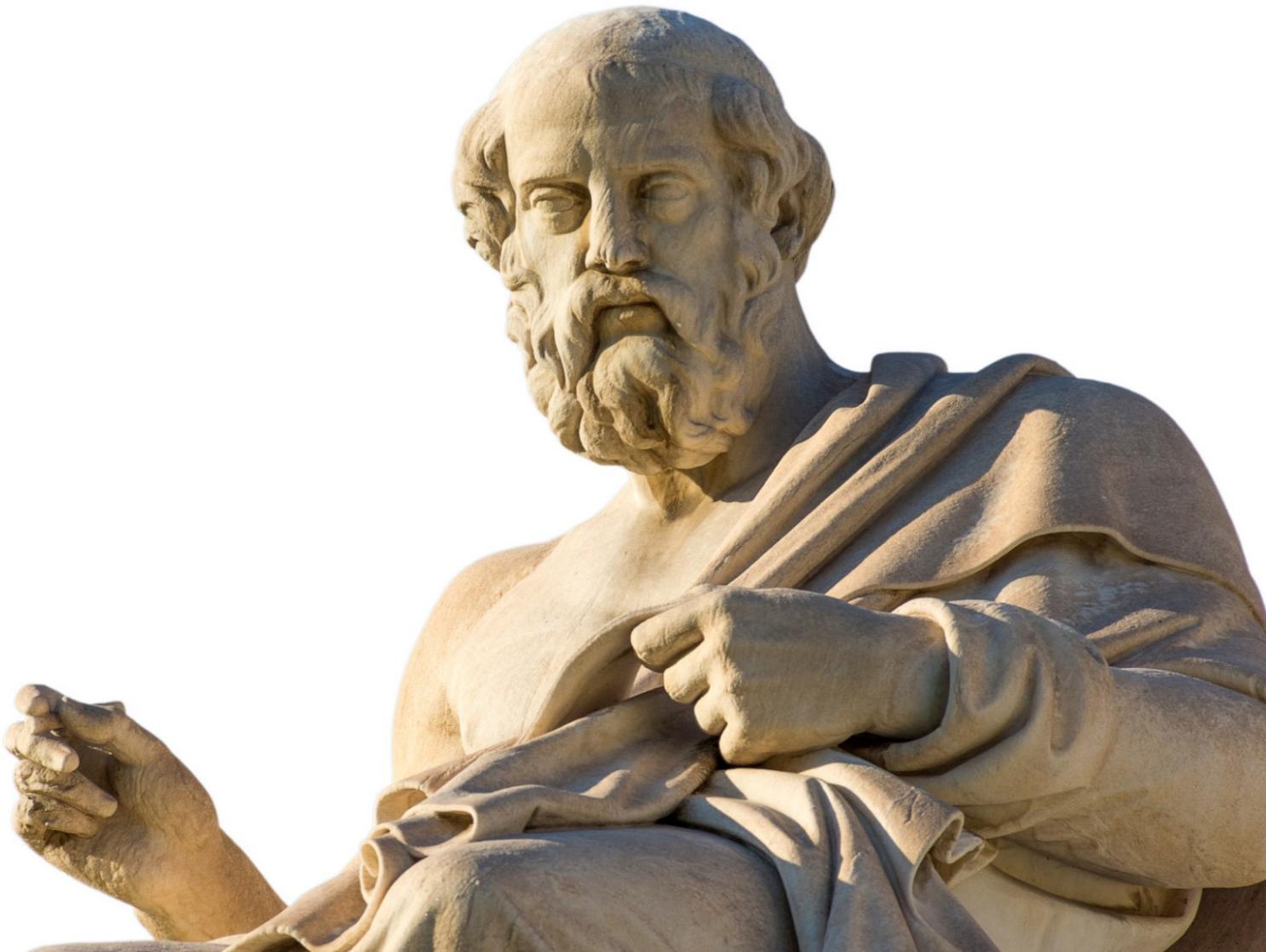


Timo Schmitz

Was soll die Loswahl im Mythos Er in Platons Politeia leisten?



1. Einleitung

Bei Platon spielt der Mythos eine entscheidende Rolle, denn er ist ein Mittel, welches immer wieder auftaucht. So findet man Mythen u.a. im *Phaidon*, *Gorgias*, *Symposion* und der *Politeia* (s. Edelstein, 1949: 463). Dabei werden sie sparsam eingesetzt und erfüllen jeweils eine eigene Funktion (ebda.). In der *Politeia* findet man in Buch 10 einen Abschlussmythos, mit dem das Werk beendet wird. Dieser Mythos wird in der Wissenschaft als Er-Mythos bezeichnet. Benannt ist der Mythos nach einem Krieger aus Pamphylien namens Er, der auf dem Schlachtfeld scheinbar verstorben ist. Zehn Tage nach der Schlacht werden die verwesenden Leichen vom Schlachtfeld aufgesammelt, wobei sein Körper noch völlig in Ordnung ist. Am zwölften Tag, bereits auf dem Scheiterhaufen liegend, wacht Er wieder auf, da seine Seele zurückgeschickt wurde, um über das Jenseits zu berichten (614b). Er erzählt, wie seine Seele an einen „wunderbaren Ort“ kam, wo sich jeweils oben und unten zwei Schlünde befanden, zwischen denen Richter saßen. Dabei wurden die Gerechten oben durch den rechten Schlund in den Himmel geschickt, die Ungerechten dagegen links unten in den Schlund in die Hölle (614c). Der jeweils andere Schlund oben und unten diente als Ausgang, denn nach einer gewissen Zeit kehrten die Seelen aus dem Himmel und der Hölle zurück. Dabei waren die Seelen aus dem Himmel sehr rein, jene die aus der Hölle kamen aber waren sehr schmutzig (614 d-e). Die zurückgekehrten Seelen trafen sich auf einer Wiese wieder, wo sie sieben Tage campierten und

feierten (614e-616b). Am achten Tag wurden sie auf eine viertägige Reise geschickt, wo sie zu der Spindel der Notwendigkeit und ihren drei Töchtern, den Moiren, gelangten (616b-617d). Dort angekommen, mussten sie zu der ersten Moira, Lachesis, gehen. Dort wurde ihnen erklärt, dass sie jetzt ihr nächstes sterbliches Leben auslosen würden (618d). Platon beschreibt diesen Prozess sehr detailliert, sodass diese fundierte Beschreibung einer besonderen Betrachtung würdig ist. Denn ein Mythos selbst ist oft eine Verbildlichung, also eine sprachliche Metapher (Culverhouse, 2002: 3). Es ist anzunehmen, dass die Entschlüsselung der Bilder dazu führen soll, direktes Wissen über etwas Abstraktes zu erlangen (Allegorie). Würde es sich nämlich nicht um etwas abstraktes, sondern direkt greifbares handeln, bedürfte es gar nicht eines Mythos, vor allem, da Platon den Mythos als rein literarische Gattung nach Culverhouse (2002: 1 f.) strikt ablehnt.

In dieser Arbeit soll daher der Prozess der Losung im Er-Mythos (618d-621d) analysiert und vor allem dargelegt werden, was das Losverfahren in dem Mythos leisten soll. Dafür werden zwei Interpretationen herangezogen. So wird aufgezeigt, dass Biesterfeld den Mythos eher als Element der pythagoreisch-orphischen Theologie sieht oder zumindest eine starke Verbundenheit zu dieser besteht. Harbsmeier dagegen betrachtet die Lebenswahl eher als reine Allegorie. Zuerst wird in dieser Arbeit daher die Loswahl kurz wiedergeben, um dann die Ansätze der beiden Autoren herauszustellen und aufzuzeigen. Schließlich

werden beide Positionen versöhnt. Da Platon den Mythos als rein literarische Gattung ablehnt, wird im Folgenden davon ausgegangen, dass nichts innerhalb des betrachteten Ausschnittes literarisches Beiwerk ist, sondern jedes Detail eine tiefere Bedeutung hat, welches entschlüsselt werden möchte. Eine solche Entschlüsselung findet innerhalb der Arbeit aber nur so weit statt, wie dies für den Erkenntnisgewinn der beiden Positionen nötig ist. Der Einfachheit halber werden wichtige Figuren des Mythos und wichtige Wörter bereits während der Wiedergabe des Loswahlverfahrens erklärt.