

Klaus Kürvers und Michael Niedermeier  
**Wunderkreis, Labyrinth und Troiaspiel**  
Rekonstruktion und Deutung des »lusus troiae«

I.

Im Jahre 1816 wurde auf dem Turnplatz in der Berliner Hasenheide, wo Jugendliche, inspiriert von patriotischen und liberalen Ideen der Burschenschaftler und der Turnerbewegung, Sportübungen und Wettkämpfe mit dem Ziel einer nationalen sittlichen Erneuerung und physischen Wehrtüchtigung betrieben, eine labyrinthähnliche Laufbahn errichtet. Diese als »Wunderkreis« bezeichnete, in den Boden gestochene Bahn hatte nach verschiedenen Quellen ihr Vorbild in der »Wunderkreis« oder »Wunderberg« genannten »Trojaburg« in Eberswalde in der Mark Brandenburg.<sup>1</sup> Bereits im Jahre 1786 hatte Friedrich Joseph Fischbach in seiner »Statistisch-topographischen Städte-Beschreibung der Mark Brandenburg« über dieses seltsame Gebilde berichtet: »Wunderberg heißt er aber auch wegen des auf dem Gipfel des Berges aus vielen Linien in der Erde ausgestochenen und einem Labyrinth ähnlichen Kreises ...«.<sup>2</sup>

Bis heute rätselt die Labyrinthforschung, welchen Zweck und welche Bedeutung diese so genannten Trojaburgen oder Labyrinth, die seit der Vorgeschichte in ganz Europa (z.B. Dänemark, Schweden, Norwegen, Russland, England, Frankreich) aber auch in Indien, Griechenland oder im römischen Reich<sup>3</sup> auffindbar sind, ursprünglich besessen haben. Unseres Erachtens bündelt der Wunderkreis aus Eberswalde bzw. seine Nachahmung in der Berliner Hasenheide mehrere Hauptwurzeln der Herkunft und weist den Weg zu einer neuen Hypothese, die ganz heterogenen Deutungen der Bodenlabyrinth in mittelalterlichen Kirchen und Kathedralen mit denen der sogenannten Trojaspiele erklärbar zu machen.

Friedrich Ludwig Jahn hatte die Anregung zu den »patriotischen« Wettspielen für seine Turnerbewegung, die von der Hasenheide auf ganz Deutschland übergreifen sollte, aus der philanthropischen Aufklärung in Dessau-Wörlitz (Drehbergspiele) und Schnepfenthal (Turnplatz und Begräbnisplatz) übernommen. Dort war zuvor in Anknüpfung an die antiken Trojaspiele die Totenwettkämpfe von Olympia sowie die Lebensweise der alten Germanen eine Wiederbelebung patriotischer Volksfeste veranstaltet worden, mit dem Ziel, eine »nationale« Identität zwischen dem aufgeklärten Herrscher und der Bevölkerung zu stiften. Bei den Drehbergspielen nahe Wörlitz (ab 1777) dienten die Jugendwettkämpfe auf dem Gelände des auf einer vor- oder frühgeschichtlichen Anlage errichteten Grabmals des Fürsten der vermeintlich althergebrachten Verbindung zwischen patriarchalischem Totenkult und patriotischer Körperertüchtigung. Die fiktive genealogische Anknüpfung des Askaniers Leopold Friedrich Franz von Anhalt-Dessau an das Geschlecht der Iulischen Kaiser und damit der Trojaner Ascanius, Aeneas, Anchises und die Stammutter Venus<sup>4</sup> war ein Ausgangspunkt für das gesamte Bildprogramm des Wörlitzer Gartens. Das Drehbergfest wollte die seit dem Mittelalter in Chroniken und Historienbüchern tradierten Genealogiekonstrukte mit den Ideen der philanthropischen Aufklärung und der Konzeption des naturalisierten landschaftlichen Gartenideals verbinden.



altdeutschen Wort »Turnier« abzuleiten, das schon im Gotischen belegt sei. Jahn und die Seinen versuchen die Turnerei unabhängig von den öffentlichen Lehranstalten als gesamtgesellschaftliche Vorschule der Landesverteidigung zu etablieren, wobei sie sich bei der Anlage der Turnplätze unter anderem an den vorzeitlichen Trojaburgen im nordischen Raum orientierten.

Jahn und die Turner waren sich der ursprünglichen Bedeutung der Trojafestspiele mit dem Begräbniskult sehr wohl bewusst, denn sie legten den Eingang des Wunderkreises, in dem die Knaben auch in der Dämmerung Wettrennen vollführen sollten, im Westen, am Fuße eines Begräbnishügels an. Der Turner Bornemann schreibt: »Ein sonderbares, fast unbeschreiblich angenehmes Gewirre entsteht durch diesen Lauf. Die uniform graue Bekleidung eines jeden würde zur Nachtzeit diesen Schlangelauf zum Geistertanz gestalten, um so mehr, als bei allen Übungen tiefe Stille herrscht.«<sup>6</sup> Ergänzend schrieb Jahn am 6. August 1817 in einem Brief über den Fortgang des Ausbaus des Turnplatzes: »Die Rennbahn ist umpflanzt. Auf der Hälfte stehen zwei Linden. Bei jeden Achtel zwei Eschen, im übrigen Eichen, Ahorn, Rüstern, Buchen. [...] Der Ringplatz wird jetzt gerade so groß als der Spielplatz. Seine Sanddünen sind zum Teil schon abgefahren, und aus ihnen steigt, am Ende der Rennbahn außerhalb des Platzes ein Anfang zum Malhügel empor. Dort wollen wir am 18. Oktober die Gebeine von drei gebliebenen Turnern begraben. Friesens Gebeine sind von den Ardennen unterwegs. Der andern wegen muß ich selbst in die Gegend.«<sup>7</sup> Der Architekt, Geograph, Turn- und Schwimmlehrer und Mitbegründer der Burschenschaftsbewegung Karl Friedrich Friesen war in den Ardennen gefallen und sollte mit zwei anderen Turnern auf dem Turnplatz in der Hasenheide begraben werden. Dazu ist es nicht gekommen, so daß die ursprüngliche Idee der Verbindung des Sportplatzes über den Wunderkreis bzw. die Trojaburg mit dem Begräbnisplatz verloren ging.

Der Berliner Pädagoge und Schulgründer Chr. Faulstich ist – neben dem Turnvater Friedrich Ludwig Jahn – derjenige, der nicht nur die Übertragung des Eberswalder Vorbildes auf den Turnplatz in der Hasenheide veranlasste. Faulstich gab auch Hinweise auf eine Verbindung des Wunderkreises mit dem aus Indien kommenden Schachspiel, das bisher in der Labyrinthforschung ebenfalls unbeachtet geblieben ist. Faulstich beschrieb die Herkunft des Wunderkreises und seine persönliche Vermessung im Jahre 1816, also genau in dem Jahr der Errichtung des Wunderkreises in der Hasenheide: »Vor einigen Jahren durchwanderte ich mit einigen meiner Schüler die Freyenwalder Gegend, das Paradies unserer Mark, und da fanden auch wir jenen merkwürdigen Irrpfad, auf dem Schloßberg bey Neustadt=Eberswalde, den man gemeinhin den Wunderkreis nennt. Der erste Bericht, den mir jemand mit authentischer Miene über denselben erstattete, sagte, daß dieser Irrpfad eine von einem Schäfer in müßigen Stunden ausgeführte Abbildung der Schafdärme sey, und berief sich dabey auf die ganze Welt, die dies nicht anders wisse. Man soll mit gutmüthigen Leuten, die von ihrer Meinung eingenommen sind, nicht streiten, noch weniger über sie lachen; und so ging ich herzlich dankend weiter, um diesen Bericht durch die Chronik von Neustadt möglichst zu verbessern. Diese sagt aus: daß im Jahre 1609 ein würdiger Rector Wachtmann in Neustadt diesen Irrpfad zu wundersamer Belustigung dasiger Jugend angelegt habe, und daß derselbe sich deshalb bis jetzt unter den Namen Wunderkreis erhalten habe, weil viele Jahre nachher noch ein jährlicher Wettlauf in demselben angestellt, und die Neustädter Knaben deshalb an-

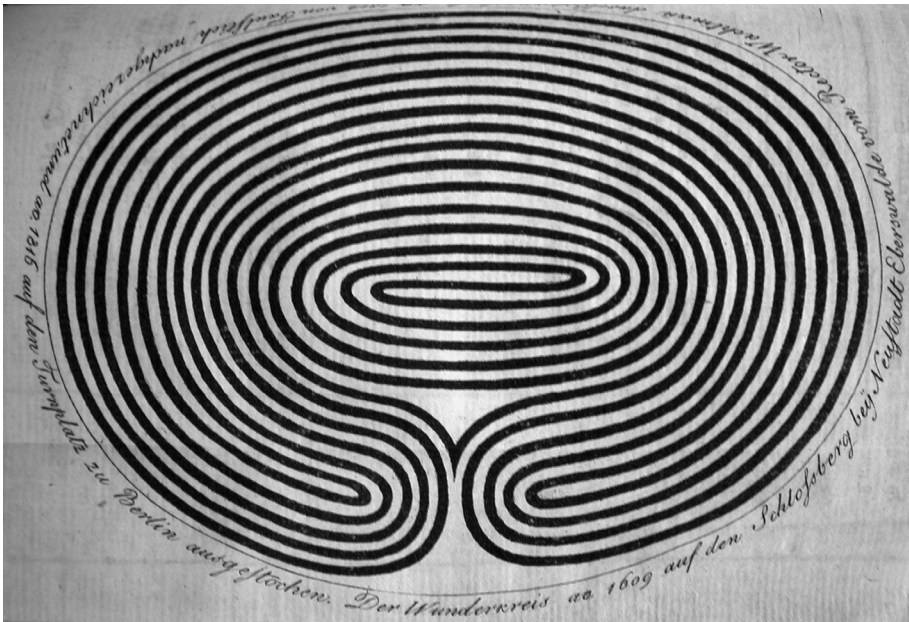
gehalten worden wären, jährlich diese Bahn feyerlich zu erneuern [...] Jetzt fängt dieser Wunderkreis an etwas unkenntlich zu werden, und selbst der Berg, auf welchem er sich befindet, scheint unwillig darüber, daß man heutzutage das Alte so wenig ehrt, bald verschwinden zu wollen. Ich fand es daher damals schon der Mühe werth, diesen Wunderkreis nachzuzeichnen. Er erschien mir nachmalen, und namentlich in diesem Augenblicke, in vieler Hinsicht sehr merkwürdig, und nun, da sogar in diesem Jahre eine, aber leider etwas unvollkommene, Nachbildung derselbe auf unserm Turnplatz gemacht worden, so fühlt ich mich gleichsam gedrungen, eine genaue Abbildung desselben durch Kupferstich zu vervielfältigen. Vielleicht daß diese Abbildung, die ich hiermit dem Andenken des wackern Wachtmanns widme, manchen andern so angenehm und merkwürdig ist, wie mir, namentlich in Verbindung mit dem nachstehenden herrlichen und gewiß von einem großen Theil meiner Leser noch nicht bekannten oder wieder vergessenen Gemälde der Erfindung des Schachspiels, welches ebenfalls ein würdiger Schulmann, der verstorbene Konsistorialrath und Rektor Fischer zu Halberstadt in der deutschen Monatsschrift, Nov. 1797, aufgestellt hat ...«.<sup>8</sup>

Faulstich verwarf hier die tradierte Herleitung der Wunderkreis-Figur durch einen Schäfer und rechnete die Erfindung einem Schuldirektor zu, womit er in Richtung auf das klassischen Bildungswissen vom kretischen Labyrinth bis zu den Troja-Spielen wies. Er assoziierte aber als Erster eine Verbindung zwischen Wunderkreis und Schachspiel.

Ausführlich erzählte Faulstich hier nun die Legende der Herkunft des Schachspiels aus Indien: Ein Tyrann auf dem indischen Thron wird durch den Weisen Nasir, indem er ihn in die Regeln und damit die Philosophie des Schachspiels einführt, zu einem guten Herrscher bekehrt. Durch die Parabel des Spiels, in dem der König nur durch sein ganzes Volk, bestehend aus Bauern, aber auch Rittern, Edlen, Kampfelefanten usw., beschützt werden kann, wird dem Tyrannen klar, dass er nur durch sorgsame landesväterliche Herrschaft sein Reich erhalten könne. Der Weise führt den Herrscher, der ihn als Dank für seine Lehre beschenken will, durch das anscheinend bescheidene Geschenk der sich pro Schachfeld immer verdoppelnden Weizenkörner erneut hinter das Licht – wodurch der amüsierte König ihn zum Wesir und Freund macht.<sup>9</sup>

Faulstich, der Mathematiklehrer war, muss Kenntnisse von Firdausis Schacherzählung (um 1010) oder Masudis Buch »Die goldenen Wiesen« (vor 956) besessen haben. Sie leiteten das Schachspiel aus Indien und dem dortigen Aufbau des Militärs und der Militärstrategie ab. Frühe Schachfiguren stellen entsprechend die indische Heerschar mit Wesir, Kampfelefanten, Kavallerie, Infanterie usw. dar.<sup>10</sup> Faulstichs Hinweis auf das Schachspiel eröffnet wiederum einen Blick zurück auf den Troja-Bezug: Danach geht das Schachspiel der Legende nach auf Palamedes, den Sohn des Nauplius und der Clymene, Tochter des Königs Catreus von Creta, zurück. Palamedes, dessen Name bei Homer noch nicht auftaucht, zog mit Agamemnon gegen Troja, wo er gegen die Langeweile der griechischen Truppen, das Schachspiel erfunden haben soll.<sup>11</sup>

Der hochgebildete und friedliebende Herzog August von Braunschweig, der 1615 ein umfängliches Werk über das Schachspiel veröffentlichte und dort die Ableitung des Schachspiels vom weisen Palamedes vor Troja aufnimmt, macht auch auf die Herleitung der Stadt Aschersleben vom Schach aufmerksam: »Wie dieses

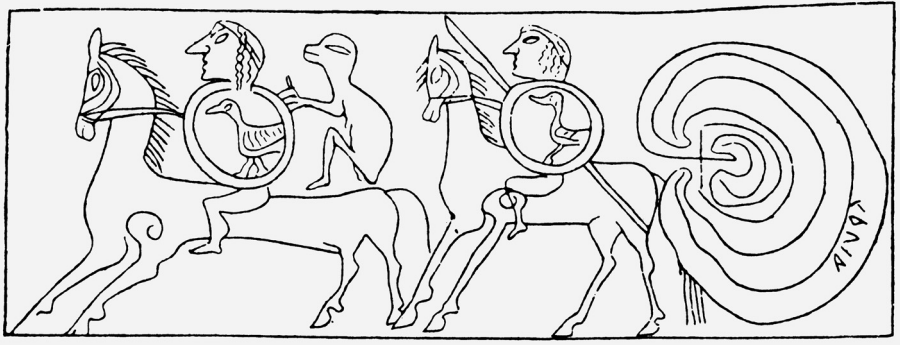


2 Faulstich: »Der Wunderkreis ao. 1609 auf dem Schloßberg beÿ Neustadt Eberswalde von dem Rector Wachmañ daselbst angelegt, ao. 1814 von Faulstich nachgezeichnet und ao 1816 auf dem Turnplatz zu Berlin ausgestochen«. SBPK Berlin

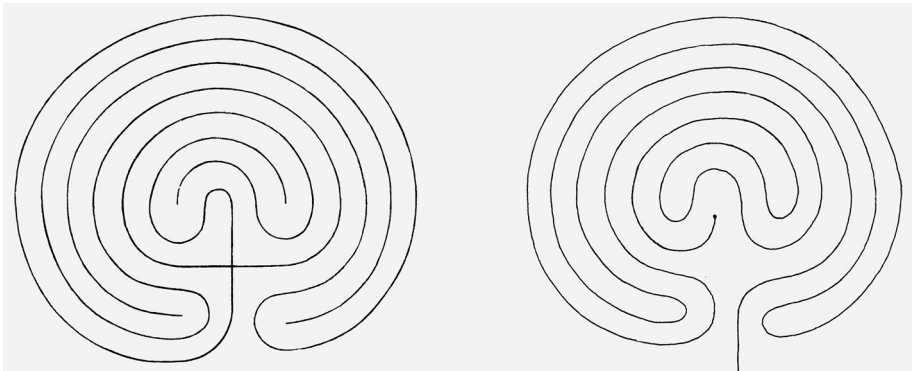
Spiel von den Teutschen Völkern auffgekommen sey/darff keines weitläuffigen Beweisses [...] Die Stadt Aschersleben in der Graffschaft Ascanien führet eine Schach-Taffel in ihrem Wappen: Dannenhero auch ein Theil derselbigen/in der Fürsten von Anhalt (als Grafen von Ascanien) Wapen verzeichnet wird«. <sup>12</sup>

Die genealogische Troja-Deszendenz der sächsischen und anhaltischen Fürsten, auf die die Historienschriftsteller des 16. und 17. Jahrhunderts abhoben, sah unter etymologischem Blickwinkel in Aschersleben einen Beleg für diese These. Unter umgedrehtem Vorzeichen wird dies mit Bezug auf die Gegner des Palemedes, Odysseus und Agamemnon wieder aufgenommen. Das Schachbuch zeigt auf dem Titelkupfer die im Zelt Schach spielenden Fürsten. Im Hintergrund ist die Schacht um Troja zu sehen. Dieses Bildmuster wurde parallelisierend auch für das Oberhaupt des protestantischen Schmalkaldischen Bundes, Kurfürst Johann Friedrich von Sachsen (den Großmütigen), verwendet. Er soll am 10. Mai 1547 sein Todesurteil gleichmütig beim Schachspiel entgegengenommen haben. Viele Gemälde zeigen ihn, dessen Geschlecht sich ebenfalls von den Trojanern und der Venus herleitete, im Zelt mit Herzog Ernst von Braunschweig beim Schachspiel vor der Schlacht bei Mühlberg im Hintergrund. <sup>13</sup>





3 Zwei Reiter vor der »Troiafigur«, Oinochoe von Tragliatella, etruskisch, um 620 v. Chr., Rom, Kapitoli- nische Museen



4 Labyrinthkonstruktion und Ariadnefaden



5 Zwei in Knossos geprägte Münzen mit Labyrinthdarstellungen

## II.

Im Winter 1877/78 wurde 35 km nordwestlich von Rom in einem Kammergrab einer etruskischen Nekropole bei Tragliatella eine Weinkanne aus Ton gefunden. Die Kanne ist 24 cm hoch, gut erhalten und ihr Ursprung wird »um 620 v. Chr.« datiert. Sie wird heute in den Kapitolinischen Museen im Palazzo dei Conservatori in Rom aufbewahrt.<sup>14</sup> Nahezu der gesamte Gefäßkörper ist mit eingeritzten Zeichnungen bedeckt. Unter diesen Darstellungen finden sich innerhalb der Hauptbildzone, hinter zwei berittenen Pferden ein kompliziertes grafisches Gebilde, das sich als Grundriss eines Wegesystems lesen lässt und in das mit archaisch-griechischen Buchstaben linksläufig das Wort »TRUIA« eingeschrieben ist.<sup>15</sup>

Die »Troiafigur« der Weinkanne von Tragliatella entspricht einer strengen Regeln folgenden Konstruktion, die seit dem 5. Jahrhundert v. Chr. für mehr als 400 Jahre auf den in Knossos geprägten Münzen abgebildet worden ist. Früheste Belege für diese Figur werden bronzezeitlich um 1.200 v. Chr. datiert. Sie finden sich auf einer brandgehärteten Tontafel, die 1957 im mykenischen »Palast des Nestor« in Pylos ausgegraben wurde, sowie auf zwei Tonscherben, die 1960 im Burghügel von Tell Rifa'at in Syrien gefunden worden sind.<sup>16</sup> Eigentümlich ist, dass diese Figur von den frühesten Zeugnissen an in zweifacher Form dargestellt wurde; sie erscheint sowohl in runder als auch in rechtwinkliger Gestalt.

Das Wort »truia« oder »troia« ist der erste Name, der uns im Zusammenhang mit dieser Figur überliefert ist. Erst mehr als 600 Jahre später belegt eine flüchtige Zeichnung, die wohl kurz vor der Zerstörung der Stadt Pompeji, im Jahre 79 n. Chr., in den Putz eines Hauses geritzt wurde, dass die Figur inzwischen mit der Vorstellung des »Labyrinths«, der aus der Theseussage wohlbekannten Behausung des Minotaurus auf der Insel Kreta verbunden wurde. Die Zeichnung an dem Gebäudepfeiler ist schriftlich kommentiert: »LABYRINTHUS HIC HABITAT MINOTaurus«.<sup>17</sup>

Im Gegensatz zum Labyrinth des Minotaurus mit seinen Irrgängen stellt die »Troiafigur« zwar auch ein kompliziertes Gangsystem dar, doch bietet es keine Möglichkeit, sich zu verirren. Ein einziger Weg führt vom Eingang zum Zentrum und wieder zurück. Ein Ariadne-Faden ist hier als Orientierungshilfe überflüssig. Die Ritzzeichnung aus Pompeji ist nicht der einzige Beleg für die Verknüpfung der literarischen Labyrinthvorstellung mit der grafischen »Troiafigur«. Während des 1. Jahrhunderts n. Chr. entstanden im römischen Herrschaftsgebiet erste Fußbodenmosaiken in Villen, die eine Abwandlung der »Troiafigur« als Einwegsystem mit einer Darstellung des Minotauros im Zentrum zeigen.<sup>18</sup>



6 Ritzzeichnung aus Pompeji

Es mag der lange Gebrauch der kretischen Münzen, zusammen mit der ebenfalls mit Kreta verbundenen Theseussage gewesen sein, was fernab der griechischen Insel zu dieser Verknüpfung geführt haben mag. Die auf der bei Tragliatella gefundenen Kanne dargestellte »Troiafigur« wurde seit römischer Zeit als »Labyrinth« und später im Unterschied zu anderen Varianten auch als »klassisches« oder »kretisches« Labyrinth bezeichnet.

Wie die meisten Archäologen, Historiker und Philologen gehen auch wir von der Annahme aus, dass es sich bei der auf der Kanne von Tragliatella dargestellten Szenerie um die Illustration eines auch noch in Rom praktizierten Reiterspiels handelt, das unter dem Namen »Troia« oder »troiae lusus« (Troiaspiel) bekannt war.<sup>19</sup>

Der römische Schriftsteller Vergil (70–19 v. Chr.), dem wir die ausführlichste und zugleich erste literarische Beschreibung dieses Spiels verdanken, schildert die »Troia« im Zusammenhang mit der Gedenkfeier zum ersten Jahrestag des Todes von Anchises [Vergil, Aeneis, Vers 545–603]<sup>20</sup>. Der Legende nach war der greise und gelähmte Anchises, getragen von seinem Sohn Aeneas aus der brennenden Stadt Troja gerettet worden und nach langer Irrfahrt übers Mittelmeer in Sizilien gestorben. Die trojanischen Flüchtlinge ließen sich später in Latium, in der von Aeneas gegründeten Stadt Lavinium (heute Pratica di Mare) nieder. Ascanius, der Sohn des Aeneas soll anschließend, nach der Unterwerfung der dort ansässigen Etrusker, die Stadt Alba Longa (heute Albano), die Mutterstadt Roms, gegründet haben. Gajus Julius Cäsar (100–44 v. Chr.) hatte in einer wahrscheinlich von ihm selbst verfassten Schrift, der »Pontificalia«, die alte Sage von Ascanius wieder aufgenommen. Er nannte den Enkel des Anchises und der Göttin Venus nun »Julus« und erklärte ihn zum Stammvater seiner eigenen Familie, der gens Julia, um so ihren Herrschaftsanspruch zu legitimieren.

Den Auftrag zu seinem Werk hatte Vergil im Jahr 29 v. Chr. von Kaiser Augustus (63 v. Chr.–14 n. Chr.), dem ebenfalls aus der gens Julia stammenden Nachfolger Cäsars erhalten. Die »Aeneis« hatte die politische Funktion einer auf die gens Julia ausgerichteten Vorgeschichte Roms. Ihre Bestandteile waren jedoch keine Erfindungen Vergils. Die Aeneassage war in ihrem Ausgangspunkt bereits in der Ilias Homers angelegt und kann in ihren Grundzügen spätestens seit dem 5. Jh. v. Chr. in Etrurien nachgewiesen werden. Vergil hat die Bestandteile seiner »Aeneis« verschiedenen alten Überlieferungen entnommen, sie ausgeschmückt, ergänzt und in einer literarischen Form neu zusammengefügt.

Eines dieser Elemente war das uralte, wahrscheinlich der vormilitärischen Ausbildung dienende und bereits unter Sulla (138–78 v. Chr.) im Zusammenhang mit offiziellen Staatsfeierlichkeiten zeremoniell aufgeführte Reiterspiel der »Troia«. Auch unter Cäsar und Augustus gehörte die »Troia« zu den Ritualen von Gründungs- und Memorialfeierlichkeiten. Durch die Erklärung Vergils erhält dieses Reiterspiel seine Bedeutung als Beleg für eine ungebrochene Traditionslinie zwischen Rom und Troja: »Diese Art des Reigens und diese Kämpfe erneute, als er Alba Longa mit Mauern gürtete, erstmals wieder Ascanius, lehrte die Urlatiner sie feiern, wie er als Knabe sie spielte im Bund mit der Jugend aus Troja. Alba lehrte die Seinen so; von hier übernahm das mächtige Rom den Brauch und erhielt ihn den Ahnen zu Ehren; ›Troja‹ heißen jetzt noch die Knaben, ›trojanisch‹ der Festzug, noch bis jetzt sind die Kämpfe geweiht dem erhabenen Vater.« [Vergil, Vers 596–603]



Trotz wiederholter Versuche ist es bisher nicht auf befriedigende Weise gelungen, den tatsächlichen Ablauf der »Troia« zu rekonstruieren. Die mit der Form des »klassischen kretischen Labyrinths« identische Konstruktion der »Troiafigur« ist im Laufe ihrer mehr als 3000-jährigen Existenz Trägerin vielfacher symbolischer Bedeutungen geworden. Das bisher ungelöste Problem betrifft den Ursprung ihrer Form. Sie ist nicht einfach und elementar wie etwa ein Kreis, ein Kreuz oder eine Spirale und kommt in keiner entsprechenden natürlichen oder künstlichen Form vor, auf die sie sich zeichen- oder symbolhaft beziehen könnte. Von wem auch immer dieses Gebilde konstruiert worden ist, er muss – wenn es sich nicht um eine bloße Spielerei gehandelt haben sollte – mit dieser Erfindung einen Zweck verbunden haben. Keiner der bisherigen Versuche, die Form des »kretischen Labyrinths« als Darstellung von Uterus, Gestirnsbahnen, Stadt- oder Gebäudegrundrissen zu deuten, vermag zu überzeugen. Das Rätsel lautet also: Warum sieht die Troiafigur so aus wie sie aussieht und nicht anders?

Wenn wir eine Vorstellung von dem exakten Bewegungsablauf der Reiter bei dem alten, von Vergil beschriebenen Troiaspiel in Übereinstimmung mit dem Text und der grafischen Darstellung auf der Kanne von Tragliatella hätten, wäre es möglich zu prüfen, ob sich der Sinn dieser Choreografie nicht aus dem Bewegungsablauf selbst ergibt. Es wäre dann nicht mehr notwendig, bei der Deutung des »tieferen Sinns« dieser alten, aber nur weniger als 150 Jahre während der Herrschaftszeit der römischen gens Julia als römische Staatszeremonie zelebrierten Choreografie auf symbolische Rituale wie »Frühlingsbrauch« oder die Beschwörung »schutzmagischer Kräfte« zurückzugreifen, die nicht im Zusammenhang mit dem »troiae lusus« überliefert sind, sondern aus der Deutung anderen Labyrinthtänze hergeleitet werden.<sup>21</sup> Möglicherweise führt die Analyse dieser Reiterfigur auch weiter zurück zu den Ursprüngen der »Troiafigur«.

Die Beschreibung der »Troia« findet sich in den Versen 545–603 im fünften Buch der »Aeneis« von Vergil. Es handelt sich um die Reitervorführung von Knaben zum Abschluss einer Gedenkfeier der trojanischen Flüchtlinge am Grabhügel ihres Ahnherrn Anchises. Vorangegangen waren vier unterschiedliche sportliche Wettkämpfe mit anschließenden Preisverleihungen: Wettrudern (Vers 114–285), Wettlaufen (Vers 286–361), Faustkampf (362–484) und Bogenschießen (Vers 485–544). Eine Rekonstruktion der anschließenden »Troia« kann nur auf der Textgrundlage Vergils erfolgen, die hier, um dem Leser eine Überprüfung zu erleichtern, in der Übersetzung von Johannes Götte wiedergegeben wird. [Vergil, Vers 203–207] Für den vorliegenden Zweck soll es genügen, nur die Beschreibung des eigentlichen Bewegungsablaufs (Vers 577–587) zweisprachig zu dokumentieren.

Vergil beschreibt zunächst die Vorbereitung der Aufführung durch Aeneas (Vers 545–552). Durch Periphas, den Sohn des Aepytus, ordnet er an, dass sein Sohn Ascanius/Julus als Enkel des Anchises in besonderer Weise erscheinen soll. Es folgt die Beschreibung der einreitenden Knaben (Vers 553–559). Sie tragen Kränze als Stirnbänder, goldene Halsketten, zwei Speere und zum Teil Köcher. Anschließend wird eine Vorstellung von der Gliederung und Größe des Festzuges (agmen) vermittelt (Vers 560–579). Er besteht aus drei »turmae« (Schwadronen). Jede »turma« hat einen »ductor« (Führer) und besteht aus zwei »agmine« (Reihen) von je 6 Knaben. An der Spitze jedes »agmen« reitet ein »magister« (Meister). Namentlich werden nur die drei »ductores« genannt: Priamus, Atys und Ascanius/Julus:

»Drei Schwadronen sprengen einher, drei Führer, und jedem folgen die Knaben, geteilt in je zwei Reihen mit sechs Glied Tiefe so strahlen sie hell, vor jeder Reihe die Meister. Vorn die Jungschar führt in jubelndem Zuge der junge Priamus, Erbe des Großvaternamens, dein, o Polites, strahlender Sproß, bald Mehrer Italiens; thrakisches Roß, mit weißen Flecken gescheckt, trägt ihn; weiß zeigt überm Huf es vorne die Ränder und weiß reckt stolz und steil es die Stirne. Dann folgt Atys, von dem die latinischen Atier stammen, Atys, der kleine, als Knabe geliebt vom Knaben Julius. Ganz zuletzt, an Gestalt aber schön vor allen dort reitet Julius einher auf sidonischem Roß; die strahlende Dido gab es ihm einst zum Gedenken an sie, als Pfand ihrer Liebe. Auf Trinakrias Rossen vom Stall des alten Akestes reitet die übrige Jugend. Beifall spenden den Schüchternen laut und freudigen Blicks die Dardaner, finden wieder in ihnen die Züge der Eltern. Stolz zu Roß durchreiten allum die Knaben die Runde unter der Ihrigen Blick; dann ruft den Bereiten das Zeichen weithin zu des Äpytus Sohn und knallt mit der Peitsche.«

Der lateinische Text lässt offen, ob die »magistri« vor den Sechserreihen ritten oder Teil dieser Reihen waren – ob den drei »ductores« also jeweils 12 oder 14 Reiter folgten. Je nach Interpretation bestand die »Troia« also aus 39 (36) bzw. 45 Reitern. Dazu kam noch der Sohn des Aepytus als Oberführer der gesamten Troia.

Die eigentliche Choreografie der Troia, die auf die feierliche Eingangsparade folgte, wird in nur acht Versen wiedergegeben (Vers 580–587). Sie gilt es mit der grafischen Troiafigur, dem »kretischen Labyrinth«, zu verbinden.

580 olli discurrere pares atque agmina terni  
 581 diductis solvere choris, rursusque vocati  
 582 convertere vias infestaque tela tulere.  
 583 inde alios ineunt cursus aliosque recursus  
 584 adversi spatii, alternosque orbibus orbis  
 585 impediunt pugnaeque cient simulacra sub armis;  
 586 et nunc terga fuga nudant, nunc spicula vertunt  
 587 infensi, facta pariter nunc pace feruntur.

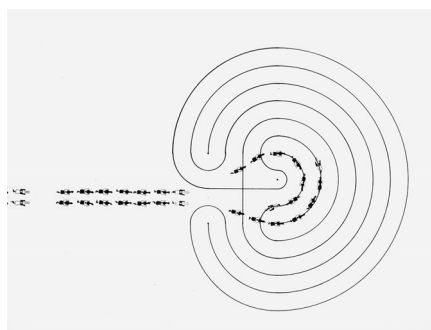
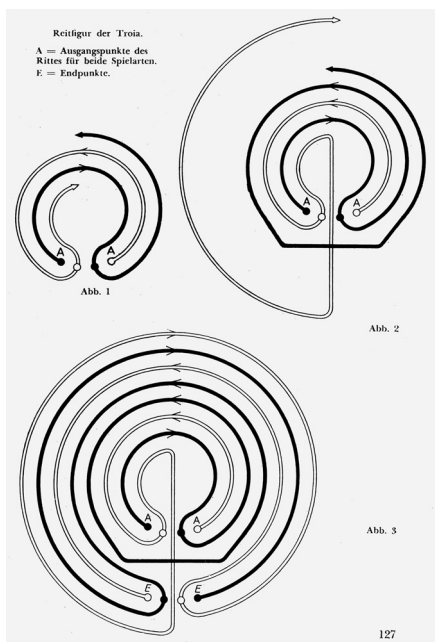
580 Gleich stark sprengen nach rechts und links auseinander die Trupps der  
 581 drei Schwadronen und teilen sich so; zurück dann gerufen,  
 582 machen sie kehrt und greifen sich an mit feindlichen Waffen.  
 583 Andere Wendung beginnen sie dann und Wendung dagegen,  
 584 widereinandergewandt, und wechselnd schlingen sie Kreis durch  
 585 Kreis im Geflecht und führen ein Scheingefecht unter Waffen.  
 586 Bald geben flüchtend den Rücken sie bloß, bald wenden die Lanzen  
 587 feindlich sie um, bald schließen sie Frieden und reiten im Gleichmaß.

Um die Bewegungsfigur zu veranschaulichen, zieht Vergil zwei Vergleiche heran: das kretische Labyrinth – verstanden als die mythologische Behausung des Minotauros mit ihren verwirrenden Irrgängen – und den Schwarm spielender Delphine (Vers 588–595):

»Wie das Labyrinth auf Kretas Höhen vor Zeiten  
 Wegegospinst aus Wänden voll Nacht und täuschenden Trug mit  
 tausend von Gängen der Sage nach bot, wo weisenden Zeichen  
 Wirkung raubte der Wirrwarr des rückkehrweigernden Irrgangs,  
 also flechten die Söhne der Teukrer die Spuren im Reigen  
 täuschend in eins und verweben Flucht und Gefechte beim Spielen  
 gleich Delphinen, welche beim Schwimmen durch Meeresgewässer  
 libysches Meer und karpathisches [flink im Spiele] durchschneiden.«

Zum Abschluss folgen die bereits oben zitierten Verse 596–603, in denen Vergil mit der Tradition der Troia die genealogische Verbindung zwischen den Trojanern und Römern erklärt.

Bevor wir eine eigene, der literarischen und grafischen Überlieferung entsprechende Rekonstruktion der »Troia« vorstellen, ist soll kurz auf zwei bereits vorliegende, auf denselben Quellen beruhende Rekonstruktionsversuche eingegangen werden: Erstmals hat der Philologe Harald von Petrikovits im Jahre 1939 eine Rekonstruktion des Troiaritts im Zusammenhang mit der Troiafigur auf der Kanne von Tragliatella unternommen.<sup>22</sup> Im Gegensatz zu allen antiken Darstellungen des »kretischen Labyrinths« interpretiert er die Linien der Figur nicht als die Begrenzungen eines einzigen, in sieben Windungen kreuzungsfrei vom Eingang bis zum Zentrum



8 Rekonstruktion Petrikovits im Modell

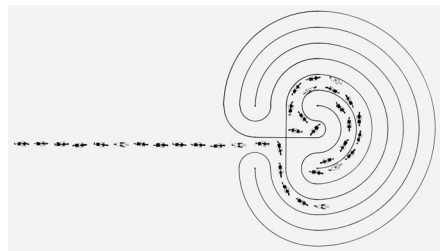
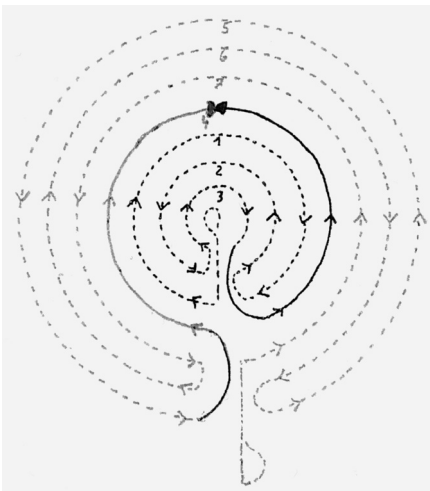
7 Rekonstruktion der Troia nach Harald von Petrikovits

verlaufenden Pfades, sondern als Spuren zweier sich kreuzender Wege. Was in der von Petrikovits gezeichneten Grafik zunächst als möglich erscheinen mag, erweist sich bei einem Simulationsversuch bereits kurz nach Beginn des Ritts als undurchführbar. Die Reiter kämen sich nicht erst bei der Kreuzung der Wege ins Gehege. Die Anfangspunkte der beiden Wege liegen im Innern des Wegenetzes und die beiden Wege werden nicht von zwei einzelnen Reitern, sondern von zwei langen Reiterketten geritten. Die Reiter würden sich bereits bei dem Versuch die Anfangsposition einzunehmen blockieren.<sup>23</sup>

Ausführlicher als bisher jeder andere Autor hat sich die Philologin und Sportwissenschaftlerin Helga Fuchs im Rahmen ihrer Dissertation mit dem »lusus troiae« befasst. Anders als Harald von Petrikovits versteht sie die Linien der Troiafigur als Begrenzungen und verlegt die Bewegungsspur der Reiter auf den durch die Konstruktion vorgegebenen Weg. Die Anzahl der Teilnehmer nimmt sie mit 36 an. Jede »turma« besteht aus 12 Reitern einschließlich »ductor« und »magister«, die nebeneinander voranreiten; hinter ihnen, ebenfalls paarweise nebeneinander jeweils 5 ältere und 5 jüngere Knaben.

Periphas, der Sohn des Äpytus zählt nicht als Teilnehmer; er gibt nur das Anfangssignal. Helga Fuchs übernimmt die Auffassung von Petrikovits, dass die Figur von zwei gleichgroßen Parteien gegeneinander geritten wurde. Dazu teilen sich die drei »turmae« nach dem Startsignal: »Die Knaben müssen die Ausgangspunkte erreichen, um von dort die Labyrinthfigur zu reiten. Der eine Ausgangspunkt ist der Mittelpunkt des Labyrinthes, der andere der Eingang zum Labyrinth.«<sup>24</sup>

Das bedeutet, dass die eine Gruppe bereits die gesamte Labyrinthfigur durchreiten musste, während die andere am Eingang wartete. Es folgt der Rückruf (Vers 581): »Wieder gerufen [...] wendeten die Knaben sich um [...], ritten auf ihre korrespondierende Hälfte zu und trugen die Waffen feindlich gegeneinander [...] Dieselbe Spur, die die Knaben hingeritten waren, ritten sie wieder zurück, so daß die beiden soeben auseinandergerittenen Flügel sich wieder aufeinander zu bewegten. Dabei trugen sie die Waffen feindlich nach vorne auf die Gegner gerichtet.«<sup>25</sup>



9b Rekonstruktion Fuchs im Modell

9a Rekonstruktion der Troia nach Helga Fuchs

Dieses Manöver setzt voraus, dass die Reiter auf der Labyrinthspur nicht nur aneinander vorbeireiten, sondern im Zentrum auch eine Wende von 360° vollziehen können. Die Spurbreite kann demnach kaum enger als 3 Meter, das gesamte Labyrinth also mindestens 45 Meter breit gewesen sein. Das Aufeinanderzureiten vollzieht sich nur auf den kurzen Wegstrecken zwischen Zentrum und Eingang. Es ist eine Teilbewegung, die der Beobachter im Wirrwarr der Gesamtbewegung kaum wahrnehmen kann. Er sieht eine dichtgedrängte, kaum zu entwirrende Traube von 18 Pferden im Zentrum und eine zweite, 18 Pferde lange Kette, die beginnt, um diese Traube herumzureiten.

»Nun folgte die zweite Spielphase: Von dort begannen die Knaben andere Hin- und andere Rückkurse [...] Die Hin- und Rückkurse wurden so geritten, daß sich folgendes Bild ergab [...]: Sie verschlangen abwechselnd Kreis um Kreis. [...] Der Rückkurs begann, bevor der Kreis sich ganz schloß. Nun wiederholten sich die beiden Teile der zweiten Spielphase, Hin- und Rückkurs. Wieder am Ausgangspunkt angekommen, wendeten sich die Reiter abermals zum Rückkurs. Beide Flügel ritten nun eine weiten, ihre soeben gezogenen Spuren umfassenden Bogen. So trafen sich ihre Spuren in der Mitte des Umganges. Vermutlich werden die Knaben aneinander vorbeigeritten sein, so daß der eine Flügel in umgekehrter Richtung die Spur verfolgte, die der andere Flügel gerade geritten hatte. War die eine Turma am Ausgangspunkt der anderen angekommen, war das Spiel beendet. Jeder Flügel hatte einmal die Figur des knossischen Umgangslabyrinthes nachvollzogen, der linke Flügel vom Ausgang bis zum Mittelpunkt, also den Rückweg.«<sup>26</sup>

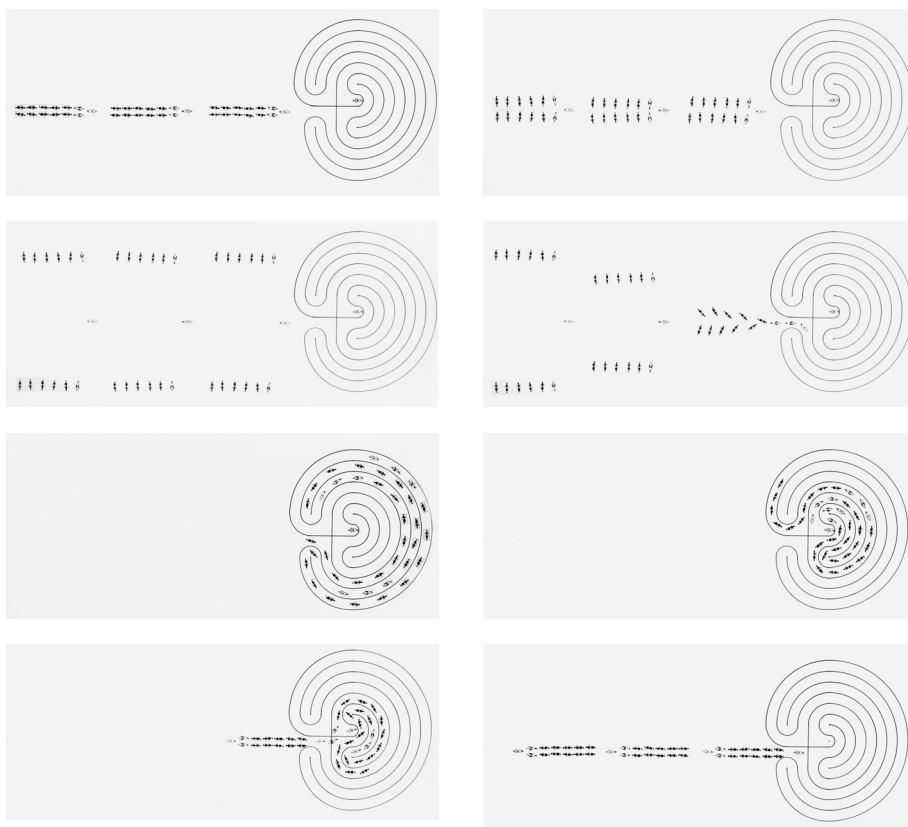
Das aneinander Vorbeireiten der beiden Reiterketten auf der gleichen Spur ist ausgesprochen schwierig, insbesondere in der engen Kurve von 180°. Schnell kann diese Figur auf keinen Fall geritten worden sein. Und was geschieht am Ende? Die eine Gruppe hat das Labyrinth bereits verlassen, während die andere im Zentrum feststeckt.

Vergil beschreibt einen schnellen, kontinuierlichen Bewegungsfluss und gerade auf Schnelligkeit kommt es bei der Kavallerie an. Die von Helga Fuchs vorgeschlagene komplizierte und unausgeglichene Spielrekonstruktion ist damit nur schwer in Übereinstimmung zu bringen.

Unseres Erachtens liegt der Grundfehler beider Rekonstruktionsversuche in dem Versuch, die Bewegung der in den Versen 580–582 geschilderten ersten Spielphase (Teilung der drei »turmae«, Auseinanderreiten der »chori« und anschließender gegenseitiger Scheinangriff der Reiter, nachdem sie zurückgerufen wurden) in die Labyrinthfigur zu verlegen. Hierauf beruht die Annahme, die Figur müsste mit zwei rivalisierenden Gruppen geritten worden sein. Auf dieses Problem hat bereits Hermann Kern hingewiesen und ist dabei zu dem Schluss gekommen: »Ich sehe keine Möglichkeit, wie Text und Bild miteinander harmonisiert werden können, und gehe demnach davon aus, daß wir zwei Stadien in der Entwicklung des Trojaspiels vor uns haben: daß die ältere bildliche Darstellung das ursprüngliche Ritual zeigt und daß Vergil eine hybride, möglicherweise auch gar nicht mehr richtig verstandene Spätform beschreibt.«<sup>27</sup>

Die Beschreibung Vergils lässt die Interpretation zu, dass die erste Spielphase (Vers 580–582) aus der Position der Parade heraus gestartet und vor dem Eintritt in die Labyrinthfigur ausgeführt worden ist. Der Ritt in der Troiafigur würde dann erst mit Vers 583 beginnen: »Andere Wendung beginnen sie dann und Wendung dagegen ...«.





## 10 Vorschlag zur Rekonstruktion der Troia 1–8, Zeichnung Klaus Kürvers

Wir gehen bei unserer Rekonstruktion von 40 Reitern aus: drei 12 Reiter starke »turmae« einschließlich zweier »magistri«. Davon reitend jeweils ein »ductor« und schließlich als Führer der gesamten Troia der Sohn des Äpytus, der bewegungslos das Zentrum des Labyrinths markiert. Nach dem Startsignal teilen sich die »turmae« unter Führung der »magistri«. Die »ductores« bleiben stehen und rufen sie zurück. Die auseinandergezogenen Flügel beginnen aufeinander zuzureiten und sich scheinbar anzugreifen. Kurz bevor sie aufeinandertreffen, startet der erste »ductor« auf den Labyrintheingang zu und zieht seine sich zu einer Kette formierende »turma« auf der Labyrinthspur bis zum Zentrum hinter sich her. Um dieses Manöver schnell reiten zu können, wird es notwendig gewesen sein, dass die Signale zum Beginn des Scheingriff für die drei »turmae« zeitlich versetzt gegeben worden sind. Bei der gesamten Troia kam es darauf an, einen kontinuierlichen Bewegungsfluss zu erzeugen. Im inneren Bereich verlangsamt sich die Bewegung und die gesamte Gruppe kommt allmählich zum Stillstand, nachdem der erste »ductor« das Zentrum erreicht hat. Danach führt er die gesamte Kette, die sich nun wieder zu Doppelreihen formiert, direkt aus dem Labyrinth heraus. Dass dabei die Begrenzungslinie des Labyrinths überschritten werden muss, erscheint nach Abschluss der an die Figur gebundenen Choreografie nicht mehr

als Systembruch, da nun mit dem Ausritt eine neue, abschließende Spielphase beginnt.

Diese Rekonstruktion versteht sich als Gegenvorschlag zu der von Helga Fuchs. Beide Choreographien müssten im praktischen Experiment erprobt werden.

Der »Troiaritt« wird nicht nur von Vergil erwähnt. Im ersten und zweiten Jahrhundert n. Chr. finden sich Verweise auf ihn bei Seneca, Plutarch, Tacitus, Sueton, Dio Cassius sowie den Vergilkommentatoren Festus und Servius.<sup>28</sup> Die antiken Autoren bezeichnen das Spiel unterschiedlich als »puerile agmen«, »Troianum agmen«, »Troicus lusus«, »Troiae lusus«, »decursio Troiae«, »ludicrum Troiae« oder einfach als »Troia«. Es wurde zumeist von nach zwei Altersgruppen unterschiedenen Knaben im Alter zwischen 6 und 17 Jahren aus den vornehmsten Familien erlernt und im Rahmen besonderer Gründungs- und Erinnerungsfeste in Rom vorgeführt. Zuweilen wurde die Troia jedoch auch von erwachsenen Männern geritten.<sup>29</sup>

Der früheste literarische Beleg für eine feierlich zelebrierte Troia bezieht sich auf eine Aufführung im Rahmen der Triumphfeiern Sullas im Jahre 81 v. Chr., der letzte auf eine Troia im ersten nachchristlichen Jahrhundert zur Regierungszeit des Kaisers Claudius (41–54 n. Chr.). Mit dem Aussterben der gens Julia verlor der »Troiae lusus« seine rituelle Bedeutung im Rahmen offizieller Staatsfeiern in Rom. Der alte Brauch verschwand damit jedoch nicht. Die »Troia« wurde vielmehr wieder zu dem, was sie vermutlich auch gewesen war, bevor der Heerführer Sulla sie in die Staatszeremonien Roms aufgenommen hatte: eine Übung und Vorführung der Kavallerie. Harald von Petrikovits stellt dazu fest: »Die Kavallerie blieb bis in die spätesten Zeiten des römischen Heeres, sicher bis in die Zeit Justinians, die Hüterin der Troiaritt-Tradition.«<sup>30</sup>

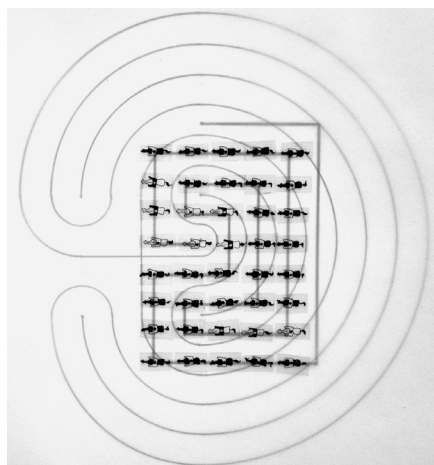
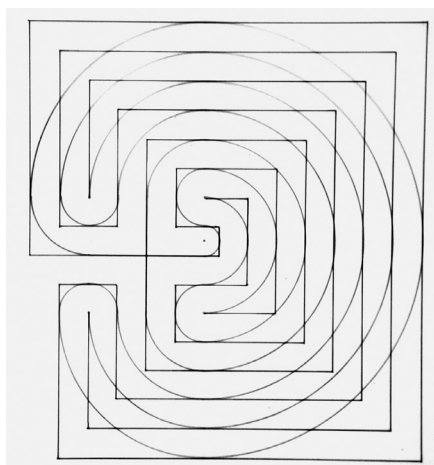
Eine weiterreichende militärische Tradition dieser römischen Kavallerieübung unter verschiedenen Bezeichnungen (pyrrhicha, Bohurt, torneamentum o.a.) bis in die Zeit des Mittelalters und der Frühneuzeit ist wahrscheinlich und mehrfach vermutet worden, konnte aber bislang noch nicht eindeutig belegt werden.<sup>31</sup>

Die Beschreibung einer solchen Kavallerievorführung im Jahre 136 n. Chr. verdanken wir dem Historiker und Statthalter von Kappadokien, Flavius Arrianus. Es handelt sich eindeutig um die Choreografie der alten »Troia«, ohne dass sie Arrian jedoch namentlich erwähnt. Er schildert zunächst, wie ein geeignetes Übungsgebiet ausgesucht, in dessen Mitte ein gleichseitiges Viereck umgegraben wurde. Die Schollen wurden zerkleinert – möglicherweise, um auf dem aufgelockerten Boden eine vorgerittene Reitspur sichtbar zu machen. Einige der Reiter zeichneten sich durch besondere Festrüstungen – vergoldete Gesichtsmaskenhelme, prächtige Helmbüschel, bunt bemalte Schilde und farbige Tuniken – aus. Für die Ordnung und Orientierung der Reiter waren vorangeführte Feldzeichen wichtig: »Denn die Feldzeichenträger verstehen sich am besten auf die Windungen (der Reitfigur) und Kehrtwendungen zu immer neuen Kreisen oder sie achten auf immer neue Schwenkungen zur geraden Bahn. Die Menge aber kümmert sich um nichts anderes, als daß jeder seinem Feldzeichen folge. Und obwohl so die Wendungen bunt, die rückläufigen Windungen (der Reitfigur) vielgestaltig sind und die vielfältigen Angriffe an immer neuen Stellen erfolgen, weisen dennoch die Reihen volle Ordnung auf. Geriete aber ein Feldzeichen mit einem anderen zusammen oder stürzte ein Pferd auf ein anderes, dann würde das die ganze Reihe in Verwirrung bringen und nicht nur das schöne Bild, sondern auch den Nutzen der Anstrengungen zerstören.«<sup>32</sup>

Es gehört zu den Eigentümlichkeiten der »klassischen Labyrinthfigur« dass sie sowohl rund als auch rechtwinklig dargestellt wird. Diese doppelte Erscheinung fin-

det sich bereits auf den ältesten, um 1.200 v. Chr. datierten Artefakten und setzt sich auf den in Knossos geprägten Münzen fort. Bei unserer Rekonstruktion der von 40 Reitern gerittene Troia befremdet die eher an eine ungeordnete Hammelherde als an eine militärische Einheit erinnernde Endformation der Reiter. Es ist nur schwer vorstellbar, dass ein Kavallerieoffizier – und um solche handelt es sich bei den Organisatoren der Troia – diesem Ende des Reigens irgend einen Reiz hätte abgewinnen können. Für sie galten als höchste Ziele Geschwindigkeit und Ordnung.

Wäre die Troia in der entsprechenden rechtwinkligen Form des Labyrinths geritten worden, sähe diese Schlussstellung völlig anders aus. Das vorangegangene scheinbare Chaos mit den gegenläufigen Kreisbewegungen hätte sich geklärt und die Reiter würden wie von Zauberhand gelenkt in einem wohlgeordneten Block von 8 x 5 Pferden zur Ruhe gekommen sein. Jedoch wäre es wohl kaum möglich, die ersten raumgreifenden und gegenläufigen Windungen der Figur in dieser rechtwinkligen Form zu reiten, zumal dann nicht, wenn diese mit größerer Geschwindigkeit ausgeführt würden.



11a/b Mögliche Blockformation der 40 Reiter in der Troiafigur

Die Beschreibungen der Trojaspiele geben keinen Hinweis darauf, ob die Figur bei der zeremoniellen Vorführung auf dem Boden markiert worden ist. Es ist denkbar, dass diese Markierung nur während der vorausgegangenen Übungsritte in den Boden gepflügt, mit Steinen ausgelegt worden oder als Spur in den aufgelockerten Boden »geritten« worden ist. Es war Aufgabe der »ductores«, die Bewegungsfigur so zu erlernen, dass sie sie auch ohne weitere Vorbereitung jederzeit als Anführer ihre »turma« reiten konnten. Wenn die Figur nicht auf dem Boden markiert, sondern nur als Wissen der Führer existierte, wäre es möglich gewesen, beide Formen – sowohl die runde als auch die eckige – innerhalb eines Bewegungsablaufes zu verbinden. Der erste Teil des Manövers würde schnell und kreisförmig geritten. Im zweiten Teil würden sich dann die drei, ihren Führern folgenden »turmae« langsam

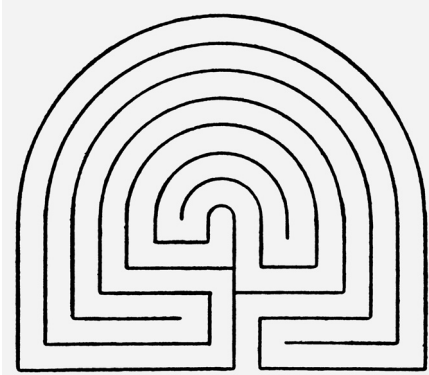
zu einem Block formieren. Die runde Form wäre die dynamische Erscheinung der Troiafigur, die rechteckige die statische. Solche 8 Pferde breiten und 4–5 Reiter tiefen Blockformationen gehörten zur Schlachtordnung der stark von der griechisch-makedonisch-hellenistischen Kavallerietaktik beeinflussten römischen Reiterei.<sup>33</sup>

Es wäre verständlich, warum auf ein solches Manöver zur schnellen Formierung von Reiterblöcken bei der vormilitärischen Ausbildung der späteren Heerführer so großer Wert gelegt wurde. Die Troia wäre damit eine grundlegende Kavallerieübung und zugleich ein Initiationsritus bei dem die adeligen Knaben wie bei einer Abschlussprüfung ihre Einsatzfähigkeit im Kampf und die drei »ductores« ihre Führungsfähigkeit öffentlich unter Beweis stellten.

Die »Troia« war keine symbolische Choreografie, sondern eine grundlegende Kavallerieübung. Sie diente sowohl der Ausbildung der Reiter als auch der Pferde. Diese wurden daran gewöhnt, sich ohne Scheu aufeinander zu und in gegenläufigen Richtungen aneinander vorbei zu bewegen und wahrscheinlich auch an den beim Kampfeinsatz zu erwartenden Waffenlärm. Der Lärm könnte bei den Scheingefechten durch ein Aneinanderschlagen der doppelten Holzspeere erzeugt worden sein. Pferde und Reiter mussten beim Durchreiten der »Troiafigur« ihre Fähigkeit unter Beweis stellen, immer wieder enge Kehrtwendungen von 180° nach rechts und links zu vollziehen. Die Troia wurde als vormilitärische Ausbildung der adeligen Knaben, der zukünftigen Heerführer, trainiert und zu besonderen Anlässen öffentlich vorgeführt. Für einen Zeitraum von etwa 150 Jahren gehörten diese Vorführungen zu den rituellen Staatsfeierlichkeiten Roms. Von dem Heerführer Sulla anlässlich der Triumphfeiern im Jahre 81 v. Chr. ritualisiert, wurde die Troia als alte Tradition von dem julianischen Kaiserhaus übernommen und als öffentlicher Beweis seiner auf Troja und die Göttin Venus zurückgehenden Abstammung zur heiligen Zeremonie erhoben. Nach dem Aussterben der gens Julia wurde sie als bewährte Militärübung in unspektakulärer Weise fortgeführt.

Der etymologische Zusammenhang des Wortes »Troia/Troia« mit der Stadt Troja ist umstritten. Das Wort kann ebenso auf das Wort »antroare« oder »truare« (»tanzend hüpfen«) zurückgeführt werden.<sup>34</sup> Unzweifelhaft hat jedoch Vergil das Troiaspiel auf die Stadt Troja bezogen. Möglicherweise war es ja gerade der im Klang an die Stadt erinnernde Name der bekannten Reiterübung, der die Julier dazu veranlasst hat, diesen alten Brauch als vermeintlichen Beweis für ihre lange Geschichte und göttliche Abstammung zur Staatszeremonie zu erheben.

In Nordeuropa finden sich zahlreiche mit der Labyrinth- oder Troiafigur identische oder von ihr abgeleitete begehbare Steinlegungen oder Torfstiche. In Schweden werden sie oft »Trojeborg«, in England »Troy Town«, »Walls of Troy« oder »Caerdroia«, in Deutschland »Trojaburg« genannt und scheinen ebenfalls auf einen trojanischen Ursprung zu verweisen. Im englischen Lincolnshire ist zudem die Bezeichnung »Julian's Bower«<sup>35</sup> bekannt, die auf Julius, den Sohn des Aeneas verweist, auf den sich auch das Königshaus von Wales genealogisch zurückführt. Dabei ist zu bemerken, dass der Versuch des Gajus Julius Cäsar, die Herrschaft der Julier durch eine erfundene, in mythologische Zeiten zurückreichende Genealogie zu legitimieren, in der Geschichte kein Einzelfall war. Nach seinem Vorbild haben sich zahlreiche nordeuropäische Fürstenhäuser eine auf Troja zurückführende Genealogie schreiben lassen. In diesem Zusammenhang könnte auch der alte, als Militärübung weiterhin praktizierte Trojaritt wiederbelebt worden sein.



12 Caerdroia nach Roberts (1815); aus:  
Matthews 94

Bei der historischen Detailuntersuchung von »Trojaburgen« vor Ort stößt man häufig auf den Hinweis, diese seien von Schäfern angelegt worden. So wurde in Wales im Jahre 1815 von P. Roberts die »Caerdroia« beschrieben, ein Labyrinth, das dort von Hirtenjungen in den Torfboden gestochen oder gezeichnet wurde und das die von sieben Mauern umgebene Stadt Troja darstellen sollte.<sup>36</sup> Ähnliche Hinweise sind uns aus Schweden und Deutschland bekannt.

Es ist denkbar, dass es neben der militärischen noch eine weitere praktische Traditionslinie der Troiafigur bei Hirten, insbesondere bei Schäfern gegeben hat. Solche Traditionen sind in der Regel nur selten schriftlich dokumentiert, zumal wenn sie die Arbeitstechnik betreffen.

Die Rekonstruktion der von Vergil beschriebenen Troia lässt erkennen, dass die Bewegung auf dem durch die Konstruktion des Labyrinths vorgegebenen Pfad durch eine Kette von Menschen oder Tieren zu einer Transformation einer Gruppe führt: Eine »Schlange« wird zu einer »Traube« (oder einem Block) umgeformt, indem sie von einem Führer von außen in ein Inneres gezogen wird. Aufgrund dieser Erkenntnis und den Hinweisen auf die Labyrinthtraditionen bei Schäfern, scheint es möglich, folgende, zunächst noch unbewiesene These zum Ursprung der Troiafigur zu formulieren. Sie hat anderen Theorien gegenüber den Vorteil, dass sie die Form des Labyrinths aus einer ursprünglichen praktischen Funktion abgeleitet, die wiederum zu einem Urbild führt, auf das sich die Labyrinthfigur als Zeichen symbolisch beziehen kann.

Die Troia war eine archaische Technik, mit der Hirten ohne Hilfe von Hunden in der Lage waren, eine größere Herde von Ziegen oder Schafen in ein Gehege zu führen. Die Führung der Herde erfolgte nach dem Vorbild von Zugvögeln mit Hilfe eines Leittieres, dem alle anderen Tiere ketten- oder schlangenartig folgten. Bei der Führung in ein enges Gehege kam es darauf an, einen Stau zu vermeiden und die Tiere in einem kontinuierlichen Bewegungsfluss zu halten, bis auch das letzte das Tor passiert hat. Führt der Hirte das Leittier auf der Spur der Troiafigur, gelingt es ihm, die Herde schnell und vollständig im Gehege zu versammeln, selbst wenn dieses sehr eng angelegt ist. Zugleich wird er selber am Schluss des Manövers im Zentrum des Labyrinths und damit nahe am Eingangstor stehen, das er anschließend zu verschließen hat. Die Labyrinth- oder Troiafigur bietet für diese uralte, mit den An-



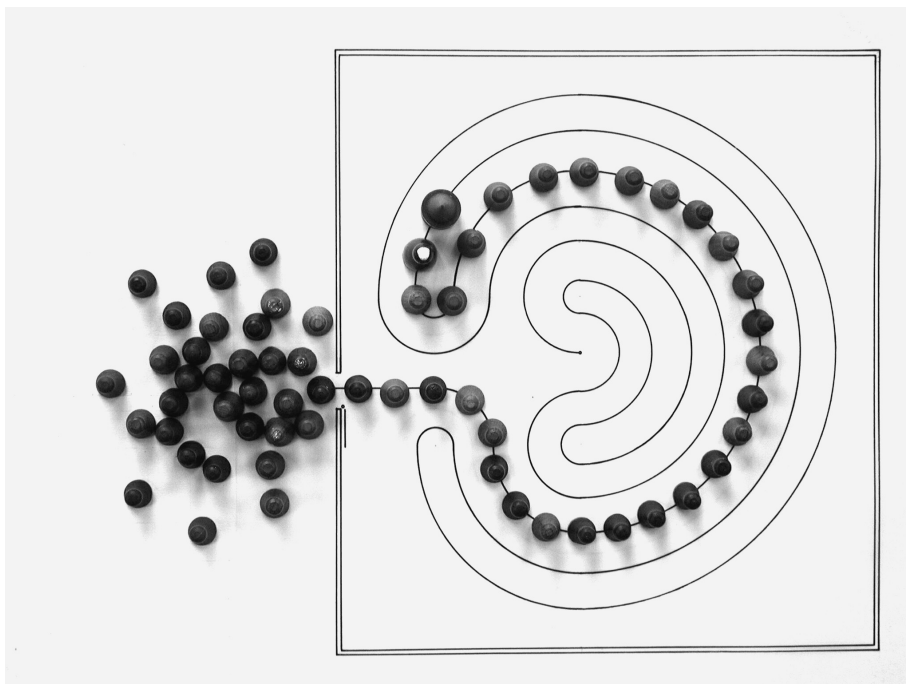
fängen der Viehhaltung verbundene Aufgabe eine elegante und zugleich effektive Lösung an.

Die Figur ist kompliziert und kann im Gehege nicht am Boden gezeichnet gewesen sein. Es galt, die Bewegungsform zu erlernen, um sie bei Bedarf frei ausführen zu können. Dieses Lernen erfolgte körperlich mit Hilfe des Spiels und des Tanzes in gezeichneten oder am Boden markierten Labyrinthfiguren.

Der Hirte vollzieht dabei im Prinzip das gleiche Manöver wie der Heerführer, der seine Kavallerieeinheit hinter sich herzieht um sie schnell, mit einem Minimum an verbalen Kommandos und in einer fließenden Bewegung in der gewünschten Schlachtordnung zu formieren. Eine Übertragung der archaischen Hirtentechnik auf die Kavallerie erscheint naheliegend.

Die Vorstellung, dass die Labyrinth- oder Troiafigur in der geschilderten Form zum Arbeitswissen der frühen Hirten gehörte und ihre Form aus ihrer Funktion abgeleitet worden ist, eröffnet die Möglichkeit, dass diese Figur schon früh zeichnerisch symbolischen Charakter angenommen hat. Die Assoziationsfelder, Bezüge und Gebräuche, die mit dem Labyrinth im Laufe der letzten 3000 Jahre verbunden sind, lassen die Rückführung ihrer Bedeutung auf ein gemeinsames Grundmotiv zu: auf den Hirten, der seine Herde im schützenden Gehege zusammengeführt hat; und zugleich auf das Negativbild des gleichen Vorgangs: den Jäger, der seine Beute in die Falle gelockt hat.

Von diesem Urbild ausgehend wird verständlich, warum das Labyrinth als Flurmarke zur Kennzeichnung von Versammlungsplätzen verwendet werden konnte



**13 Ein Hirte führt seine Herde in ein Gehege (Modell)**

und warum es, da die wichtigsten der frühen Versammlungsplätze an den Beobachtungsplätzen der Sonnen- und Mondbewegungen lagen, auch in kosmologischen Zusammenhängen auftaucht. Es wird verständlich, warum das Labyrinth in manchen Darstellungen mit einer Mauer umgeben eine Stadt darstellen konnte und warum es als Zeichen für die um ihr Oberhaupt oder die Stadt Jerusalem als Zentrum der christlichen Welt versammelte Gemeinde seinen Platz in mittelalterlichen Kirchenbauten gefunden hat. Es wird klar, warum es als Schwellensymbol vor dem Eingang von Häusern und Gräbern zu finden ist und auch einen Hafen symbolisieren konnte.

Zu diesen zahlreichen, auf die geführte und versammelte Herde bezogenen Assoziationsfeldern gesellen sich dann seit etwa dem 1. Jh. v. Chr. all die Vorstellungen, die der Behausung des Minotauros und seinen verwirrenden Irrgängen entstammen und nun mit der alten, grafisch und choreografisch tradierten Troiafigur verbunden wurden.

Dazu kommen dann noch die aus politischen Gründen ritualisierten Labyrinthvorführungen, die als vermeintlich uralte tradierte Riten den Nachweis für eine lange, auf die Stadt Troja zurückreichende Geschichte vermitteln sollten. In der Neuzeit entstanden zudem noch zahlreiche, mit dem Labyrinth verbundene Spiel- und Meditationsformen. Dabei wurden zuweilen Bruchstücke verschiedener, halbvergessener Traditionen zu etwas Neuem zusammengefügt und die Labyrinthform den neuen Zwecken entsprechend modifiziert.

## Anmerkungen

- 1 Fischbach, Friedrich Ludwig Joseph: Städtebeschreibung der Mark Brandenburg. Berlin 1786, S. 13; Eiselen, Ernst Wilhelm Bernhard: Der Wunderkreis, neu entworfen und beschrieben von Ernst Wilh, Bernh. Eiselen. Nebst einer Steinzeichnung. Berlin 1829, S. 5; Maßmann, Hans Ferdinand: Wunderkreis und Irrgarten. Für Turnplätze und Gartenanlagen. Quedlinburg und Leipzig 1844, S. 3.
- 2 Fischbach (Anm. 1), S. 13.
- 3 Vgl. z.B. Krause, Ernst: Die Trojaburgen Nordeuropas. (1893). Ndr. Osnabrück 1981; Hunke, Waltraud: Die Trojaburgen und ihre Bedeutung. Inaugural-Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophischen Fakultät der Ludwig-Maximilians-Universität zu München; Kern, Hermann: Labyrinth. Erscheinungsformen und Deutungen – 5000 Jahre Gegenwart eines Urbildes, 3. Aufl. – München 1995.
- 4 Niedermeier, Michael (2004): Troja und Olympia im Norden. Jugendwettkämpfe und Totenverehrung als patriotische und »nationale« Gartenfeste um 1800. In: Annette Dorgerloh, Michael Niedermeier, Hanno Schmidt (Hgg.): Leben, Lust und Tod in Gärten um 1800. Begleitbuch der Sonderausstellung Rochow-Museum Schloß Reckahn. Berlin 2004, S. 39–54; Zu Troja-Genalogie fürstlicher Häuser: Garber, Jörn: Trojaner-Römer-Franken-Deutsche. »Nationale« Abstammungstheorien im Vorfeld der Nationalstaatsbildung. In: Nation und Literatur im Europa der Frühen Neuzeit. Hrsg. von Klaus Garber, Tübingen 1989, S. 108–163; Kellner, Beate: Ursprung und Kontinuität. Studien zum genealogischen Wissen im Mittelalter. München 2004, S. 131–294.
- 5 Jahn, Friedrich Ludwig/Ernst Eiselen: Die Deutsche Turnkunst zur Einrichtung der Turnplätze. Berlin 1816, S. XVIII.
- 6 Zit. nach Neuendorff, Edmund: Jahn und seine Zeit. (Geschichte der neueren deutsche Leibesübung vom Beginne des 18. Jahrhunderts bis zur Gegenwart. Bd. 2) Dresden o.J., S. 4.
- 7 Zit nach ebd., S. 236.

- 8 Faulstich, Chr.: Wunderkreis und das Schachspiel. Fünftes Fragment nebst Ansicht von Faulstichs Knabenschule. (Poststr. No.12.) Mit einer Kupfertafel. Berlin am Schlusse des Jahrs 1816, S. 3–5.
- 9 Zur alten Weizenkornlegende vgl. arabischer Schachhandschrift in der Herzoglichen Bibliothek in Gotha: Petzold, Joachim: Das königliche Spiel. Die Kulturgeschichte des Schach. Stuttgart 1987. S. 12ff.
- 10 Vgl. Petzold (ebd.), S. 13; 34f.; Syed, Renate: Kanauj, die Maukharis und das Caturanga. Der Ursprung des Schachspiels und sein Weg von Indien nach Persien. Förderkreis Schach-Geschichtsforschung e.v. Kelkheim/Ts. 2001.
- 11 Faber, Marion: Das Schachspiel in der europäischen Malerei und Graphik (1550–1700). Wiesbaden 1988, S. 153–164.
- 12 [Herzog August von Braunschweig-Lüneburg:] Das Hochberühmte und Sinnreiche Stein= oder Schach=Spiel ... aus des Gustavi Seleni Schrifften ... zusammen getragen. 1690. Ndr. 1975, S. 57.
- 13 Faber (Anm. 11), S. 76–84.
- 14 Helbig, Wolfgang (1966): Führer durch die öffentlichen Sammlungen klassischer Altertümer in Rom, Bd.2, hg.v.Hermine Speier. 4. Aufl., Tübingen 1966, S. 341–343.
- 15 Kern (Anm. 3), S. 101.
- 16 Kern (Anm. 3), S. 97.
- 17 Kern (Anm. 3), S. 98.
- 18 Kern (Anm. 3), S. 113–138.
- 19 Vgl. dazu Kern (Anm. 3), S. 99–111 und Fuchs, Helga: Lusus Troiae. – Diss. Universität Köln 1990. mit weiterführenden Literaturverweisen.
- 20 Vergil: Aeneis (lat.-dt.), hg. u. übers. v. Johannes u. Maria Götte. – München 1972.
- 21 Fuchs (Anm. 19), S. 106.
- 22 Petrikovits, Harald von: Troiae lusus; in: Klio, Bd. 32 (1939) (N.F. 1), S. 209–220; Ders.: Trojaritt und Geranostanz, in: Beiträge zur älteren europäischen Kulturgeschichte. Festschrift für Rudolf Egger. Klagenfurt 1952, Bd. 1, S. 126–143.
- 23 Vgl. auch Kern (Anm. 3), S. 101 und Fuchs (Anm. 19), S. 28–31.
- 24 Fuchs (Anm. 19), S. 20.
- 25 Ebd.
- 26 Fuchs (Anm. 19), S. 21–24.
- 27 Kern (Anm.3), S. 106.
- 28 Dazu vgl. Fuchs (Anm. 19), S. 35–54.
- 29 Petrikovits (Anm. 22) 1952, S. 134.
- 30 Ebd., S. 135.
- 31 Vgl. dazu u.a. Petrikovits (Anm. 22), 1939, S. 218–220; Fuchs (Anm. 19), S. 103.
- 32 Arrian, Taktik, Abs. 35; Übersetzung nach Petrikovits (Anm. 22), 1952, S. 135.
- 33 Vgl. Junkelmann, Marcus: Die Reiter Roms, Teil 2. Der militärische Einsatz. 2. Aufl., Mainz 1994, S. 118–135.
- 34 Schneider, K. (1927): Lusus Troiae; in: Pauly-Wissowa RE, Bd. 13/2. Stuttgart 1927, Sp. 2059–2067; 2059.
- 35 Kern (Anm.3), S. 247.
- 36 Matthews, W. H.: Mazes & Labyrinths. Their History & Development. (Reprint der Ausgabe London 1922). – New York 1970, S. 93/94.