderes mehr geht, ist das Sprechen von „Werten“ und Recht reine Rhetorik. Aber gerade eine solche Rhetorik mit großen Phrasen und heuchlerischem Verkünden von Prinzipien wird als zusätzliches Werkzeug im Dienst eines häßlichen Machtwillens mobilisiert. Das ist ein besonderer Aspekt der allgemeinen Umwälzung der letzten Zeit, auf den wir übrigens noch zu gegebener Zeit zu sprechen kommen werden.

**(Aus: Julius. Evola. Revolte gegen die moderne Welt)**

---

[Artikel- und Bucharchiv VELESOVA SLOBODA, 2008](#)