

# Mythos Grabräuber, Abenteurer und Raubgräber

Ulf Ickerodt

Die Geschichte der Grabräuber und Raubgräber ist sicherlich viel älter als die der Archäologie. Es ist die Geschichte von Räubern und Dieben, aber auch die von Abenteurern und Forschern. Damit ist sie gleichermaßen die Geschichte von Menschen, die Grenzen überwinden – seien diese ethischer oder geografischer Natur. Diese Personen gehen das Wagnis ein, entweder gegen gesellschaftliche/moralische Grenzen zu verstoßen oder sich in die Fremde zu begeben, um dort ihr Glück zu finden. Der Verstoß gegen Normen und Konventionen dient bisweilen der Existenzsicherung. Ab und an erfolgt er aus einer skrupellosen Gewinnsucht. Manchmal soll er allerdings auch dem wissenschaftlichen Fortschritt dienen. Daher ist die Geschichte von Archäologie und ihrem Verhältnis zur Raubgräberei nicht nur die Geschichte von Außenseitern. Diese Menschen bewegen sich an der Peripherie der Gesellschaft und ihrer Gesetze und Normen, um dort ihre Existenz zu fristen. Es kann aber auch die Geschichte von „Erfolgsmenschen“ sein. Diese münzen ihren Mut, mit moralischen und räumlichen Grenzen zuweilen unbefangen umzugehen oder sie gar brechen zu können, (bis zu ihrer Entlarvung) in monetären Erfolg und gesellschaftliche Anerkennung um.

Unsere Geschichte setzt irgendwann im „Nebel der Zeit“ ein. Sie ist daher Mythos oder Sage per se und nur insoweit historisch, als dass sie sich auf Inhalte und Ereignisse der Vergangenheit bezieht. Die Geschichte der Grabräuber und Raubgräber findet ihren Ursprung, wenn Grabstätten zielgerichtet, manchmal innerhalb kürzester Zeit nach der Grablegung bereits in der Vor- und Frühgeschichte geplündert werden, um die dort abgelegten Beigaben zu bergen.<sup>1</sup> Möglicherweise wird diesen Objekten neben dem rein

materiell-monetären manchmal auch ein ideeller Wert zugeschrieben, der den Besitz der Grabbeigaben erstrebenswert macht. Damit rückt die Bedeutung des Beutegutes der Grabräuber in die Nähe von Erbstücken oder gegebenenfalls sogar in die von Reliquien. Ihnen kann daher im weitesten Sinne eine gesellschaftliche, vielleicht sogar eine mythisch-historische Bedeutung zugeordnet werden.

Irgendwann später werden dann die Beutestücke als Relikte der Vergangenheit zunehmend ob ihrer gesellschaftlichen, historischen oder kulturgeschichtlichen Bedeutung geschätzt.<sup>2</sup> Damit setzt ein zweiter Rezeptionsstrang ein: der Kampf der Archäologie um den Schutz und den Erhalt ihrer Denkmäler (Abb. 1). Die Geschichte der Grabräuber und Raubgräber wird zu einer Geschichte eines Wettlaufs zwischen „Zerstörern“ und „Schützern“. Beiden Parteien kann dieser Wettlauf um wissenschaftlichen Erfolg gesellschaftliche Anerkennung und Sozialprestige bieten. Sowohl Antiquare als auch Dilettanti suchten nach Objekten, deren historische Bedeutung von der Mehrheit der damaligen Zeitgenossen noch gar nicht erkannt war.<sup>3</sup> Dies galt sowohl im eigenen Land als auch ganz besonders im Ausland. Hier wurde das Bildungsgefälle zwischen Eliten und dem gemeinen Volk ganz besonders deutlich. Fortschritt und Rückständigkeit prallten aufeinander.

Wegbereiter dieser Entwicklung ist der sich zunächst in Europa seit dem Mittelalter durchsetzende Handel und die damit verbundenen, sich in der Renaissance etablierenden Entdeckungsfahrten und Eroberungen. Sie führen nicht nur zu technischen und wissenschaftlichen Innovationen, sondern auch zur Entdeckung der klassischen Antike und viel später dann zu der der eigenen Vor- und Frühgeschichte.



Abb. 1: Mitarbeiter des ALSH treffen auf eine Gruppe von Wattbesuchern, die nach archäologischen Funden im nordfriesischen Wattenmeer suchen. Das Suchen nach archäologischen Funden ist dort nach der Novellierung des Denkmalschutzgesetzes ein Straftatbestand, da es sich hier um ein sogenanntes Grabungsschutzgebiet handelt.

Die Hinterlassenschaften der Vergangenheit werden vor allem aus Gründen der Erbaulichkeit zunächst vom Adel und dann vom Bildungsbürgertum entdeckt. Wer es sich leisten kann, beteiligt sich an der Jagd nach Altertümern und versucht, diese Antiquitäten für sich oder sein Land in Besitz zu nehmen.<sup>4</sup> Im weiteren Verlauf kommt es dann zum Wandel. Aus der Bewegung der Antiquare und Dilettanti entwickelt sich seit dem späten 19./frühen 20. Jahrhundert das Feld der Berufsarchäologen.

Im Zuge dieser Entwicklung werden Bodenfunde zunehmend nicht nur als Antiquitäten, sondern auch als historische Sachquellen geschätzt und schließlich unter dem Sammelbegriff des archäologischen Erbes durch internationale und nationale Gesetze geschützt.<sup>5</sup> Aber nicht alle Menschen folgen dieser Entwicklung bzw. haben gegebenenfalls einen lebensweltlichen

Bezug zum archäologischen Erbe. Dennoch können einige von ihnen vom wachsenden Interesse profitieren, und es kann zur Ausbildung eines regelrechten „Arbeitsmarktes“ kommen. Das beste Beispiel hierfür sind die sogenannten Pfahlbaufischer.<sup>6</sup> Erst die Antiquare schaffen wie zuvor die Dilettanti durch die von ihnen angebotene Bezahlung einen Arbeitsmarkt, der es den Fischern erlaubt, einen Nebenerwerb zu erzielen oder „hauptberuflich“ vom Bergen archäologischer Funde zu leben. Sie, wie auch die Sammler, begründen einen eigenen, später unerwünschten Erwerbszweig. Der Schritt zur Schattenwirtschaft ist hernach nicht mehr allzu weit entfernt.

Mit dem hier Dargestellten ist ein breiter kulturhistorischer Bezugsrahmen umschrieben, vor dem das Verhältnis von Grabräubern/Raubgräbern und Archäologen verstanden werden muss. Er geht weit über den

modernen administrativ-juristischen Verständnisrahmen hinaus, da hier wissenschaftlich-administrative Selbstwahrnehmung und Fremdwahrnehmung aufeinanderprallen. Ein Perspektivwechsel lohnt. Auf der einen Seite steht die Sicherung des Lebensunterhaltes oder Profitgier, auf der anderen ein wissenschaftlich-hoheitlicher Absolutheitsanspruch. Dazwischen sind das Ringen der archäologischen Fachwelt um mehr Verständnis für das eigene Schutzgut, aber auch der berechnete individuelle Wunsch anzusiedeln, sich in die „Archäologie“ einzubringen und sich diese komplexe wissenschaftliche Welt rational fassbarer und begreiflicher zu machen. Da dieses zumeist außerhalb von gesicherten Forschungsstrukturen im Bereich von subjektivem Geschichtsverstehen stattfindet, spricht Thomas Otten hier zu Recht von einem gewissen Mythos, der die Archäologie umgibt und mit Abenteuer und einem esoterischen Gepräge verbunden wird.<sup>7</sup> Um diese Frage nach dem Ursprung dieser Wahrnehmung beantworten zu können, müssen die ausgetretenen Pfade der eigenen Fachlichkeit verlassen und eine transdisziplinäre Perspektive eingenommen werden. Daher bewegt sich dieser Beitrag zwischen archäologischen rezeptions- und wirkungsgeschichtlichen Fragestellungen, volkskundlicher erzähl- und literaturwissenschaftlicher Lesestoffforschung.

### **Grenzgänger**

Grabräuber und Raubgräber sind Grenzgänger. Sie bewegen sich am Rande der Legalität oder in der Illegalität. Zudem agieren sie an Orten, die an der Peripherie des alltäglichen Lebens liegen. Dies gilt insbesondere für Grabstätten. Bei den Gräbern handelt es sich um die Wohnstätten der Toten. Jeder Eingriff in ein Grab stellt daher eine Tat dar, die sicher von den Lebenden und unter Umständen sogar von den Toten geahndet werden kann. Daher sollten derlei Handlungen vermieden werden. Was sind das aber für Menschen, die die ethischen und moralischen oder gesetzlichen Schranken nicht davon abhält, den frevelhaften Eingriff in Gräber durchzuführen?

Zur Klärung dieser Frage kann die Geschichte von den Gespenstern, die den Totengräber entführen, als Ausgangspunkt bemüht werden. Sie entstammt Charles Dickens' (1812-1870) Roman *Die Pickwickier*<sup>8</sup>. Hier wird der mürrische Totengräber Gabriel Grub am Weihnachtsabend vom König der Gespenster heimgesucht. Der Misanthrop hatte sich vorgenommen, das Ausheben eines am nächsten Tage benötigten Grabes zu erledigen. Auf dem Friedhof erscheint ihm plötzlich das Gespenst und hält Grub dessen gnadenloses und hartherziges Verhalten gegenüber seinen Mitmenschen vor.

Auf einer konkreten Ebene wird der gesellschaftliche Außenseiter an einem an der Peripherie des städtischen Lebens gelegenen Ortes durch übernatürliche Mächte gestellt, um geläutert zu werden. Damit hat diese Dickens'sche Geschichte eine die gesellschaftlichen Verhältnisse bestätigende Funktion: Die Grub'schen Tabu- oder Normbrüche werden ähnlich der Sage durch übernatürliche Kräfte geahndet.

Diesen konnotativen Rahmen macht sich Robert Louis Stevenson (1850-1894) in seiner zuerst 1884 in der *Pall Mall Gazette* erschienenen Kurzgeschichte *The Body Snatcher*<sup>9</sup> (Die Leichenräuber) zunutze. Hier wird der Raub von Leichen, die als anatomisches Material für die medizinische Ausbildung von Studenten benötigt werden, als ein inhaltlicher Ausgangspunkt der Kurzgeschichte gewählt. Im weiteren Verlauf nehmen die beiden Protagonisten die Ermordung anderer billigend in Kauf und schrecken sogar nicht vor selbst verübten Mord zurück, um ihre Studenten mit dem benötigten „anatomischen Material“, den Leichen, zu versorgen.

Hier wird der wissenschaftliche Fortschritt als Vorwand für persönliches Profit- und Karrierestreben genutzt. Dieses gleichermaßen unmoralische wie ungesetzliche Tun wird wie auch in der Dickens'schen Geschichte durch eine übernatürliche Macht gerächt. Dieses Merkmal kann als Beleg für die Verbindung dieses Topos zur Totensage beziehungsweise der literarischen Verarbeitung oraler Tradition gewertet werden.

Eine thematische Erweiterung erfährt dieses literarische Genre der Grusel- oder Horrorgeschichte

um das Motiv des Archäologen durch den amerikanischen Horrorschriftsteller Howard P. Lovecraft (1890-1937). Dieser wird vom französischen Publizisten Michel Houellebecq<sup>10</sup> als Schöpfer moderner Mythen bezeichnet. Neben Geschichten, die den oben geschilderten genretypischen Plot des zu läuternden gesellschaftlichen Außenseiters aufweisen<sup>11</sup>, instrumentalisiert Lovecraft das Motiv des Archäologen. Seine Protagonisten bewegen sich, wie im Falle der Kurzgeschichte „Der Fall Charles Dexter Ward“<sup>12</sup> außerhalb der Wissenschaftsgemeinschaft. Ihre abseitigen Studien trennen sie vom wissenschaftlichen main-stream, und gerade deswegen machen sie Entdeckungen, die außerhalb des Erfahrungshorizontes der wissenschaftlichen Fachwelt liegen. Ihre wissenschaftliche Neugier konfrontiert die traurigen Lovecraft'schen Helden mit einer übernatürlichen Bedrohung kosmischen Ausmaßes. Worin liegt neben dem Aspekt der Unterhaltung die Bedeutung der Lovecraft'schen und vergleichbarer Fantasien? Und warum ist diese Frage wichtig für die archäologische Denkmalpflege?

### **„Der Tod wird den mit seinen Schwingen erschlagen, der die Ruhe des Pharaos stört“**

Um die zuvor gestellte Frage beantworten zu können, muss ein kleiner Umweg genommen werden. Es gilt sich einem Bereich zuzuwenden, der von Wolfgang Seidenspinner<sup>13</sup> seinerzeit als Desiderat einer Perzeptionsgeschichte archäologischer Denkmale bezeichnet wurde. Im Rahmen seiner Arbeit verdeutlicht Seidenspinner im Hinblick auf die gesellschaftliche Wirkfähigkeit archäologischer Deutungen deren inhaltliche Nähe zur Welt der Sagen.<sup>14</sup> Dabei geht es um den konnotativen Verständnisrahmen, das heißt, um eine externe, von Leander Petzoldt<sup>15</sup> als sozial-psychologisch klassifizierte Funktion. Die wissenschaftliche Relevanz der angeführten drei Beispiele für die archäologische Denkmalpflege ist folglich weniger in ihrem Inhalt selbst als im Bereich gesellschaftlicher Leitbilder zu suchen, die hier ver-

mittelt werden. Allerdings sollte dieser Vorgang nicht als Relikt einer vorwissenschaftlichen und überkommenen Erkenntnisform verstanden werden. Vielmehr wird die Darstellung wissenschaftlicher Inhalte dazu genutzt, um in einer Wissensgesellschaft den über Geschichten, Mythen und Sagen zu vermittelnden gesellschaftlichen Grundeinstellungen beziehungsweise Werten und Normen eine höhere Plausibilität und damit Akzeptanz zu verleihen. Die in diesem Fall der Gruselgeschichten eingeforderte Einhaltung gesellschaftlicher Normen und Werte und damit auch die einer wissenschaftlichen Ethik wird durch übernatürliche Mächte, manchmal auch durch die den Menschen der Vergangenheit unterstellten okkulten Fähigkeiten sanktioniert. Allerdings kann der den ethischen und wissenschaftlichen Normen verpflichtete Forscher diese Schranken überwinden. Derjenige, der mit unlauteren Absichten in die Grabstätten eindringt, kommt darin um. Damit kann ein zweites Metanarrativ identifiziert werden. Es ist das große Thema der wissenschaftlichen Innovation, das Tabubrüche nicht nur erlaubt, sondern sie geradezu fordert!

Diese Aussage kann an einem anderen Beispiel verdeutlicht werden. Eines der großen, die Öffentlichkeit inspirierenden Bilder der Archäologie ist das von Howard Carter (1874-1939), der das Grab des Tut-ench-Amuns 1922 öffnet. Es ist ein großartiger Sieg der Wissenschaft, der gleichsam Licht in das Dunkel der Vergangenheit und märchenhafte Schätze ans Tageslicht bringt. Ein wichtiger Motor, der dieses Medienecho geradezu mit anheizte, war der Umstand, dass der Finanzier der Untersuchung, Lord Carnavon (1866-1922), bereits wenige Monate nach der Öffnung des Grabes stirbt. Der englische Archäologe und Publizist Paul Bahn bemerkt hierzu in seiner witzig-ironischen Einführung „Bluff your way in archaeology“, dass Dank Filmen, Comicbüchern oder Boulevardpresse gemeinhin angenommen wird, dass Archäologen, die ein Grab oder eine heilige Stätte stören, einem Fluch zum Opfer fallen.<sup>16</sup>

Betrachtet man die enorme Menge an Romanen, Filmen, aber auch Spielen und anderen Medien, die diesen Topos des Fluchs der Pharaonen oder Ver-