

HORUS "FLÜGELSONNE", DER SUPERHELD<sup>1</sup>

## I.

(1/2)<sup>2</sup> Re sagte zu Horus von Edfu: 'Diese Feinde sind nach Osten zu den Sümpfen von Jnw-mḥw gesegelt. Sie sind nach Osten nach Ṭ3rw, ihren Sümpfen, gesegelt.'

(3) Horus von Edfu sagte: 'Alles, was du befehlst, geschieht, Re, Herr der Götter! Du bist der Herr des Befehls.' Da bestiegen sie das Boot des Re. Sie segelten nach Osten.

(6) Da erblickte er (Horus) die Feinde, wie sie ins Meer gefallen waren, wie sie auf die Hügel gefallen waren.

(4) Horus nahm die Gestalt eines Löwen an mit dem Gesicht eines Mannes, der mit der 3tf-Krone bekrönt ist, dessen Arm wie ein Messer ist.

(7) Da rannte er hinter ihnen her. Er brachte 142 Gefangene. Er tötete sie mit seinen Klauen. Er riß ihre Lenden heraus. Ihr Blut war auf diesen Erhebungen. Er machte eine Mahlzeit aus ihnen für sein Gefolge, während er auf den Hügeln war.

(8) Re sagte zu Thot: 'Sieh, Horus von Edfu ist wie ein Löwe bei seinem Harpunieren auf dem Rücken des Feindes, indem sie ihm ihre Lenden geben.'

(\*) Thot sagte: 'Man sagt (soll sagen) zu dieser Stätte 'Vorort des Ostens'. Man sagt zu ihr 'Ṭ3rw' bis auf den heutigen Tag. Man bringt die Lenden aus den Sümpfen von Ṭ3rw bis auf den heutigen Tag. Man sagt 'Horus von Edfu Herr von Msn' zu diesem Gott bis zum heutigen Tag.' (Edfou VI 127,7-128,1)

## II.

Der vorausgehende Text ist die zehnte von elf Episoden, aus denen — umrahmt von einem Prolog in Nubien und einem Epilog, einer langen Rede des Thot — die Geschichte der geflügelten Sonnenscheibe im Horustempel von Edfu besteht. Die Geschichte ist, in ein paar Worten gesagt, diese: Im Jahr 363 des Königs von Ober- und Unterägypten Re empören sich die Untertanen gegen ihren Herrn

1 Die folgenden Überlegungen wurden ausgelöst durch die zufällige Gleichzeitigkeit der Lektüre der sog. Horus-Mythe von Edfu mit D.Jankuhn und eines Seminars über Comicstrips im Theologischen Stift Göttingen.

2 Zur Bedeutung der in Klammern stehenden Chiffren s. unten.

Episodenort	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
(1) Feinde	Edfu (eingeführt in Prolog)	Theben	Dendera	Hbnw	Pr-rꜣꜣw 1 Fliehen 7 Seth	Pr-ꜥḥ3 1 Fliehen, Seth als Schlange	N3rf	Delta-mitte	Delta-rand	Nubien
(2) Anforderung	--	3 Wunsch Re's	5 durch Re	2	--	2 durch Re	--	--	1 Hinweis durch Re	1
(3) Redelhorus	--	--	--	--	5	4	--	--	2	2
(4) Auftritt Horus	2 als Flügelsonne	1 als Harpurnier	2 als Harpurnier	2 als Harpurnier	2: 10 falkenköpfig	3 als Flügelsonne	3 falkenköpfig	1 als Harpurnier	3 als Sphinx	6 als Flügelsonne
(5) Vergebliche Suche	--	--	3 1 Tag	2 4 Tage 4 Nächte	3 1 Tag + 1 Nacht	--	1 6 Tage 6 Nächte	--	--	4 1 Nacht
(6) Entdeckung der Feinde	(noch auf der Spur: Edfu)	4 zufällig, Sichtweite	4 zufällig	4 zufällig	4 Hinweis Re, fällig	5 zufällig	2 zufällig	--	1 Hinweis Re	5 zufällig
(7) Schlagen der Feinde	3 Horus, Gefolge schlagen Feinde	5 Horus schlägt Feinde	6 Horus schlägt Feinde	6 Horus schlägt Feinde	6 Horus schlägt Feinde, 9 Seth	6 Horus schlägt Feinde	4 Zauberber Isis	2 Horus schlägt Feinde	4 Horus schlägt Feinde	7 Feinde gehen
(8) Siegesfeier	6 Horus führt vor, Reden	6 Re bewundert Horus	--	7 Reden Re/Thot	10 Horus führt vor, Reden	--	5 Reden Re/Thot	3 Reden Re/Thot	5 Reden Re/Thot	8 Reden Re/Thot

in Nubien. Die Vernichtung der Feinde, die sich immer weiter nach Norden zurückziehen, schließlich das Meer erreichen und deren letzter Rest bei der Rückkehr nach Nubien zugrunde geht, erfolgt in den genannten elf Episoden, die nach einem stereotypen Schema aufgebaut sind. Die Elemente des Schemas sind folgende:

- (1) Die Feinde tauchen auf.
- (2) Re fordert Horus zur Vernichtung der Feinde auf.
- (3) Horus erklärt sich bereit, den Befehl des Re auszuführen.
- (4) Horus tritt auf, evtl. in bestimmter Gestalt.
- (5) Horus sucht die Feinde vergebens.
- (6) Horus entdeckt (gmḥ) die Feinde, durch die Gunst seines Standortes oder rein zufällig oder durch einen Tip von Re.
- (7) Horus schlägt augenblicklich die Feinde oder die Feinde werden durch seinen Anblick verwirrt.
- (8) Horus wird als Sieger gefeiert.
- (\*) Dazu werden häufig als Beweisstücke für die Historizität der Erzählung Namen von in der Gegend vorhandenen und damit nachprüfbareren Dingen eingefügt, die über Lautassoziationen auf in der Erzählung vorkommende Begriffe zurückgeführt werden können.

Genauerer über den Aufbau der einzelnen Episoden (ohne die jeweiligen Beweisstücke) ist der tabellarischen Übersicht zu entnehmen (Gewisse Irregularitäten, Auslassungen und Wiederholungen, lassen sich im einzelnen erklären: Auslassungen beruhen auf Platzmangel<sup>1</sup>, Wiederholungen darauf, daß Episoden aus ähnlichen Teilepisoden bestehen können. Die unterstrichenen Zahlen geben die Reihenfolge der Elemente innerhalb der Episoden an).

### III.

- (1) Pluto hatte sich entschlossen, mit einem Heer halbmenschlicher Mutanten die Welt zu erobern.
- (4) Als der Mächtige Thor bemerkte, daß etwas nicht stimmte, rüstete er sich zum Kampf.
- (5) Sein Kampf gegen die subalternen Ungetüme dauerte lange,
- (6) dann endlich entdeckte er den Initiator des Überfalls, Pluto, und nahm den Kampf mit ihm auf, in dem er zuerst selbst zu unterliegen schien.

---

<sup>1</sup> Dazu demnächst D.Jankuhn.

(2) Darum wurde Baldur von Odin beauftragt, in den Kampf einzugreifen,

(7) an dessen Höhepunkt Zeus selbst erschien und den Unruhestifter in die Unterwelt zurück schickte.

(8) Die Welt war wieder in Ordnung.

#### IV.

Der vorstehende Text zeigt einige Ähnlichkeiten mit der bereits zitierten Horus-Episode (vgl. die Nummern in den Klammern), obgleich er nicht eigens in Anlehnung an diese entworfen wurde. Es handelt sich vielmehr um ein Erzeugnis der modernen Trivialliteratur, um die Zusammenfassung eines Comicstrip-Abenteurers eines in der Literaturwissenschaft sogenannten "Superhelden"<sup>1</sup>.

Comicstrips haben sich in den letzten Jahren zu einem der meistbesprochenen literarischen und soziologischen Themata entwickelt. Comicstrip-Ausstellungen haben u.a. in New York, Paris und Berlin stattgefunden, und das Verzeichnis der durchaus ernstzunehmenden internationalen Sekundärliteratur zu diesem Thema umfaßt einige viertausend Titel, angefangen von WERTHAMS kulturpessimistischem Donnerwetter "Seduction of the Innocent" (1954) bis hin zum phänomenologisch, psychologisch und soziologisch orientierten Standardwerk des Zeitungswissenschaftlers FUCHS und des Amerikanisten REITBERGER "Comics. Anatomie eines Massenmediums" (1971).

#### V.

Thor, den wir eben in einem seiner Abenteuer kennengelernt haben, unterscheidet sich nur graduell von seinen Mit-Superhelden, die so zahlreich sind, daß sie, wie der Cartoonist Jules FEIFFER ironisch anmerkt, den Himmel unserer Städte wie ein Heuschreckenschwarm verdunkeln müßten<sup>2</sup>. Sie alle haben bis auf Kleinigkeiten dieselben Merkmale: sie sind — durch Zufall zumeist — von Dodezmenen zu Superhelden mit dem Körperbau eines Mr. Universum geworden und kämpfen gegen das Gangstertum jedweder Schattierung.

1 "Der Mächtige Thor". Hit-Comics Nr.204-205, Bildschriftenverlag GmbH, Aachen 1971.

2 Jules FEIFFER: The Great Comic Book Heroes, New York 1965, 23.

Im Einsatz sehen sie anders aus als sonst: sie tragen dann ein enganliegendes Trikot, eine Art Kampfanzug. Auch Horus kämpft ja bisweilen als Flügelsonne oder Sphinx (vgl. die Tabelle).

#### VI.

Die schurkischen Gegner der Superhelden streben wie Seth nach Macht, Einfluß und Ansehen in Verbindung mit der Weltherrschaft, sind für dieses Ziel mit sehr viel Intelligenz ausgerüstet und unterscheiden sich äußerlich nur selten von unsereinem. Sie denken, während der Held mit den Fäusten argumentiert. (So stellt sich zB Harsiese, der dem Horus von Edfu assistiert, mit einem Prügel vor das Loch, in das Seth als Schlange entwich, um ihm beim Herauskommen den Schädel einzuschlagen. Wären nicht wenig später die Feinde im Nil gesichtet worden, Harsiese stände wohl noch immer und wartete<sup>1</sup>.) Auch bei den Superhelden variiert das Geschehen nur leicht innerhalb eines universellen "brain versus brawn" — und nicht zuletzt heißt Horus "der Schläger der Rebellen" (sm3 sbj.w).

#### VII.

Horus von Edfu und die Superhelden moderner Provenienz haben also einige Ähnlichkeit miteinander. Wie sie hat auch Horus den einmal erworbenen Lorbeer stets neu zu erringen. Das Schema der Episoden ließe zu den elf überlieferten noch unendlich viele hinzu erfinden.

In grandioser Folge kämpft sich Horus elfmal neu durch die Rotten des Seth — ein "Thema mit Variationen", eigentlich ein einziger Kampf, in dem nur Szenerie und Versatzstücke wechseln, ein Kampf gegen, abstrahiert, das jener Ordnung Feindliche, das Horus sowohl wie die Superhelden verkörpern: den status quo. Doch es ist kein Kampf zweier verschiedener Systeme gegeneinander, nicht Königtum resp. freiheitlich-demokratische Grundordnung gegen Anarchie. Es geht vielmehr um die Verhinderung eines personellen Wechsels an der Staatsspitze, die Seth für sich beansprucht, wie die Superschurken es tun. Daraus wird erst in der Darstellung der Kampf zwischen "gut" und "böse", denn wer jeweils

---

1 Edfou VI 121,9-11.

an der Macht ist, zeichnet seinen Gegner gern als blutsaufendes Chaosungeheuer.

### VIII.

Kleinere Veränderungen haben sich allerdings im Laufe der Jahrtausende eingestellt: das Format ist geschrumpft (wenn auch die innere Gigantomanie durch den Konkurrenzkampf der Verleger eher noch aufgeschwollen), das Bild hat den Text an Wichtigkeit überflügelt, das Ausschalten des sethischen Kropfzeugs äußert sich für den verfeinerten Geschmack heutiger Tage nicht mehr als Abschlachten, sondern als Einsperren oder Versetzen in eine andere Dimension. Es geht um die Darstellung einer Auseinandersetzung zwischen einer für die bestehende Ordnung symbolischen Figur und Machtgierigen, die sich selbst an den Knotenpunkt der Fäden setzen wollen. Wie "Macht" durch Muskeln dargestellt wird, so heißt die Chiffre für "Auseinandersetzung" damals wie heute "Prügelei" — man arbeitet um der Eingängigkeit willen mit dem geringsten geistigen Aufwand.

Der Held als Vertreter des status quo bleibt Sieger auf alle Fälle, und der Bösewicht unterliegt. So wird das Hirn des Unterthans nicht mit Änderungen strapaziert: es bleibt alles beim Alten — den Braven zur Beruhigung, zur Warnung für jeden Aufmüßigen.

Wolfgang Schenkel  
Bernd Sledzianowski