

Das Magazin für Geschichte

GEO EPOCHE

NR. 136

MYTHEN UND SAGEN

Die MACHT der großen ERZÄHLUNGEN



ISBN 978-3-652-01530-1
00136

4 194875 574000

Schöpfung: Vom Anbeginn der Dinge / **Heldenreise:** Die Odyssee / **1001 Nacht:** Scheherazades Geheimnis /
Kintaro: Japans kleiner Superheld / **Ragnarök:** Nordische Apokalypse / **Brüder Grimm:** Die Märchensammler

Deutschland € 14,00 · Schweiz 22,00 sFr · Österreich € 15,50 · Benelux € 16,50 · Italien € 18,60

Deutschlands größte elektrische Zustellflotte wächst weiter.



Mit fast 35.000 Fahrzeugen haben wir von Deutsche Post und DHL die mit Abstand größte elektrische Zustellflotte des Landes. Und mit über 16.000 E-Bikes und -Trikes entlasten wir nicht nur die Umwelt, sondern auch die Beine unserer Zusteller:innen.

deutschepost.de/nachhaltigkeit



Deutsche Post 




DR. ANJA FRIES
Redakteurin GEOEPOCHE

Liebe Leserin, lieber Leser

S seit jeher versuchen Menschen, sich die Rätsel der Welt zu erklären. Lange vor dem Aufkommen der Wissenschaften ersinnen sie übermächtige Kräfte und Wesen, die den Lauf der Jahreszeiten steuern, Tag und Nacht, Ebbe und Flut, Geburt und Tod, Zeichen des Himmels wie Stürme, Polarlichter, das Zu- und Abnehmen des Mondes, aber auch das Beben der Erde und rotflüssiges Gestein speiende Berge. Was sich mit den Kenntnissen der jeweiligen Zeit oder Region noch nicht verstehen lässt, wird in fantastische Geschichten gekleidet, die wir Mythen nennen, Legenden, Sagen oder Märchen. Und zuweilen: heilige Schrift.

Das Repertoire dieser großen Erzählungen wächst mit der Menschheit. Über Jahrzehntausende werden die Geschichten nur mündlich weitergegeben, verändern sich, erfahren Umdeutungen und Ergänzungen, kursieren in den unterschiedlichsten Varianten. Irgendwann werden einige in Symbole gegossen und so erinnert, nach der Verbreitung der Schrift in den jeweiligen Kulturräumen vielleicht aufgeschrieben und vereinheitlicht – oder eben auch nicht.

Die Gründe, warum Menschen diese Geschichten erschaffen, sind so vielfältig wie die Erzählungen selbst. Es geht um Antworten auf existenzielle Fragen: darum, die eigene Herkunft zu verstehen; sich der Gemeinschaft, zu der man gehört, zu versichern und deren Zusammenleben zu organisieren; zu klären, was nach dem Tod kommen mag, wenn das Dasein auf Erden endet. Zuweilen geht es aber auch darum, sich etwa

durch die im Mythos hergeleitete Abkunft von Gottheiten, legendären Helden oder Propheten über andere zu erheben.

Kaum ein Mythos also, dem nicht eine Botschaft, ein Auftrag, innewohnt und manches Mal gar ein historischer Kern. So spiegeln womöglich die „Traumzeit“-Erzählungen der indigenen Australier mit ihren wundersamen Schöpferwesen uralte Erfahrungen wider. Denn als die ersten Menschen vor etwa 50 000 Jahren jene Landmasse erreichten, aus der nach der letzten Eiszeit das heutige Australien entstehen sollte, trafen sie noch auf eine reiche Megafauna, darunter Riesenbeuteltiere und mehrere Meter lange Echsen. Wenn Sie mehr über die einzigartige Mythenkultur der Indigenen Australiens und die verschiedenen Vorstellungen der Menschheit vom Entstehen der Welt erfahren möchten, lege ich Ihnen den Text meines Kollegen Mathias Mesenhöller ab Seite 24 sehr ans Herz.

Die Fähigkeit des *Homo sapiens*, Geschichten zu errinnen, ist aber noch viel mehr. Nach Aussage der Kommunikationsexpertin und Autorin Samira El Ouassil, mit der meine Kollegin Kirsten Bertrand und ich für diese Ausgabe über die Macht der Erzählung gesprochen haben, ist es schlechthin eine „evolutionäre Superkraft“ der Menschheit. Eine Kraft, die bis heute nichts von ihrer Wucht verloren hat, weil wir gar nicht anders können, als Dingen einen Sinn zu geben. Was Samira El Ouassil damit meint, können Sie ab Seite 148 nachlesen.

Ich wünsche Ihnen eine erkenntnisreiche Lektüre.

Herzlich, Ihre



VERSCHWÖRUNGS-
MYTHEN gehören
ebenfalls zu den
wirkmächtigen
Erzählungen der
Menschheit. Ihre
Geschichte lässt sich in
Ausgabe Nr. 119
nachlesen



Alle zwei Monate neu, GEOEPOCHE im Abo:
www.geo-epoch.de/abo

IN DER GEGENWART DER MYTHEN

Seit Jahrtausenden sucht die Menschheit nach Sinn und Struktur, erschafft Erzählungen, die Halt stiften sollen – und verbindet diese mit ganz besonderen Orten. **SEITE 6**



DER ANFANG VON ALLEM

Kaum eine Frage treibt uns so um wie jene, wie die Welt entstand. Eine der ältesten Antworten darauf stammt aus Australien. **SEITE 24**



HELDENREISE

Odysseus muss während seiner Rückfahrt von Troja nach Ithaka viele Abenteuer bestehen. So wollen es die Götter. Für ihn wird es eine Reise zu sich selbst. **SEITE 46**



DER TOD IST NICHT DAS ENDE

Der Osiris-Mythos erklärt einige der Grundfesten der altägyptischen Kultur.

SEITE 42

SCHEHERAZADE

»1001 Nacht« lang umgarnt die Tochter eines Wesirs ihren königlichen Gemahl mit Geschichten: damit er sie am Leben lässt. **SEITE 88**





JAPANS KLEINER SUPERHELD

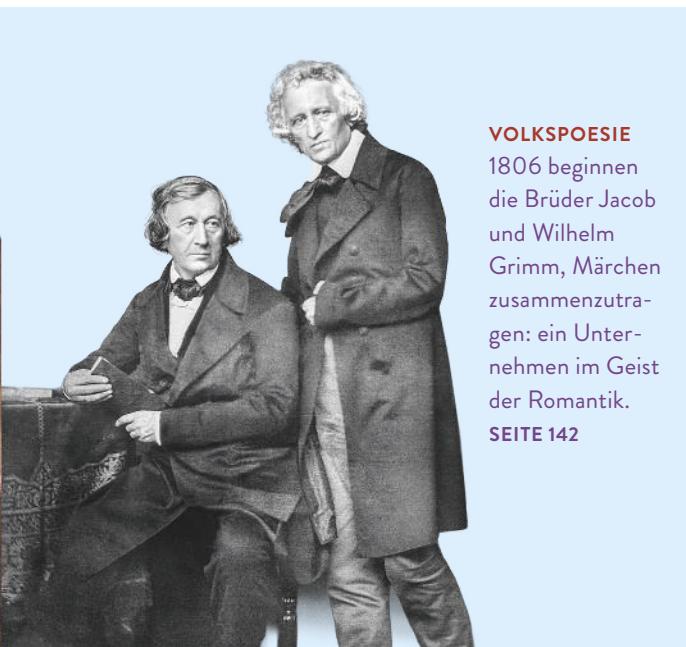
Todesmutig tritt Kintaro gegen furchterregende Ungeheuer an – dabei ist er doch noch ein Knabe.

SEITE 120



ODINS ENDE

Von Ragnarök, dem schreckensreichen Untergang der bekannten Welt, erzählt ein machtvolles Gedicht, das im Mittelalter auf Island entsteht. SEITE 124



VOLKSPoesie

1806 beginnen die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm, Märchen zusammenzutragen: ein Unternehmen im Geist der Romantik.

SEITE 142

Nr. 136

Inhalt

Mythen und Sagen

- ♦ *Die mit diesem Symbol versehenen Beiträge sind links bebildert.*
 - ♦ **BILDESSAY** Mythische Orte
Manche Plätze sind wie gemacht für wundersame Geschichten 6
 - ♦ **SCHÖPFUNG** Vom Anbeginn der Dinge vor 50 000 Jahren
Wie die Regenbogenschlange die Welt erschafft 24
 - ♦ **OSIRIS** Die Überwindung des Todes um 2350 v. Chr.
Wer dem Vorbild des Gottes folgt, dem winkt die Ewigkeit 42
 - ♦ **ODYSSEE** Die Irrfahrten des Odysseus um 650 v. Chr.
Der König von Ithaka nimmt es mit den Göttern auf 46
 - ♦ **ZEITLEISTE** Daten und Fakten 71
 - ♦ **RAMAYANA** Der Kampf des Königsohns um 500 v. Chr.
Die Vita des Prinzen Rama wird zum Leitbild vieler Hindus 84
 - ♦ **1001 NACHT** Im Bann der Scheherazade um 800 n. Chr.
Niemand erzählt so spannende Abenteuergeschichten wie sie 88
 - ♦ **AFRIKA** Umgeben von Göttern, Geistern, Ahnen um 1400–2000
Südlich der Sahara kennt man viele heilige Wesen 106
 - ♦ **KINTARO** Der Junge mit den Superkräften um 1000
Zu den populärsten Helden Japans gehört ein Kind 120
 - ♦ **RAGNARÖK** Die nordische Apokalypse um 1000
Eine uralte Seherin sagt das Ende der Welt voraus 124
 - ♦ **BRÜDER GRIMM** Die Märchensammler 1806
Mit ihrer Arbeit prägen sie einen ganz eigenen Stil 142
 - ♦ **INTERVIEW** »Erzählen ist eine evolutionäre Superkraft«
Ein Gespräch über die Macht der Mythen 148
-
- Impressum, Bildnachweis 70
 - Lesezeichen 83
 - Werkstatt 160
 - Vorschau »1776 – Die Geburt der USA« 162

Sie erreichen die GEOEPOCHE-Redaktion online auf Instagram, Facebook oder unter www.geo.de/epoch

Mythische

LEER SCHEINT die Weite des Meeres vor Cape Reinga im äußersten Nordwesten Neuseelands, wo die Tasmansee und der offene Pazifik aufeinanderstoßen. Nach dem traditionellen Glauben der Maori aber befindet sich dort draußen der Eingang zur Unterwelt. In ihrer Sprache heißt das Kap Te Rerenga Wairua, »Absprungplatz der Geister«. Es ist jener Punkt, an dem die Seelen der Verstorbenen die Welt der Lebenden verlassen



ORTE

Seit Jahrtausenden sucht die Menschheit nach Orientierung und Ordnung, erschafft Erzählungen, die Halt stiften sollen in der Welt. Die so entstandenen Mythen, Sagen, Legenden mit ihren Dies- und Jenseitsvorstellungen spielen oft an beeindruckenden Orten. Manche von Menschenhand geschaffen, andere von der Natur selbst, aber alle erfüllt vom Wunsch nach Sinn und Struktur

BILDTEXTE: *Jens-Rainer Berg, Kirsten Bertrand und Anja Fries*



Der EINE und



die VIELEN



Von verwirrender Fülle ist das Pantheon der frühen Hochkulturen am Nil und in Mesopotamien, der antiken Griechen und Römer oder auch der Maya und Inka. Doch oft gibt es unter der Menge an Gottheiten eine, die alle anderen überragt, deren Heiligtümer größer und prächtiger sind. Und mitunter zeigt sich in der Hierarchie des Götterhimmels die der jeweiligen Gesellschaft, die sie ersonnen hat

SÄULEN UMGEBEN den Rundbau im Heiligtum der Athene, einer Tochter des Göttervaters Zeus, in Delphi. Der Ort im Herzen Griechenlands gilt den Hellenen der Antike als Zentrum der Welt und ist vor allem wegen seiner Orakelstätte berühmt, die Apollon geweiht ist – einem weiteren Spross des Zeus

Wo alles BEGINNT

Die menschliche Sehnsucht nach Erfüllung und Zugehörigkeit spiegelt sich in allen Weltreligionen wider. Heilige Texte erzählen von Göttern und Wundern, vom rechten Weg, vom Sündenfall und von Ritualen, die den Gläubigen Halt geben sollen. Heilige Stätten erlauben die unmittelbare Nähe zu überirdischen Mächten – und manche lassen jedes Jahr Millionen auf Erlösung Hoffende zu entbehrungsreichen Pilgerreisen aufbrechen

WOHL KEINE ANDERE STADT hat für die mehr als eine Milliarde Hindus eine tiefere Bedeutung als Varanasi, die nordindische Millionenmetropole am Ganges. Hier residiert, glauben viele, der Gott Shiva. Das Bad im heiligen Fluss verspricht Reinigung von Sünden. Und wer hier stirbt und eingeäschert wird, kann das Ende des Kreislaufs von Geburt, Tod und Wiedergeburt erreichen



und ENDET



Ein KOSMOS



voller GEISTER



Von Generation zu Generation erzählen sich Angehörige der indigenen Gemeinschaften Nordamerikas die Geschichten ihres reichen spirituellen Erbes. Mythische Kräfte haben ihren Vorstellungen nach einst die Welt und die Menschen geschaffen, doch zeigen sich machtvolle Wesen auch danach in besonderen Formen der Natur, in Felsen, im Licht, in Tieren, in heiligen Landschaften, denen es zu huldigen gilt

HINTER DEN SCHROFFEN Gesteinsformationen um den Lake Powell ragt im Südosten des US-Bundesstaates Utah der Navajo Mountain empor. Für die namensgebende indigene Gruppe verkörpert der tief verehrte Berg den Kopf eines weiblichen Maispollen-Geistes und vermag, in Zeremonien beschworen, Krankheiten zu heilen oder Regen zu bringen

Ein PLATZ,

Welcher Sprengstoff großen Erzählungen und heiligen Texten innewohnt, zeigt sich am deutlichsten dort, wo ein Ort für Anhänger unterschiedlicher Glaubensrichtungen gleichermaßen bedeutungsvoll ist. Der Tempelberg in Jerusalem stellt für Juden wie für Muslime eine der wichtigsten religiösen Stätten überhaupt dar. Hier entzünden sich seit jeher heftige Konflikte

DIE GOLDFENE KUPPEL des Felsendoms, eines der Hauptheiligtümer des Islam, glänzt auf dem Tempelberg in Jerusalem.

Von hier soll der Prophet Mohammed den Himmel gefahren sein – genau von jenem Plateau, auf dem der Tempel Salomons und sein im Jahr 70 n. Chr. zerstörter Nachfolgerbau standen, sich das religiöse Zentrum des Judentums befand. Und auch Christen verehren den Ort, als eine der Wirkstätten Jesu



drei RELIGIONEN



Auf dem GIPFEL



des DONNERBERGS

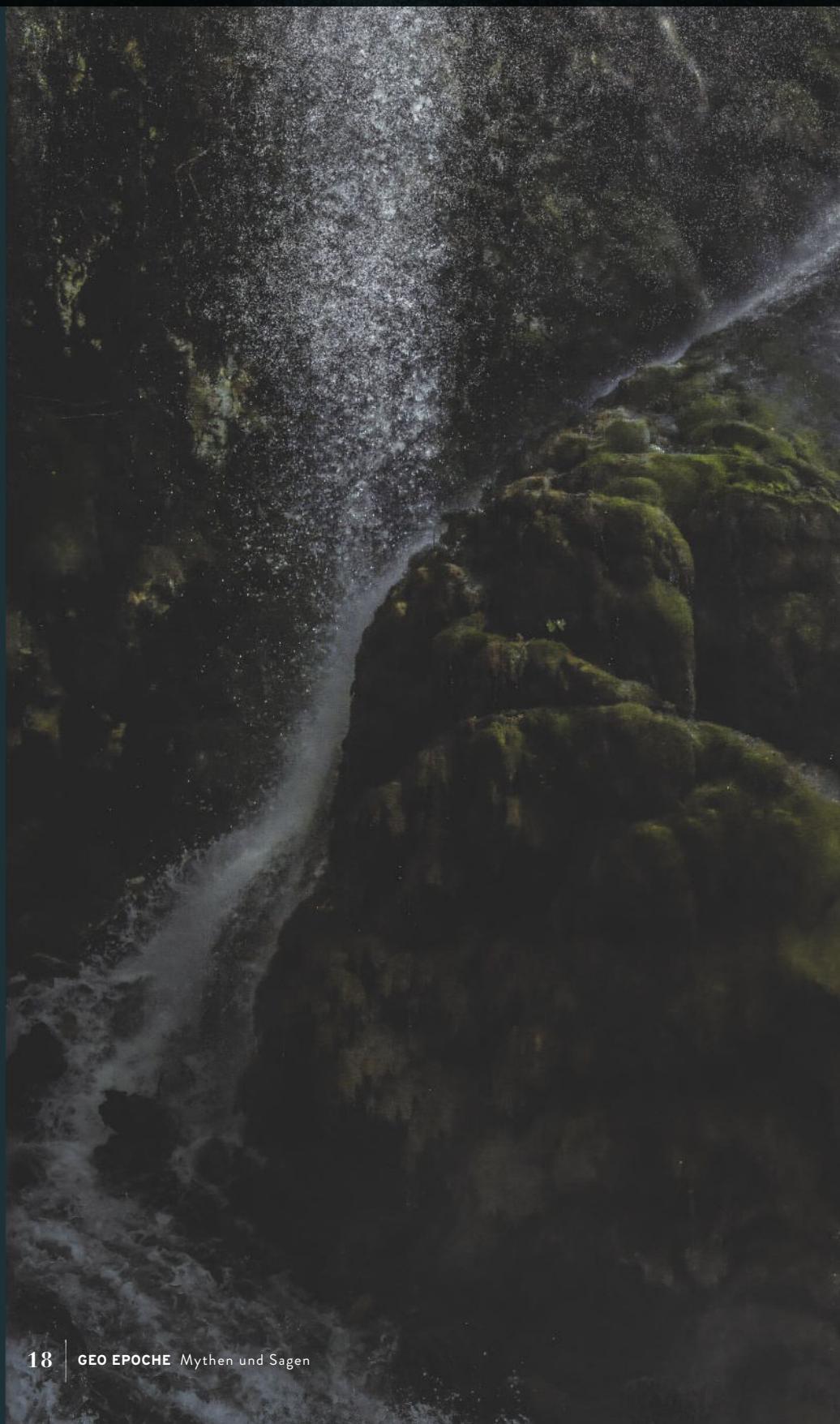


Wo die Erde den Himmel berührt, müssen höhere Mächte thronen: In vielen Weltregionen verehren die Menschen Berge als Sitz von Göttern und Dämonen oder als Schauplatz göttlicher Offenbarungen. Vulkane, unberechenbar und zerstörerisch, haben die Mythusbildung besonders angeregt. Die Feuerberge, so manche Legende, seien Wirkstätte eines göttlichen Schmieds, Gefängnis von Monstern und nicht zuletzt Pforte zur Hölle

MIT SEINEN ZERFURCHTEN Flanken erhebt sich im Norden Tansanias der aktive Vulkan Ol Doinyo Lengai, »Gottes Berg« in der Sprache der Massai. In ihrer Vorstellung lebt hier Engai, der Schöpfer der Erde und der Menschheit, dessen Wutausbrüche gefürchtet sind und den sie daher mit Opfergaben zu besänftigen versuchen

Die KRAFT des ewig

Klein und zerbrechlich fühlt sich der Mensch angesichts Ehrfurcht gebietender Naturphänomene – und zugleich als Teil von etwas Größerem, Unfassbarem, das ihn teilhaben lässt an der Schöpfung. Vor allem die formende Kraft des Wassers bereichert seit jeher den Erzählschatz der Menschheit: Weltenschöpfer lassen das Land aus dem Wasser aufsteigen, Seen, Ozeane und Wasserfälle sind bevölkert von Nymphen, Nixen und Göttern, Flüsse bilden die Grenze zwischen Leben und Tod



RUND 30 METER stürzen die Fluten des Wasserfalls von Saut-d'Eau in Haiti hinab. Anhänger des in dem Inselstaat praktizierten Vodun (auch Voodoo genannt) nutzen ihn für ein Reinigungsritual, ebenso dient er Gläubigen der römisch-katholischen Kirche als Wallfahrtsort. Zudem verbinden viele Haitianer beide Kulte, denn die Gottesmutter Maria, die einst bei dem Wasserfall erschienen sein soll, gilt im Vodun als weibliches Geistwesen

F LI E S S E N D E N



Es ist ALLES



Gold, was GLÄNZT



Glaube braucht Heimat, Orte, die den Besucher spirituell erfüllen. Mitunter entwickeln sich solche Stätten selbst zu mythischen Plätzen: Stupas etwa, die hügel- oder turm-förmigen Sakralbauten des Buddhismus, sind nicht allein prachtvolle Gebäude, sondern symbolisieren Buddha selbst und dessen Lehren. Sie im Uhrzeigersinn zu umrunden, ist ein heiliges Ritual

DIE LEGENDE BESAGT, dass die goldglänzende Shwedagon-Pagode von Yangon in Myanmar mehr als 2500 Jahre alt ist. Der wohl berühmteste Stupa der Welt wurde, so der Gründungsmythos, über acht Haaren Buddhas errichtet, eingemauert in einer goldenen Schatulle

MISSBRÄUCHTE

Viele Gemeinschaften berufen sich auf Ursprungsmythen von heroischen Vorfahren, deren Glanz – manifestiert durch Kultstätten und identitätsstiftende Orte – bis in die Gegenwart strahlen und die eigene Einzigartigkeit begründen soll. Der Missbrauch solcher Erzählungen ist gefährlich: Wo Populisten oder Rassisten Mythen überhöhen, verfälschen und instrumentalisieren, nicht zuletzt um andere Menschen auszuschließen, werden Worte zu Waffen ◇

BIS ZU 40 METER ragen die Externsteine im Teutoburger Wald in die Höhe.

Die Nationalsozialisten haben die imposante Felsformation, bei der schon lange eine germanische Kultstätte vermutet, aber nie gefunden wurde, zum Zentrum einer frühen Hochkultur erklärt, auf die sich das deutsche Volk berufen könne. Mit Sonnenwendfeiern und Propagandauftritten wollte das Regime den Germanenmythos nähren, für den allerdings jegliche Beweise fehlen



Schönheit



vor 50 000 Jahren

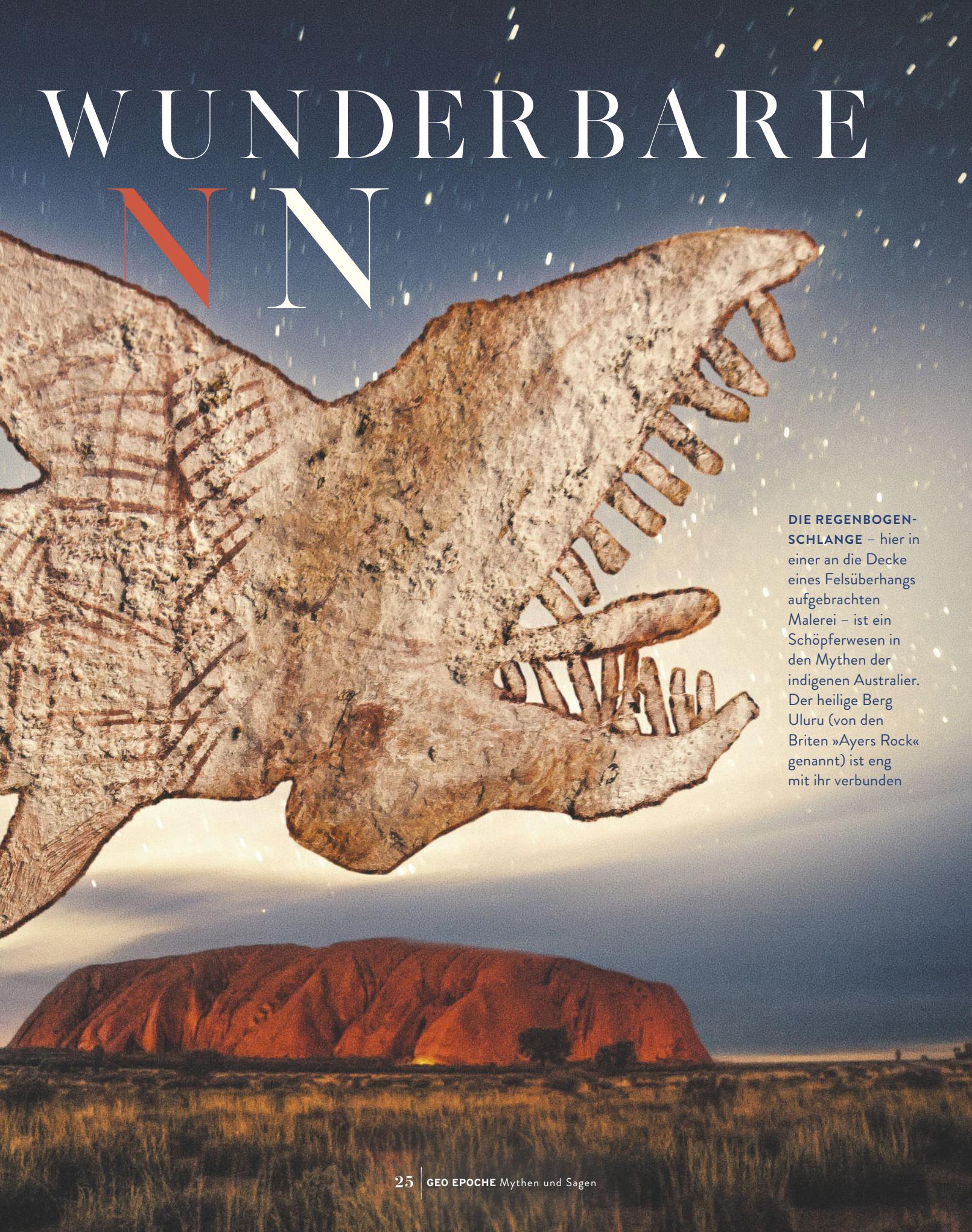
Schöpfung

DER ANBEGINN DER DINGE

Schöpfungsmythen gibt es auf allen Kontinenten, in fast allen Kulturen.
Denn kaum eine Frage treibt uns so um wie jene, wo wir herkommen, wie die
Welt entstand und warum. Die Antworten sind von fantastischer Vielfalt.
Eine der ältesten Überlieferungen stammt aus Australien



WUNDERBARE NN



DIE REGENBOGEN-SCHLANGE – hier in einer an die Decke eines Felsüberhangs aufgebrachten Malerei – ist ein Schöpferwesen in den Mythen der indigenen Australier. Der heilige Berg Uluru (von den Briten »Ayers Rock« genannt) ist eng mit ihr verbunden



U

TEXT:
Mathias Mesenbölle

UNGLAUBLICH GROSS IST SIE. Eine Furcht einflößende Riesin, ein Ungetüm. Dröhrend, immens. Dabei von atemberaubender Schönheit. Die Schuppen schillern in Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau bis Violett, und zuweilen erhebt sie sich hoch über das Land, verbindet Himmel und Erde: Die Regenbogenschlange ist unter den Schöpferwesen, von denen die indigenen Australier wissen, das vielleicht prächtigste und mächtigste.

Wo sie über das Land kriecht, gräbt sie weite Täler und wirft Berge auf. Durch manche Furche fließt bald ein Fluss, an dessen Ufern sich Schilf wiegt, Bäume wachsen. Schattige Wasserlöcher entstehen, grünendes Buschland. Aber auch neue Tierarten lässt die Regenbogenschlange aus ihrem Leib treten, Pflanzen wie die nahrhafte Yamswurzel.

Allein, so berückend ihr vielfarbiger Leib glänzt, so entsetzlich ist ihr Haupt anzusehen mit Mähne und

Frage, woher sie kommen, wie die Welt entstand, in der sie leben – und welche Aufgabe sie darin haben.

Kaum ein Schöpfungsmythos ist eine bloße Sage vom Anfang, ein Märchen aus uralten Tagen. Vielmehr enthält er oft Botschaften über die Gemeinschaft, die ihn teilt, über ihr Selbstbild und ihre Werte. Der Mythos vermittelt grundlegende Gebote, was als rechtschaffenes Handeln in dieser Schöpfung gilt, was als Verfehlung. Welches Tun etwa die Regenbogenschlange strafft, wie man sie wohlwollend stimmt.

Da verschiedene Kulturen unterschiedliche Werte haben, sich die Herkunft der Welt je anders erklären, ist über die Kontinente und die Jahrtausende hinweg ein unermesslicher Reichtum an Geschichten und Gestalten entstanden, teils lustvoll und sinnlich, ja komisch, dann wieder streng und abstrakt. Eine wahre Wunderkammer der Fantasie und Schöpferkraft des

GÖTTER UND FABELWESEN BRINGEN

langen, aus dem Maul stehenden Zähnen. Und so Leben spendend ihre Wanderungen sind, so fürchterlich ist ihr Zorn. Wehe dem, der sich respektlos einer ihrer Wasserstellen nähert, er wird gnadenlos hineingeschleudert und ertränkt. Sie ruft gewaltige Sturzbäche aus der Erde, um Freyler zu ersäufen, oder erhebt einen donnernden Sturm, lässt Blitze Felsen zerspalten, deren umherfliegende Trümmer die Missetäter zerschmettern. Die Regenbogenschlange bringt die Schönheit und Fruchtbarkeit, die Ordnung der Welt nicht bloß hervor. Sondern verteidigt sie auch. So erzählen es die indigenen Australier, die dereinst von den britischen Kolonialisten „Aborigines“ genannt werden (englisch für „Ureinwohner“), seit vielen Tausend Jahren.

Wie Menschen fast überall und zu beinahe allen Zeiten machen sie sich einen poetischen Reim auf die

Homo sapiens. Denn woher auch immer der Mensch stammt, die Geschichten dazu malt er sich selbst aus. Und weil die Frage so groß ist, fordert sie seine ganze, ungeheure Kreativität.

In dieser kaum zu ordnenden Vielfalt pflegen die Ersten Australier eine der ältesten Erzählgemeinschaften; entsprechend tief reicht ihre Überlieferung. Ihre Tradition sagt: bis in die „Traumzeit“ selbst, einer anderen Wirklichkeit neben der gegenwärtigen, in der die Regenbogenschlange und andere Ahnenwesen das Antlitz des Landes prägten. Die Hunderte Generationen zurückliegt. Und die doch nie vergangen ist.

ERSTE VERTRETER der Spezies *Homo sapiens* erreichen die Landmasse, aus der nach dem Ende der letzten Eiszeit Australien entstehen wird, vermutlich vor rund



AUCH WERKZEUGE
UND WAFFEN
sollen manche
Schöpfer erfunden
und den Menschen
geschenkt haben.
So den Bumerang,
ein jahrtausende-
altes Jagdgerät

50 000 Jahren. Sie fassen Fuß in Regionen, in denen die klimatischen Bedingungen mit den globalen Warm- und Kaltzeiten schwanken; um 5000 v. Chr. dann entsteht die heutige Dreiteilung des australischen Festlands in einen tropischen Küstenstreifen im Norden, ein heißes, trockenes Zentrum und gemäßigte Regionen im Süden.

Je nach Umwelt und Kontakt oder Entfernung untereinander entwickeln die Menschen unterschiedliche Lebensweisen, größere und kleinere Gemeinschaften, die bis zu 300 eigene Sprachen ausbilden. Sie alle aber leben als Jäger, Fischer und Sammler. Ihre Gerätschaften sind aus Holz, Knochen oder Stein; sie nutzen weder Pfeil und Bogen noch Metalle, treiben so gut wie keinen Ackerbau. Umso genauer wissen sie, wo und wann im Jahr das Land nahrhafte Früchte bereithält, sich fette Insektenlarven ausgraben, Honig und Samen finden lassen, wie man stattliche Würgeschlangen

DIE WELT HERVOR

erbeutet, Kängurus, gewaltige Laufvögel und Stachelschweine, Wasserschildkröten oder Warane, und wie all der Reichtum zuzubereiten ist.

Die nötigen Kenntnisse werden über Generationen angesammelt und bewahrt. Zwar haben die Gemeinschaften keine Schrift. Selbst ein Großteil ihrer Kunst, gemalt etwa auf Felswände, öfter aber in den Sand, auf vergängliche Baumrinde oder den eigenen Körper, ist flüchtig und eher eine Art Performance. Doch die Menschen kennen auch eine dauerhafte Form, komplexes Wissen zu erhalten: das Erzählen. Eingekleidet in Geschichten, geben Erwachsene den Jüngeren Alltagsfertigkeiten weiter. Wie ein Bumerang hergestellt und benutzt wird, ein Speer, Boot und Fischernetz; welche Pflanzen bei Krankheiten und Verletzungen helfen. Zudem werden Werte vermittelt. Geschichten von

vor 50 000 Jahren | Schöpfung





WAS IST DER SINN HINTER DEN DINGEN?

DAS LAND
SELBST erzählt. So gelten die riesigen, abgerundeten Granitblöcke von Karlu Karlu den Ersten Australiern als versteinerte Eier der Regenbogenschlange

SELBST SCHÖPFER MACHEN FEHLER

unbedachten, zumeist jungen Leuten, die ein als heilig verehrtes Tier beleidigen, ein Heiratsgesetz missachten, Fleisch aus der gemeinsamen Jagdbeute stehlen und dafür bitter büßen, mahnen in drastischer Weise zur Achtung der bestehenden Sitten.

Ähnlich ranken die Menschen Mythen um das Land, seine Flora und Fauna, in die sie ihr angehäuftes Überlebenswissen verpacken, oft gebunden an mehr oder weniger prägnante Orte, an Felsformationen, eine Wasserstelle, einen Fluss, eine uralte Baumgruppe. Erzählend verwandeln sie ihre Umwelt von einer Ressource in eine sprechende Mitwelt. Ja, sie verschmelzen geradezu mit ihr, wo sie die Identität ihrer Gruppe an ein Terrain knüpfen, an bestimmte Ahnenwesen – eben jene Schöpfer, die dereinst die Landschaft hervorbrachten, formten, mit Leben erfüllten.

U

UNTER DIESEN IST DIE REGENBOGENSCHLANGE nur eine, wenn auch eine herausragende, von den meisten Gemeinschaften des Kontinents geachtete Gestalt. Und so vielfältig die Gruppen sind, so variantenreich und teils widersprüchlich sind die Schilderungen des bunt schillernden Ungetüms und seiner Taten.

Denn so wie es keine allgemeine Sprache oder Kultur, kein zusammenhängendes Gemeinwesen gibt, kennen die indigenen Australier auch keine einheitliche Mythologie, keine übergeordnete spirituelle Autorität, kein verbündliches Dogma. Wohl aber teilen sie gewisse Grundideen. Etwa, dass die Ahnenwesen keine jenseitigen, menschenfernen Gottheiten sind. Sie singen beim Wandern, kämpfen, haben Sex, menstruierten. Manchmal heißt es, sie seien aus dem Erdinnern emporgestiegen; dann wieder, dass sie vom Himmel herabkamen oder über das Meer.

Fast in allen Mythen ziehen die Ahnenwesen anschließend über das bis dahin öde Land, formen und beleben es. Und sie bilden, einer verbreiteten Version zufolge, aus seltsam tauben und blinden, unbeweglichen,

embryoartigen Kreaturen erste Menschen. Anschließend geben sie diesen unwissenden Geschöpfen Werkzeuge und Waffen, lehren sie jagen und weihen sie in die überlebensnotwendigen Geheimnisse der Natur ein.

Derweil nehmen die Schöpferwesen selbst die unterschiedlichsten Formen an, fangen als Eidechse Fliegen und fressen dann als Känguru Gras oder tragen als Baum Früchte, strömen als ein Fluss dahin, verwandeln sich immerfort – ein Zeichen dafür, dass jedes Wesen mit allen anderen zusammenhängt, im Tiefsten verbunden ist. Dass wie in einem Traum alles zu allem werden kann.

„Traumzeit“ ist einer der gebräuchlichsten Begriffe für diese Urzeit des Werdens. Eine unter allen indigenen Australiern verbreitete, ihre einzelnen Geschichten überwölbende und anleitende mythische Vorstellung. Doch die von europäischstämmigen Anthropologen geprägte Bezeichnung ist missverständlich: Das Geschehen in der Traumzeit ist für die Menschen real, es läuft nur in einer anderen Welt ab. „Traumzeit“ meint aber auch, dass sich der Schöpfungsmoment in der jeweiligen Gegenwart nur in einem trancehaften, seherischen Zustand erfahren lässt. Dazu brachten die Ahnenwesen den Menschen einst Riten und Zeremonien bei, Gesänge und Tänze, mit denen diese seither Kontakt zu ihnen halten können. Denn die Schöpfungsära ist ja nicht zu Ende. Sie dauert in einer anderen Dimension fort.

So weilen die Schöpferwesen immer noch in der Erde, in Höhlen, auf dem Grund von Wasserlöchern, und bringen stetig neues Leben hervor, darunter die „Seelenkeime“ weiterer Menschen, die dann durch den Schoß der Frauen in die Welt gelangen. Die Traumzeit ist deshalb weniger ein vergangener Zeitraum als eine spirituelle Sphäre, eine andere Welt im Jetzt.

Ein solches Denken hat keinen Begriff von historischer Zeit, in der sich die Dinge grundlegend verändern, eine Epoche auf eine andere folgt, aus Zukunft Gegenwart wird und diese zu einer nicht mehr erreich-

MIT DEM ANFANG VON ALLEM kommt auch das Böse auf die Erde. Diese Felsmalerei am Burrungkuy (Nourlangie Rock) zeigt den Dämon Narbulwinjbulwinj, der Frauen erschlägt und frisst



MIT GEHEIMNIS-VOLLEN ZEICHEN
 versehene längliche Objekte wie dieses, »Tjuringa« genannt, gelten indigenen Gruppen in Zentralaustralien als heilig. Ihre Bedeutung und Funktion bleibt für Außenstehende mysteriös



baren Vergangenheit absinkt. Stattdessen besteht weiter, was einmal war; und was kommt, ist bereits da.

Die Idee epochalen Wandels, eines „Fortschritts“ hätten die Ersten Australier abgelehnt als Irrsinn, einen Angriff auf den von den Ahnenwesen eingerichteten Zustand. Die es denn auch hart vergelten, wenn sich Frevler an ihren Sitzen ohne die nötige Demut zeigen, der Schöpfung gar schaden, etwa eine Tierart über das Maß jagen und so deren Bestand gefährden. Indem sie so Furcht vor Strafe lehren, schützen wiederum

Sie geht so: Ganz im Anfang, als die Erde noch öde und flach ist, der Himmel so niedrig hängt, dass kein Vogel unter ihm fliegen kann, vermag kein Lebewesen größer zu wachsen als eine Ameise, auch nicht Baiame. Eines Tages aber findet dieser ein Wasserloch, das einzige, das es damals gibt. Er badet lustvoll, trinkt ausgiebig – und erlangt dadurch unversehens magische Kräfte. Baiame richtet sich auf und stemmt den Himmel in die Höhe, verleiht ihm jene Wölbung, die er seither hat. Da nun Platz genug ist, bilden sich Wolken, und Regen fällt, Bäume und Lebewesen wachsen (bis auf die Ameisen), nicht zuletzt die Menschen.

EINIGE SCHÖPFER SIND KÜNSTLER, AN

die Mythen das Land, seine symbolische Ordnung wie das fragile Gleichgewicht zwischen Menschen, Tieren und Pflanzen.

Manche Erzählungen werden behandelt wie ein Schatz und erst nach aufwendigen, teils schmerzhaften Initiationsriten, bisweilen in einer eigens zu lernenden Geheimsprache unter den Männern einer Gemeinschaft weitergeben. Andere werden ausschließlich unter Frauen tradiert. Sie an das jeweils andere Geschlecht oder an Außenstehende zu verraten, ist streng verboten. Es wäre, als würde jemand etwas weggeben, das allen gehört.

Gleichwohl wurden mit der Zeit etliche Geschichten bekannt. Etwa die von Baiame, dem großen Geist, in manchen Varianten eine Erscheinungsform der Regenbogenschlange.

Um sich den Menschen mitzuteilen, will Baiame ein Schwirrholz erschaffen, ein Instrument aus einer Art Scheit an einer Schnur, mit dem sich durch Kreisen ein weittragendes melodisches Surren erzeugen lässt.

Baiames erster Versuch jedoch bringt Dämonen hervor; auch der zweite scheitert. Und das dritte Schwirrholz gerät zu schwer, als dass die Menschen es handhaben könnten. Dann aber bemerkt Baiame beim Holzhacken das Sirren der abgeschlagenen, fortfliegenden Späne. Er konstruiert ein Schwirrholz genau in der flachen, ovalen Form dieser Späne – und es funktioniert. So übergibt er seine Stimme den Menschen.

Kurz: Das Schöpfewesen verdankt seine Macht einem Zufall, es werkelt an Techniken, macht Fehler und verbessert sie. Im Grunde nicht anders als ein wer-



kender Mensch. Darin lässt sich eine rührende Naivität erkennen – oder eine tiefen abgeklärte Weisheit.

FÜR DIE WESTLICHE WELT ist ein radikal anderes Bild der Entstehung von Himmel und Erde prägend, das vermutlich um 550 v. Chr. von jüdischen Priestern entworfen, später vom Christentum übernommen wird.

In dieser Schöpfungsgeschichte handelt ein einziger Gott, allmächtig und allwissend. Er geht überaus systematisch zu Werk: Binnen sechs Tagen erschafft er in aufeinander aufbauenden Schritten das Licht, also überhaupt erst die Tage, dann Himmel und Erde, eine Vielzahl unterschiedlicher Pflanzen, Sonne, Mond und Sterne, die Tiere und am Ende den Menschen. Nach jedem Abschnitt blickt er auf das Voll-

Der jüdisch-christliche Mensch ist selbst ein kleiner Gott. Ein freier, souveräner Herrscher über die Schöpfung – nicht wie in der australischen Mythenkultur ihr Diener. Dieser Blick auf ihre Umwelt wird die biblisch beeinflussten Gesellschaften über Jahrtausende anleiten. Oder ist es umgekehrt, wird die Erzählung bereits in einem schon bestehenden Geist verfasst?

D

DIE FRAGE, was zuerst da war, stellt sich bei jedem Schöpfungsmythos: Schaffen die Menschen sich eine Herkunftslegende, die ihre Gewohnheiten absichert – oder gestalten sie ihr Leben und Zusammenleben gemäß einem bereits gewachsenen Glauben? Vermutlich ist oft beides zu einfach, und es handelt sich um ein kompliziertes Wechselspiel.

Zuweilen indes schimmert die Absicht durch die Quellen. Ein Beispiel aus der Nachbarschaft der biblischen Geschichte ist das babylonische „Enuma elisch“-Epos mit Wurzeln im frühen 2. Jahrtausend v. Chr.

Es berichtet, wie im Urchao aus der Vereinigung der Salzwasser-Gottheit Tiamat und des Süßwasser-Gottes Apsu eine neue Göttergeneration hervorgeht, die dann eine nächste zeugt – und dass diese mit den Vorfahren in Streit gerät. Bald vernichtet einer der Abkömmlinge den Stammvater Apsu, während die anderen einen Gott-Helden von ungeheurer Kraft erschaffen: Marduk, der je vier Augen und Ohren hat, um alles zu sehen und zu hören.

Als nun Tiamat ein Heer gräulicher Ungeheuer gegen den unbotmäßigen Nachwuchs führt, erschafft Marduk durch sein Wort Bogen, Speer, Keule, den Streitwagen, den Blitz, die Stürme, das Hochwasser und zieht mit diesen Waffen in den Kampf gegen Tiamat. Er siegt, zerteilt ihren Leib und macht aus der einen

DERE HANDWERKER

brachte und stellt zufrieden fest, „dass es gut war“; schließlich befindet er das Ganze für „sehr gut“ – makellos. Und ruht am siebten Tag aus.

Hier gibt es keine Zufälle oder fehlschlagende erste Versuche. Sondern einen absichtsvollen Plan und eine präzise Ausführung. Dieser Gott hat die bewusste Kontrolle über einen rationalen Prozess. Später setzt er zudem eine stetig ablaufende Zeit in Gang, eine durch Höhen und Tiefen voranschreitende Geschichte der Welt und seiner Auserwählten in ihr, die auf das Ende und ein großes Gericht zuläuft.

Dem entspricht das Menschenbild des biblischen Mythos: Gott erschafft die Menschen, einen Mann und eine Frau, „als sein Bild“ und erteilt ihnen den Auftrag: „Macht euch die Erde untertan.“

vor 50.000 Jahren | Schöpfung



WOHER RÜHRT DER ZAUBER DER WELT?

ALLE NATUR
IST BELEBT.
Den Mythen der
Ersten Australier
zufolge wohnen
in Wasserstellen,
Höhlen und Felsen
wie diesen in den
Snowy Mountains
(New South
Wales) zahlreiche
Schöpferwesen

MANCH ANFANG IST EIN ENDE

Hälften den Himmel, aus der anderen die Erde, aus ihren Brüsten die Berge, fügt noch den Ozean hinzu.

Bald aber klagen seine Mitgötter, dass es niemanden gebe, der ihnen huldige und Opfer bringe. Also tötet Marduk einen von Tiamats Gefolgsleuten und macht aus dessen Blut die Menschen, damit sie die Götter ehren. Als zentralen Ort für diesen Dienst lässt er einen hoch aufragenden Tempel errichten und nennt den Ort Babylon (das biblische Babel).

Das Ziel der Geschichte ist mit Händen zu greifen. Sie soll den Vorrang Babylons im Zweistromland und die überragende Stellung seines Stadtgottes Marduk begründen. Zugleich rechtfertigt sie eine kriegerische Zivilisation, in der Gewalt natürlich erscheint, rücksichtsloses Machtstreben die Norm ist, als standesgemäßes Treiben der Großen gilt.

S

SELTEN LIEGT DIE IDEOLOGIE hinter einem Mythos so offen zutage. Meist machen es allein schon die schiere Vielfalt der Erzählungen, die blanke Fabulierlust, die diffusen Hintergründe und mannigfachen Überschneidungen schwer, sich innerhalb der Mythen einen Überblick zu verschaffen. Eine Möglichkeit, Ordnung in das vermeintliche Chaos zu bringen, besteht darin, die jeweiligen Überlieferungen nach den Verfahren zu sortieren, nach der Art und Weise, wie in ihnen die Welt entsteht.

Neben dem recht verbreiteten Motiv eines urtümlichen Opfer-Körpers, der blutig aufgeteilt wird, wie etwa in Babylon oder in der nordischen Mythologie, sind das häufig Nachahmungen der Wege, auf denen die Menschen selbst Neues hervorbringen: mithilfe von Handwerk und Technik; mittels Kunst und Fantasie; durch Zeugung und Geburt. Dabei sind die Geschichten unübersehbar gefärbt von örtlichen Eigenheiten.

Für die alten Flusskulturen des Vorderen Orients etwa, deren Städte aus Lehmziegeln errichtet waren, in denen viele Schmuck- wie Alltagsgefäße auf schnell drehenden Töpferscheiben entstanden und Schreiber

Verwaltungsurkunden in feuchte Tontafeln ritzten, lag es nahe, sich den Schöpfer als Keramiker vorzustellen.

Anderorts wird die Welt gewebt, gegossen wie Metall oder gezimmert, wobei Pfosten und Pflöcke den Großbau stützen. In Indien schnitzt die Gottheit Vishvakarman die Welt aus einem ewigen Urholz; einer anderen Überlieferung des Subkontinents zufolge lässt der Gott Vishnu mit einem umgedrehten Berg als Quirl einen urzeitlichen Milch-Ozean aufschäumen, und die Schöpfung tritt nach und nach aus dem Milchschaum. In einer finnischen Erzählung beauftragt der Urgott Wanna Issa seinen Bruder Ilmarinen, einen Schmied, das Himmelsgewölbe auszuhämmern. Bei der Gelegenheit fertigt Ilmarinen aus den von seinem Amboss stiebenden Funken auch noch silbern glühende Sterne und den Mond, die er kunstvoll am Himmel anbringt; schließlich fügt er eine große Lampe hinzu, die dank einer raffinierten Mechanik im weiten Bogen auf- und niedersteigt: die Sonne.

Meist arbeiten diese Schöpfer auf der Höhe der zeitgenössischen Technik. Alles andere als archaisch, projiziert der Mythos einen jeweils erreichten Fortschritt zurück. Vielfach spiegelt er die Bedeutung eines Gewerks für eine Zivilisation, die Wertschätzung ihrer Träger, zeugt von Vertrautheit mit ihrer Arbeit.

Den Handwerkern ähnlich sind die Schöpfer durch Kunst. Sie verfertigen indes weniger, als dass sie beschwören, magisch etwas auslösen. So erzählen die Hopi im Südwesten der heutigen USA, wie ein Sonnengott und eine Spinnenfrau miteinander singen, ein zauberhaftes Lied von Wind und Wasserstrom, aus dem Licht und Leben, Menschen erwachsen. Weiter nördlich, den Prärien zu, nimmt ein Flöte spielender Kojote eine ähnliche Rolle ein wie die Ahnenwesen der indigenen Australier. Während abermals in Indien der Gott Shiva die Welt herbeianzt.

Eine stärker intellektuelle Spielart des Hervorbringens von Himmel, Erde und allen Geschöpfen aus

GRAUSAM STRAFEN SCHÖPFERWESEN all jene, die der Ordnung zuwiderhandeln oder die sich ihnen und ihren Bildnissen respektlos nähern (Malerei eines Urgeistes)



SCHWIRR-HÖLZER wie dieses gelten als Erfindung des »großen Geistes« Baiame. An einer Schnur im Kreis geschwungen, erzeugen sie ein über weite Entfernnungen hörbares Brummen oder Sirren



Fantasie ist das gesprochene Wort. Der jüdisch-christliche Gott geht so vor, aber auch der „Uralte“ der südwestafrikanischen Herero ruft die Menschen, die Kinder sowie die Sonne und das Feuer aus einem heiligen Baum heraus. Eine Tradition der mittelamerikanischen Maya berichtet von einer nächtlichen Beratung der Götter, an deren Ende sie zu einer gemeinsamen Vorstellung gelangen, wie die Welt und die Menschen aussehen sollen, diese aussprechen und so verwirklichen.

Naturgemäß poetischer als die technischen Vorstellungen, zeugen die Künstler-Erzählungen doch gleichermaßen von einer spezifischen natürlichen Umwelt, kulturellen Gepflogenheiten und Vorlieben.

N

NOCH EINMAL GRÖSSEREN EINFALLSREICHTUM zeigen die Menschen, wo sie den Ursprung von allem mit Anleihen beim Entstehen des einzelnen Lebens erklären. Von Tahiti bis Westafrika, in Südasien, Japan wie Griechenland kursieren Geschichten von einem kosmischen Ur-Ei, aus dem bisweilen mehrere erste Wesen schlüpfen. Weit verbreitet ist auch Sex unter einem Paar himmlischer Welteltern. Der ägyptische Gott Atum hingegen, der „Selbstentstandene“, steigt in einem der zahlreichen ägyptischen Schöp-

fungsmythen aus einer Urflut auf, onaniert, verzehrt den eigenen Samen und speit daraufhin das Ahnpaar weiterer Götter aus (siehe auch Seite 42). Ein nordischer Mythos lässt einen zwitterhaften Riesen aus einem auftauenden Eisblock treten, der später im Schlaf schwitzt und so unversehens unter seinem linken Arm den ersten Mann und die erste Frau hervorbringt; von einem Urwesen ausgeschwitztes Leben kennen auch slawische, baltische und persische Berichte.

PHILOSOPHEN WET

Über die Kulturen hinweg sticht das Auftreten eines androgynen, also männlich-weiblichen oder geschlechtlich uneindeutigen ersten Wesens ins Auge. Ein Motiv, das sich auch bei der Regenbogenschlange findet und versteckt in der Bibel, wenn Gott Mann *und* Frau „als sein Bild“ schafft. Dahinter steht oft der Gedanke, dass Einheit vollkommen ist, Aufteilung ein Abstieg. Deutlich stellt es eine iranische Erzählung vor Augen, in der eine doppelgeschlechtliche Urgottheit zwei starke Schöpferwesen gebiert: eines, das Licht und Wahrheit anstrebt – während das andere Finsternis und Zerstörung bringt. Mit der Vielfalt kommt auch das Böse in die Welt, bilden sich eine helle und eine dunkle Seite.

An Zwwittergestalten, entstanden aus unterschiedlichen Subjekten oder sogar Materialien, erinnern



nicht zuletzt etliche Mythen selbst. In einer abermals ägyptischen Erzählung formt ein göttlicher Keramiker die Menschen auf seiner Töpferscheibe aus Nilschlamm – und setzt sie dann den Frauen in die Gebärmutter, ähnlich wie manche australische Schöpferwesen die menschlichen „Seelenkeime“. Die ägyptische Variante betont derweil in ungewöhnlichem Maße die Sorgfalt, mit der jedes Individuum geformt wird; zuweilen dringt der Töpfer später auch noch einmal in

kehrt Ansehen und Einfluss eines Schöpfers, je weiter sich die Macht derjenigen ausdehnt, die ihn verehren.

EINE EIGENE, VOR ALLEM IN ASIEN verbreitete Vorstellung schließlich kommt ganz ohne Schöpfer aus. Ihr zufolge *wird* das Sein einfach, entfaltet sich von selbst. Oft verschwimmt dabei der Anfang überhaupt, folgen immer neue Welten aufeinander, während die Seelen der Lebewesen von der einen zur nächsten gleiten.

TERN GEGEN ALTE VORSTELLUNGEN

die Schwangere ein, um sich vom Wohlergehen des Geschöpfes zu überzeugen.

Gerade in eng miteinander verflochtenen Kulturen wie jenen des alten Orients wandern Erzählmuster, Götterfiguren und Motive, gehen ineinander auf, wird auch Widersprüchliches verschmolzen. Fortwährend kommen neue Versionen empor und verdrängen alte; lokale Traditionen bestehen nebeneinander. Reine, verbindliche Lehren, die über lange Zeiträume stabil bleiben, sind die Ausnahme.

Und wie bei Marduk von Babylon folgen die Konjunkturen der Mythen vielfach einem realen politischen Auf und Ab. Wechselnde Höfe und Herrscherhäuser pochen darauf, dass ein Gott ihren Aufstieg wolle und fördere. In Wahrheit freilich wachsen umge-

So dominieren im chinesischen Daoismus und Konfuzianismus Ideen von einer abstrakten, das Universum durchwirkenden Macht, aus der die Dinge hervorgehen und in der sie verschwinden, die aber weder angebetet werden kann noch will.

Vermutlich gab es zwar auch hier andere, bildhaftere Geschichten. Doch wurden die meisten von den streng rationalen Philosophen des vorherrschenden Denkens unterdrückt.

Eine Ausnahme ist der Bericht von Pan-Gu, dem Kind der kosmischen Kräfte Yin und Yang. Pan-Gu reift 18 000 Jahre lang in einem gigantischen Ei, bis es platzt, um nach weiteren 18 000 Jahren wieder zu sterben. Anschließend, so heißt es in einer Variante der Geschichte, wird aus seinem Schädel die Himmels-



kuppel, aus seinemrottenden Fleisch fruchtbarer Boden, aus seinem Schweiß und Speichel der Regen, und aus dem Ungeziefer, das über die gewaltige Leiche krabbelt, entstehen die Menschen. Ein wenig schmeichelhaftes Bild. Doch vielleicht wurde es genau deshalb von den Weisheitslehrern geduldet, als abstoßend-unterhaltsame Folklore.

Wohl sehr lange schon teilen skeptische Geister einen allgemeinen Vorbehalt gegen menschelnde Ursprungsfantasien. So bezweifeln jahrtausendealte Schriften aus Indien, dass sich über den Ursprung der Welten-Abfolge etwas sagen lässt. Dem schloss sich um 500 v. Chr. selbst Siddhartha Gautama, besser bekannt als Buddha, an und erklärte Fragen nach Anfang und Ende für schlicht nicht zu beantworten. Ähnlich äußerten sich ungefähr zur gleichen Zeit griechische Philosophen.

Die radikalste Skepsis gegenüber den Schöpfungsmythen jedoch erwuchs im Europa der Aufklärung. Dort brachte eine neuartige Kombination aus exakter Naturbeobachtung und kritischem Denken jene Wis-

sensweise hervor, die schließlich Erzählungen von einer Schöpfungswoche, Liebesnächten unter Göttern oder einer schillernden, wunderwirkenden Schlange durch Physik und Biologie ersetzte, die Evolution, den Urknall.

Die Absicht war, den Menschen aus Unvernunft und Hilflosigkeit gegenüber der Natur zu befreien, nicht zuletzt aus der Macht selbst erklärter Vertreter eingebildeter Schöpfergottheiten. Das Vorhaben ging auf, mit überwältigendem Erfolg, technisch, medizinisch, politisch. Indes zu einem Preis.

Denn seither müssen die Aufklärer erkennen, dass sie in dem jüdisch-christlichen Auftrag gefangen geblieben sind, sich die Erde untertan zu machen, oft zum Schaden dieser Erde und ihrer Bewohner. Dass auch ihre Ideen Macht und Herrschaft stützen, ja steigern. Dass vielen Menschen mit der Poesie und dem Trost der alten Götter und Geschichten ein Halt verloren geht.

Zu den Opfern der Selbstentfesselung durch Fortschritt zählt auch eine Kultur, die sich über

LITERATURTIPPS

MYTHISCHES WISSEN: Diese Malerei aus einer Höhle in Arnhem Land (Northern Territory) zeigt ein Känguru – samt einer präzisen Schau seiner inneren Organe

viele Jahrtausende hinweg fast ungestört entwickeln konnte, langsam, im Einklang mit dem Land: die der indigenen Australier.

1606 erreicht ein niederländisches Schiff Australien. Ungefähr 200 Jahre später beginnen Briten, den aus europäischer Sicht abgelegenen, kargen Kontinent zu besiedeln – sich auch dieses Stück Erde untertan zu machen. Zu Zehntausenden werden die vermeintlich rückständigen Einheimischen abgedrängt, ermordet, in Reserve gesperrt. Von ihren Lebensgrundlagen abgeschnitten.

J

JENSEITS DER MATERIELLEN NOT ist es eine kulturelle Katastrophe. Denn mit der Freiheit, durch ein angestammtes Terrain zu ziehen, büßen die Gruppen der indigenen Australier den Zugang zu ihrer Geschichte ein, ihre Spiritualität. Ohne die Felskuppen und Wasserlöcher, an denen sie spielen, verlieren die alten Erzählungen ihren Halt. Den Sinn.

Umgekehrt sind die Landstriche, in die sich die Vertriebenen zurückziehen, für sie oft ohne mythische Bedeutung. Unerzählbar. Vielerorts reißt die Überlieferung zwischen Alten und Jungen ab.

Das einst so beredte Land wird stumm. Die seit jeher fortdauernde Schöpfung erlischt.

Zumal, wenn die Regenbogenschlange keinen der frevelnden weißen Siedler packt und ersäuft: War der Mythos dann überhaupt je wahr? Oder bloß ein Traum? Oder ist da gar kein Unterschied?

Seit einigen Generationen lehnen sich die Überlebenden auf, versuchen, ihre Traditionen zu retten oder zu erneuern. Dabei begreifen sie die Macht der Regenbogenschlange, der zeremoniellen Tänze und Körperbemalung gewiss anders als ihre Voreltern. Aber vielleicht ist wichtiger, was sie durch die wiederbelebten Mythen und Riten über sich selbst erfahren. Und vor allem: sagen. ◇

MONIKA UND UDO

TWORUSCHKA

»Als die Welt entstand ...

Schöpfungsmythen der

Völker und Kulturen«

Plastisch erzählt, reich illustriert (Herder).

MONIKA PRITZEL

»Die ›Traumzeit‹ im

kollektiven Gedächtnis

australischer Ureinwohner«

Wissenschaftliche Unter-
suchung (Asanger).



Lesen Sie auch »In einem Land vor unserer Zeit« (aus GEOEPOCHE Nr. 36) über Geschichte und Kultur der Ersten Australier auf www.geo-epoch.de

IN KÜRZE

Schöpfungsmythen erklären, was im Anfang war, sagen damit aber auch, wie die Welt sein sollte – und untermauern so Normen, manchmal sogar Machtansprüche. Zugleich sind sie über die Erdteile und Epochen hinweg von wild sprühender, oft drastischer Fantasie. Zu den ältesten und reichsten Vorstellungen vom Ursprung der Welt gehören die »Traumzeit«-Erzählungen der indigenen Australier: eine eng mit dem Land und der Natur des Kontinents verbundene Mythologie, die für die Menschen ebenso real ist wie die Gegenwart.

um 2350 v. Chr.

Osiris



VEREINT ZEIGT DIESE STELE Osiris (Mitte), dessen Schwester und Gattin Isis (rechts) und den gemeinsamen Sohn Horus. Ein Mann namens Dedia hat den Gedenkstein um 1285 v. Chr. errichten lassen: um den Gott sowie die Schreiber und Priester von dessen Tempel für sich zu gewinnen, wie es in der Inschrift heißt

A

M ANFANG DER ZEIT, als der Urhügel aus dem Weltenmeer steigt, schöpfst sich Atum aus sich selbst. Danach speit der Erste der Götter Ägyptens das Paar Luft und Feuer aus, die miteinander Erde und Himmel zeugen. Diese sind wiederum Eltern der Gottheiten Osiris, Seth, Isis und Nephthys.

Osiris regiert über das schwarze fruchtbare Land an den Ufern des Nil, bringt den Menschen bei, Getreide anzubauen, gibt ihnen Gesetze und lehrt sie die Götter zu ehren. Seine Schwester und Gattin Isis entdeckt, wie man aus Getreide Brot macht. Die Menschen lieben und achten das zivilisationsbringende Paar, das sich angeblich schon innig zugetan war, bevor es überhaupt geboren wurde.

All das macht Seth, der über die Wüste herrscht und mit seiner Schwester Nephthys verheiratet ist, eifersüchtig. Er trachtet seinem Bruder nach dem Leben. So nimmt ein Drama seinen Lauf, dessen Fort- und Ausgang einige Grundfesten der altägyptischen Kultur beschreibt; das die Herkunft der Nilflut erklärt, die jedes Jahr aufs Neue nährstoffreichen Schlamm auf die Felder schwemmt, dem das Pharaonenland seine Fruchtbarkeit verdankt; die Herrschaft von Königen und Göttern erläutert. Vor allem aber: ein Drama, das den Glauben der Menschen an ein jenseitiges Leben nach dem Tod zum Thema hat.

Die frühesten textlichen Hinweise auf den Osiris-Mythos finden sich in der zweiten Hälfte des 3. Jahrtausends v. Chr. Die ausführlichste Darstellung seiner Kernelemente liefert jedoch erst der griechische Schriftsteller Plutarch, der sie um das Jahr 100 n. Chr. aufschreibt, durchsetzt von Motiven seiner eigenen, hellenistischen Kultur.

Seth ist eifersüchtig. Und so ersinnt er eine List. Der Gott fertigt einen wunderschönen Kasten mit den Maßen des Osiris und bringt ihn mit zu einem Fest seines Bruders. Die Gäste sind begeistert. Seth verspricht die Truhe demjenigen als Geschenk, der genau hineinpasst. Als es alle ver-

geblich versucht haben, ist Osiris an der Reihe. Kaum liegt er in dem Kasten, lässt Seth den Deckel schließen, den Sarg versiegeln und in den Nil werfen, dessen Wasser ihn bis ins Mittelmeer tragen.

Isis ist außer sich, ihre Tränen lassen den Fluss zur Flut anschwellen. Erst nach langer Suche entdeckt sie den Sarg mit ihrem Gatten darin. Doch Seth gelingt es, ihn Isis erneut zu entwinden. Er reißt den Körper seines Bruders in Stücke, 14 an der Zahl laut Plutarch, und verstreut sie über ganz Ägypten, um den Rivalen ein für alle Mal auszuschalten.

Aber Isis gibt nicht auf. Sie verwandelt sich in einen Greifvogel, um die Teile des Osiris wiederzufinden. Und das Unmögliche gelingt. Isis kann ihren Gatten sogar noch einmal zum Leben erwecken, setzt sich auf ihn und empfängt einen Sohn: Horus. Erfolgreich verbirgt sie ihn in den Marschen des Nildeltas vor dem Onkel, der dem Erben des Osiris nach dem Leben trachtet. Schließlich kommt es zum Kampf zwischen den beiden.

Dabei reißt Seth Horus ein Auge aus, der entmannt seinerseits den Onkel. Sein Auge wird auf wundersame Weise wiederhergestellt. Am Ende siegt Horus. Ein Göttertribunal beschließt nach einigem Hin und Her: Horus wird alleiniger König auf Erden, gilt als Schutzbote eines jeden

Pharao am Nil. Seth übersteht das Gericht. Die Menschen fürchten ihn als Gott der Wüste, von Krieg und Chaos – und verehren ihn zugleich, etwa für seine Stärke. Osiris aber wird zum Herrscher des Totenreichs.

Im Glauben der alten Ägypter wird jede und jeder Verstorbene von Osiris anerkannt, die oder der ein aufrechtes und der göttlichen Weltordnung gefälliges Leben geführt hat; ja schließlich selbst zu einer wiederbelebten und unsterblichen Verkörperung des Gottes. Nur, wann haben die Menschen am Nil dieses Konzept ersonnen?

Die Konfrontation mit dem Dahinscheiden von anderen oder auch dem Ende der eigenen irdischen Existenz gehört zu den einschneidendsten Erfahrungen, die Menschen

DIE ÜBERWINDUNG DES TODES

Nur wenige Götter erfreuen sich im alten Ägypten so großer und weitreichender Beliebtheit wie Osiris, der mumiengestaltige Herrscher über das Totenreich. Denn wer seinem Vorbild folgt, so der Glaube, dem winkt nicht weniger als die Ewigkeit

TEXT: ANJA FRIES

machen können. Wann sie angefangen haben, sich damit auseinanderzusetzen, ist unbekannt. Auch, wann sie begonnen haben, sich eine Zeit oder einen Zustand danach bildlich vorzustellen. Was erwartet einen nach dem Tod? Gibt es ein Weiterleben? Ein Jenseits? Und wenn ja, wie sieht es aus? Wo liegt es? Im Himmel? Unter der Erde? Im Westen, Richtung Sonnenuntergang? Wer bewohnt und beherrscht es?

Und: Was muss man tun, um dorthin zu gelangen? Die frühesten bekannten Begräbnisse von Menschen fanden vor mehr als 100 000 Jahren statt, in einer Zeit, als es noch verschiedene Gruppen der Gattung *Homo* gab. Vermutlich haben sowohl Neandertaler als auch Angehörige des *Homo sapiens* da schon ihre Verstorbenen bestattet.

Über einen Glauben an ein Jenseits sagt das allerdings nichts aus. Auch die Konservierung von Toten deutet nur darauf hin, dass die körperliche Unversehrtheit der Verstorbenen irgendeine Bedeutung für die Gemeinschaft der Lebenden hat.

Derzeit gelten einige bis zu 10 000 Jahre alte Körper aus Südostasien als älteste Mumien der Welt. Die Leiber der Verstorbenen wurden von Hinterbliebenen monatelang über einem Feuer im Rauch getrocknet und so erhalten. Auch aus Südamerika sind schon früh Praktiken zur Konservierung von Leichnamen bekannt.

Doch hat keine Kultur die Mumifizierung und Begegnissorgte mit einer solchen Kunstfertigkeit, einem solchen Aufwand betrieben wie die des alten Ägypten. Die frühesten bisher bekannten Funde, die davon zeugen, stammen aus der Gegend von El-Badari, südlich der heutigen Stadt Assiut, und aus den Jahrhunderten um 4200 v. Chr.: Es sind Reste von Stoffstreifen, mit denen Verstorbene umwickelt waren und die dafür mit einer Mischung aus Fetten und Harz getränkt wurden. In einigen Gräbern der Stadt Hierakonpolis aus der Zeit von etwa 3600 bis 3400 v. Chr. haben Forschende Körper von Verstorbenen gefunden, denen man die inneren Organe entnommen, diese gesondert umwickelt und wieder im Bauchraum platziert hat. Beigaben von Gerätschaften, wie etwa Werkzeuge, Schmuck oder mit Nahrungsmitteln gefüllte Gefäße in Gräbern, deuten auf Vorstellungen von einem Nutzen dieser Dinge für die Toten hin.

Der Gedanke der Bewohner des Nillandes, dass der Tod das menschliche Dasein nicht beendet, ist also sehr wahrscheinlich älter als das Pharaonenreich selbst, das sich im Zuge der sogenannten 0. Dynastie um 3200 v. Chr. zu for-

mieren beginnt. Früh schon gibt es wohl auch einen Glauben an ein Wohnen oder Schlafen im Grab. Die Vorstellung von einem Leben in einer Jenseitswelt aber lässt sich erst mit dem textlichen Auftreten des Gottes Osiris etwa um 2350 v. Chr. genauer fassen, einige Jahrhunderte nach dem Bau der großen Pyramiden von Gizeh.

Nun verweisen Inschriften in Privatgräbern auf den Gott, der als mythisches Vorbild Hoffnung auf Erlösung vom Tod und ein Weiterleben im Jenseits verspricht. Zudem wird Osiris ausgiebig in jenen religiösen Texten erwähnt, mit denen Innenwände der Pyramiden des Königs Unas und einiger seiner Nachfolger versehen sind. Warum Osiris genau zu dieser Zeit am Nil bei Untertanen und Herrschenden gleichermaßen an Beliebtheit gewinnt, bleibt unklar.

Aber: Osiris wird rasch populär. Bald gibt es kaum einen Ort im Pharaonenland, an dem man ihn nicht verehrt. Auch nimmt er immer mehr Eigenarten anderer Gottheiten in sich auf, etwa den Titel „An der Spitze der Westlichen“ – gemeint sind die Toten – des alten Schakalgottes Chontamenti von Abydos.

Die Stadt am Westufer des Nil in Oberägypten ist wie sonst nur noch Busiris im Delta besonders mit dem Gott Osiris verbunden. In Abydos soll Isis den Kopf ihres Gatten gefunden haben. Hier verehren die Menschen

über Jahrhunderte das Grab des historischen Königs Djer aus der 1. Dynastie als Osiris-Grab. Hier finden jährlich die Osiris-Feste statt, bei der Priesterschaft und Gläubige den Mythos feierlich nachvollziehen. Unter anderem wird dabei eine Figur des mumiengestaltigen Gottes mit der hohen, kegelförmigen Krone zu seinem vermeintlichen Grab geleitet, an dessen Stelle Pilger ihm zu Ehren unzählige Krüge, Schalen und Schüsseln opfern.

Und über Jahrtausende wird es wohl kaum ein mit Inschriften versehenes Grab am Nil geben, in dem eine Opferformel, die die jenseitige Versorgung der Verstorbenen mit allem Notwendigen sichern soll, nicht mit der Standardphrase beginnt: „Ein Opfer, das der König (gedanklich zu ergänzen: im Namen des Verstorbenen) dem Osiris bringt.“

Damit ist der oder die Tote einbezogen in den Mythenkreis des Osiris, der ein Dasein im Jenseits und die Einbindung in die göttliche Weltordnung verspricht. Geheilt, wie einst das von Seth herausgerissene Auge des Horus, das als sogenanntes Udjat-Auge magische Kräfte besitzt. Über den Tod hinaus. In Ewigkeit. ◇

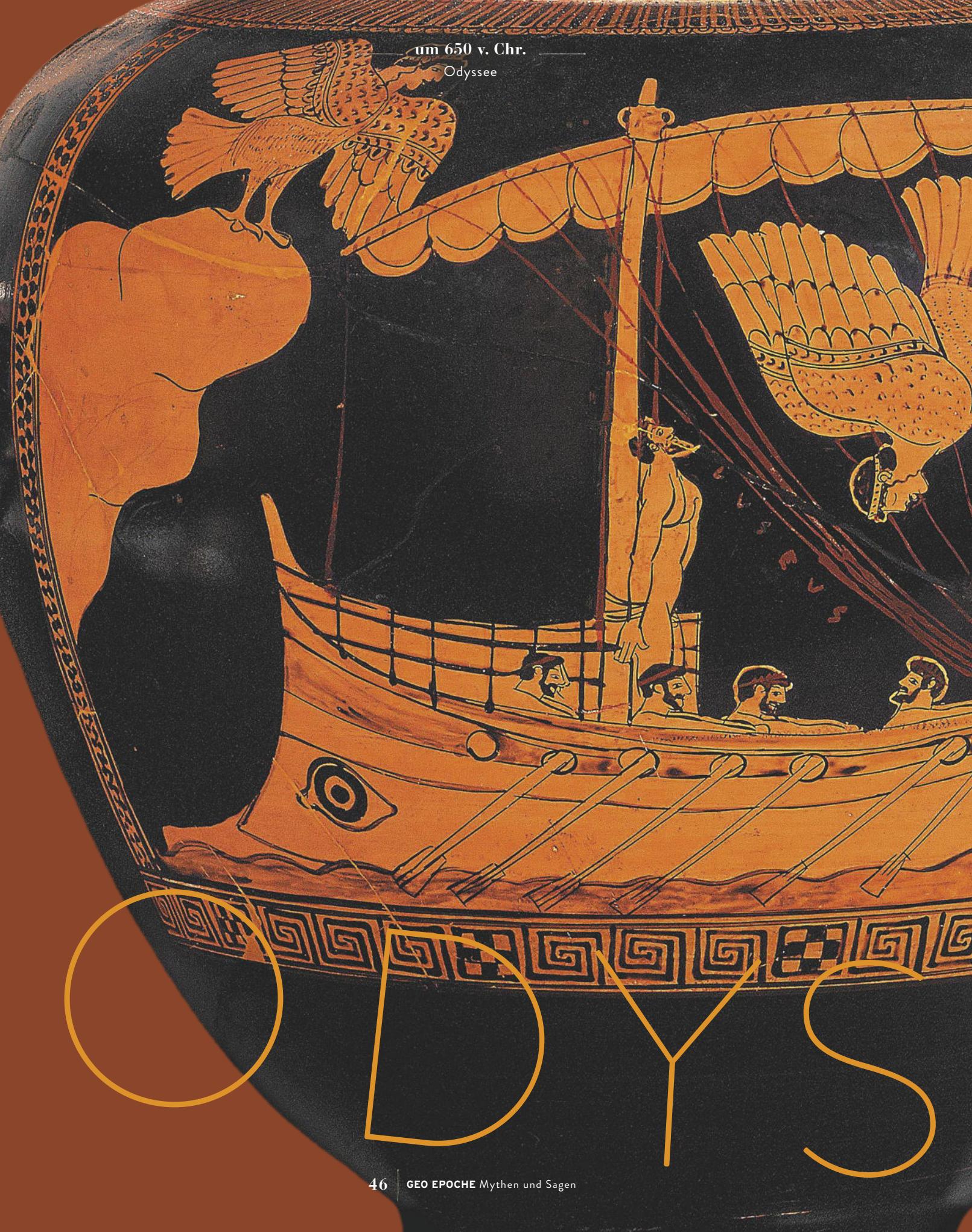
So tröstlich ist der Osiris-Glaube, dass er sich rasch verbreitet im Land am Nil



SETH, hier rechts neben seiner Frau und Schwester Nephthys, ist der Bruder des Osiris und dessen größter Gegner. Unter anderem zerteilt er Osiris' Körper in 14 Stücke. Aber Isis gelingt es, ihren Ehemann wieder zusammenzusetzen und zu neuem Leben zu erwecken (Statuette, um 1250 v. Chr.)

um 650 v. Chr.

Odyssee





ZU DEN PROBEN des Odysseus zählt auch der Lockruf der Sirenen, auf dieser antiken Vase als Vögel mit Frauenköpfen dargestellt. Er widersteht, indem er sich an den Mast seines Schiffes fesseln lässt



Reich und vielzählig bevölkert ist die antike griechische Götterwelt. Wohl im 7. Jahrhundert v. Chr. tritt mit der »Odyssee« ein Sterblicher in den mythischen Kosmos: ein König, der in eine wilde, von Abenteuern übersatte Irrfahrt auf dem Mittelmeer geworfen wird. In einer epischen Erzählung übersteht dieser Odysseus eine aberwitzige Reihe von Prüfungen, die ihm die Göttlichen auferlegen, und durchläuft dabei etwas die Nachwelt bis heute Prägendes – eine Reise zu sich selbst

DIE IRRFAHRTEN DES ODYSSEUS

S

TEXT: Peter-Matthias Gaede

ie singen so honigsüß, so einschmeichelnd und verführerisch, dass es Sterblichen kaum möglich ist, ihrer Verlockung zu entkommen. Einer tödlichen Verlockung. Odysseus weiß das, ist gewarnt worden vor dem Zauber-Gesäusel der Sirenen. Rings um die Fabelwesen sollen auf der Insel die Gebeine und Häute verfaulender Männer liegen.

Und so hat Odysseus, der König von Ithaka, der Held des trojanischen Krieges, die Ohren der Gefährten, die sein Schiff an dem gefährlichen Eiland vorbeirudern sollen, mit warmem Wachs verstopft. Er selbst aber, der doch hören will, was die Sirenen singen, hat sich von seinen Männern am Mast festbinden lassen. Sie zurren die Taue um seine Hände und Füße noch einmal fester, als er unruhig wird und sich befreien will. Denn die Sirenen betören ihn als „Vielgepriesenen“, als „Pracht“. Und sie versprechen ihm, ihr Allwissen mit ihm zu teilen.

Doch die Stricke um Odysseus halten, die Sirenen singen vergeblich, die Schiffsbesatzung entkommt. Wären da nur nicht gleich darauf die neuen, noch größeren Bedrohungen, die auf die gerade Geretteten warten: Skylla und Charybdis, zwei Ungeheuer, die eine Meeresenge bewachen. Felsüberhänge, schroffe Klippen, immer von tiefen Wolken verdüstert. Dort, in einer Grotte: Skylla, ein Monster mit zwölf Füßen, sechs Hälsen und drei Reihen scharfer Zähne in jedem Kopf, mit denen es vorbeischwimmende Delfine zerbeißt und Menschen verschlingt. Auf der anderen Seite: Charybdis, fähig dazu, dreimal am Tag solch gewaltige Mengen des Meerwassers einzuschlürfen und wieder auszuprusten, dass alle Schiffe in seiner Nähe in brüllenden Strudeln zerbersten.

Odysseus hat nur die Wahl zwischen zwei Übeln, zwei Schrecken. Es gibt keinen Weg, dem einen auszuweichen, ohne dem anderen zu nahe zu kommen. So bleibt ihm, sich für ein Opfer zu entschließen. Er befiehlt den Ruderern, an den Klippen der Skylla entlangzusteuern. Es ist das Todesurteil für sechs seiner Männer, die nur hilflos nach ihm schreien, als sie von Skylla aus dem Schiff gehoben und wie rohe Fische aufgefressen werden. So aber können wenigstens die anderen entkommen.



MIT BETÖRENDEM GESANG versuchen die Sirenen, Seefahrer auf ihre Insel zu locken, um sie zu töten. Es ist nur eine von vielen Gefahren, denen sich Odysseus stellen muss während seiner zehn Jahre dauernden, wieder und wieder verzögerten Heimreise nach Ithaka, von der die »Odyssee« berichtet.

Als Autor des Werkes gilt der Dichter Homer, dessen Existenz jedoch umstritten ist

DIE VORGESCHICHTE der Irrfahrt erzählt die »Ilias«, ein Epos, das ebenfalls Homer zugeschrieben wird. Darin kämpfen die Griechen gegen die Stadt Troja. Am Ende sind es die Landsleute des Odysseus, die den Sieg davontragen; anderen Überlieferungen zufolge durch die von dem Listenreichen persönlich ausgeheckte Finte mit dem hohlen Holzpferd, dank der sie in die Stadt eindringen. Doch die schnelle Rückkehr des Helden von Troja in die Heimat misslingt

Es ist nicht der Anfang, es ist auch noch längst nicht das Ende der zehn Jahre währenden Irrfahrt des Odysseus auf der „dunklen Flut“ des Mittelmeers. Aber es sind zwei der Abenteuer, der Bewährungsproben, die den verwegenen Krieger Odysseus auf verzweifelter Heimatsuche zu einer Zentralfigur in der Mythen- und Sagenwelt der griechischen Antike machen. So beharrlich wie er: noch keiner zuvor. So allen Gefahren der Fremde ausgesetzt, allen Naturgewalten als Seefahrer trotzend, mit wunderlichen Begegnungen aller Art konfrontiert: Vor Odysseus hat das noch kein anderer Sterblicher erlebt.

In wohl verschiedenen Teilen schon einige Zeit zuvor im Umlauf, verdichtet sich die mythische Odysseus-Erzählung vermutlich im 7. Jahrhundert v. Chr. zu einem vollständigen, schriftlich verfassten Epos, in mehr als 12 000 Versen und 24 „Gesängen“ geordnet. Zugeschrieben werden sie dem Dichter Homer, auch wenn dessen Vita, gar die Frage, ob er überhaupt existiert hat, für immer im Dunkeln liegt. War er Mitglied einer Sänger-gilde, einer von vielen, die den Odysseus erdachten? War er nur Sagen-Sammler, hat er mündlich Überliefertes lediglich fleißig zusammengefügt? Oder war er schöpferischer Geist, Urheber des ihm Zugeschriebenen?

Sicher dagegen ist, dass die Griechen zu jener Zeit, als die Geschichte von Odysseus beginnt, bleibende Berühmtheit zu erlangen, immer mehr Handelsverbindungen am Mittelmeer errichtet haben: mit Phöniziern, Ägyptern, auch an Italiens Küste. Was vermutlich das Genre der Seefahrer-

geschichten erblühen lässt und zugleich die Fantasie der Männer, die in unerkundete Gewässer geraten, in Stürme, Piratenattacken, andere Herausforderungen. Denkbar, dass sich deshalb in die Mythen von der dicht besiedelten griechischen Götterwelt nunmehr die attraktive Erzählung von der langen Irrfahrt eines Sterblichen mischt, aufregendes Seemannsgarn in die Göttergeschichten dieser Zeit.

Die Götterwelt ist unter den Denkern und Philosophen des antiken Griechenlands ein Thema, dessen Kanonisierung vor allem Homer und seinem mutmaßlichen Zeitgenossen Hesiod zugeschrieben wird. Ganz oben der Olymp, der Sitz der Götter. Stammbäume sind erstellt, Funktionen und Eigenschaften verteilt, Hierarchien und Zuständigkeiten für Naturphänomene geklärt. Die Gottheiten agieren in diesem Kosmos einerseits durchaus irdisch, Eifersucht, Betrug, Ehebruch, Mord inklusive, andererseits eben irgendwo im Unfassbaren. Die Figur des Odysseus aber ist so



IN DER »ODYSSEE«, entstanden in einer Zeit, da der griechische Fernhandel zunimmt, spiegeln sich wohl auch die vielen Widrigkeiten, denen Seeleute auf den Ozeanen begegnen können. An einer felsigen Meerenge lauern auf Odysseus und seine Begleiter etwa zwei Ungeheuer. Das eine, Skylla, ein furchterregendes Monster, oft wie hier dargestellt mit dem Oberkörper einer Frau und etlichen Hundeköpfen, die ihm aus dem Leib wachsen, frisst ein halbes Dutzend Männer, als das Schiff die bedrohliche Stelle passiert



um 650 v. Chr. Odyssee



ODYSSEUS BEEINDRUCKT SELBST DIE GÖTTER



ATHENE (oben, Mitte), Tochter des
Zeus und Göttin der Weisheit, bewundert und
unterstützt Odysseus. Und hat so
Anteil daran, dass der Held sich gegenüber den
Göttern als Individuum behaupten kann

etwas wie die erste komplexe Darstellung menschlicher Charakteristika und Handlungsmuster – und damit eine Vorlage auch für die spätere abendländische Kultur- und Geistesgeschichte.

Noch im Altertum wird die Strahlkraft des Odysseus so gewaltig groß, dass man ihm ein Heiligtum auf Ithaka verehrt, seiner Heimatinsel in der „Odyssee“. Dass man ihm dort wohl auch Opfergaben darbringt, um an seiner Stärke, seiner Unbeirrbarkeit teilzuhaben. Und kaum ein wichtiger Denker nach Homer wird sich mehr mit dessen Zeit befassen, ohne über die „Odyssee“ zu räsonieren.

Dabei taucht die „homerische Frage“ schon bald nach Bekanntwerden des Werkes auf. Wozu über Jahrhunderte auch die Zweifel daran gehören, dass Homer, sollte es ihn denn tatsächlich gegeben haben, schon Verfasser eines anderen berühmten Werkes war: der „Ilias“, jener Tragödie vom Kampf der Götter und Heroen um die legendäre Stadt Troja, der von der Geschichtsschreibung auf das 13. oder 12. Jahrhundert v. Chr. datiert worden ist. Und doch: Die Bewunderung für den „göttlichen Homer“, wie ihn ein späterer griechischer Dichter nennen wird, ist auch stärker als alle Zweifel an der Urheberschaft von „Ilias“ und „Odyssee“. In der Nachwelt und bis heute wird sich kein anderer Name mehr finden, auf den die Epen zurückgeführt werden. Homer wird selber zum Mythos.

Die „Ilias“ ist eine Geschichte von Wut und Zorn, eine Ode an die Kriegerethik, eine Erzählung, die gleich von zwei kämpferischen Auseinandersetzungen berichtet; im Himmel wie auf Erden. Und schon hier, beim Kampf um Troja, spielt Odysseus eine entscheidende Rolle: Er ist derjenige, mit dessen List die zehnjährige Belagerung Trojas durch die Griechen, bei Homer noch Achaier genannt, in einer spektakulären Eroberung der Stadt endet. Er, Odysseus, ist es, der als Bettler verkleidet Erkundungen in der Stadt anstellt. Und vor allem er soll es gewesen sein, der den Bauch des mächtigen hölzernen Pferdes, ein vermeintliches Friedensgeschenk an die Trojaner, mit griechischen Elitekriegern füllen und in die Stadt gelangen lässt, um von innen die Tore zu öffnen und ihr Heer hineinzulassen. Die Griechen siegen.

Dabei hat Odysseus, der Trickreiche, der Kluge, eigentlich gar nicht mitkämpfen wollen. Hat seinen alten Vater Laertes, den einstigen König, hat seine Frau Penelope (in der „Odyssee“ stets Penelopeia genannt), hat seinen kleinen Sohn Telemachos auf der Insel Ithaka nicht verlassen wollen, um sich am Feldzug gegen die Trojaner zu beteiligen. Hat sich als Kriegsdienstverweigerer versucht, hat einen Ochsen und ein Pferd gemeinsam vor den Pflug gespannt, hat Salzkörner statt Samen auf seinen Feldern ausgesät, um sich als wahnsinnig gewordener Bauer zu tarnen. Bis ihm jemand den Sohn vor den Pflug legt, worauf Odysseus erschrocken anhält und sich zu erkennen gibt.

Wen also macht da der „göttliche Homer“ zum Mittelpunkt der „Odyssee“? Ein Schlitzohr, einen wendigen Charakter? Auch das. Aber vor allem erhebt er Odysseus zu einem Qualen aller Art überwindenden Kämpfer in noch so lebensbedrohlichen Situationen. Zu einem Mann, der zehn lange Jahre daran gehindert wird, nach dem Kampf um Troja den Weg zurück nach Ithaka zu finden. Er muss bereit sein zum Ertragen von Schmerzen, fähig zur Selbstüberwindung wie auch zu Täuschung und Verhüllung, durchsetzungsfähig, gewandt wie auch skrupellos.

Und vor allem: von Sehnsucht nach Frau und Sohn verzehrt, von Heimweh getrieben. Es ist wohl auch dieses Motiv, das die „Odyssee“ zu einem Herz-Schmerz-Drama macht, das nicht nur hochwohlmögende Denker beschäftigt. Sondern zur Vorlage wird für viele Erzählungen von der menschlichen Kraft, an einem großen Ziel festzuhalten, was immer sich auch in den Weg stellen mag.

Ein Motiv, das schließlich sogar auch die Götter beeindruckt. Später.

Denn zuerst soll er: leiden. Poseidon will es so, der Gott der Meere, weil ihn Odysseus unwissentlich erbost hat. Und solange der Grieche auf See heimwärts strebt, ist er in der Gewalt Poseidons, immerhin Bruder des Göttervaters Zeus. Auf Odysseus' Seite steht dagegen Athene, Göttin der Weisheit, der Strategie und des Kampfes, die immer wieder die Grenze zwischen dem Göttlichen und dem Irdischen durchbrechen wird, um dem von ihr bewunderten Sterblichen mit Ratschlägen zu helfen. Den Zorn des Meeresfürsten führt Homer wohl ein, um Odysseus zu einem Widersacher göttlicher Fügung machen zu können. Der Held ist damit ein neuer Typ in der Sagenwelt, nicht bloß Marionette himmlischer Entscheidungen. Die können ihm zwar Schicksalsschläge auferlegen und Naturgewalten entgegensetzen, seinen Aufstand dagegen, sein Ego aber nicht brechen.

Es ist dieser Menschenmann, der nach dem Abschied von Troja mit zwölf Schiffen

Richtung Heimat aufbricht und zunächst alles andere als eine Ruhmesstat vollbringt, wenn er in Thrakien die Stadt Ismaros plündert und „die Weiber und viele Güter“ unter seinen Männern verteilen lässt, von denen er aber dann 72 bei einem Gegenangriff verliert. „Böse Winde von Norden“ treiben die Überlebenden nach neun Tagen in das Fabelland der Lotophagen, wo sich eine neue Gefahr auftut: Wer von der dort gedeihenden Lotospflanze isst, verliert jedes Begehr, in die Heimat zurückzukehren. Odysseus, für den „nichts süßer (ist) als das eigene Vaterland“, muss einige seiner Gefährten mit Gewalt auf die Schiffe zurückbringen und dort festbinden lassen.

Es folgt ein noch exzessiveres Erlebnis der hin- und hergeworfenen Seefahrer. Im Land der Kyklopen, der einäugigen, „übergewaltigen, gesetzlosen“ Riesen, ist Odysseus mit zwölf seiner besten Männer gerade dabei, eine Höhle zu erkunden, als der Besitzer der dort eingespererten Ziegen und Schafe zurückkehrt. Statt sich den Schutzsuchenden gegenüber gastfreudlich zu zeigen, packt er zwei der Männer und schlägt sie „wie junge Hunde gegen die Erde“, zerschneidet sie „Glied für Glied“ und verschlingt sie, „nicht Eingeweide noch Fleisch noch markerfüllte Knochen“ übrig lassend.

Dann schlafst der Riese ein, nachdem er einen von Menschenhand nicht zu bewegenden Stein vor den Höhleneingang gewälzt hat. Odysseus erwägt, dem Kyklop sein scharfes Schwert „in die Brust zu stoßen, da wo das Zwerchfell die Leber umschlossen hält“. Dann aber besinnt er sich: Er braucht den Riesen noch für das Öffnen der Höhle, würde er doch sonst in ihr auf ewig eingesperrt sein. So spitzt er ein Olivenholz zu, groß wie ein „Mastbaum“, macht das weiterhin Männer verschlingende Monstrum betrunken und stößt ihm den über Feuer erhitzten Pfahl ins Auge; ihn drehend „wie wenn ein Mann einen Schiffs Balken anbohrt“.

Der erblindete, blutbesudelte, brüllende Kyklop wälzt den Stein vom Ausgang weg, setzt sich aber davor, um Odysseus und seine Männer bei der Flucht ergreifen zu können. Doch die binden einige der Schafe zusammen, krallen sich unter den Bauch der hungrig nach draußen strömenden Tiere – und entkommen so dem Griff des Riesen.

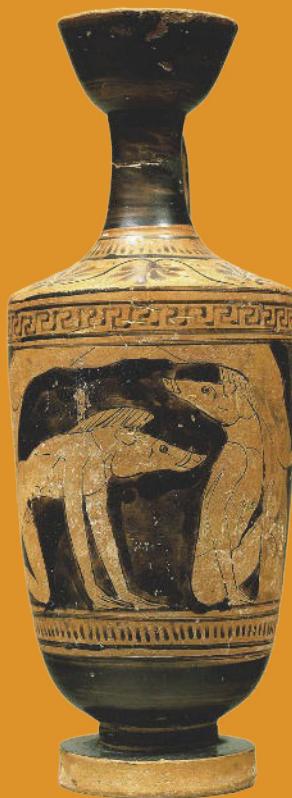
Und wie um das Leiden des Titelhelden zu mehren, sind Odysseus und seine Gefährten immer wieder ihrem Ziel nahe – um nur in neue Widrigkeiten zu geraten. So kündigt sich ein scheinbar gutes Ende zunächst auf der Insel des Aiolos an, einem Götterliebling, an den die Herrschaft über die Winde delegiert worden ist. Aiolos ist Odysseus gewogen, verpackt ihm all jene Winde in die Haut eines geschlachteten Rindes, die ihn nicht nach Ithaka treiben könnten, lässt nur den Westwind frei, der den Heroen endlich nach Hause bringen soll. Nach neun Tagen und Nächten auf See ist Odysseus der Heimat ganz nahe, als ihn der Schlaf übermannt – und er Opfer der Gier seiner Gefährten wird. Sie vermuten

EINE DER DRAMATISCHSTEN EPISODEN

der Irrfahrt entfaltet sich im Land der Kyklopen. Als Odysseus dort eine Höhle erkundet, taucht überraschend einer der einäugigen Riesen auf, verschlingt zwei Gefolgsleute des Griechen und versperrt den Weg nach draußen. Nur mit äußerstem Mut und Einfallsreichtum gelingt Odysseus die Flucht – nachdem er dem Kyklop einen im Feuer gehärteten Holzpfeil ins Auge gerammt hat







MIT EINEM KRAUT verwandelt Kirke, die Tochter des Sonnengottes Helios, einige Männer von Odysseus in Schweine (hier auf einem Ölgefäß gezeigt). Der Anführer droht daraufhin der Zauberin, sie zu töten. Doch Kirke bekneift, umgarnt den Helden mit süßen Worten und Taten, verleitet ihn schließlich sogar zu einer Liebesbeziehung. Ein Jahr verbringt Odysseus auf ihrer Insel – bis er, begleitet von Ratschlägen der Kirke, erneut in See sticht

in der Rinderhaut Gold und Silber, öffnen sie, die Winde fahren heraus und treiben die Schiffe einmal mehr in weit entfernte Gewässer.

Wieder strandet die Schicksalsgemeinschaft auf einer von Riesen bewohnten Insel, wieder verliert Odysseus viele seiner Begleiter, und erstmals gerät er in die Fänge einer Frau. Es ist Kirke auf der Insel Aia, Tochter des Sonnengottes Helios, eine Zauberin. Kirke bewirkt einige von Odysseus' Männern mit einem Kraut, das sie in Schweine verwandelt. Vom Götterboten Hermes vor Kirke gewarnt und mit einem Mittel gegen das Zauberkraut ausgestattet, widersteht Odysseus der Verwandlung und droht, Kirke zu töten. Doch sie wirft sich ihm zu Füßen, flötet ihm ihre Bewunderung ein, beteuert, sie erkenne ihn, seine Ankunft sei ihr geweissagt worden – und sagt: „Lass uns beide sogleich auf unser Lager steigen, dass wir, in Lager und Liebe vereinigt, zueinander Vertrauen fassen!“ Und er tut es. Lässt sich bezirzen und verwöhnen. Lässt sich waschen, salben und ölen, genießt die Anmut edler Decken und Linnen, silberner Krüge mit „honigsinnigem“ Wein.

Bei Kirke lässt es sich Odysseus ein Jahr lang gut ergehen. Bis er sie anfleht, ihm die Rückkehr zu seiner Frau, seiner Insel endlich zu ermöglichen. Und Kirke willigt ein. Bereitet ihn sogar auf die Gefahren vor, die ihm bei der Heimfahrt nach Ithaka noch drohen werden: auf den Lockgesang der Sirenen, auf den Engpass zwischen den beiden Seeungeheuern Skylla und Charybdis. Beidem entrinnt die fantastische Reisegesellschaft zwar, aber als sie daraufhin die Insel des Sonnengottes Helios erreicht, kommt neues Unheil über sie; selbst verschuldetes.

Odysseus nimmt seinen Begleitern das Versprechen ab, die Herden des Helios, die „schönen breitstirnigen Rinder und die vielen fetten Schafe“, nicht anzurühren. Doch genau dies tun die von Hunger getriebenen Männer. Der göttliche Zorn darüber offenbart sich in einem Schreckenszeichen: Die Häute der getöteten Tiere kriechen umher, das Fleisch an den Bratspießen brüllt. Schlimmer noch: Ein Sturm lässt das Schiff auf Odysseus' Flucht von der Insel des Helios auseinanderbrechen. Sein Steuermann wird vom Mast erschlagen, die anderen Gefährten werden über Bord geschleudert und ertrinken. Nur Odysseus überlebt, schnürt Kiel und Mastbaum zusammen, klammert sich daran – und erreicht nach neun Tagen in der „Salzflut“ die Insel Ogygia.

Es ist der Beginn einer sieben Jahre währenden Gefangenschaft in den Händen der Nymphe Kalypso. Sieben Jahre lang wird sich Odysseus nach Frau und Sohn auf Ithaka sehnen, wird immer wieder seufzend und weinend am Ufer sitzen, so sehr ihm die „furchtbare“ Kalypso auch „sorgsam Liebes“ antut, ihn immer wieder in ihr Bett holt, ihn ernährt, ihm verspricht, ihn unsterblich zu machen. Und so schön die Insel auch ist, ein Gefängnis mit duftenden Zedern und Zypressen,

vielen Quellen, kräftigen Weinstöcken, weichen Wiesen und einer bunten Vogelwelt, umgeben vom „veilchenfarbenen Meere“.

Der Götterbote Hermes überbringt der Nymphe Kalypso schließlich den Befehl, Odysseus freizulassen. Und sie spürt „Erbarmen“ statt „Eisen“ in ihrer Brust. Nach einer letzten gemeinsamen Nacht in der Höhle stattet sie den unfreiwilligen Liebhaber mit Werkzeug zum Bau eines Floßes aus, mit Tüchern für ein Segel, badet ihn, hüllt ihn in „duftende Kleider“ ein. Und lässt ihn los.

Am 18. Tag der einsamen Segelreise hält Poseidon die nächste Prüfung für Odysseus bereit. Er ist der Vater des von Odysseus geblendenen Kyklopen. Der Herrscher über das Meer lässt es dunkel werden und türmt das Wasser zu tosenden Walzen auf. Der Mast zerburst, das Ruder wird Odysseus aus den Händen gerissen, er geht über Bord, erklimmt mit letzter Kraft die Hölzer des Floßes. Bis der Sturm auch diese wie „einen Haufen durrer Spreu“ aufwirbeln lässt. Odysseus schwimmt verzweifelt, als Athene den Winden befiehlt, sich zu beruhigen und den Wellen, ihn an Land zu den friedlichen Phaiaken zu tragen. Nackt, geschunden am ganzen Körper, atemlos schleppt sich Odysseus in einen Wald, bevor Athene dem Ermatteten „einen Schlaf auf die Augen“ gießt.

Der Held erwacht als erbarmungswürdiger Gestrandeter. Mit einem Zweig vor der „Scham des Mannes“, Furcht in seinen Gliedern, wagt sich Odysseus kaum zwischen den Bäumen hervor. Den von der Tochter des Phaiaken-Königs geschickten Mägden, die den Fremden waschen und kleiden sollen, zeigt sich der Kämpfer und Sieger vor Troja als verschüchterter Ankömmling, der sich vor den „flechteschönen Jungfrauen“ nicht entblößen mag. Doch wieder kommt ihm die Göttin Athene zu Hilfe, die ihm „Anmut über Haupt und Schultern“ gießt und den Mägden sagt, welch großartige, ja ebenfalls göttliche Gestalt sie da vor sich haben.

Odysseus wird zum Sitz des Herrschers geleitet, sieht goldene Türen, edle Skulpturen, kunstreiche Gewebe, glänzende Früchte in einem paradiesgleichen Garten. Darf sich ausführlich ausschütten über das bisher Erlebte vor einem ergriffenen Publikum. Schafe, Schweine und Rinder werden aufgetischt, Sänger treten auf, bis der zärtelnde Odysseus Tränen der Rührung unter einem ihm gereichten purpurnen Mantel zu verstecken versucht.

Die Phaiaken kommen ihrem Ruf als gastfreundliches Volk ausgiebig nach. Wollen allerdings, dass der Fremde anderen davon berichten wird, wie gut dieses für seinen Schiffbau berühmte Volk auch im Tanz und im Gesang sein kann. Und bei sportlichen Wettkämpfen. Die besten Läufer, Springer, Werfer, Ringer demonstrieren vor Odysseus ihre Fähigkeiten, bis auch er aufgefordert wird, sich zu beweisen. Ist er doch schließlich „an

ENG VERWOBEN sind die Erlebnisse von Odysseus mit unzähligen großen und kleinen Charakteren aus der griechischen Mythologie, immer wieder verbindet sich Irdisches mit sagenhaften, wundersamen Geschehnissen. Noch kurz vor seiner endgültigen Abreise vom Eiland der Kirke fährt Odysseus etwa ins Reich der Toten und trifft dort den Schatten des legendären Sehers Teiresias (links unten sein grauhaariges Haupt), der ihn davor warnt, den Sonnengott Helios zu erzürnen

ER REIST SOGAR INS
TOTENREICH



ALLEIN SIEBEN JAHRE verbringt Odysseus (links) in einer Art goldenem Käfig, als Gefangener und unfreiwilliger Geliebter der Nymphe Kalypso (rechts). Die ganze Zeit erfüllt von Sehnsucht nach Frau und Sohn in Ithaka, wird der Held schließlich von den Göttern erlöst: Kalypso muss ihn freigeben



Wuchs nicht schlecht: an Schenkeln und Schienbeinen und beiden Armen darüber“. Wenn auch „gebrochen durch viele Übel“.

Und so wandelt sich der schamhafte Gestrandete vor den herbeigeströmten Schaulustigen wieder in einen vollmundigen Streiter. „Aufgereizt hast du mich“, wirft er einem ihn provozierenden Kämpfer entgegen, ergreift eine steinerne Wurfscheibe, um sie weit über die Köpfe der staunenden Menge zu schleudern. Und angeberische Worte folgen zu lassen: Mit dem Wurfspieß reiche er weiter als jeder andere mit Pfeil und Bogen, mit der Faust lasse er sich von niemandem übertreffen. Bis die Phaiaken andächtig schweigen. Und Odysseus' Abfahrt vorbereiten. Nicht ohne alle möglichen Schätze in seinem Reisegepäck zu verstauen. Er soll sie in bester Erinnerung behalten.

Der dankbare Odysseus fällt in einen süßen Erschöpfungsschlaf, während ihn kräftige Männer nun endlich in Richtung Heimat rudern. Und als Eos, die Göttin der Morgenröte, ein erstes Licht auf die Erde wirft, legen die Phaiaken den immer noch dämmern den Odysseus sanft an den Ufern von Ithaka nieder. Nach zehn Jahren vor Troja, nach zehn Jahren auf dem Meer und auf fremden Inseln: Endlich, endlich ist er zurück!

Odysseus, in einem Nebel aufwachend, erkennt sein Ithaka nicht wieder, fürchtet, erneut unter „Unbändige und Wilde“ geraten zu sein – bis Athene, diesmal in Gestalt eines zarten jungen Mannes vor ihn tretend, ihn beruhigt. Ja, dieses sei seine Heimat, seine Insel!

Dann offenbart sich ihm die Göttin und erläutert gleich noch ausführlich den Grund ihrer Beschützerrolle für Odysseus, auch wenn sie mit einer Moralpredigt beginnt, die allerdings so klingt, als schimpfe eine stolze Mutter ihren geliebten Sohn. „Du Schlimmer, Gedankenbunter, Unersättlicher an Listen“, hebt Athene an, um dies sogleich in das Lob zu wenden, sei er doch „unter den Sterblichen allgemein der weitaus Beste an Rat und Worten“. So wie sie selber „unter allen Göttern berühmt durch Klugheit und Listen“ sei. Eine Seelen-

verwandtschaft, die der mythische Dichter Homer da kreiert. Auch wenn selbst das nicht zu einem nunmehr schnellen Happy End führen wird.

Denn erst noch sind da all jene, die nicht mehr mit der Rückkehr des Odysseus gerechnet haben: Die männliche Elite der Insel, die „Freier“, die es sich am Hofe des verschollenen Königs so gut gehen lassen, als gehöre ihnen dessen Hinterlassenschaft bereits. Die über alles herfallen, was die Herden, Gärten und Küchen des Königs hergeben und Odysseus' Besitz mit ihren Ausschweifungen verprassen. Und schlimmer noch: die Penelope, Odysseus' Frau, bedrängen, endlich einen von ihnen zu heiraten. Und das erfordert Rache.

Rund die Hälfte seines Werks widmet der Verfasser der „Odyssee“ der Zeit nach der Rückkehr des Odysseus. Zeichnet dessen Gefühligkeit, dessen Dankbarkeit gegenüber den „niederen“ Klassen, aber auch dessen Misstrauen gegenüber der eigenen Frau, der er sich deshalb erst einmal nicht zu erkennen gibt, und nicht zuletzt dessen Killergene.

Die tödliche Rache des Odysseus. Recht und Ordnung will er wieder herstellen, Frau, Eigentum und Macht zurückverlangen. Selbst mit 300 Männern will er es aufnehmen, wenn ihm die Göttin beiseitesteht. Und das verspricht sie. Nur solle er zuerst zum Schweinehirten Eumaios gehen, einem armen Mann, auf dessen Loyalität er sich verlassen könne. Dass dies stimmt, sieht Odysseus, als er miterlebt, wie Eumaios voller Liebe und Rührung Telemachos, den Sohn des Odysseus, in die Arme schließt. Der, von Athene einst auf die Suche nach seinem Vater geschickt, dann von ihr mit der Nachricht ausgestattet, dass der Langersehnte auf Ithaka wieder aufgetaucht sei, ist zurückgekehrt von einer ebenfalls jahrelangen und abenteuerlichen Suche.

Odysseus tritt vor Telemachos. Beide ertrinken fast in einem Tränenstrom. Als sie sich gefasst haben, planen sie die Ermordung der Freier. 114 sind es genau, mit denen sie es aufnehmen wollen, 114 „Bösgesinnte“, die Penelope bedrängen und Telemachos nach dem Leben trachten.

Auch Mutter und Sohn begegnen sich endlich wieder, während Odysseus, von Athene in einen Bettler verwandelt, zunächst unerkannt Erkundungen am Königssitz anstellen kann. Die Selbstniedrigung, die die Göttin dem Odysseus als Camouflage empfohlen hat, lässt den Rückkehrer noch einmal zum Opfer von Arroganz und Verachtung aufseiten der Freier werden. „Herumtreiber“, „Abfallvertilger“ könnte man hier nicht brauchen, schimpfen sie ihn, diese „Plage“, die den Edlen den Appetit verderbe. Zugleich muss Odysseus miterleben, wie die lüsternen Männer Penelope mit Prachtgewändern und edlem Schmuck aller Art beschcken, um zu ihr ins Bett steigen zu dürfen.

Dann endlich kommt es zu einem ersten Treffen von Odysseus mit Penelope. Sie, die ihren in einen Bettler verwandelten Mann nicht er-

INSGESAMT ZWEI DEKADEN – mit den zehn Jahren, die die Kämpfe gegen Troja gedauert haben – warten seine Gemahlin Penelope (rechts) und sein inzwischen erwachsener Sohn Telemachos (links) auf Odysseus. Als der verschollene König endlich zurückkehrt, bleibt er zunächst inkognito. Und muss mitansehen, wie einflussreiche Männer sein Vermögen verprassen, seine Gattin bedrängen. Er sinnt auf Rache

HEIMWEH TREIBT IHN ZU DEN
LIEBSTEN





GEMEINSAM MIT SEINEM SOHN metzelt Odysseus (links) die anmaßenden Männer in einer Orgie der Gewalt nieder, Pfeil um Pfeil um seinem Bogen feuert er auf die Verhassten ab. Nur eine abermalige Intervention der Götter verhindert, dass diese Abrechnung weiteres Blutvergießen durch eine Revanche der Familien der Getöteten nach sich zieht. Von nun an herrscht Frieden in der Heimat des zurückgekehrten Königs

kennen kann, offenbart ihm das ganze Leiden ihrer über 20 Jahre währenden Wartezeit. Sie schmelze dahin in ihrem Herzen, und immer schwieriger werde es für sie, sich der Freier zu erwehren. Allein drei Jahre lang habe sie die anstürmenden Männer mit der Geschichte aufgehalten, vor einer Hochzeit gebiete es die Pietät, dass sie zunächst noch das Leichtentuch weben müsse für den anstehenden Tod ihres Schwiegervaters Laertes. Sie habe tagsüber daran gearbeitet, um es nachts im Schein einer Fackel wieder aufzutrennen, damit es nie fertig werde. Bis sie von ihren Mägden verraten worden sei.

Da endlich versichert Odysseus seiner Frau, ohne sich zu erkennen zu geben, dass er von der Wiederkehr ihres Mannes wisse. Was aber noch nicht das Ende des Versteckspiels ist. Erst will er die an den Wänden hängenden Speere und Schilder heimlich in ein Versteck bringen lassen. Erst will er herausfinden, welche der Mägde mit den Freiern ins Bett gegangen sind und seine Frau verraten haben. Auch will er vermutlich Penelope prüfen.

Seine Frau aber, am Ende ihrer Kraft, den Freiern zu widerstehen, ruft schließlich einen Wettkampf aus. Wem es gelingt, mit dem von Odysseus zurückgelassenen Bogen einen Pfeil durch die Ösen von zwölf aufgestellten Axtstielen hindurchzuschießen, dem wird sie sich ergeben. Wie sie vielleicht gehofft haben mag, hat jedoch keiner der Männer die Kraft, den Bogen auch nur zu spannen. Da tritt der zum Bettler verwandelte Odysseus vor die Versammlung und greift den Bogen. Mühelos jagt er den Pfeil durch alle zwölf Öffnungen in den Äxten.

Es ist das Finale. Odysseus reißt sich die Lumpen vom Leib und lässt einen ersten Pfeil in die Kehle eines der Freier fahren, der gerade seinen Schrecken mit einem Schluck Wein lindern will. „Hunde!“, schreit Odysseus, „da meintet ihr, ich würde nicht mehr zurück vom Gau der Troer nach Hause kehren. Jetzt sind die Schlingen des Verderbens über euch allen aufgehängt!“ Den vergeblich nach Waffen suchenden Freiern treiben Odysseus, sein Sohn und deren treue Knechte nun einem nach dem anderen Pfeile in die Brust, metzeln sie mit der „erzbeschlagenen Lanze“ nieder, bis sie „übereinander hingeschüttet“ in ihrem Blut vor ihnen liegen.

Ein orgiastisches Töten, dem auch zwölf Dienerinnen der Penelope zum Opfer fallen, die heimlich auf die Seite der Freier gewechselt waren.

Jetzt erst erfährt Penelope, die all das verschlafen hat, von der Rückkehr des Odysseus. Nach einer tränenreichen Begrüßung fallen die beiden in eine Liebesnacht. Und damit diese möglichst lange währt, gebietet die Göttin Athene der Göttin der Morgenröte, Eos, sich noch eine Weile zurückzuhalten mit dem Verschicken erster Strahlen. Odysseus' Begegnung mit seinem verhärmten Vater Laertes, den er bald darauf ermattet

und heruntergekommen bei mühseliger Gartenarbeit vorfindet, wird zu einer ähnlich anrührenden Geschichte – und das glückliche Ende könnte komplett sein, wären da nur nicht die Revanchegelüste der Verwandtschaft der Freier.

Der nächste Krieg? Er wird vermieden. Zeus an oberster Stelle ist es, der seiner Tochter Athene ihren Wunsch erfüllt, nunmehr alles Blutvergießen zu beenden. Die Bewohner Ithakas, so erklärt er ihr, „sollen einander befreundet sein wie vorher, und es soll Reichtum und Friede in Fülle sein.“ Dies verkündet Athene dann mit dröhnender Stimme. Die Familien der Hingemetzelten fügen sich.

Ein höchster göttlicher Befehl, der schließlich auch den Furor des Odysseus besänftigt. Immer noch will der um sich schlagen, als ihm ein Blitz von Zeus direkt vor die Füße kracht. Und er gehorcht.

Und es wird Friede.

Als Lobgesang auf die Tüchtigkeit, die Stärke, die Gewandtheit und Leistungsfähigkeit eines Sterblichen wird die „Odyssee“ in die Geschichte eingehen. Als Ode auf einen Unverwüstlichen, der an seiner Ehefrau festhält, so sehr er auch als *homme à femmes* in anderen Betten liegt. Als Hommage an einen Streiter, der dem Einfluss der Götter zwar nicht ausweichen kann, der aber mindestens eine Gestalt aus dem überirdischen Kosmos, Athene, derart beeindruckt, dass sie ihm hilft, an Autonomie und eigener Moral zu gewinnen.

Am Ende steht die Belohnung. Odysseus erhält zurück, was ihm zusteht; wie ein Rache Gott beendet er den Hausfriedensbruch auf Ithaka. Eingebettet ist das alles in ein Opus magnum, in dem nicht weniger als 467 Namen und Schauplätze

VERKLEIDET ALS BETTLER verschleiert Odysseus nach der Rückkehr zunächst seine Identität. Seine einstige Amme, die ihn beim Waschen seiner Füße an einer alten Narbe erkennt, muss das Geheimnis für sich behalten. Als nach dem blutigen Finale schließlich auch Penelope des Gatten gewahr wird, folgen Tränen des Wiedersehens und eine Liebesnacht. Es ist unter anderem diese Bandbreite der Erfahrungen, von roher Gewalt bis zu zarter Emotion, die die Strahlkraft des Epos begründet



LITERATURTIPPS**BERNHARD ZIMMERMANN**

»**Homers Odyssee – Dichter, Helden und Geschichte**«

Wie ein frühes Meisterwerk der Weltliteratur entstand
(C. H. Beck).

HOMER /**WOLFGANG SCHADEWALDT**

»**Die Odyssee**«

Noch immer herausragende Prosa-Übersetzung des Epos durch den Altphilologen (Rowohlt Taschenbuch).



»**Heinrich Schliemann: Der Mythenjäger**« (aus **GEOEPOCHE** Nr. 123) über die Suche nach Troja und die Wirkmacht der homerischen Epen auf www.geo-epoch.de

IN KÜRZE

Vermutlich im 7. Jahrhundert v. Chr. entsteht mit der »Odyssee« einer der Urtexte der westlichen Kultur. Das Epos erzählt viel über die griechische Sagen- und Götterwelt, aber auch über einen menschlichen Helden, der sich in ihr bewährt und beweist. Mit seiner komplexen Handlung, seiner moralischen und emotionalen Tiefe inspiriert es seither Literatur, Kunst und Philosophie.

aufzutreten und viele recht konkrete Verweise auf Kultur und Handwerk, Architektur, Landwirtschaft und Seefahrt, nicht zuletzt auch auf Bauern- und Händlergesellschaft und die Rolle der Frau in der sogenannten homerischen Zeit.

So wird die „Odyssee“ nach der „Ilias“ zum Kern eines antiken Bildungskanons. Und zu einem Heimkehrer-Märchen zugleich, dem es nicht schadet, dass bis auf die Insel Ithaka und einige weitere Orte alle späteren Lokalisierungsversuche der verschiedenen Schauplätze scheitern oder im Nebel von Vermutungen bleiben. Ein Mythos braucht weder Logik noch Beweise, er wäre sonst keiner.

Dass mit der Figur des Odysseus ein Charakter gezeichnet wird, dem eine so große Bandbreite von eigenständigen Verhaltensweisen und Gefühlen zur Verfügung steht, sämtliche Stufen zwischen Sensibilität und Brutalität, zwischen Gefügigkeit und Jähzorn, wird von der Nachwelt als eine Art Urbild des Menschen verstanden. Als eine Probe auf Verstand und Klugheit, als Selbstfindungsprozess und Sinnbild einer Reise ins menschliche Innere. Auch Weinseligkeit und Erotik spielen dabei eine Rolle, von Prunksucht wie Jämmerlichkeit wird erzählt, von Wissensdurst wie Depression, von männlichem Konkurrenzkampf und weiblicher Fürsorge, von Dummheit wie Ehre. Und bis hin zu der Botschaft, vom Äußeren nicht auf den Kern eines Menschen schließen zu dürfen, was das Verkennen des in Bettlergestalt auftretenden Odysseus zeigen soll, hat das große Werk auch eine Menge Moral bereit.

Vom antiken Griechenland hat die „Odyssee“ deshalb bald eine eigene Reise angetreten. Hat etwa im dritten vorchristlichen Jahrhundert Sprach- und Literaturwissenschaftler im ägyptischen Alexandria ebenso gefesselt wie ab dem 17. Jahrhundert französische Übersetzer und Denker, hat Rousseau oder Voltaire genauso interessiert wie viel früher schon den Dichter Sophokles. Hat Dante und Seneca beschäftigt, Goethe, Schiller und Nietzsche; und bis nahezu in die Gegenwart Schriftsteller wie Robert Walser und Elias Canetti, Bertolt Brecht und Erich Fried oder die Philosophen Horkheimer und Adorno.

Inspiration ist die „Odyssee“ auch James Joyce für seinen Roman „Ulysses“, der 1922 erscheint und es zu Weltberühmtheit bringt. Fotografen wie der Österreicher Erich Lessing haben sich an einer „Odyssee“ mit der Kamera versucht, Komponisten wie Claudio Monteverdi und Georg Friedrich Händel haben Motive aus der „Odyssee“ in Opern bearbeitet. Monumentalfilme und TV-Serien erinnern an Homer, Metal-Bands und Theaterkompanien; Werke der Malerei, von Tischbein über Turner bis Corinth.

Und so ist die Reise des Helden Odysseus zu einem Stück Weltkultur geworden und auch nach 2700 Jahren noch immer nicht ganz vorüber. ◇

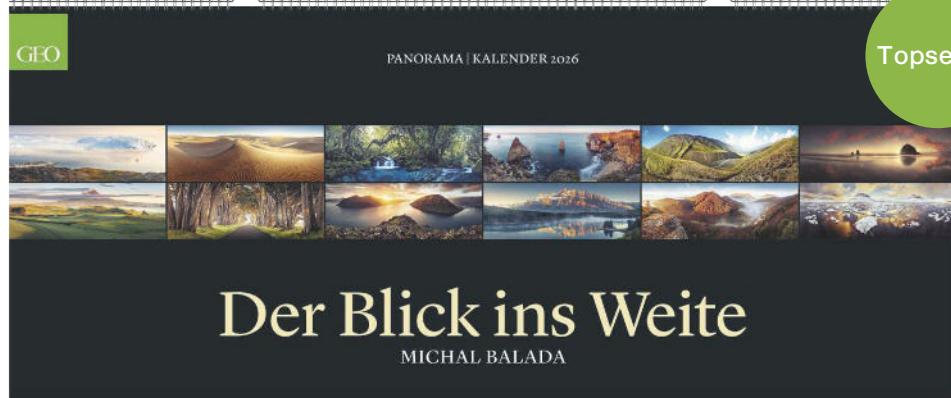
Jetzt verlängert: Bis zum 31.12.25 bestellen und 10% Abonnentenrabatt sichern!

Entdecken Sie die neuen GEO Kalender 2026.

Motiv aus „Der Blick ins Weite“



GEO Panorama-Kalender
„Der Blick ins Weite“



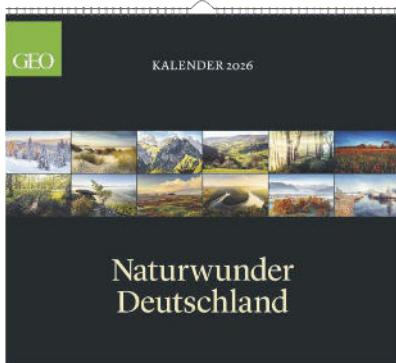
Topseller!

Der Blick ins Weite

MICHAL BALADA

Beim Betrachten der umwerfend schönen Landschaftsfotografien des preisgekrönten Fotografen Michal Balada regt sich vor allem eins: Fernwehl! Zwölf seiner atemberaubenden Aufnahmen präsentiert dieser Kalender im legendären GEO-Panorama-Großformat.

Maße: 137 x 60 cm
Best.-Nr.: G729456
Preise: € 119,00 (D/A),
Fr. 119,00 (CH)



GEO Kalender „Naturwunder Deutschland“

Wer Anregungen für Reisen in die Nähe sucht, wird in diesem Kalender garantiert fündig: Ob zu einer natürlichen Wellness-Landschaft auf Borkum, zu sonnendurchfluteten Streuobstwiesen im Odenwald oder himmelhohen Bergpanoramen bei Oberstdorf.

Maße: 60 x 55 cm
Best.-Nr.: G729462
Preise: € 59,00 (D/A),
Fr. 59,00 (CH)



GEO Klassiker-Kalender „Traumpfade“

Schritt für Schritt in die Idylle: Mit diesem Kalender wandelt der Blick auf den Traumpfaden dieser Erde. Die Wege führen etwa durch einen magischen Olivenwald auf Korfu, an der atemberaubenden Küste Südafrikas entlang oder über die pittoresken Höhen der Dolomiten.

Maße: 60 x 55 cm
Best.-Nr.: G729463
Preise: € 59,00 (D/A),
Fr. 59,00 (CH)

Jetzt bestellen unter geoshop.de/kalender
oder +49 40 42236427

(Bitte geben Sie immer den Aktionscode an: G00221)

IMPRESSIONUM

VERLAG: Gruner + Jahr Deutschland GmbH,
Koreastraße 7, 20457 Hamburg,
Postanschrift: Brieffach 24,
20444 Hamburg

Eingetragen beim Amtsgericht Hamburg
unter der Registernummer HRB 145255 und
vertreten durch die Geschäftsführung
Ingrid Heisserer und Christian Behr.
Umsatzsteuer-ID: DE 310194027

REDAKTION: RTL News GmbH,
Koreastraße 7, 20457 Hamburg,
Internet: www.geo.de/epoch

CHEFREDAKTION: Jürgen Schaefer, Katharina Schmitz
MANAGING DESIGNERIN: Tatjana Lorenz

GESCHÄFTSFÜHRENDE REDAKTEURIN: Maike Köhler
TEXTREDAKTION: Jens-Rainer Berg, Kirsten Bertrand,
Insa Bethke, Dr. Anja Fries (Konzept dieser Ausgabe),
Dr. Mathias Mesenhöller, Joachim Telgenbücher,
Johannes Teschner, Rebecca Wegmann

BILDREDAKTION: Julia Franz, Christian Gargerle
GRAFIK: Frank Strauß

VERIFIKATION: Alice Passfeld, Stefan Sedlmair
Freie Mitarbeit: Dr. Fabian Klabunde, Svenja Muche

SCHLUSSTEXTREDAKTION: Dirk Krömer, Antje Wischow

HONORARE/SPESEN: Andrea Gora-Zysno,

Daniela Klitz, Katrin Schäfer,

Carola Scholze, Katrin Ullrich

VERANTWORTLICH FÜR DEN

REDAKTIONELLEN INHALT:

Jürgen Schaefer, Katharina Schmitz

CHIEF PRODUCT & REVENUE OFFICER:

Johannes Vogel

SENIOR PRODUCT MANAGER: Saskia Schröder
ANZEIGEN: Ad Alliance GmbH, Picassoplatz 1,

50679 Köln, Arne Zimmer (verantwortlich)
Es gilt die aktuelle Preisliste.

Infos hierzu unter www.ad-alliance.de

VERTRIEB: DPV Deutscher Pressevertrieb,
Sales Direction: Swetlana Hain

MARKETING: Stefan Bromberg (Leitung),
Siri Henkel (Managerin)

PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT:

Bettina Klausner (Leitung), Michelle Wilbois

HERSTELLUNG: G+J Herstellung,

Heiko Belitz (Ltg.), Oliver Fehling

Druckvorstufe: Mohn Media

MohnDruck GmbH, Gütersloh

Druck: P/mint Sp. z o.o., Wyszków

LIZENZEN: BRANDS Licensing by G+J:

Siegel und Sonderdrucke,

Koordination: Isabella Kamauf,

E-Mail: katharina.suhr@rtl.de

DVD: Barbara Baltes

SYNDICATION: Picture Press,

E-Mail: sales@picturepress.de

Heftpreis: 14,00 Euro (mit DVD: 19,50 Euro)

ISBN: 978-3-652-01530-1;

978-3-652-01536-3 (Heft mit DVD)

ISSN: 1861-6097

© 2025 Gruner + Jahr Deutschland GmbH

Bankverbindung: Deutsche Bank AG Hamburg,

IBAN: DE 30 2007 0000 0032 2800 00,

BIC: DEUTDEHH

GEO-LESERSERVICE

FRAGEN AN DIE REDAKTION

E-Mail: briefe@geo-epoch.de

BESTELLADRESSE FÜR GEO-BÜCHER, GEO-KALENDER, SCHUBER ETC.

Anschrift: GEO-Versand-Service,
74569 Blaufen

Telefon: +49 / 40 / 42 23 64 27

Telefax: +49 / 40 / 42 23 66 63

E-Mail: guj@sigloch.de

ABONNEMENT- UND

EINZELHEFTBESTELLUNG

Online-Kundenservice:

www.geo.de/epoch

Telefon: 0049 / 40 / 55 55 89 90

Service-Zeiten: Mo–Fr 7.30 bis 20.00 Uhr,

Sa 9.00 bis 14.00 Uhr

Postanschrift: GEOEPOCHE Kundenservice,
20080 Hamburg

Preise Jahresabonnement:

98,00 € (D), 108,50 € (A), 154,00 sfr (CH)

mit DVD:

129,00 € (D), 145,50 € (A), 217,00 sfr (CH)

Studentenabonnement:

58,80 € (D), 65,10 € (A), 92,40 sfr (CH)

mit DVD:

81,20 € (D), 94,50 € (A), 138,60 sfr (CH)

Preise für weitere Länder auf Anfrage erhältlich

USA: GEOEPOCHE

is published by Gruner + Jahr Deutschland GmbH

K.O.P.: German Language Pub.,

153 S Dean St, Englewood NJ 07631.

Periodicals Postage is paid at Paramus NJ 07652.

Postmaster: Send address changes to

GEOEPOCHE, GLP, PO Box 9868, Englewood NJ 07631

KANADA: Sunrise News,

47 Silver Shadow Path, Toronto, ON, M9C 4Y2,

Tel.: +1 647-219-5205,

E-Mail: sunriseorders@post.com

**Alle Fakten und Daten in dieser Ausgabe
sind vom Verifikationsteam von GEOEPOCHE
auf ihre Richtigkeit überprüft worden.**

BILDNACHWEIS NACH SEITEN

Anordnung im Layout: l.= links, r.= rechts, o.= oben, m.= Mitte, u.= unten

Titelbild: Odin, der Göttervater der nordischen Mythologie, im Angesicht des Fenriswolfs; Szene aus dem Weltenbrand Ragnarök, illustriert von Tim Möller-Kaya für GEOEPOCHE.

Rückseite: griechisches Trinkgefäß mit der Darstellung einer zaubermächtigen Sirene, dargestellt als Vogel mit Frauenkopf (Süditalien, spätes 4. Jahrhundert v. Chr.)

TITEL: Tim Möller-Kaya für GEOEPOCHE

EDITORIAL: Chantal Alexandra Pilsl & Cora Trinkaus für GEOEPOCHE: 3 o.

INHALT: Artur Debatt/Getty Images: 4 o. l.; Luis Castaneda/mauritius images; swissmediavision/Getty Images: 4 o. r.; fine art images/Interfoto: 4 m.; NPL – DeA Picture Library/Bridgeman Images: 4 u. l.; The New Art Gallery Walsall: 4 u. r.; Bridgeman Images: 5 o.; Tim Möller-Kaya für GEOEPOCHE: 5 m.; Daguerreotype by Hermann Blow: 5 u.

MYTHISCHE ORTE: Heiko Specht/laif: 6/7; ClickAlps/lookphotos: 8/9; Artur Debatt/Getty Images: 10/11; Morey Milbradt/Alamy/mauritius images: 12/13; iStockphoto/Getty Images: 14/15; Michael Anton Kraus – stock.adobe.com: 16/17; Matias Delacoux/AP Photo/picture alliance: 18/19; Chanchai Panichpattanakij/Getty Images: 20/21; Berthold Steinhlilber/laif: 22/23

DER WUNDERBARE ANBEGINN DER DINGE: Luis Castaneda/mauritius images; swissmediavision/Getty Images: 24/25; National Museum of Australia: 27; iStockphoto/Getty Images: 28/29; imago images: 31; © 2025 Kunstauktionshaus Zemanek-Münster: 32/33; Wolongshan Photography/Getty Images: 34/35; robertharding/imago images: 37; Private Collection, New South Wales/carters.com: 38/39; Matthew Abbott/Panos Pictures/Visum: 40

Die ÜBERWINDUNG DES TODES: NPL – DeA Picture Library/Bridgeman Images: 42; Musée du Louvre: 45

Die Irrfahrten des Odysseus: fine art images/Interfoto: 46/47; Artokoloro/Imago images: 48; The Trustees of the British Museum: 49; Hervé Lewandowski/Grand PalaisRmn/bpk: 50/51; Erich Lessing/akg-images: 52, 56, 59, 60/61, 64, 66; G. Dagli Orti/De Agostini Picture Library/akg-images: 55; Gianni Dagli Orti/Shutterstock: 57; Granger, NYC/Interfoto: 63

Eine Chronologie der Erzählungen: CPA Media/Imago images: 71; Manuela Schreiner/Archäologisches Landesmuseum Baden-Württemberg/bpk: 72; Landesamt für Denkmalpflege im RP Stuttgart/Museum Ulm & Yvonne Mühlleis: 73; Bible Land Pictures/akg-images: 74; Prisma/Album/akg-images: 75; The Metropolitan Museum of Art: 76, 78, 79; YAY Images/Imago images: 77; imagebroker/Imago images: 80; The Trustees of the British Museum: 81; imagebroker/imagebroker/alimdi/Arterra/ullstein bild: 82

LESEZEICHEN: Bridgeman Images: 83

Der Kampf des Königssohns: The Trustees of the British Museum: 84, 87

Im Bann der Schéherazade: fine art images/Interfoto: 88, 92, 100, 104/105; © 2012 Oriental Institute Museum: 88; Bridgeman Images: 89, 90, 93, 94, 97, 98, 101, 102, 103; Mutualart/Schéhérazade et Chahriar ou Sujet tiré des Mille et une Nuits: 91; National Gallery of Victoria, Melbourne: 95; The New Art Gallery Walsall: 99

Umgehen von Göttern, Geistern und Ahnen: Bridgeman Images: 106, 108, 117; Science Museum/Science & Society/Interfoto: 107; Werner Forman/Universal Images Group/Getty Images: 109; Museum of Fine Arts, Houston Gift of Alfred C. Glassell, Jr./Bridgeman Images: 110; The Metropolitan Museum of Art: 111, 113; Granger Historical Picture Archive/Imago images: 112; GrandPalaisRmn/Image musée du quai Branly – Jacques Chirac/bpk: 114; Werner Forman/akg-images: 115, 118; Millard H. Sharp/Science Source/Science Photo Library: 116; © Estate of Moshood Olusomo Bamigbóye/Yale University Art Gallery: 118; Brooklyn Museum Carl H. de Silver Fund/Bridgeman Images: 119

Der Junge mit den Superkräften: Bridgeman Images: 120; Photo Scala, Florence: 123

Die Nordische Apokalypse: Tim Möller-Kaya für GEOEPOCHE: 124–137

Die Märchensammler: Daguerreotype by Hermann Blow: 142; Sammlung Rauch/Interfoto: 145

Erzählen ist eine evolutionäre Superkraft: Jürgen Heinrich/Imago images: 148; fine art images/Interfoto: 149; SZ Photo/picture alliance: 150; Peter Dazeley/Getty Images: 153; United Archives/ullstein bild: 154

Menschen dahinter: Elias Hassos: 160 o.; Tim Möller-Kaya: 160 u. l.; privat: 160 u. r.

Vorschau: IanDagnall Computing/Alamy Stock Photo: 162; Hermann Historica GmbH/Interfoto: 162 m.; Historic Images/Alamy Stock Photo: 163 o. l.; Granger Historical Picture Archive/Imago images: 163 o. m.; Boston Museum of Fine Arts: 163 o. r.; H. Armstrong Roberts/classicstock/Interfoto: 163 m. l.; Hulton Archive/Getty Images: 163 m. r.; Yale University Art Gallery, 2009: 163 u. l.; akg-images: 163 u. m.; Library of Congress: 163 u. r.

Rückseite: Artokoloro/Imago images



DER GOTT LOKI
ist ein zwiespältiger
Charakter der
nordischen Mythologie:
stets voller List, mal
als tatkräftiger Helfer,
mal mit boshafter
Tücke. Gottheiten wie
er, in denen sich
positive und negative
Eigenschaften ver-
einigen, sind auch aus
vielen anderen Kulturen
bekannt (Zeichnung,
Island, 18. Jahrhundert)

EINE CHRONOLOGIE DER ERZÄHLUNGEN

Das Verlangen der Menschheit, Sinn und Ordnung in die eigene Welt zu bringen, ist Zehntausende Jahre alt. Doch erst nach und nach entstehen all die Mythen, Sagen, Legenden und Märchen, die Antworten auf die drängendsten Fragen geben sollen – und auf vieles andere mehr

TEXT: Anja Fries und Stefan Sedlmair

Niemand kann mit Gewissheit sagen, wann die ersten Mythen entstehen. Wie archäologische Funde erahnen lassen, geschieht es in einer Zeit, da die Menschen als Jäger und Sammler umherziehen und es auch noch mehrere Arten der Gattung *Homo* auf Erden gibt. Der *Homo sapiens*, der sich von diesen allein durchsetzen wird, verfügt wohl bereits vor etwa 160 000 Jahren über eine differenzierte Sprache, vielleicht sogar früher. Aber ebenso hat vermutlich der *Homo neanderthalensis* alle anatomischen Voraussetzungen, um zu sprechen. Wichtig ist Sprache, um all jene Dinge planen und weitergeben zu können, die es für das Überleben braucht. Unabdingbar aber ist sie, um sich Geschichten zu erzählen und das Funktionieren der Welt zu erklären. Mehr noch: das Dasein an sich.

vor ca. 200 000 Jahren

Im heutigen Libyen gefundene Artefakte beweisen: Menschen stellen etwas her, das sie nicht für den Überlebenskampf benötigen: Schmuck, etwa Ketten mit Perlen aus den Schalen von Straußeneiern. Menschen beginnen offenbar, in anderen Kategorien als Versorgung, Fortpflanzung und Schutz vor Bedrohungen zu denken.

vor ca. 175 000 Jahren

Neandertaler erschaffen auf dem Boden einer Höhle im heutigen Südwestfrankreich ovale Strukturen aus Hunderten von abgebrochenen Tropfsteinen, die sie planvoll auf einheitliche Längen gebracht haben. Ein rein praktischer Zweck ist nicht auszumachen.



vor 120 000–100 000 Jahren

Verteilter des *Homo sapiens* verlassen Afrika Richtung Arabische Halbinsel. In den selben Zeitraum werden menschliche Fossilien aus der Tinshemet-Höhle im heutigen Israel datiert, die dort vermutlich absichtsvoll bestattet wurden. Ob sie Neandertalern oder dem *Homo sapiens* zuzuordnen sind, ist bislang unklar. Sicher aber ist: Menschen beschäftigen sich spätestens zu dieser Zeit bewusst mit dem Tod.

vor ca. 90 000 Jahren

Begräbnisse von anatomisch modernen Menschen bei der Qafzeh-Höhle (Israel) belegen

SPÄTESTENS VOR 40 000 Jahren beginnen Menschen damit, wundersame Figuren zu fertigen (»Venus vom Hohlen Fels«, gefunden auf der Schwäbischen Alb)

differenzierte Bestattungsriten: Einem Jugendlichen wird ein Hirschgeweih ins Grab gelegt, die Hinterbliebenen färben Muschelschalen mit Ocker, vermutlich als Beigabe für die Verstorbenen.

vor ca. 80 000 Jahren

Auch Neandertaler trauern um ihre Toten, wie Funde im heutigen Irak zeigen. Reste von Pollen auf dort freigelegten Gebeinen deuten darauf hin,

dass die Verstorbenen mit Blumenschmuck geehrt werden.

vor ca. 75 000 Jahren

Im heutigen Südafrika ritzen Menschen geometrische Muster in Ockerstücke. Viele Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen sehen darin frühe Belege für kreative Aktivität.

vor ca. 50 000 Jahren

Die ersten Menschen erreichen Australien. Die Ankommende stoßen möglicherweise noch auf bis zu drei Meter große Riesenbeuteltiere, bis zu sieben Meter lange, 600 Kilogramm schwere Echsen und weitere Großtiere, die spätestens in den folgenden Jahrtausenden aussterben. Denkbar ist, dass sich diese Begegnungen im kollektiven Gedächtnis der indigenen Australier erhalten haben und Niederschlag finden in Erzählungen von einer mythischen „Traumzeit“, in der übermächtige Wesen wie etwa die Regenbogen schlange die Erde formen.

vor ca. 45 000 Jahren

Darstellungen von Warzenschweinen an der Wand einer Höhle auf der Insel Sulawesi (Indonesien) gelten als die ältesten bekannten figurativen Malereien der Menschheitsgeschichte. Höhlenmalereien wie diese belegen die künstlerische Auseinandersetzung des Menschen mit seiner Umwelt und sind möglicherweise auch Hinweise auf mit den dargestellten Lebewesen verbundene Vorstellungen, etwa die Verehrung von als Beute wichtigen oder besonders gefährlichen Tieren als göttliche Wesen.

vor ca. 40 000 Jahren

Auf der Schwäbischen Alb schnitzt ein Mann oder eine Frau aus Mammut-Elfenbein eines der frühesten bekannten figürlichen Kunstwerke: Die mit üppigen Brüsten versehene „Venus vom Hohlen Fels“ ist womöglich das Abbild einer Art göttlicher Urmutter. Zahlreiche steinzeitliche Statuetten, die Frauen darstellen, werden in Europa gefunden und geben Anlass zu Spekulationen über spirituelle Vorstellungen der hierher eingewanderten Gruppen des *Homo sapiens*. Auch viele Tierfigurinen legen kulturelle Praktiken nahe, insbesondere die Skulptur eines „Löwenmenschen“, die einen menschlichen Körper mit dem Haupt eines Höhlenlöwen zeigt und um dieselbe Zeit in der gleichen Region wie die Venus vom Hohlen Fels entsteht.

vor ca. 11500 Jahren

An einer Stätte mit dem modernen Namen Göbekli Tepe unweit der heutigen Grenze der Türkei zu Syrien errichten Jäger und Sammler Hunderte bis zu sieben Meter hohe T-Pfeiler aus Kalkstein. Einige sind mit Reliefs von Tieren dekoriert, andere stellen menschenähnliche Wesen dar. Über Jahre hinweg und begleitet von großen Festgelagen entsteht eine monumentale Anlage. Wer sie zu welchem Zweck nutzt, ist umstritten, manche Forschende sehen darin den frühesten bekannten Tempelkomplex.

vor ca. 11 000 Jahren

Naher Osten. Erstmals werden größere Gruppen von Menschen dauerhaft sesshaft und ernähren sich hauptsächlich durch Ackerbau. Es ist der Auftakt zu einem fundamentalen wirtschaftlich-gesellschaftlichen Wandel, der im Lauf von Jahrtausenden weite Teile der Erde erfasst: die Neolithische Revolution. Der Ertrag der Acker ermöglicht ein deutliches Bevölkerungswachstum und erlaubt es zudem weit stärker als bei Jägern und Sammlern, dass manche Frauen und Männer nicht für das Überleben wichtigen Aktivitäten nachgehen, sondern sich auf andere Tätigkeiten spezialisieren – die Gesellschaft differenziert sich immer mehr.

Bis 3000 v. Chr. wird der Ackerbau (und im Zusammenhang damit auch die Viehhaltung) noch in mindestens sieben Regionen des Globus unabhängig voneinander entstehen. Die Umwälzung der Lebensbedingungen verändert auch die religiösen Vorstellungen der Menschen und ihre mythischen Erzählungen tiefgreifend. So werden in vielen auf Landwirtschaft basierenden Kulturen meist weibliche Fruchtbarkeitsgottheiten verehrt (die im Unterschied zu den älteren Muttergöttinnen nicht für die menschliche Fruchtbarkeit stehen, sondern für die der Felder und Haustiere) sowie meist männliche Wettergötter. Auch bei Zeus und Jupiter, den Hauptgöttern

des antiken griechischen und römischen Pantheons, handelt es sich ursprünglich wohl um Wettergottheiten.

vor ca. 10 000 Jahren

Jäger und Sammler an verschiedenen Ort im südöstlichen Asien beginnen ein Verfahren anzuwenden, um die Körper ihrer Verstorbenen zu konservieren: Sie trocknen die Leiber im Rauch von offenen Feuern. Die aufwendige Mumifikation ist vermutlich mit Vorstellungen über ein Weiterleben nach dem Tod verbunden, wie auch der Vergleich mit ähnlichen Praktiken von heute lebenden Gruppen etwa auf Neuguinea nahelegt.

um 5000 v. Chr.

Menschen der Chinchorro-Kultur an der Küste im Norden des heutigen Chile mumifizieren ihre Verstorbenen, indem sie deren Körper zunächst sorgsam enthäuten und skeletieren, dann die getrocknete Haut über das mit Hölzern verstärkte Skelett ziehen und ausstopfen. Die ersten Nachweise von Mumifizierungstechniken aus Ägypten datieren in die Zeit um 4200 v. Chr.

um 4500 v. Chr.

Angehörige der Vinča-Kultur in der Region der heutigen Staaten Serbien, Griechenland, Bulgarien, Rumänien und Ungarn versehen Gefäße und andere Gegenstände mit aus parallelen Linien, Bogen, Punkten und Kreuzen bestehenden Zeichen. Vermutlich handelt es sich dabei nicht um eine frühe Form der Schrift, denkbar ist aber eine kultische Bedeutung

HALB MENSCH,
halb Löwe: Mischwesen wie dieses bevölkern viele Geschichten
(Skulptur aus Mammutstoßzahn, etwa 35 000 bis 40 000 Jahre alt)



AUS ERZÄHLUNGEN ENTSTEHT KUNST

der Zeichen, etwa als Symbole für Gottheiten.

um 4000 v. Chr.

Menschen im heutigen Grenzgebiet von Mexiko und den USA konsumieren den meskalinhaltigen Peyote-Kaktus, der starke Halluzinationen erzeugt. Pflanzen oder Pilze, die berauschende Stoffe enthalten, spielen in Ritualen weltweit eine Rolle, ebenso Alkohol, etwa in Form von Bier, das seit mindestens 13 000 Jahren bekannt ist, oder Met.

um 3300 v. Chr.

Um Verwaltung und Wirtschaft von wachsenden Stadtstaaten wie Uruk effektiv zu organisieren, schaffen Beamte im Süden von Mesopotamien ein einfaches System von Zeichen. Daraus entsteht in den folgenden Jahrhunderten die Keilschrift. In der Region entwickelt sich wie in Ägypten, wo mit den Hieroglyphen zeitgleich ebenfalls ein Schriftsystem entsteht, eine der frühesten Hochkulturen der Welt. Mit der Ausbildung vollgültiger Schriften im Lauf des 3. Jahrtausends v. Chr. haben Menschen im Zwei-stromland und am Nil auch die Möglichkeit, ihre bisher mündlich von Generation zu Generation weitererzählten Mythen und Sagen aufzuschreiben.

um 3000 v. Chr.

Wohl in Anatolien gelingt Handwerkern eine epochale Innovation: Sie verbinden Kupfer mit Zinn und erschaffen so Bronze. Das Wissen um Erzeugung und Verarbeitung der Legierung verbreitet sich in den

folgenden Jahrhunderten in Vorderasien und Europa. Bronze eignet sich für die Herstellung von Werkzeugen und speziell von Waffen. So entwickelt sich zugleich eine neue Elite: eine Kriegeraristokratie, deren vornehmliche Profession der gewaltsame Kampf ist und deren Status allein darauf gründet. Nochmals verstärkt wird diese Entwicklung durch Verfahren zur Verarbeitung von Eisen, die ab etwa 1000 v. Chr. die Fertigung von abermals verbesserten Waffen mit langen, scharfen Klingen ermöglichen. Von Mesopotamien bis nach Skandinavien hinterlässt dies deutliche Spuren in den Mythen und Sagen, die oftmals bevölkert sind von menschlichen Helden oder kriegerischen Göttern mit Schwertern und anderen Waffen aus Metall.

um 2900 v. Chr.

In Uruk errichten Arbeiter die wohl erste große Stadtmauer der Geschichte. Einer Überlieferung zufolge ist ihr Schöpfer Gilgamesch, der mythische König von Uruk und Protagonist eines später niedergeschriebenen Heldenepos um ihn und den Naturmenschen Enkidu. Das Gilgamesch-Epos, dessen textliche Wurzeln bis ins 3. Jahrtausend v. Chr. zurückreichen, ist möglicherweise

**ZWEI HELDEN,
wohl Gilgamesch,
der König von
Uruk im nach ihm
benannten Epos,
und Enkidu,
bezwingen einen
Riesen (Basalt-
relief, Syrien,
10.–9. Jh. v. Chr.)**



die älteste Großerzählung der Menschheit. Es wird unter anderem als ferner Spiegel der gesellschaftlichen Umwälzung durch die Neolithische Revolution gedeutet.

um 2590 v. Chr.

Pharao Cheops lässt in Giseh unweit des heutigen Kairo einen gigantischen Grabkomplex errichten, den seine 146 Meter hohe Pyramide überragt. An deren Fuß werden vier Schiffe bestattet, in denen der Herrscher nach seinem Ableben an der Seite des Sonnen-gottes Tag und Nacht durchqueren soll. Die Vorstellung von einem Leben nach dem Tod, von dem die alten Ägypter überzeugt sind und für das sie bis zum Ende der pharaonischen Zivilisation aufwendige Vorrangungen treffen, erfährt hier ihre wohl monumentalste Form.

um 2500 v. Chr.

Auf dem Areal einer bereits seit Jahrhunderten genutzten Kultstätte in Südengland errichten Baumeister einen monumentalen Steinkreis. Dazu werden bis zu elf Meter lange, tonnenschwere Steinblöcke vermutlich auf hölzernen Schienen aus rund 30 Kilometer Entfernung herangeholt. Warum die Menschen die seit dem Mittelalter „Stonehenge“ genannte Anlage bauen, darüber rätseln Wissenschaftende bis heute.

um 2350 v. Chr.

Der Gott Osiris wird in der Vorstellung der Menschen im alten Ägypten zum Herrscher des Totenreichs, zunehmend wird nun der verstorbene König

mit ihm identifiziert. Der neue König nimmt entsprechend die Rolle des Horus ein, Osiris' Sohn mit seiner Schwestergattin Isis. Der Osiris-Kult greift in den folgenden Jahrhunderten immer weiter aus, unter anderem wird Abydos, wo die Ägypter das Grab des Gottes wöhnen, zur Pilgerstätte.

um 1800–500 v. Chr.

Unweit der Westküste des heutigen Schweden ritzen Künstler Darstellungen in Felsen. Über Jahrhunderte entstehen hier Tausende Bilder von Tieren, Menschen, Schiffen. Manche der Ritzungen könnten göttliche Wesen zeigen, darunter die zweieinhalb Meter große Darstellung eines speerschleudernden Mannes. Möglicherweise steht dieser für einen Vorläufer Odins, des Allvaters der nordischen Mythologie, wie ihn später die Skandinavier als Gott des Krieges und der Toten, der Magie, Dichtung und Ekstase verehren.

um 1700 v. Chr.

In der mesopotamischen Metropole Babylon (heute Irak) wird das nach der Hauptfigur, dem Priester Atramhasis, benannte Epos verfasst, das auf ältere sumerische Mythen zurückgreift. Dazu gehört die Erzählung von einer großen Flut, bei der nur die gottesfürchtigen Menschen an Bord eines rettenden Schiffes überleben. Der

mesopotamische Flutmythos (vermutlich erst später auch in das Gilgamesch-Epos eingefügt) geht unter anderem in die hebräische Bibel ein. Zudem finden sich Erzählungen ähnlichen Inhalts in zahlreichen Kulturen auf der ganzen Welt.

um 1500 v. Chr.

Priester der möglicherweise aus Zentralasien eingewanderten Arya („Arier“) erstellen eine umfangreiche Sammlung kultischer Texte, den „Rigveda“. Diese älteste Überlieferung des indischen Subkontinents enthält gut 1000 Hymnen und Lieder an zahlreiche Gottheiten, die im Verständnis der Gläubigen den Lauf der Natur und das Wohlergehen der Menschen beeinflussen können. Der „Rigveda“ und weitere als „Veden“ bezeichnete Werke sind die frühesten Teile des umfangreichen Schriftguts des Hinduismus. Die vorherrschende Religion im heutigen Indien – eigentlich ein Nebeneinander verschiedener Glau**b**ensrichtungen mit einigen verbindenden Merkmalen – kennt eine vielgestaltige Götterwelt und entsprechend reichhaltige Mythen. Zwei der späteren Hauptgottheiten, Vishnu und Shiva, finden bereits im „Rigveda“ Erwähnung.

um 1250 v. Chr.

Schreiber ritzen in China Orakelinschriften aus abstrahierten Bildzeichen auf



Tierknochen und Schildkrötenpanzer. Die magischen Objekte sind die ältesten Zeugnisse der chinesischen Schrift.

um 1200 v. Chr.

Am Südufer des Golfs von Mexiko erblüht die erste Hochkultur Mittelamerikas. Deren später als „Olmeken“ bezeichnete Träger nutzen Schriftzeichen, die von nachfolgenden Kulturen bis 50 v. Chr. zu einer vollständigen Glyphenschrift weiterentwickelt werden. Bei den weiter östlich lebenden Maya ist gleiches etwa 250 Jahre später der Fall. Wie Olmeken

HIMMEL, ERDE, SONNE, DER WIND ODER AUCH DER NIEDERSCHLAG GEHÖREN ÜBERALL AUF DER ERDE ZU DEN FRÜHESTEN GÖTTLICH VEREHRTHEN MÄCHTEN (REGENGOTT DER MIXTEKEN, MEXIKO, UM 1400)

ALLGEGENWÄRTIG SIND
DIE KRÄFTE DER NATUR

und Maya kennen weitere Völker in Mittelamerika, etwa die Zapoteken, ein Datierungssystem, mit dem sich weit in der Vergangenheit angesiedelte mythologische Ereignisse taggenau angeben lassen. Zudem verwenden sie einen Ritualkalender, nach dem sie ihren Göttern dienen.

um 1100 v. Chr.

In Mesopotamien wird das babylonische „Enuma elisch“-Epos aufgeschrieben. Der Schöpfungsmythos handelt von den Göttern, die aus der Verbindung von Süß- und Salzwasser entstehen, dem kriegerischen Aufstieg des Gottes Marduk an die Spitze des Pantheons, der Erschaffung der Welt, der Menschen und der Gründung der Stadt Babylon.

um 800 v. Chr.

Durch Adaption des phönizischen Alphabets entsteht ein eigenes griechisches Buchstabsystem, das die Verschriftlichung von teils seit Jahrhunderten erzählten Mythen und Sagen ermöglicht. Als ältestes Zeugnis gilt traditionell die „Ilias“, eine umfangreiche Versdichtung über den trojanischen Krieg, entstanden gegen Ende des 8. Jahrhunderts v. Chr. (nach neueren Erkenntnissen vielleicht auch erst etwas später). Die durch die Figur des Odysseus inhaltlich verbundene „Odyssee“, welche dessen durch göttliche Proben auf zehn Jahre ausgedehnte Heimreise von Troja nach Ithaka zum Thema hat, wird wohl um 650 v. Chr. verfasst. Als Autor gilt seit der Antike der Dichter Homer. Ob es diesen tatsächlich gegeben

DAOISMUS, Buddhismus und Konfuzianismus:
All diese Lehren verschmelzen in China – und auch in dieser jahrhundertealten Bronzefigur eines Unsterblichen aus dem Reich der Mitte

hat und beide Werke von einem Autor stammen, ist umstritten.

753 v. Chr.

Die Zwillinge Romulus und Remus gründen der Legende nach die Stadt Rom. Doch als Remus über die von Romulus errichtete Stadtbegrenzung springt, um seinen Bruder zu verhöhnen, wird er von diesem erschlagen. Das Motiv des Brudermords ist weit verbreitet in den Mythen der Welt, findet sich etwa in den indischen Veden, im ägyptischen Osiris-Mythos oder in der biblischen Geschichte von Kain und Abel.

um 700 v. Chr.

Der griechische Dichter Hesiod verfasst seine erhaltenen Hauptwerke: die „Theogonie“, eine umfassende Geschichte der Götter und Göttinnen von der Entstehung der Welt an, sowie das Lehrgedicht „Werke und Tage“, das unter anderem eine Abfolge der Zeitalter und die Geschicke der Pandora überliefert, welche durch das neugierige Öffnen eines Kruges das darin eingeschlossene Schlechte hinauslässt in die Welt. Neben den homerischen Epen sind Hesiods Schriften die wichtigsten frühen Quellen zur griechischen Mythologie.

587 v. Chr.

Nebukadnezar II., König von Babylon und Herrscher über Mesopotamien sowie angrenzende Gebiete, erobert Jerusalem, zerstört den dortigen Tempel und zerschlägt endgültig das Königreich Juda. Im Zuge der schon zuvor begonne-



IMMER ZAHLREICHER WERDEN DIE GÖTTER

nen Unterwerfung lässt Nebukadnezar große Teile der judäischen Ober- und Mittelschicht ins Zweistromland deportieren. Erst im bis etwa 538 v. Chr. währenden „babylonischen Exil“ entsteht auf der Basis altisraelitischer Traditionen das Judentum als monotheistische Religion. Gelehrte entwerfen eine idealisierte Geschichte des jüdischen Volkes und verfassen weitere Texte, die Eingang in die Jahrhunderte später kodifizierte, „Tanach“ genannte hebräischen Bibel finden. Dabei greifen sie etliche Elemente aus älteren mesopotamischen und ägyptischen Sagen auf.

um 500 v. Chr.

In Indien entstehen erste Varianten des „Ramayana“. Die heute verbreitetste Version der Geschichte des Prinzen Rama und seiner Gattin Sita gehört mit mehr als 20 000 Doppelversen in der altindischen Lehrsprache Sanskrit zu den längsten Dichtwerken der Geschichte. Möglicherweise hat der Autor, angeblich ein Weiser namens Valmiki, die Figuren seiner Erzählung nach dem Vorbild historischer Persönlichkeiten erschaffen. Neben dem „Mahabharata“ ist das „Ramayana“ das zentrale Epos des Hinduismus.

um 360 v. Chr.

Der griechische Philosoph Platon benutzt in einem Werk die Erzählung von der Insel

Atlantis, vom nahezu unstillbaren Machtstreben ihrer Bewohner und schließlich von ihrem Untergang im Ozean als Parabel. Obwohl es sich vermutlich um eine rein fiktive, zu Lehrzwecken erfundene Geschichte handelt, entfaltet sie eine einzigartige Wirkmacht, die immer wieder Menschen nach einem möglichen historischen Vorbild für Platons „Insel des Atlas“ suchen lässt. Darüber hinaus inspiriert sie bis in die jüngste Zeit Philosophen und Esoteriker, Schriftsteller und Filmschaffende.

um 25 v. Chr.

Der Dichter Vergil beginnt die Arbeit an der „Aeneis“. Das Epos über die Gründung des Römischen Reiches gibt teils bereits seit homerischer Zeit kursierenden Motiven ihre endgültige Form: von der Flucht des trojanischen Prinzen Aeneas aus seiner brennenden Heimatstadt über seine an die „Odyssee“ erinnernde Irrfahrt im Mittelmeer bis zur Eroberung der Region Latium in Mittelitalien, wo Aeneas zum Stammvater der Römer wird. Vergils monumentales Werk beschwört die Größe Roms und dessen nahezu unausweichliche Herrschaft über andere Völker. Die legendäre Abstammung eines Herrschergeschlechts oder eines ganzen Volkes von den Trojanern findet sich als Topos auch in etlichen Chroniken späterer Epochen.

um 70 n. Chr.

Ein unbekannter Autor verfasst eine Art Biografie über Jesus von Nazareth. In den folgenden Jahrzehnten entstehen zahlreiche solcher Darstellungen von Leben, Tod und Auferstehung des von seinen Anhängern als Messias („Christus“) und Sohn Gottes angesehenen Galiläers, die jeweils anderen Personen aus seinem Umfeld zugeschrieben werden. Vier dieser Geschichten, später Jüngern namens Matthäus, Markus, Lukas und Johannes zugewiesen und als „Evangelien“ bezeichnet, bilden schließlich den Kern des „Neuen Testaments“, der Sammlung der wichtigsten Texte des Christentums. Zudem übernimmt dieses als „Altes Testament“ den Tanach und damit auch den reichen

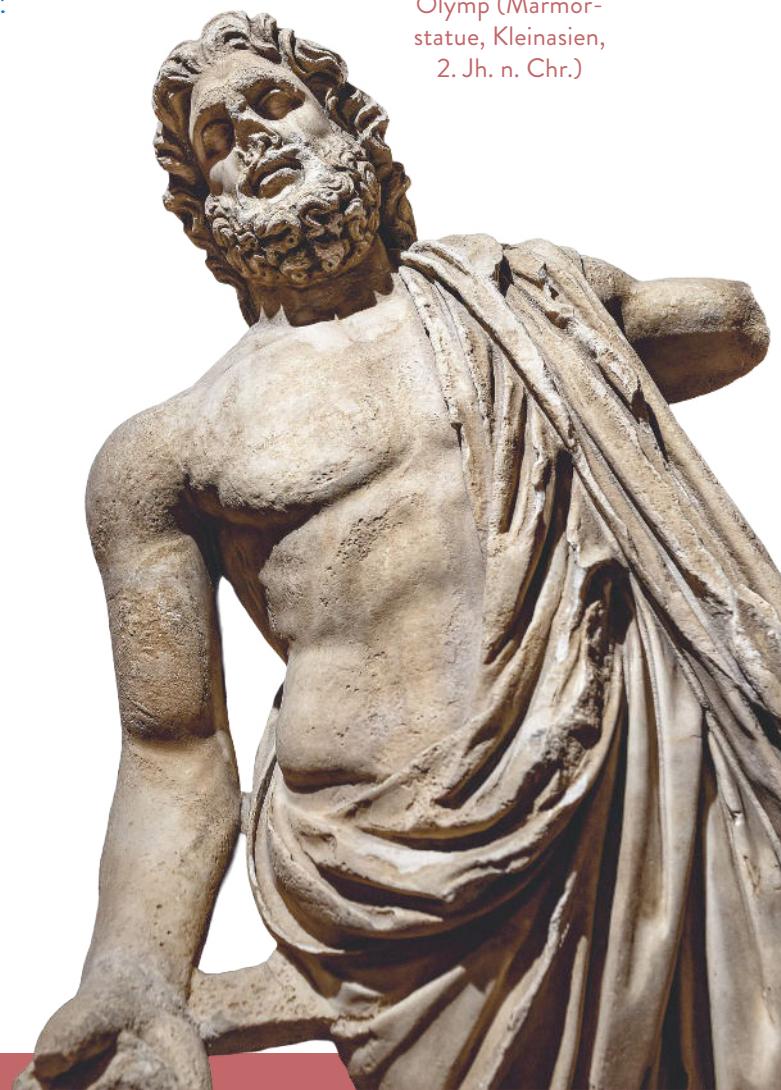
Fundus der hebräischen Bibel an Erzählungen.

um 350

Nikolaus von Myra stirbt. Über den historischen Bischof der Stadt in Kleinasien (heute Demre in der Türkei) ist kaum etwas bekannt. Doch in den folgenden Jahrhunderten steigt er zu einer der populärsten Gestalten der Christenheit auf. Er wird als wundertätiger Heiliger verehrt, erlangt im Mittelalter als Schutzpatron der Seefahrer

DER BÄRTIGE ZEUS

steht nach der Vorstellung der antiken Griechen über allen anderen Gottheiten im Olymp (Marmorstatue, Kleinasien, 2. Jh. n. Chr.)



und Kaufleute große Bedeutung und steht in neuerer Zeit durch seinen Gedenktag am 6. Dezember in Zusammenhang mit weihnachtlichen Bräuchen. Die Verehrung von Heiligen wie Nikolaus stellt seit der Antike einen zentralen Teil der christlichen Glaubenspraxis dar, ihre Lebensbeschreibungen („vitae“) gehören über Jahrhunderte zum verbreitetsten Schriftgut der Christenheit. Die oft um einen schmalen historischen Kern geschaffenen Legenden tragen dazu bei, den genuin christlichen Erzählungsschatz erheblich zu vergrößern.

um 610

Ein Mann namens Mohammed erhält nach islamischer Überlieferung auf einem Berg in der Nähe Mekkas durch den Erzengel Gabriel die Botschaft des *islam* (arab., „Unterwerfung“). Fortan verkündet er als Prophet den Glauben an den einzigen Gott, auf Arabisch *allah*. Seine Religion unterscheidet sich von der Vielgötterei der meisten Stämme Arabiens, setzt sich aber auch vom Glauben der dort lebenden Juden und Christen ab, die im Prinzip denselben einen Gott verehren. Mohammed sieht sich dabei selbst als letzten Propheten in einer Reihe von

VISHNU ist eine zentrale Gottheit des Hinduismus. In dieser Skulptur hat er eine seiner vier Hände zu einer mächtigen Geste erhoben: jener der Furchtabwehr (Sandstein, Nordindien, 10./11. Jh.)

Verkündern der göttlichen Botschaft, zu denen auch Moses und Jesus zählen.

Die von Mohammed verkündeten göttlichen Offenbarungen, seit seinem Tod im Jahr 632 mündlich bewahrt und auch bereits in verschiedenen Fassungen schriftlich niedergelegt, werden um 650 in einer Sammlung kodifiziert, die fortan die allein gültige sein soll und bald alle anderen verdrängt. Diese Version des „Koran“ besteht aus 114 Kapiteln, Suren genannt, in denen auch viele Gestalten und Erzählungen aus dem Tanach, den Evangelien und weiteren Schriften des Judentums und Christentums Erwähnung finden.

GOTTES SOHN – ODER NUR EIN PROPHET?

711/712

Aus mündlichen Überlieferungen wird in Japan das Buch „Kojiki“ („Aufzeichnungen alter Angelegenheiten“) zusammengestellt, eine der ältesten schriftlichen Quellen der Shinto-Religion, deren Anhänger an die physische Präsenz von Tausenden Göttern, Geistern und Ahnen in der belebten und unbelebten Natur glauben. Es enthält Anweisungen für Zeremonien und magische Bräuche,

aber auch Sagen, Mythen und historische Berichte des kaiserlichen Hofes bis zum 7. Jahrhundert.

um 800

Wie ein erhaltenes Titelblatt einer Handschrift des frühen 9. Jahrhunderts beweist, kursiert im arabisch-muslimischen Kulturräum eine Sammlung von Geschichten unter dem Namen „1000 Nächte“. Vorlage ist ein persisches Werk ähnlichen Titels mit folgender Rahmenhandlung: Nacht für Nacht erzählt die junge Schahrasad (in europäischen Sprachen heute meist Scheherazade genannt) ihrem königlichen Gatten eine spannende Geschichte, um nicht wie ihre Vorgängerinnen, die der Herrscher jeweils nach der ersten gemeinsam verbrachten Nacht hinrichten ließ, umgebracht zu werden. Das Repertoire des bald in zahlreichen Versionen kursierenden Erzählreigns wächst im Lauf der Jahrhunderte immer weiter, unter anderem etwa durch Geschichten um den historischen Kalifen Harun ar-Raschid, schließlich auch durch solche, die erst in europäischen Übersetzungen hinzugefügt werden. Heute ist „1001 Nacht“ weltweit bekannt, allerdings im Gegensatz zu älteren, sexuell aufgeladenen und teils gesellschaftliche Zustände kritisierenden Versionen meist als Märchenbuch für Kinder.



um 1000

Der japanische Kriegsherr Minamoto no Yorimitsu versammelt Kämpfer um sich. Einer legendären Überlieferung nach soll es sich bei einem besonders ruhmreichen der Männer, dem Samurai Sakata no Kintoki, um den erwachsen gewordenen Volkshelden Kintaro handeln: einen Jungen mit roter Haut und von übermenschlicher Stärke, der bei einer Berghexe in den Wäldern am Berg Ashigara aufwächst, Tiere seine Freunde nennt und allerlei Abenteuer bestehlt. Bis heute erfreut sich die Figur des kindlichen Helden in Japan größter Beliebtheit, etwa als Talisman für neugeborene Kinder.

um 1138

Der Geistliche Geoffrey von Monmouth schreibt eine „Geschichte der Könige Britanniens“, möglicherweise im Auftrag des englischen Hofes. Ziel des Werkes ist es nicht, eine exakte Chronik zu verfassen, sondern die Größe der Monarchen zu verherrlichen. So nennt er als ersten König auf der Insel einen Nachfahren des Trojaner Aeneas. Berühmt wird das Werk vor allem wegen seines Berichts über den legendären König Artus. Geoffreys Darstellung findet schnell weite Verbreitung im westlichen Europa und wird zum Ausgangspunkt eines ganzen Kosmos von immer weiter gesponnenen, im Mittelalter überaus populären Sagen um Artus und die Ritter seiner Tafelrunde. Ungeachtet offensichtlicher Ungereimtheiten und übernatürlicher Elemente in der Erzählung, etwa im Zusammenhang mit dem Zauber-

rer Merlin, gilt Artus über Jahrhunderte gemeinhin als historischer König. Bis heute suchen manche Geschichtswissenschaftler nach realen Ereignissen und Personen, die sich hinter der Legende verbergen. Als ein Kandidat gilt etwa ein römischer Heerführer namens Artorius, der um 200 n. Chr. in Britannien operierte.

1197

Der Legende nach gründet der erste Inka-Fürst Manco Capac, ein Sohn des Sonnengottes Inti, in einem Tal des Andenhochlands im heutigen Peru die Stadt Cusco. Die Mythologie der südamerikanischen Hochkultur rankt sich um den Schöpfergott Viracocha, der einer Version zufolge dem Titicacasee entsteigt; er erzeugt die ersten, riesenhaften Menschen, vernichtet diese aber wieder durch eine große Flut, bevor er die eigentliche Menschheit erschafft. Auch die besondere Stellung der Inka, die ihre Herrschaft über alle anderen Andenbewohner begründet, ist im Mythos verankert.

um 1200

Vermutlich ein gebildeter Mann am Hof des Bischofs von Passau verfasst das Nibelungenlied. Aus seit Langem mündlich tradierten Motiven (die in abweichender, wohl parallel entstandener Überlieferung auch in Skandinavien und auf Island verbreitet sind) formt er die düstere Sage um die Prinzessin Kriemhild und ihren Bruder Gunther, der mit den weiteren Brüdern Gernot und Giselher sowie dem Ratgeber Hagen von Tronje über

**MIT SEGENDER**

Hand zeigt das emaillierte Goldmedallion Jesus Christus. Es schmückte einst den Rahmen einer byzantinischen Ikone (Konstantinopel, um 1100)

das Burgunderreich zu Worms am Rhein herrscht. Als der Drachentöter Siegfried am Hof erscheint und um Kriemhild wirbt, entspannt sich ein wilder Reigen aus Eifersucht, Missgunst, Schlachten und Allianzen, in deren Verlauf nicht nur Siegfried, sondern am Ende alle Akteure auf Seiten der Burgunder sterben. Der Nibelungenschatz bleibt für immer im Rhein versunken.

Das Epos gilt als eines der bedeutendsten Werke der mittelalterlichen deutschsprachigen Dichtkunst und verwebt historische Begebenheiten aus der sogenannten Völkerwanderungszeit, in deren Verlauf ver-

schiedene Großgruppen, darunter etliche germanische, in das Römische Reich eindringen, mit der Welt der Legenden: etwa das Schicksal des Hunnenkönigs Attila (unter dem mittelhochdeutschen Namen „Etzel“ im Nibelungenlied Kriemhilds zweiter Ehemann), der im Jahr 453 nach der Hochzeitsnacht mit einer Nebenfrau namens Ildiko („Hildchen“) gestorben sein soll.

um 1220

Der isländische Politiker und Dichter Snorri Sturluson verfasst eine Art Lehrwerk (in einer der erhaltenen Handschriften „Edda“ betitelt), in dem er zahlreiche Sagen der nordischen Mythologie nachzählt und ausgiebig aus älteren, teils schon Jahrhunderte zuvor entstandenen Dichtungen zitiert. Ebenfalls im

13. Jahrhundert trägt ein unbekannter Schreiber manche dieser Texte sowie vergleichbare Poeme in einem Manuskript zusammen. Diese heute oft als „Lieder-Edda“ bezeichnete Sammlung und Snorris zur Unterscheidung „Prosa-Edda“ genanntes Werk sind die wichtigsten Quellen der nordischen Mythologie, die lange vor ihrer Verschriftlichung auf Island in Skandinavien entstanden ist und teils auf im gesamten germanischen Siedlungsraum verbreiteten Vorstellungen und Motiven basiert.

Der wohl berühmteste Text der Lieder-Edda ist die vermutlich um das Jahr 1000 entstandene „Völuspá“, die „Prophezeiung der Seherin“. Das in großen Teilen auch bei Snorri wiedergegebene Gedicht stellt in dramatischen Worten „Ragnarök“ dar, das Weltuntergangsszenario der nordischen Mythologie mit dem

Tod der alten, schuldbeladenen Götter in einem blutigen Kampf gegen ihre Feinde.

1362

Die „Grote Mandränke“ („Großes Menschenertrinken“) genannte Sturmflut verwüstet die Küste Nordfrieslands. Sie überspült weite Teile des nordfriesischen Marschlandes, zerstört dabei auch den Ort Rungholt vor dem heutigen Husum. Der Ort und sein Schicksal gehen ein in die Chroniken und später in die Sagensammlungen und Gedichte norddeutscher Schriftsteller, werden zum Mythos einer überaus reichen Stadt, die ob der Lasterhaftigkeit ihrer Bewohner im Meer versinkt. Schließlich gilt das „Atlantis der Nordsee“ weithin nur noch

WENN MYTHEN REALITÄT GESTALTEN

um 1500

als Erfindung – mittlerweile ist die tatsächliche Existenz des relativ großen, aber keineswegs besonders prächtigen Ortes jedoch durch archäologische Funde nachgewiesen.

um 1470

Hans Schriber, der Landschreiber von Obwalden, einem Teil der Region Unterwalden in der heutigen Schweiz, verfasst das „Weiße Buch“ von Sarnen, eine Art Chronik der frühen Eidgenossenschaft. Erstmals tauchen in diesem Werk die Figur des Freiheitskämpfers Willhelm Tell und der Rütli-Schwur zwischen den drei „Urkantonen“ Uri, Schwyz und Unterwalden auf. Weder Tell noch den Schwur hat es in dieser Form gegeben. Doch bis heute verfängt der Gründungsmythos der Schweiz als Geschichte, hinter der sich die Nation vereinen kann.

1531

Ambrosius Dalfinger, ein von dem Augsburger Handelshaus der Welser eingesetzter Gouverneur in Venezuela, erfährt bei einer Expedition ins Landes-

KRIEMHILD
schreitet ihrem
Bräutigam Etzel
entgegen (Teil
des Nibelungen-
denkmals in
Tulln, Österreich,
Bronzeskulptur
von Michail Nogin,
2005)



innere von Einheimischen, dass es weiter flussaufwärts am Rio Magdalena Unmengen an Gold gäbe. Dalfinger erreicht die Region nicht und wird auf dem Rückweg ermordet. Doch ist er nicht der einzige Europäer, der davon gehört hat. In dem Goldreich soll es einen in das kostbare Metall gehüllten Anführer geben, spanisch „el indio dorado“ genannt, „der goldene Indianer“. Dieses Gerücht geht womöglich auf ein Opferritual der einst im heutigen Kolumbien lebenden Muisca zurück, in dessen Verlauf ein neuer Anführer mit Goldstaub bepudert wurde. Aus solchen Erzählungen entsteht der Mythos von „El Dorado“, der Abenteurer auf Jahrhunderte beflogt.

um 1550

Wenige Jahrzehnte nach der Eroberung Mittelamerikas durch die Spanier entsteht im heutigen Guatemala das „Popol Vuh“. Der Text, geschrieben in der Sprache der Quiché-Maya, jedoch in einer an die Lautung des Spanischen orientierten Transkription in lateinischen Buchstaben, greift auf jahrhundertealte Überlieferungen zurück und ist die wichtigste Quelle zur vielfältigen Götterwelt der Maya und ihrer mythischen Geschichte von der Erschaffung der Welt an. Darin hallt auch der bereits 1000 Jahre zurückliegende Übergang von Jägern und Sammlern zu sesshaften Maisbauern nach. Deren landwirtschaftliche Lebensgrundlage beeinflusst zudem die Vorstellung von der Schöpfung: Demnach wurden die ersten Menschen aus Maismehlteig geformt.

um 1625

Ein Mann namens Shyáam áMbúl áNgoong begründet das Reich der Kuba in Zentralafrika. Der Überlieferung nach zeigt er als König seinen Untertanen, was er auf ausgedehnten Reisen gelernt hat, etwa wie man aus Bastfasern Stoffe und daraus Kleider macht, wie man die Maniokwurzel richtig kocht, damit sie ihre giftigen Inhaltsstoffe verliert, und vieles mehr. Die Geschichten vom mächtigen Herrscher und Kulturheros Shyáam sind das Ergebnis der bei den Kuba-Königen (wie auch in anderen afrikanischen Reichen) aufwendig gepflegten mündlichen Bewahrung der eigenen Geschichte, bei der sich historische Begebenheiten mit Legenden und übernatürlichen Geschehnissen vermischen. Nicht selten wird dabei über religiös verehrte Wesen berichtet, dass sie einst als menschliche Könige gelebt haben und dann nach ihrem irdischen Tod zu Göttern geworden sind.

1787

Das Schauspiel „Iphigenie auf Tauris“ von Johann Wolfgang von Goethe erscheint im Druck. Das Drama über die älteste Tochter von Agamemnon, dem griechischen Heerführer im Trojanischen Krieg, gilt als ein Höhepunkt der Klassik in der deutschen Literatur, die aus der antiken Kunst abgeleitete Ideale von ästhetischer Harmonie und Vollkommenheit verfolgt. Zudem nutzt Goethe einen Stoff aus der griechisch-römischen Mythologie, deren Themen gemeinhin als die einzig geeigneten für Kunstwerke höchsten Anspruchs gelten.

1812

Der erste Band der „Kinder- und Hausmärchen“ von Jacob und Wilhelm Grimm erscheint in Berlin. Das Brüderpaar widmet sich nicht nur dem Sammeln von Volksmärchen, sondern auch der wissenschaftlichen Erforschung der deutschen Sprache. Wie etwa die Poeten Clemens Brentano und Achim von Arnim, die sechs Jahre zuvor die Gedichtsammlung „Des Knaben Wunderhorn“ herausgegeben haben, gehören die Brüder Grimm zudem der Geistes-



EDEL SCHIMMERT
dieser Brustschmuck mit einer von Vogel- und anderen Tierwesen begleiteten Gestalt, womöglich das Sinnbild einer Wandlung
(Kupfer-Gold-Legierung, Kolumbien, 900–1600)

bewegung der Romantik an, die durch ein verstärktes Interesse an nordischen Mythen und altdeutschem Sagengut gekennzeichnet ist – in Abwendung von der Fixierung auf Themen der Mythologie der antiken Römer und Griechen. Um die gleiche Zeit veröffentlichten romantische Schriftsteller wie Ludwig Tieck, E. T. A. Hoff-

DAS TELL-DENKMAL
steht seit 1895 in
Altdorf im Kanton
Uri: in Schillers
Schauspiel über den
Schweizer National-
helden der Ort des
legendären
Apfelschusses



mann und Wilhelm Hauff Sammlungen mit neu verfassten Kunstmärchen, nutzen dabei das Prinzip der Rahmenhandlung wie in „1001 Nacht“ und teils auch davon angeregte orientalische Motive.

1835

Der dänische Schriftsteller Hans Christian Andersen veröffentlicht einige Märchen, denen bis 1872 noch rund 150 folgen. Neben freie Bearbeitungen von Sagen und dänischen sowie deutschen Volksmärchen treten dabei Neuschöpfungen voller Zauber, aber auch ironischer Kritik an den herrschenden und besitzenden Klassen, darunter „Des Kaisers neue Kleider“, „Die Prinzessin auf der Erbse“ und „Die kleine Meerjungfrau“. Neben den Brüdern Grimm zählt Andersen bis heute zu den Märchenerzählern schlechthin.

1849

In Helsinki erscheint die endgültige Version des finnischen Nationalepos „Kalevala“, das eine vollständige Mythologie von der Erschaffung der Welt bis in ein heroisches Zeitalter entwirft. Der schwedischstämmige Schriftsteller Elias Lönnrot hat das Versepos fast ohne eigene Hinzufügungen aus zuvor gesammelten Volksgedichten zusammengestellt, wichtigste Quellen waren Sänger aus Karelien im finnisch-russischen Grenzgebiet. In Finnland, nach Jahrhunderten unter schwedischer Herrschaft seit 1809 ein Großfürstentum unter Regentschaft des russischen Zaren, trägt das Werk maßgeblich zur Entstehung einer eigenen nationalen Identität bei und dient bis heute als deren Ausweis.

1876

Der Komponist Richard Wagner führt in Bayreuth erstmals seinen gesamten vierteiligen Opernzyklus „Der Ring des Nibelungen“ auf. Die von Wagner selbst verfasste Handlung fußt dabei nicht auf dem mittelhochdeutschen „Nibelungenlied“, sondern auf der nordischen Tradition des Stoffkreises. Der letzte Teil „Götterdämmerung“ greift auf die nordische Vorstellung vom Weltuntergang zurück, wobei der Titel eine missverständliche Übersetzung des Begriffs „Ragnarök“ ist, der eher „Schicksal der Götter“ bedeutet.

1944

Die deutschen Philosophen Max Horkheimer und Theodor W. Adorno veröffentlichen im US-amerikanischen Exil erst-

mals ihr später unter dem Titel „Dialektik der Aufklärung“ bekanntes zentrales Werk. Darin setzen sie sich mit den Verwerfungen von Faschismus, Antisemitismus und Totalitarismus auseinander und führen diese auf die Aufklärung selbst zurück. Diese Geistesströmung hatte einst die Herrschaft der Vernunft postuliert und die Emanzipation von bestehenden gesellschaftlichen Zwängen zum Ziel, Adorno und Horkheimer leiten aber aus ihrem Wesen ab, dass sie auch zu neuen Formen von Unfreiheit, ja sogar maschinellem Töten führen kann. Die „Barbarei“ etwa des deutschen Nationalsozialismus setzen sie dabei in Zusammenhang mit einer unheilvollen Durchdringung von Aufklärung und Mythos.

Bis heute besteht die Macht der Mythen fort. In der Form von Religionen etwa bestimmen sie weiterhin das Leben ihrer jeweiligen Anhänger, tragen im Idealfall zu Frieden, Ordnung und Zusammenhalt bei. Im Schlechten führen sie zu Ausgrenzung und Gewalt gegenüber Andersgläubigen oder Abweichlern.

Zudem ist die Zeit der Mythenbildung nicht abgeschlossen. Weiterhin ersinnen Menschen mächtige Erzählungen. Diese drehen sich allerdings kaum noch um große Themen der Menschheit wie die Schöpfung der Welt, Leben und Tod, Werden und Vergehen. Und dienten Mythen einst nicht zuletzt dazu, wissenschaftlich noch nicht ergründbares Geschehen verstehtbar zu machen, so geht es heutzutage oft gerade darum, erwiesene und anerkannte Gewissheiten zu leugnen. ◇



UM DEN ZAUBERGESANG

der Sirenen zwar hören, ihm aber nicht folgen zu können, hat sich Odysseus an den Mast des Schiffes binden lassen. Die Ohren seiner Gefährten sind mit Wachs verschlossen. Szenen wie diese aus dem im 7. Jahrhundert v. Chr. verfassten Epos »Odyssee« sind beliebte Themen der griechischen Vasenmalerei. Sie künden von der Popularität des Titelhelden Odysseus, eines Sterblichen, der es mit den Göttern aufnimmt – und am Ende obsiegt (Farblithografie nach antiker Vorlage, 19. Jahrhundert)

Fehlt hier das **GEO EPOCHÉ LESEZEICHEN**?
Schreiben Sie an: briefe@geo-epoché.de

um 500 v. Chr.

Ramayana

SCHÖN, MUTIG und pflichtbewusst, gilt Rama (hier in einer um 1820 gemalten Darstellung) als künftiger König. Doch dann fällt er einer Intrige zum Opfer – und muss in die Verbannung. Die Schilderung seines dramatischen Lebens, das »Ramayana«, wird ab etwa 500 v. Chr. in zahlreichen Versionen überliefert



ZU FEIERLICHEM LEBEN erwacht die Hauptstadt Vijayanagara des gleichnamigen Königreichs im Süden Indiens im Licht der Morgendämmerung um das Jahr 1400. Trommeln. Flötenspiel. Heiliger Trubel. Ungezählte Elefanten, in Seide und Samt gehüllte Pferde und Kamele ziehen in Prozessionen durch die prächtige Kapitale; dazu Tänzerinnen, so reich mit Geschmeide und Juwelen beladen, dass Dienerinnen sie stützen müssen. Vor der Stadt reitet der König die Reihen seiner Krieger ab, begleitet von Männern, die eine Statue der Göttin Durga tragen, der Kämpferin gegen dämonische Mächte.

Insgesamt zehn Tage dauert das Fest, das die hinduistischen Herrscher von Vijayanagara stets am Ende der Monsunzeit feiern, um sich selbst und ihre Soldaten des Schutzes der Göttin zu versichern für die nun anbrechende Kriegssaison. Tief religiös ist das Treiben und eng verbunden mit einer der wichtigsten Schriften des Hinduismus. Einem Epos, das bis heute Kunst, Literatur wie auch das gesellschaftliche Leben der meisten Hindus prägt: das „Ramayana“, die Lebensgeschichte des Prinzen Rama.

Denn auch darin, so schildert es die bekannteste Version der zahlreichen Überlieferungen des Textes, bittet der Held die Göttin Durga um Hilfe – kurz vor der entscheidenden Schlacht gegen den König der Dämonen und das Böse schlechthin.

Die Herkunft des Epos, das mit mehr als 20 000 Doppelversen in sieben Büchern zu den längsten Dichtwerken der Welt zählt, liegt im Dunkeln. Manche Forschende datieren seine Anfänge auf die Zeit um 500 v. Chr. Ein Weiser namens Valmiki soll damals die Heldengeschichte des Prinzen in der altindischen GelehrtenSprache Sanskrit verfasst haben. Gut möglich, dass der Autor die Figuren seiner Erzählung nach dem Vorbild historischer Persönlichkeiten erschaffen hat.

Über Jahrhunderte wird das Ramayana mündlich weitergetragen, später dann schriftlich festgehalten und um neue

Episoden ergänzt. Je nach Region kommen Götter oder Schauplätze hinzu. Der Held aber ist stets Rama, der als Königsohn ein menschliches Leben führt – zugleich allerdings auch, so glauben viele, die siebte Inkarnation von Vishnu ist, der für das Gleichgewicht von Gut und Böse verantwortlichen hinduistischen Gottheit.

Rama wächst am Hof seines Vaters in der Stadt Ayodhya im Norden Indiens auf. Er gilt als schön, außerordentlich mutig, pflichtbewusst und als der künftige König. Doch dann wendet sich sein Schicksal: Neben Ramas Mutter hat der König eine weitere Frau, deren Intrige den jungen Krieger um die Thronfolge bringt. Ohne Widerstand zu leisten, folgt er dem Befehl des Vaters und geht in die Verbannung. 14 Jahre soll er im Exil verbleiben. Seine treue Gattin Sita und einer seiner Brüder begleiten ihn.

Die drei leben fortan gemeinsam in den Wäldern, bis der zehnköpfige Dämonenkönig Ravana die schöne Sita entführt und in seine Burg auf der Insel Lanka (wohl das heutige Sri Lanka) verschleppt. Um Sita zu befreien, verbündet sich Rama schließlich mit dem affengestaltigen Gott Hanuman, der ihm hilft, auf die Insel überzusetzen.

Rama gewinnt die entscheidende Schlacht, rettet Sita und tötet den Dämonenkönig. Das Gute hat über das Böse gesiegt. Das Liebespaar ist nun zwar wieder vereint. Doch beschleichen Rama bald immer mehr Zweifel an der Treue seiner Ehefrau. Schließlich war sie monatlang in der Gefangenschaft des Dämonenherrschers. Hat sie sich Ravana hingegeben? Um ihre Unschuld zu beweisen, lässt Sita einen Scheiterhaufen errichten. Eine Feuerprobe soll die Wahrheit ans Licht bringen, so ihr Plan. Und tatsächlich: Die Flammen verschonen sie.

Als kurz darauf die Verbannungszeit endet, kehrt das Paar nach Ayodhya zurück. Nach dem Tod seines Vaters bestiegt Rama den Thron. Aber auf Frieden hoffen er und Sita vergebens. Viele der Untertanen glauben nicht an die Treue der neuen Königin. Und um Unruhen zu vermeiden, beugt

DER KAMPF DES KÖNIGSSOHN

Ein altes indisches Epos mit Zehntausenden Versen erzählt die Geschichte des Prinzen Rama und seiner Frau Sita. Aus deren Ringen gegen böse Mächte und um das richtige Handeln entsteht ein Tugendkanon, der die meisten Hindus bis heute tief prägt

TEXT: KATRIN MAIKE SEDLMAIR

sich Rama dem öffentlichen Druck. Obwohl er selbst von der Unschuld Sitas überzeugt ist, verstößt er seine Frau.

Erneut zieht Sita in die Wälder, gebiert dort Zwillingssöhne. Als Rama Jahre später von der Existenz seiner Kinder erfährt, bittet er seine Frau, zu ihm zurückzukommen. Doch die Verstoßene ist der Wankelmüttigkeit ihres Mannes müde und ersucht die Erde, aus der sie der Überlieferung nach einst erstanden ist, sie wieder aufzunehmen. Kaum hat Sita ihren Wunsch ausgesprochen, öffnet sich der Boden unter ihr und die Göttin der Erde nimmt sie mit sich. Rama ist untröstlich. Schließlich gibt er die Herrschaft an seine Zwillingssöhne ab. Sein irdisches Dasein erlischt und er nimmt in der Gestalt Vishnus wieder seinen Platz unter den Göttern ein.

Im Königreich Vijayanagara, das ab etwa 1340 im Süden Indiens besteht, ist das Epos allgegenwärtig: Auf Säulen sind die Taten Ramas in Stein verewigt. Im Tempel der Herrscherfamilie künden 108 Reliefs von seinem triumphalen Sieg über den Dämonenkönig Ravana. Zudem, so glauben die Bewohner der Hauptstadt, haben sich in deren Umgebung Ereignisse aus dem Ramayana zuge tragen. Die rötlichen Felskuppen nördlich der Stadt sollen etwa einst die Heimat jenes Affenheeres gewesen sein, mit dessen Hilfe Rama Sita aus ihrer Gefangenschaft befreien konnte.

Auch die Herrscher Vijayanagaras betonen ihre direkte Verbindung mit dem Mythos: Auf Porträts sitzen sie in der typischen Haltung Ramas, den Fuß eines angewinkelten Beines auf das andere gelegt. Ähnlich den christlichen Monarchen Europas geben sie sich als Bewahrer der Religion – um das Volk hinter sich zu vereinen, ihre Herrschaft zu legitimieren, Krieg zu führen. Ihre feierlichen Prozessionen am Ende der Monsunzeit gehören zu den größten und prunkvollsten Indiens.

Doch mit der Zeit vergeht der Glanz: 1565 erobern Truppen der verbündeten Sultanate aus dem nördlich benachbarten Hochland Vijayanagara und leiten das Ende des hinduistischen Großreichs im Süden ein. Die Erzählungen über Rama sind da längst fest in den Gesellschaften des Subkontinents verankert.

Nicht nur die dramatische Geschichte des Liebespaars fasziniert Generationen von Hindus. Es sind vor allem die in dem Epos geschilderten Tugenden, die das Ramayana über die Jahrhunderte zu einem der wichtigsten Leitfäden in Indien und darüber hinaus machen. Rama steht dabei für

das Ideal des gerechten Herrschers, Sita für unerschütterliche Treue. Ihre Lebensstationen spiegeln die Herausforderungen des menschlichen Daseins wider: die Last der Verantwortung, die Suche nach Wahrheit oder das Ringen um Gerechtigkeit.

Vor allem aber verherrlicht das Ramayana den *dharma*, die absolute Gesetzmäßigkeit und Pflichterfüllung: Als sein Vater ihn in die Verbannung schickt, akzeptiert Rama die Entscheidung, ohne zu murren, um die Ordnung des Königshauses zu wahren. Rama wiederum verstößt als Herrscher Ayodhyas die von seinem Volk der Untreue verdächtigte Sita und bringt für seine Untertanen damit ein persönliches Opfer.

Bis heute ist das Epos in Indien allgegenwärtig. Als es verfilmt und 1987 als Serie im nationalen Fernsehen gezeigt wird, sollen manche Familien sogar Hochzeiten und Beerdigungen verlegt haben, um keine der insgesamt 87 Fol-

gen zu verpassen. Im ganzen Land gibt es Tempel und Schreine, in denen Rama und Sita verehrt werden, gläubige Hindus pilgern zu den vermeintlichen Schau plätzen der Erzählung, etwa an den Strand Rameswaram ganz im Süden des Subkontinents: Von hier aus soll Rama einst das Meer nach Sri Lanka überquert haben.

Doch die Heldengeschichte hat auch dunkle Auswirkungen: Am 6. Dezember 1992 etwa zer

stören islamfeindliche Hindu-Fundamentalisten eine Jahrhunderte alte Moschee in Ayodhya, die angeblich genau an Ramas Geburtsort stand. Bei den Unruhen, die daraufhin in weiten Teilen Indiens ausbrechen, sterben nach Schätzungen rund 2000 Menschen, die meisten davon Muslime, die in Indien die größte religiöse Minderheit stellen.

An jenem Platz, wo in Ayodhya einst das islamische Gebetshaus in den Himmel ragte, wird 2024 ein Tempel zu Ehren des legendären Königsohns eingeweiht. Immer wieder nutzen Hindu-Nationalisten in Indien das Ramayana, um gewaltsame Zusammenstöße mit andersgläubigen Mitbürgern zu provozieren.

Zugleich machen nicht nur Feministinnen das von Sita im Ramayana verkörperte Bild der fügsamen Frau maßgeblich mitverantwortlich für die anhaltende Unterdrückung der weiblichen Bevölkerung im Land. Die finale Weigerung Sitas, zu ihrem wankelmütigen Ehemann zurückzukehren, lässt sich allerdings auch anders deuten: als souveräner Akt weiblicher Selbstermächtigung. ◇

Erst rettet er die geliebte Partnerin. Dann verstößt er sie, weil das Volk es will

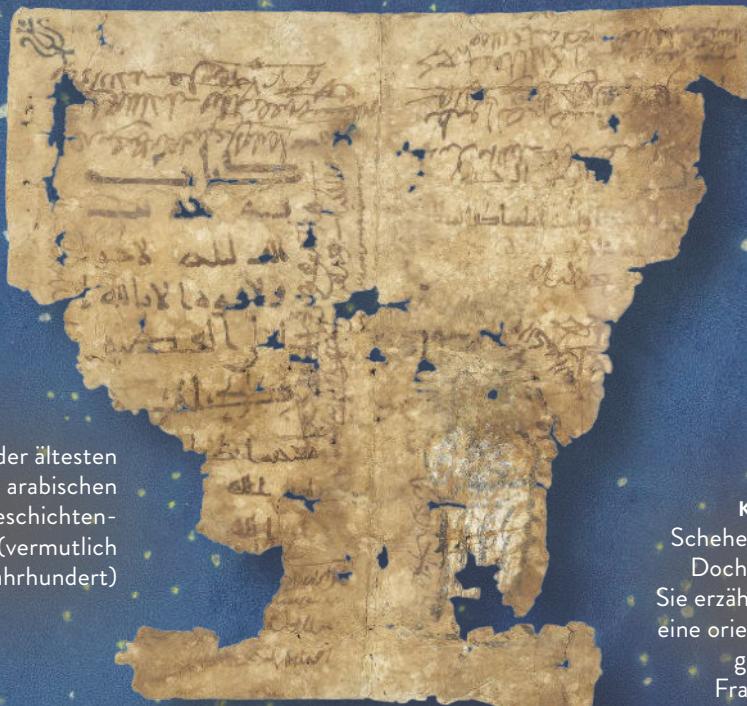


ALS SEINE GEMÄHLIN SITA von dem zehnköpfigen Dämonenkönig Ravana entführt wird, gelingt es Rama (rechts, auf den Schultern der mit ihm verbündeten affengestaltigen Gottheit Hanuman) nach langen Kämpfen, sie zu befreien

um 800
1001 Nacht

Im BANN der SCHEHERAZADE

Um zu verhindern, dass er sie wie alle seine Frauen nach der ersten gemeinsamen Nacht töten lässt, begeistert Scheherazade ihren königlichen Gatten stets aufs Neue bis zum Morgengrauen mit atemberaubenden Geschichten: Das ist die Rahmenhandlung von »1001 Nacht«, dem wohl berühmtesten Erzählreigen der Weltliteratur – ein Werk, das noch immer missverstanden wird

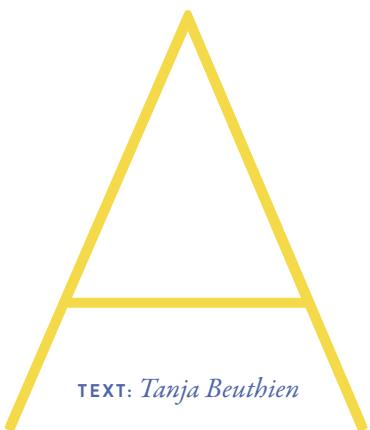


FRAGMENT der ältesten erhaltenen arabischen Version der Geschichtensammlung (vermutlich frühes 9. Jahrhundert)

KÖNIG SCHAHIYAR und Scheherazade sitzen beisammen. Doch die Vertrautheit täuscht: Sie erzählt um ihr Leben (wohl auf eine orientalische Vorlage zurückgreifende Buchillustration, Frankreich, 19. Jahrhundert)







ALS ÜBER DEN WELLEN EIN GEBRÜLL ERSCHALLT, die Wasser sich teilen und aus dem Meer eine Säule aufsteigt, schwarz und hoch bis zum Himmel hinauf, schüttelt die beiden Männer die Angst. Mit Entsetzen beobachten König Schahriyar und sein Bruder, wie die Säule auf sie zu kommt – und zu einem Dschinn wird. Der Dämon watet an Land, öffnet eine gläserne Truhe mit vier eisernen Schlossern, die er auf seinem Kopf herbeigetragen hat. Und hebt daraus eine junge Frau „von vollkommener Gestalt mit einem lieblichen Lächeln und einem Gesicht, so schön wie der Vollmond“. Die Brüder, die sich vor Angst in einen Baum geflüchtet haben, trauen ihren Sinnen kaum. Erst recht nicht, als der Dschinn in tiefen Schlaf fällt, die betörende Schönheit aus der Truhe sie in ihrem Versteck entdeckt und ihnen befiehlt, zu ihr herunterzukommen, um sich mit ihr zu vergnügen – sonst würde sie umgehend den Dämon wecken und auf die beiden hetzen.

Also klettern sie zu ihr, einer nach dem anderen. Danach herrscht sie die Männer an, sich je einen Ring vom Finger zu ziehen. Und wirft die Schmuckstücke zu den 98 anderen, die sie bereits bei sich trägt. „Alle Besitzer dieser Ringe haben mit mir geschlafen, und von jedem, der mir zu Willen war, habe ich mir einen Ring genommen“, erklärt sie dem verdutzten Geschwisterpaar. „Nun haben mich 100 Männer geliebt.“ Und das, obwohl der Dschinn sie doch gegen seinen Willen in den Tiefen des Meeres in einer Truhe gefangen hält, damit sie eine „tugendsame Jungfrau“ bleibe. „Aber er wusste nicht, dass es das Schicksal anders wollte und nichts das Schicksal aufhalten kann“, sagt sie. Denn: „Wenn eine Frau etwas will, kann sich ihr niemand verweigern!“

Diese Erzählung setzt den Ton in einem der berühmtesten Geschichtenreigen der Welt – noch bevor die erste von 1001 Nächten überhaupt beginnt.

König Schahriyar und sein Bruder sind zwei betrogene Ehemänner. Doch das Unglück des Dschinns erscheint ihnen nach dieser Begegnung noch einmal größer als ihr eigenes: Wenn augenscheinlich selbst ein

IN EUROPA wird das orientalische Werk ab dem 18. Jahrhundert populär, allerdings in einer um die frivolen Details bereinigten Fassung (Gemälde von Marie-Éléonore Godefroid, um 1840)



NICHT WENIGE der in »1001 Nacht« versammelten Geschichten sind freizügig, etliche voller Gewalt (links). Scheherazade bedient viele Genres, um zu unterhalten

Bis zum Morgen lauscht der KÖNIG gebannt

Dämon mit überirdischen Kräften keinerlei Kontrolle über eine Frau besitzt, so überlegen sie, wie sollte das ihnen beiden gelingen?

Und so rächen sie sich furchtbar: Obwohl er gerade selbst, wenn auch aus Angst, Ehebruch begangen hat, lässt Schahriyar seine untreue Gattin töten – sein Bruder hat seine Frau bereits zuvor erschlagen. Außerdem beschließt Schahriyar, künftig stets nur für einen Tag zu heiraten. Und immer die Braut nach der ersten, gemeinsam verbrachten Nacht hinrichten zu lassen, damit sie ihn nicht betrügen kann. Töchter von Emiren, Kaufleuten, Bauern, Mädchen aus dem einfachen Volk – Tag für Tag muss eine Jungfrau aus seinem Reich sterben. Bis sich Scheherazade, die Tochter seines Wesirs, des obersten Würdenträgers im Land, aus eigenem Entschluss als Braut anbietet, um der Grausamkeit ein Ende zu bereiten. Und den König über 1001 Nächte hinweg mit ganz anderen Mitteln zu besiegen als die Frau aus der gläsernen Truhe.



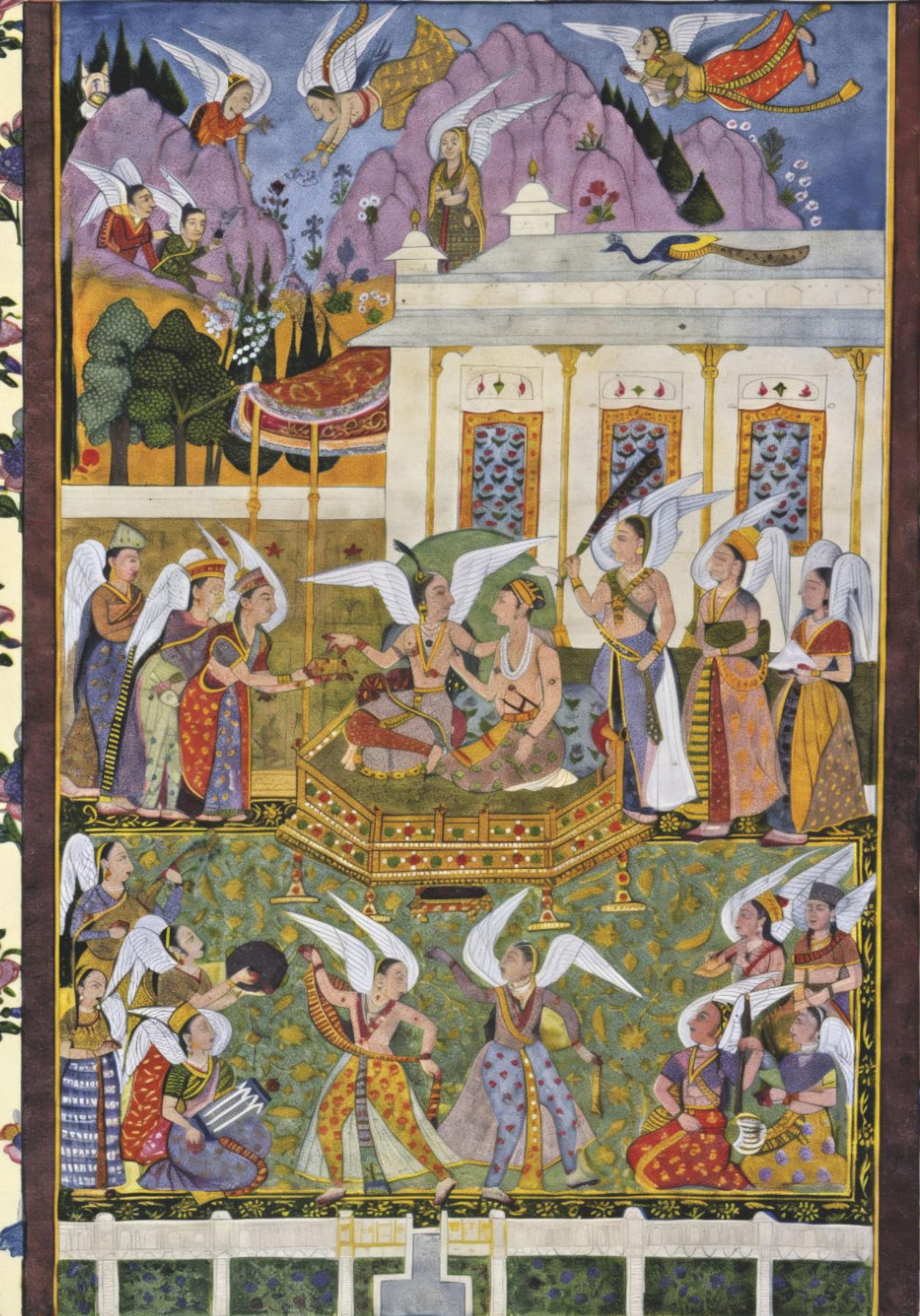
DENN SCHEHERAZADE IST KLUG und vor allem: belesen. Sie hat die Werke der Weltliteratur studiert, philosophische und historische Schriften sowie die der Medizin. Sie kennt Gedichte, Verse, alte Überlieferungen. Niemand, auch nicht das Flehen ihres Vaters, hält sie auf. In der Hochzeitsnacht beginnt sie, Schahriyar eine Geschichte zu erzählen. Wie es der Zufall will, handelt ihr Märchen von einem überaus mächtigen und ungerechten Dschinn. Bis zum Morgengrauen spricht Scheherazade, der König lauscht gebannt, dann verstummt sie: an der spannendsten Stelle. Ausgerechnet.

Doch Schahriyar ist zu neugierig. Er will das Ende der Erzählung hören und bittet sie, in der nächsten Nacht fortzufahren. Erst eine, dann zwei, schließlich 1001 Nächte lang. „Was ist das schon gegen das, was ich dir morgen Nacht erzählen werde“, verspricht ihm Scheherazade immer wieder aufs Neue. „Das wird noch viel spannender und aufregender sein als das, was ich heute erzählt habe.“

Scheherazade (deren ursprünglich persischer Name in deutscher Umschrift eigentlich „Schahrasad“ lauten müsste) reiht Tierfabeln, Legenden von edlen Recken, Burlesken, Liebesgeschichten, Märchen und Witze aneinander, trägt groteske, bezaubernde, absurde, wahnsinnige, erotische Erzählungen vor, die nicht selten ineinander verschachtelt sind. Ein ewiger, nie endender Reigen. Und eine Verheißung aus dem Orient, ein Kontinent der Sehnsucht, in dem sich unglaubliche, drastische, abenteuerliche Begebenheiten ereignen. Durch Übersetzungen und Überlieferungen erobert der Scheherazade in den Mund gelegte Geschichten-

EIN FRANZÖSE verändert nicht nur den Charakter von »1001 Nacht«, sondern fügt ganz neue Abenteuer hinzu – wie die von Aladin und der Wunderlampe (rechts eine Szene daraus)





reigen „1001 Nacht“ die Welt, wird ausgeschmückt und ergänzt, aber auch verfälscht, verkannt, zurechtgebogen. Ein Werk ohne Autor, von vielen Menschen zusammengetragen, ein Konglomerat aus indischen, persischen, arabischen, griechischen, jüdischen Quellen.

In jeder Hinsicht freizügig, geraten die Erzählungen im 20. Jahrhundert sogar ins Visier fundamentalistischer Sittenwächter. Ein Werk von enormer Faszination und Sprengkraft, das nicht viel gemein hat mit den Kinderbüchern, die unter dem gleichen Namen erscheinen. Außer dem Ursprung. Manche der Motive stammen aus Indien und haben mehr als 2000 Jahre alte Vorbilder. So auch die Geschichte der beiden betrogenen Königssöhne, die sich bereits in einer im 1. Jahrhundert v. Chr. verschriftlichten Sammlung grundlegender buddhistischer Texte findet. Aus der persischen Literatur ist dann bereits ein Werk mit dem Titel „Hasar Afsanah“ bekannt, „Tausend Abenteuergeschichten“, in dem eine junge Frau dem König jede Nacht eine Geschichte erzählt, um nicht von ihm getötet zu werden.

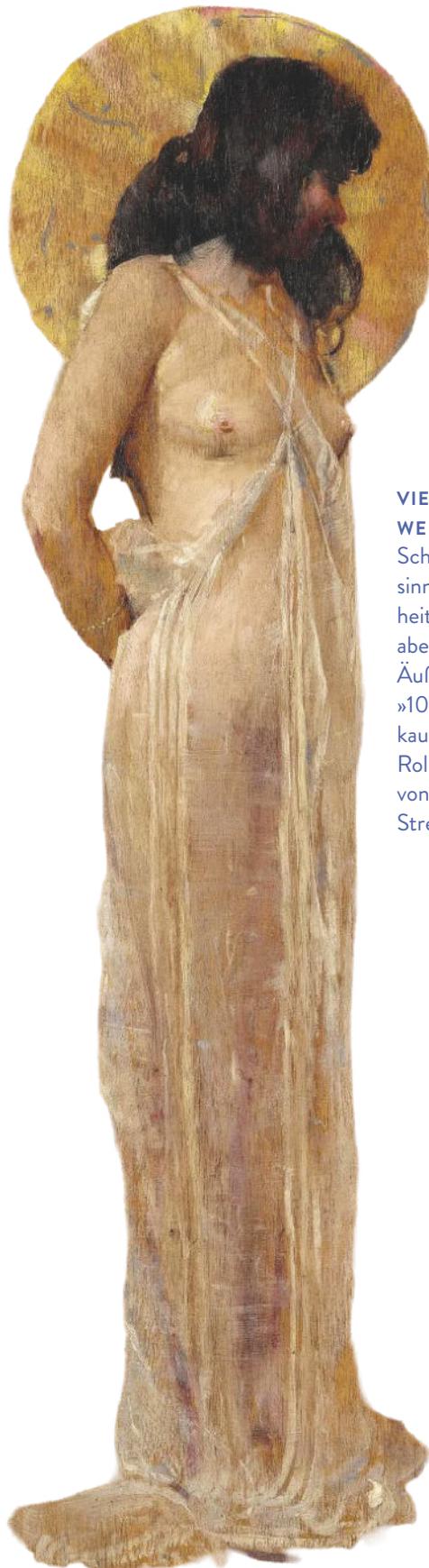


ARABISCHE AUTOREN übertragen die versammelten Stoffe vom Mithelpersischen schließlich in ihre Sprache, bearbeiten sie zugleich und fügen vermutlich noch weitere Erzählungen hinzu. Unter dem Titel „Alflaila“ („Tausend Nächte“) verbreitet sich die arabische Fassung. Ein Fragment einer Papierhandschrift wohl aus dem frühen 9. Jahrhundert ist der älteste Nachweis dieser Version: Die in Fetzen erhaltenen Seiten, die vermutlich aus einem in Syrien geschriebenen Geschichtenband stammen (und später einem Notar in Ägypten als Schmierpapier dienten), umfassen das Titelblatt und den Anfang einer der vielen Nächte.

Dabei sind die Sammlungen ursprünglich nur auf 1000 Nächte angelegt. Wohl erst im 12. Jahrhundert kommt die 1001. Nacht dazu. Um 1150 schreibt ein jüdischer Händler in Kairo in sein Notizbuch, er habe ein Werk mit dem Titel „Alf laila wa-laila“, also: „1001 Nacht“, verliehen. Der Vermerk darüber findet sich bis heute – die dazugehörige Handschrift aber ist längst verschwunden.

Eine Urfassung oder ein Original ist nicht auszumachen, die Sammlung wächst und verändert sich über die Jahrhunderte immer weiter. Einige Kriminalgeschichten ranken sich etwa um den Kalifen Harun ar-Raschid, der an der Wende zum 9. Jahrhundert dem Abbasidenreich mit der multikulturellen Metropole Bagdad vorsteht. Andere spielen im geschäftigen Kairo des 11. und 12. Jahrhunderts. Nur eine einzige Bedingung müssen die Fantastereien und Legenden erfüllen: Sie müssen

ZAHLREICHE ÜBERIRDISCHE WESEN, in dieser Illustration Genien mit Flügeln, bevölkern die Erzählungen, darunter auch mancher Dämon (hier einer oben links in der Ecke)



VIELE KUNSTWERKE zeigen Scheherazade als sinnliche Schönheit. Tatsächlich aber spielt ihr Äußeres in »1001 Nacht« kaum eine Rolle (Gemälde von Arthur Streeton, 1895)

so fesselnd sein, dass Leserschaft und Zuhörende immer mehr davon haben wollen – und König Schahriyar gleich mit. Nicht wenige haben dazu auch einen Cliffhanger, wie man ihn aus modernen Serien kennt, eine Unterbrechung im spannendsten Moment, die eine geradezu unbezwingbare Neugierde auf die Fortsetzung erzeugt.

Aus „1001 Nacht“ wird im gesamten arabisch-sprachigen Raum vorgelesen und erzählt. Doch in den christlich-europäischen Kulturkreis finden die Geschichten erst Eingang durch die Übersetzung von Antoine Galland. Der französische Gelehrte reist im späten 17. Jahrhundert mehrmals in den Orient, unter anderem, um im Auftrag des französischen Hofs exotische Antiquitäten und Münzen zu erwerben.

Galland spricht Arabisch, Osmanisch und Persisch und interessiert sich auch für Handschriften aus den entsprechenden Regionen. In einer stößt er auf einen Zyklus von packenden arabischen Erzählungen. Sie handeln von „Sindbad dem Seefahrer“, der auf seinen Irrfahrten Riesen, Schlangen und anderen gefährlichen Fabelwesen mit List und Tücke entkommt. Galland übersetzt die fantastischen Geschichten und plant sie zu veröffentlichen. Und erfährt erst kurz vor Drucklegung von einer viel größeren Sammlung ähnlicher Erzählungen. Umgehend lässt er danach fahnden – und erhält 1701 tatsächlich eine Handschrift von „1001 Nacht“ aus Syrien. Ein Glücksfall, denn das in drei Bände aufgeteilte Manuskript ist alt, es stammt wahrscheinlich aus der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts. Aber auch eine Enttäuschung: Scheherazades Ausführungen brechen darin mitten in der 282. Nacht ab. Die heute nach Galland benannte Handschrift umfasst anscheinend nur den ersten Teil einer größeren, womöglich zwölfbändigen Sammlung, die trotz intensiver Suche nie ausfindig gemacht wird.

Gleichwohl publiziert Galland ab 1704 seine Übersetzung der Handschrift, fügt den Sindbad-Zyklus hinzu und bedient sich, als dieses Material erschöpft ist, verwandter arabischer Geschichten, um die verbliebenen Nächte für seine „Les mille et une nuits, contes arabes“ zu füllen. Ein Mann aus Aleppo, der zu jener Zeit in Paris wohnt, diktiert ihm 1709 etwa die Märchen „Ali Baba und die vierzig Räuber“ und „Aladin und die Wunderlampe“. Weitere Texte findet Galland in Manuskripten der königlichen Bibliothek zu Paris.

Zudem passt er alles dem höfischen Geschmack in Frankreich an: Galland lässt die Gedichte, fester Bestandteil der Erzählungen, weg und schmückt dafür andere Passagen und deren Details schwelgerisch aus. Die frivolen Begebenheiten dagegen, die in den Vorlagen an Deutlichkeit nichts zu wünschen übrig lassen, entschärft er.

So wie die Geschichte der untreuen Gattin des Königs Schahriyar, die gleich zu Beginn erzählt wird, um die späteren Grausamkeiten des Herrschers zu erklären: Nachdem Schahriyar eines Morgens mit seinem Hofstaat und seinen Soldaten zu einer zehntägigen Jagd aufgebrochen ist, öffnet die Königin eine geheime Tür des Palastes und tritt mit 20 Dienerinnen in einen Garten hinaus. Im Freien schlüpfen die Frauen aus ihren Gewändern. Dabei zeigt sich, dass die Hälfte von ihnen verkleidete Männer sind. Mehr noch: Auf den Zuruf der Königin springt aus einem Baum ein weiterer Mann, der Sklave Masud, mit einem Satz zu seiner Gebieterin, wirft sich zwischen ihre Schenkel und schlüpft mit ihr von der Früh bis Mittag. Ihre Dienerinnen und die zuvor verkleideten Männer tun es ihnen gleich. Danach verschwindet die Königin mit ihrem Hofstaat wieder im Palast. Galland deutet das Geschehen nur an – und bricht dann mit einem dünnen Satz ab: „Die Scham erlaubt mir nicht, alles zu erzählen, was dann geschah.“

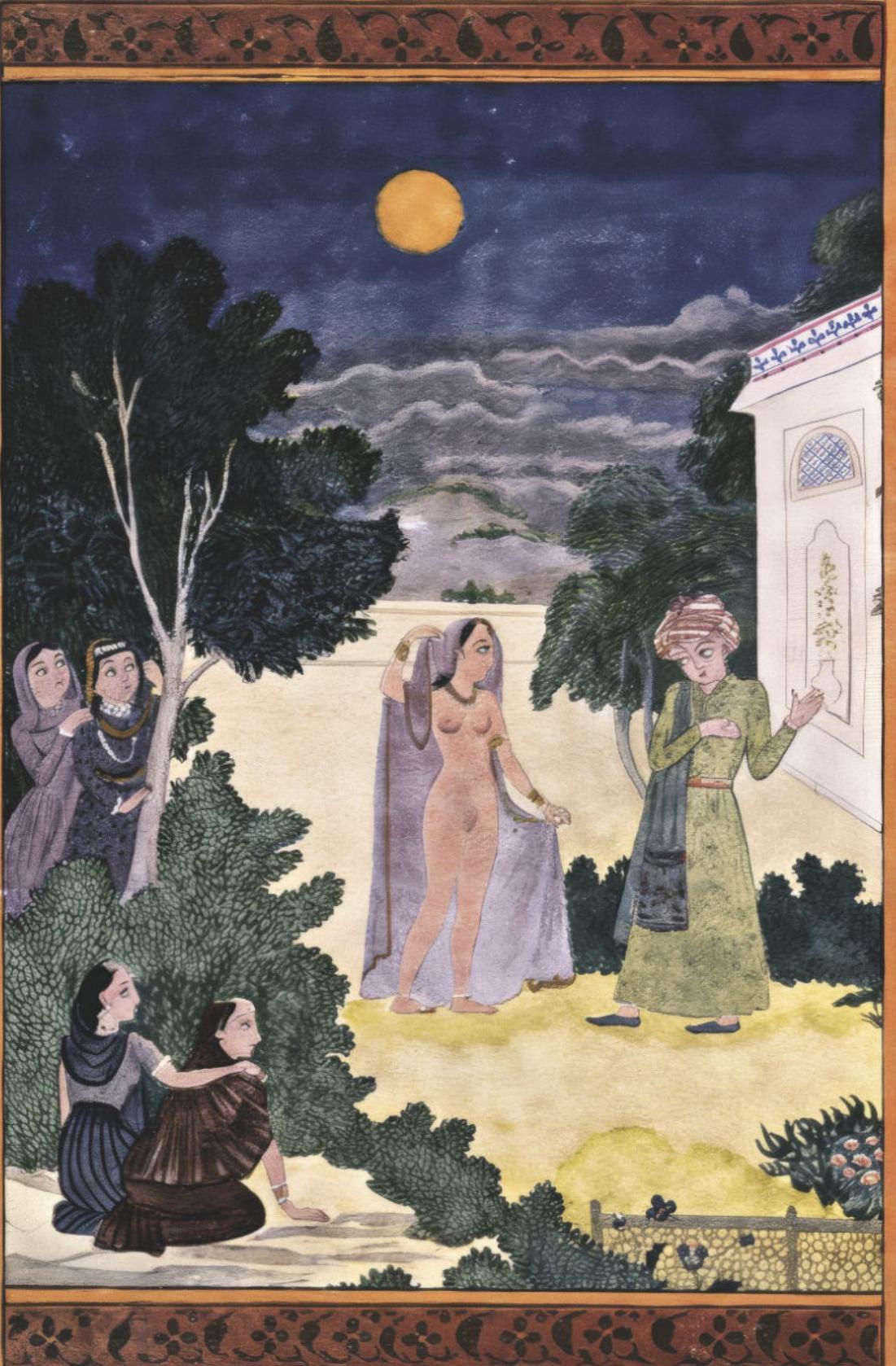


DIE GANZE SINNLICHE DIMENSION von „1001 Nacht“ bleibt der europäischen Leserschaft somit lange verborgen. Der Erfolg von Antoine Gallands Veröffentlichung aber (in der er den Namen der Erzählerin als „Scheherazade“ wiedergibt und damit die heute verbreitete Schreibweise schafft) ist enorm. Die erste deutsche Übersetzung erscheint ab 1711, besorgt durch den unter dem Pseudonym „Talander“ bekannten Schriftsteller August Bohse. Auch Johann Wolfgang von Goethe zeigt sich begeistert von den fantastischen Geschichten, aus denen ihm schon seine Mutter und Großmutter vorgelesen haben, und übernimmt Erzählweisen oder einzelne Motive im 1821 erschienenen Roman „Wilhelm Meisters Wanderjahre“ und in den Mummerschanz- und Walpurgisnacht-Szenen aus dem zweiten Teil des „Faust“.

Die allgemeine Verbreitung und Nachfrage befeuert die Suche nach weiteren Geschichten und nach einer womöglich vollständigen Version. In der arabischen Welt versorgen Händler ihre ausländischen Kunden mit einer Vielfalt von Handschriften, die teils tatsächlich alte Erzählungen enthalten, oft aber auch Neudichtungen, fragwürdige Adaptionen, zuweilen gar Rückübersetzungen aus Gallands französischer Edition.

AUCH VON BRUTALEN SCHLACHTEN weiß Scheherazade zu berichten. Kaum ein Bereich des Lebens findet in den Geschichten keine Erwähnung





„Aladin“ und „Ali Baba“, die ursprünglich gar nicht zum Repertoire der Sammlung gehören, werden durch die Fassung von Galland zum Bestandteil von „1001 Nacht“ und erobern mit ihrer Wunderlampe und dem Zauberspruch „Sesam, öffne dich!“ ganz Europa. Und sogar den Orient. Auch dort zählen heutzutage ausgerechnet die beiden von dem Franzosen ergänzten Figuren zu den beliebtesten Helden aus „1001 Nacht“, weltweit erfahren sie in Filmen, Musicals oder Computerspielen immer neue Verwandlungen.



DIE GESCHICHTEN ziehen auch einen schillernden Abenteurer in den Bann, den Engländer Richard Francis Burton, der sich ganz und gar nicht mit kindertauglichen Fassungen zufriedengeben will. Burton, der mehr als zwei Dutzend Sprachen spricht, dient als Leutnant der britischen Ostindien-Kompanie in Bombay. Verkleidet als „Scheich Abdallah“ reist er 1853 nach Mekka und hat sich vorsichtshalber vorher beschneiden lassen, um nicht als Ungläubiger enttarnt zu werden. Sein Bericht über diese „Pilgerfahrt“ macht ihn berühmt. Dann sucht er in Afrika nach der Quelle des Nil. In Somaliland gerät er dabei in einen Hinterhalt, ein Speer durchbohrt seine Wange, was sein Gesicht mit dem buschigen Schnurrbart fortan noch verwegen erscheinen lässt. Besonders intensiv erforscht er angeblich die Praktiken in indischen Homosexuellenbordellen, was ein Grund sein mag, dass seine Frau nach Burtons Tod fast alle seine privaten Aufzeichnungen verbrennen wird.

Ab den 1870er Jahren lebt Burton als britischer Konsul in Triest und widmet sich vorwiegend geistigen Abenteuern. Neben dem „Kamasutra“, dem klassischen indischen Lehrbuch der Liebeskunst, übersetzt er auch „1001 Nacht“. Dafür zieht er verschiedene arabische Ausgaben zu Rate, schreibt Teile aber einfach ungeniert aus einer kurz zuvor erschienenen Übertragung ins Englische ab. Und nimmt sogar eine ältere englische Erzählung hinzu, die er kurzerhand in den Orient verlegt und dem Zyklus einverleibt: „Wie Abu Hassan einen fahren ließ“.

Burton reichert die Geschichten mit persönlichen Erfahrungen und Lokalkolorit an, erfindet eine eigene Sprache für einzelne Protagonisten, bildet Wortneuschöpfungen und ein spezifisch „orientalisches“ Satzgefüge. Er schmückt vor allem die expliziten Stellen kräftig aus.

Mit seiner Lust am Derben und Freizügigen revoltiert Richard Francis Burton gegen die verklemmte Sexualmoral und die Prüderie seiner Zeit. Sein „The Book of the Thousand Nights and a Night“ gilt als skandalöse Schrift, der Autor selbst noch lange nach seinem Tod als

NICHT WENIGE ERZÄHLUNGEN präsentieren starke Frauen, die oft auch ihre Sexualität selbst bestimmen. Doch es sind vor allem die erotischen Episoden selbst, die die Gemüter erregen

SCHEHERAZADE

glänzt durch ihre Bildung und ihren Intellekt. Ein Umstand, dem auch dieses Gemälde von Sophie Gengembre Anderson (um 1875) Rechnung zu tragen scheint



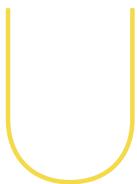
Extremisten fordern ein VERBOT

des Werkes

verrufene Gestalt. Seine Übertragung reißt den Erzählungen den in Europa seit Gallands Edition über sie gelegten Schleier der lieblichen Märchenwelt herunter und präsentiert „1001 Nacht“ als durchaus erwachsene Lektüre. Übersetzer in Deutschland und Österreich orientieren sich an seiner Version. Moralische Bedenken lassen dort ebenso nicht lange auf sich warten.

Auch im Orient ist Scheherazades Erzählreigen umstritten. Er wird nicht als Bildungsroman gesehen, sondern immer als Trivialliteratur mit jugendgefährdenden Stellen. Als „libertäres Manifest“ hingegen hat der 2016 verstorbene algerische Philosoph und Religionsanthropologe Malek Chebel „1001 Nacht“ einmal beschrieben. Frauen wählen sich selbstbewusst ihre Männer, halten sich Liebhaber. Männer lieben Männer mit aller Leidenschaft. Der Allmächtige ist nachsichtig. „Gott hat auf der ganzen Welt nichts Schöneres erschaffen / Als zwei Liebende, die in demselben Bett liegen“, heißt es in einer der vielen Episoden.

Und auch religiöse Toleranz wird geübt: Muslime, Juden, Christen agieren Seite an Seite und sind sich im Notfall gegenseitig im Schlamassel behilflich. Das muss konservativen Glaubenshütern und Fundamentalisten zu allen Zeiten missfallen.



UM EINE ILLUSTRIERTE AUSGABE VERBIETEN ZU LASSEN, ziehen Islamisten 1985 in Kairo vor Gericht. Mit Erfolg. Etliche Exemplare werden auf den Straßen verbrannt. Doch ein Jahr später wird das Urteil nach großem Protest wieder aufgehoben. 2010 empören sich erneut ägyptische Anwälte über die Sinnlichkeit in Scheherazades Erzählungen: Sie sehen die öffentliche Moral gefährdet. Die Klage wird abgewiesen. Ein Richter hat schon 1986 geäußert, wer das Werk nur zur Lektüre der erotischen Stellen erwerbe, müsse „entweder krank oder dumm sein“.

Doch in „1001 Nacht“ geht es nicht nur um körperliche Liebe in allen Varianten, sondern auch um Drogen, um opulente Gelage, Unmoral in jeder Form. Es wird getrunken, obwohl der Islam den Konsum von Alkohol verbietet. Selbst der historische Herrscher Harun ar-Rashid, als Kalif auch höchster geistlicher Anführer, wankt hier im Vollrausch nach Hause. Es wird gegessen in maßlosen Mengen. Wie in der Geschichte vom Träger und den drei Damen, die ihm unter anderem „eingesalzene Sperlinge, gespaltene und gestampfte Oliven, Estragon, Sauerrahm, Damaszener Käse, saures Gemüse, gesüßt und ungesüßt“, dazu „osmanisches Schmalzgebäck, in Sesamöl frittierte Dattelpasteten, Mandel-Honig-Gelee, süße Fladen aus Marzipan, Zuckerbiskuits und

WÄHREND EINES WETTSTREITS stürzt der Begleiter einer Prinzessin vom fliegenden Teppich. Der Fantasie werden in »1001 Nacht« kaum Grenzen gesetzt





Liebesplätzchen“ kredenzen, bevor sie mit ihm zechen und erotische Spielchen spielen.

Und es geht oft auch um pure Gewalt: Mord und Vergewaltigungen, Folter, Diebstahl, Grausamkeiten aller Art. Die Ungerechtigkeit der Welt, die Bösartigkeit des Lebens und der Mitmenschen, die jederzeit jedem widerfahren kann. Die Welt ist, wie sie ist, gut und schlecht zugleich. Mächtige Männer, selbst Dschinns, werden betrogen und Liebespaare entzweit. Aber auch unschuldige Mädchen ermordet, nur aus gekränkter Eitelkeit. All das flößt Scheherazade dem König ein. Behutsam, immer und immer wieder, Nacht für Nacht, bis es am Ende einer jeden heißt: „Da erreichte das Morgengrauen Scheherazade, und sie hörte auf zu erzählen.“

D

DOCH WAS PASSIERT MIT SCHEHERAZADE, wenn alle ihre Märchen, Kriminalgeschichten, Abenteuer einmal enden? Was geschieht, wenn sie wirklich aufhört zu erzählen?

Bis zum Ende von „1001 Nacht“ zu lesen, bringe Unglück, lautet ein im 19. Jahrhundert bezeugter Aberglauben aus Kairo. Dennoch haben Forscher und Expertinnen aller Zeiten immer wieder nach dem „wahren“ Schluss gefahndet. Das Ende der Rahmenhandlung in deren indischer Urform ist allerdings ebenso wenig bekannt wie in der mittelpersischen Version. Doch aus dem 10. Jahrhundert ist eine kurze Beschreibung des da bereits in der arabischen Welt verbreiteten Werks erhalten. Der Autor, ein in Bagdad ansässiger Gelehrter, erwähnt darin, dass Scheherazade mit den Erzählungen Nacht für Nacht ihre Hinrichtung hinauszögert, immer wieder auch mit dem König schläft, bis sie von ihm schwanger wird – und schließlich seine Anerkennung findet.

Um 1800 ist eine Fassung verbreitet, die den knappen Bericht als Schluss enthält, dass Scheherazade dem König nach der 1001. Nacht ihre drei von ihm gezeugten Kinder vorführt, woraufhin Schahriyar sie „begnadigt“. Doch es gibt auch eine andere Version, das ganz große, das glückliche Ende, das allerdings über Jahrhunderte weitgehend unbeachtet bleibt.

Bis sich die deutsche Arabistin Claudia Ott auf den Weg macht. Sie hat zu diesem Zeitpunkt schon das Manuscript aus dem 15. Jahrhundert, das einst Antoine Galland zur Verfügung stand, ins Deutsche übersetzt: in allen drastischen, sinnlichen und wundersamen Details, und zum ersten Mal mit allen Gedichten. Der Band ist Teil des Projekts der Neuübersetzung von „1001 Nacht“ nach den ältesten arabischen

DIE ABENTEUER VON SINDBAD dem Seefahrer (links) sind in alten Versionen der Sammlung nicht enthalten. Erst durch eine französische Ausgabe werden sie auch im Orient fester Teil des Repertoires

DURCH IHRE KLUGHEIT bringt Scheherazade den König am Ende dazu, fortan mit Milde und in Frieden zu regieren (Illustration zum Ballett „Scheherazade“, 1910, nach der Musik von Nikolaj Rimskij-Korsakow)



Quellen, an dem die Wissenschaftlerin seit mehr als einem Vierteljahrhundert arbeitet.

Im Frühjahr 2015 reist sie in die anatolische Stadt Kayseri, um in einer kleinen Bibliothek, die Mehmed Raschid Efendi, Sekretär des osmanischen Sultans Selim III., Ende des 18. Jahrhunderts gegründet hat, eine Handschrift mit Teilen aus „1001 Nacht“ einzusehen, die dort seit mehr als 200 Jahren im selben Vitrinenschrank unter der Kuppel des Lesesaals aufbewahrt wird. Das Manuskript stammt noch aus der Privatbibliothek Mehmed Raschid Efendis und ist wahrscheinlich ebenso alt wie die Schriften, die Galland vorlagen. Aber: Die 152 Papierblätter sind in falscher Reihenfolge zusammengebunden und irrtümlicherweise mit einem anderen Titel versehen. Worum es sich dabei wirklich handelt, hat schon ein deutscher Orientalist erkannt, der die Handschrift in den 1940er Jahren begutachtet hat: Sie bietet den Schlussteil einer Version des Werks, inklusive eines Finales der Rahmenhandlung. In den 1990er Jahren erscheint dieses Ende in einer Auswahlausgabe des Arabisten Heinz Grotfeld.

Claudia Ottos Übersetzung macht 2016 erstmals den kompletten Inhalt der Kayseri-Blätter zugänglich: eine Sammlung von Fabeln, die in Teilen auf indische Vorbilder zurückgehen, dazu ein großes Konvolut an Witzen und derben Schwänken arabischen Ursprungs. Und zwei spannende, ineinander verschachtelte Erzählzyklen – der eine persischen, der andere ägyptischen Ursprungs. Vor allem aber enthält die Kayseri-Handschrift, so die Arabistin, die bisher älteste erhaltene Formulierung einer ausführlichen, überzeugenden und literarisch hochinteressanten Version des überaus glücklichen Endes der Geschichte von Scheherazade und Schahriyar, die ansonsten nur in wenigen späteren Manuskripten überliefert ist.

In der 999. Nacht trägt dabei Scheherazade dem Herrscher eine besondere Geschichte vor: Sie berichtet die Erzählung eines Hauptmanns, dem wiederum ein Freund das Schicksal eines Königs in China mitgeteilt hat. Dieser wird von seiner Gattin betrogen. Und nachdem er erlebt, dass selbst eine Frau, die von einem Dschinn in eine gläserne Truhe gesperrt wird, alles tun kann, worauf sie Lust verspürt, lässt er sich von nun an jede Nacht eine junge Frau zuführen und sie, nachdem er mit ihr die Nacht verbracht hat, am Morgen umbringen. Das Töten und Morden hält so lange

an, bis sich ihm die Tochter des Wesirs als Braut anbietet. Und ihm fortan Nacht für Nacht eine fesselnde Mär erzählt, für die er sie immer wieder am Leben lässt.

„Bei Gott, dies ist ja meine eigene Geschichte!“ erkennt Schahriyar. „Sie handelt von keinem anderen als von mir! Ich war in Zorn und Unwillen gefangen, bis dieses Mädchen hier mich auf den rechten Weg zurückgeführt hat.“ Nun zeigt sich der König einsichtig und reuig: „Ach, Scheherazade“, spricht er zu ihr, „du hast mich von einer großen Last befreit und aus meiner Torheit aufgerüttelt“. Scheherazade nutzt die plötzliche Erkenntnis und erinnert ihn an seine moralischen Verpflichtungen seinem Volk gegenüber. Und der König? Fällt daraufhin in Ohnmacht und versinkt in tiefen Schlaf.



SPÄTER, IN DER 1001. NACHT, spinnt Scheherazade den Erzählfaden weiter. Einmal noch führt sie ihm zum Schluss das drastische Schicksal eines betrogenen Königs vor Augen.

Subtil verweist sie dabei auf die Macht der Frauen. Ihre finale Geschichte ist ein Vexierspiel, ein Spiegel der Handlungen und Morde von Schahriyar. Nur dass es hier die Konkubine des Kalifen ist, die sich grausam rächt: Sie schlägt einem Mann, der sie vergewaltigt hat und weiterhin verfolgt, den Kopf ab und lässt den Leichnam von einem anderen entsorgen, der fortan ihr Liebhaber wird. Erst nachdem die Frau verstorben ist, erfährt der Kalif die ganze Geschichte und auch, mit wem sie ihn zu Lebzeiten betrogen hat. Und reagiert mit Milde. Er schenkt dem einstigen Liebhaber seiner Konkubine die Freiheit und das Leben, trotz der durch ihn erlittenen Schmach.

„Nun staune du nur über diese Begebenheiten, o König, und sage nicht, dass dir allein und keinem anderen etwas Derartiges von den Frauen zugefügt worden wäre“, ergänzt Scheherazade. „Denn, bei Gott, Königen vor dir ist Schlimmeres passiert als das, wo du hineingeraten bist.“ Und Schahriyar versteht die Botschaft, den Aufruf zur Versöhnung und Mitgefühl. „Wenn die früheren Könige noch mehr ertragen mussten, dann will ich meine Seele nicht länger mit Selbstvorwürfen quälen. Was aber dieses Mädchen angeht, Scheherazade, so gibt es auf der ganzen Welt nicht ihresgleichen. Gepiresen sei Der, der sie den Menschen zur Rettung vor Mord und Hartherzigkeit werden ließ!“

Eine Hochzeit wird im Anschluss gefeiert, eine Doppelhochzeit sogar, denn Schahriyars Bruder ehelicht die Schwester der klugen Scheherazade. Hier werden nun, ganz am Ende dieser Version von „1001 Nacht“, nicht nur ihr Intellekt und ihre Bildung, sondern auch ihr Äußeres, ihre Anmut und Schönheit, geschildert und in bildreicher Sprache besungen.

Während der Feierlichkeiten präsentiert sie sich ihrem Gatten in verschiedenen Brautkleidern, in Rot, in Blau, in Grün, und dann überraschend in einem siebten und letzten Festgewand: in der Kleidung

eines jungen Mannes. Und tritt ihm damit offenbar als Ebenbürtige gegenüber.

Der Zauberreigen von Scheherazade sorgt aber nicht nur für die Läuterung des Königs, sondern für die Heilung des ganzen Landes. Ihre Erzählung beendet das Morden. Das Land blüht auf. Und der Wohlstand kehrt zurück.

„Scheherazades Art des Erzählens ist ein einziger großer Siegeszug weiser, ja therapeutischer weiblicher Klugheit“, formuliert es die Arabistin und Übersetzerin Claudia Ott. „Sie spielt dabei virtuos auf allen Registern der Spannung.“ Um die Aufmerksamkeit des Königs zu erwecken und ihn aus seiner traumatischen Dauerkrise herauszulocken, so Ott, beginnt Scheherazade mit besonders drastischen Begebenheiten, erzählt von Menschen, die unmittelbar mit dem Tode bedroht sind, die sich in ausweglosen Situationen befinden. Nach einigen Nächten wechselt sie den Ton, macht den König neugierig auf verborgene Geheimnisse. Und geht dann, als er ihrem Erzählfluss schon lange verfallen ist, zu den erotischen Geschichten über. Ihre Protagonistinnen wandeln sich dabei, fast unmerklich, von bösartigen Geschöpfen hin zu geistreichen und selbstbewussten Frauen.

So ist es in einer der Erzählungen die Sklavin Sumurrud, die ihren Herrn auswählt, sein Leben umkrempelt und die Verhältnisse umkehrt, genauso wie auch Scheherazade Stück für Stück die Oberhand über den König gewinnt. Selbst in den Witzen und Schwänken der letzten Nächte erscheinen die Frauen lebensklug und durchaus feministisch. „Wie kommt es eigentlich, dass wir Frauen nur einen einzigen Mann heiraten dürfen und es uns nicht einmal erlaubt ist, einen Sklaven oder Mamluken als Liebhaber zu halten, während die Männer vier von uns heiraten und noch dazu so viele Konkubinen und Freudenmädchen nehmen können, wie sie wollen?“, fragt eine Dame die andere. „Das kommt, weil alle Propheten, Heiligen, Kalifen und Kadis Männer waren“, sagt ihre Nachbarin. „Und die haben sich die Gesetze so gemacht, wie es ihnen passt.“

Scheherazades Reigen von „1001 Nacht“ rückt die Verhältnisse wieder zurecht. Obwohl ihre Lage bedrohlich und ausweglos erscheint, obwohl sie um ihr Leben erzählt, hält sie die Fäden zu jeder Zeit in der Hand. Sie tritt selbstbewusst auf; ihre Waffe ist nicht ihre weibliche Schönheit und Attraktivität, sondern die Macht der Bildung, der Sprache und der Fantasie. Niemals wirkt Scheherazade wie ein Opfer, denn sie nähert sich dem König aus eigenem Entschluss. Und auch wenn sie in einem patriarchalischen System gefangen scheint, wandelt sich mit ihren Geschichten das Weltbild des Herrschers. Und das der sie umgebenden Welt gleich mit.

Die Erzählungen, die sich einst über den Erdball verbreitet haben, von Indien, Persien, Arabien und schließlich Europa aus, können auch heute noch als Plädoyer für Menschlichkeit und Toleranz selbst in gewaltvollen Zeiten verstanden werden.

„1001 Nacht“ sind roher, grausamer, triebhafter, subversiver und komischer als jedes westliche Klischee – aber auch milder, friedlicher und versöhnlicher. Zeit, sich von den fliegenden Teppichen, den Schatzhöhlen und Bauchtänzerinnen zu verabschieden und den eigentlichen Gehalt der Geschichten wiederzuentdecken. ◇

LITERATURTIPPS

CLAUDIA OTT

»Tausendundeine Nacht«

Die Neuübersetzung zeigt, was die Sammlung auf keinen Fall ist: ein Märchenbuch für Kinder (C. H. Beck).

ROBERT IRWIN

»Die Welt von Tausendund einer Nacht«

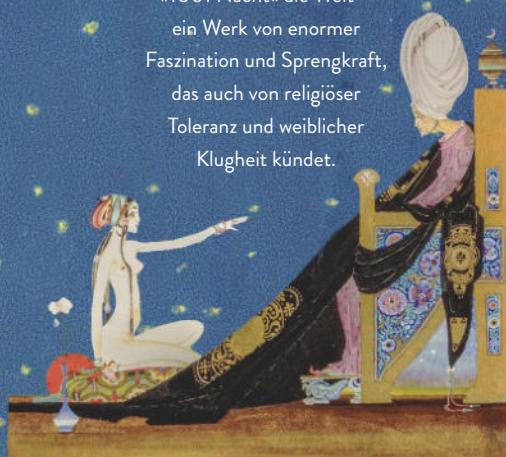
Standardwerk zur Geschichte des Erzählreigens (Insel Verlag).

GEO +
EPOCHE
DOSSIER

Lesen Sie auch »Bagdad: Das Herz des Imperiums« (aus GEOEPOCHE Nr. 73) über den historischen Kalifen Harun ar-Raschid auf www.geo-epoche.de

IN KÜRZE

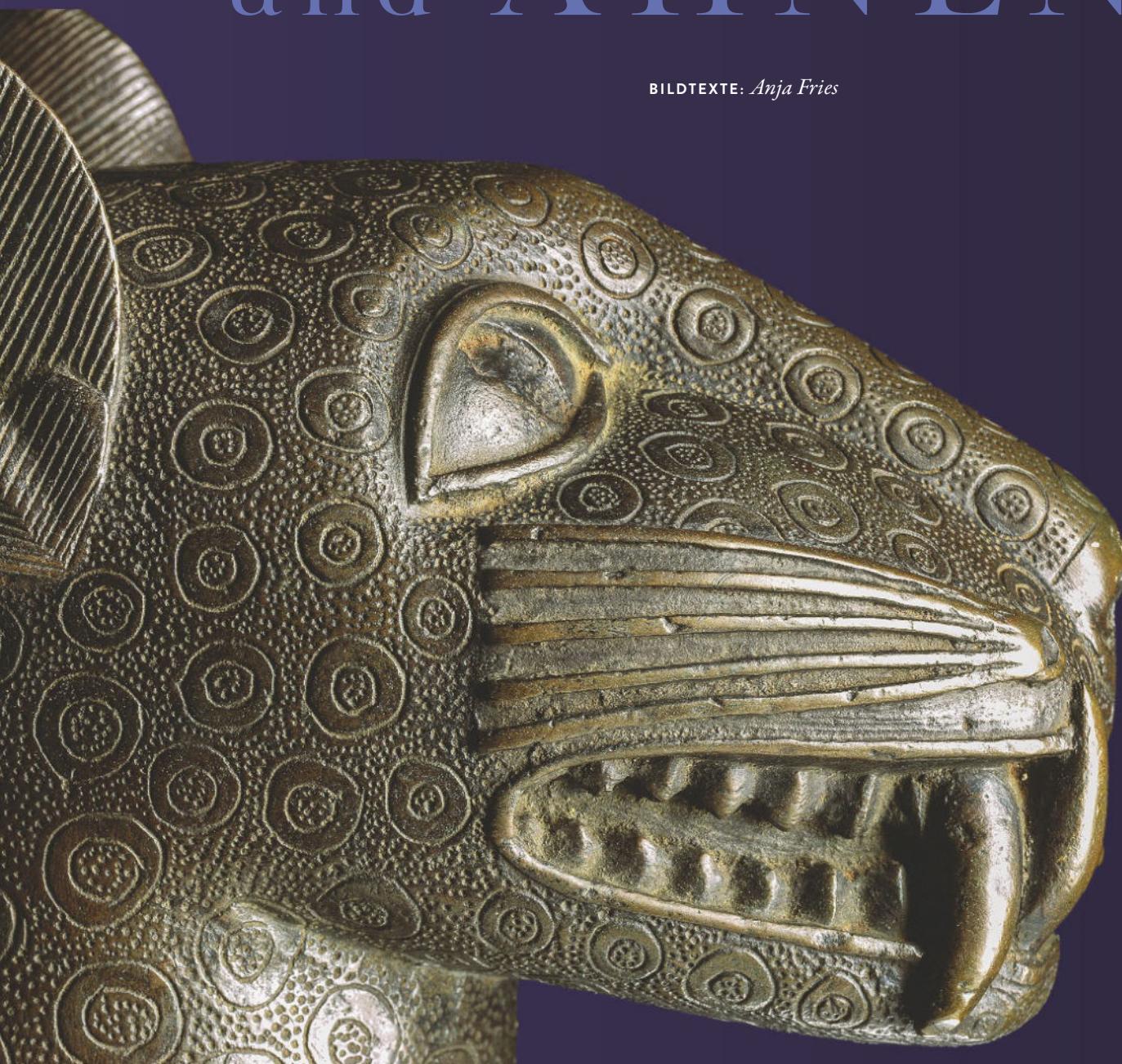
Ab dem 18. Jahrhundert erobern die aus indischen, persischen, arabischen und weiteren Quellen gespeisten, von einer fiktiven Erzählerin namens Scheherazade präsentierten Geschichten aus „1001 Nacht“ die Welt – ein Werk von enormer Faszination und Sprengkraft, das auch von religiöser Toleranz und weiblicher Klugheit kündet.



um 1400–2000 | Afrika

Umgeben von GÖTTERN, GEISTERN und AHNEN

BILDTEXTE: *Anja Fries*



Reich sind
die traditionellen
Mythen der
Menschen Afrikas
südlich der Sahara.
Vielfältig wie die
Gemeinschaften
sind ihre Vor-
stellungen vom
Funktionieren der
Welt, sie eint jedoch
der Glaube an die
Allgegenwart
mächtiger Kräfte:
im Alltag wie in
der Kunst

ERHABEN wirkt der
Leopard, das königliche
Tier der Herrscher
des einstigen Reiches
von Benin im Süden
des heutigen Staates
Nigeria (Detail einer
Statue, Messing,
16.–18. Jahrhundert)



ESHU hat viele
Gesichter. Den Yoruba
in Westafrika gilt das
übernatürliche Wesen
etwa als Götterbote, als
Geist der Veränderung –
und als Schelm, der sie
immer wieder durch
Streiche daran erinnert,
dass die Welt nicht
allein aus Gut und Böse
besteht, sondern aus
allen Nuancen da-
zwischen (Holz, Nigeria,
um 1900)

IM ANTLITZ DER SCHÖPFER



AUF EWIG aneinandergekettet sind die Figuren dieses Ur-Paars, in denen Angehörige der Yoruba die Präsenz der Ahnen, gar der Schöpfung an sich verehren (Bronze, Nigeria, 19. Jahrhundert)

FEST UMWUNDEN hält eine Schlange den Leib einer menschlichen Gestalt. In dem Bildnis, geschaffen im heutigen Mali, manifestiert sich womöglich ein Mythos von der Entstehung der Welt durch das Wirken eines Schlangenwesens, wie er etwa bei den Fon in Westafrika verbreitet ist
(Terrakotta, um 1400)





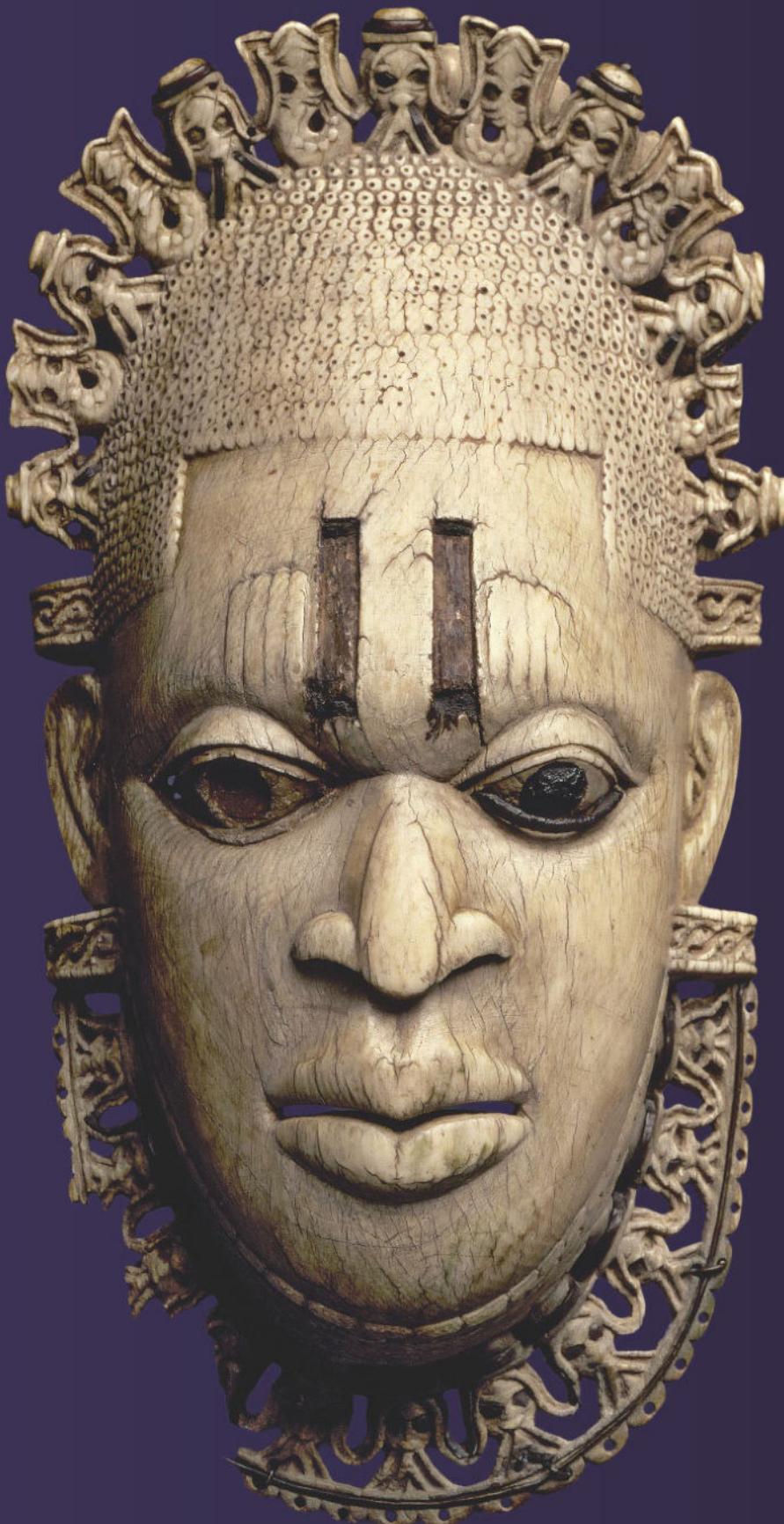
DER SPINNENGESTALTIGE

Anansi, dem dieser Stab-
aufsatz gewidmet ist, trägt
die Wünsche der Men-
schen über ein eigens
gesponnenes Netz zum
Himmelsgott hinauf.
Gefürchtet und bewundert
wird er aber vor allem
wegen seiner Intelligenz
und seines Listenreichtums
(vergoldetes Holz, Ghana/
Elfenbeinküste, um 1900)

WANDERER ZWISCHEN DEN WELTEN



IN FORM eines sogenannten Schlammfisches ist dieses Goldgewicht gestaltet. Tiere wie der in Westafrika beheimatete Lungenfisch können sich bei Trockenheit im Gewässerschlamm vergraben, in Sommerruhe fallen und so bis zum nächsten Regen überleben – und gelten wohl nicht zuletzt deshalb als Bringer von Fruchtbarkeit, Heilung und Wohlstand (Messing, Ghana, 18./19. Jahrhundert)



URSPRÜNGLICH mit Eisen ausgefüllt waren die beiden Ziernarben auf der Stirn dieses Gesichts. Der Anhänger aus dem Reich von Benin stellt die Königinmutter Idia dar – eine Frau, gefeiert für ihre Weisheit und magische Kraft, weit über ihren Tod hinaus (Elfenbein, Nigeria, 16. Jahrhundert)

DIE MUTTER DES KÖNIGS

SPÄRLICH BEKLEIDET
und mit Schmuck behangen,
zeigt diese Statuette eine
Hofdame der Königinmutter
von Benin. Die dient ihrem
Sohn, dem Herrscher, zwar
als Ratgeberin, darf ihn aber
aus kultischen Gründen
nach seiner Thronerhebung
nie mehr persönlich treffen
(Elfenbein, Nigeria,
18. Jahrhundert)





DER HIMMLISCHE
Schmied und Gott des
Krieges Gu, im Mythos
der Fon ein Sohn der
doppelgeschlechtlichen
Zwillingsgottheit
Mawu-Lisa, bringt die
Kunst der Eisenverarbei-
tung zu den Menschen
(lebensgroße Statue
aus gebrauchten Eisen-
teilen, geschaffen von
Akati Ekplékendo,
Benin, um 1858)

EISEN, DONNER, BLITZ

MIT DER DOPPELAXT
des Gottes bekrönt,
zeigt dieser Knauf
eines rituellen Tanz-
stabes einen Ver-
ehrer von Shango,
dem Herrn über Blitz
und Donner bei den
Yoruba (Holz, Nigeria,
19./20. Jahrhundert)





GLASPERLEN und
Kaurischnecken bedecken
den Kopf von Mbwoom,
einer schwer fassbaren Figur
im spirituellen Kosmos
der Kuba in Zentralafrika.

Eine wichtige Rolle
spielt sie in öffentlichen
Zeremonien, bei denen
der mythische erste König
der Kuba, seine Schwester-
gattin und Mbwoom
durch Masken verkörpert
werden (Demokratische
Republik Kongo, um 1950)

MIT DER KRAFT DER MASKE

DEM KOPF eines Elefanten nachempfunden sind Helmmasken wie diese.

Sie dienen bei Ritualen der Kuba zur Darstellung besonders hochrangiger Personen (Demokratische Republik Kongo, 20. Jahrhundert)



UMRINGT von ihrem Gefolge reitet diese Priesterin herbei, um der Göttin Oya zu opfern, nach der Vorstellung der Yoruba unter anderem die Wächterin über die Toten (Holzschnitzerei mit Bemalung des einheimischen Künstlers Bámigbóyè, Nigeria, um 1930)



ZWISCHEN DIESSEITS UND JENSEITS

EIN MANN salbt eine Frau, um sie zu heilen. Die Szene bekrönt einen Grabpfosten, wie ihn die königlichen Familien der Mahafaly im Südwesten Madagaskars auf ihren Begräbnisplätzen aufstellen – als Symbol der Verbindung zwischen den Lebenden und den Toten (Holz, Madagaskar, 20. Jahrhundert) ◇





MIT BLOSSEN HÄNDEN nimmt der Knabe Kintaro es mit einer gewaltigen Schlange auf: Japanische Farbholzschnitte wie dieser aus der Mitte des 19. Jahrhunderts verbreiten die legendären Abenteuer des Jungen in ungezählten Varianten

DER ONI KENNT KEIN ERBARMEN. Mit einer gewaltigen Keule tobt der Dämon durch ein abgeschiedenes Bergdorf auf der japanischen Hauptinsel Honshu, zerstört alles, was ihm vor die Klauen kommt. Selbst die tapfersten Krieger flüchten vor dem fürchterlichen Wesen mit den scharfen Zähnen, der roten Haut – und einer Stimme, so bedrohlich wie grollender Donner. Wer nur kann diese Kreatur aufhalten? Die letzte Hoffnung der Dorfbewohner ruht auf Kintaro, einem molligen Knaben mit übernatürlichen Kräften, der tief in den Wäldern wohnt.

Ein Kind gegen einen mächtigen Dämon? Der Oni, weit größer als Kintaro, verhöhnt den Jungen. Ein Fehler! Jedem seiner Keulenschläge weicht der Knabe geschickt aus. Schließlich springt Kintaro in die Höhe, streckt den Oni mit einem kräftigen Tritt gegen den Oberkörper nieder – und droht ihm mit seiner erhobenen Axt: „Verlasse diesen Ort und kehre niemals zurück!“ Nie wieder ward das gedemütigte Wesen gesehen.

Dies ist nur eines von vielen Abenteuern jenes kindlichen Helden mit der Streitaxt, dargestellt oft mit roter Haut oder einem roten Leibchen, auf dem das japanische Zeichen für „Gold“ prangt. Furchtlos kämpft Kintaro für die Schwachen, setzt dabei sein eigenes Leben aufs Spiel. Seit Jahrhunderten gehört er zu den populärsten Helden japanischer Volkserzählungen, sind seine Geschichten eng verwoben mit den beiden Hauptreligionen Japans: Shinto und Buddhismus.

Das „Land der aufgehenden Sonne“, wie der Name „Nippon“ meist wiedergegeben wird, erstreckt sich über viele Tausend Inseln, die in einem rund 3000 Kilometer langen Bogen östlich des asiatischen Festlands im Pazifik liegen. Vor etwa 40 000 Jahren erreichen die ersten Gruppen moderner Menschen den Archipel. Mit der Zeit entwickeln sie eine ihnen eigene Vorstellung vom Funktionieren der Welt, verehren etwa die *kami*, Naturkräfte, die in bestimm-

ten Bergen, Wasserfällen, Bäumen oder Felsmassiven wohnen, aber auch Namen und Gestalt haben können, so wie die Sonnengöttin Amaterasu oder verstorbene Ahnen. Später werden die Japaner diesen Glauben als „Shinto“, „Weg der Kami“, bezeichnen.

Wohl Mitte des 6. Jahrhunderts erreicht eine weitere Religion das Inselreich: Koreanische Gesandte bringen buddhistische Texte und Bildnisse nach Japan. Die Lehre verfängt, zunächst vor allem bei einem Adelsgeschlecht, das sich gerade anschickt, die Macht zu übernehmen. Jahrzehnte später wird die aus dieser Familie stammende Kaiserin Suiko den Buddhismus unter ihren Schutz stellen. Buddhistische Mönche kommen ins Land, Baumeister errichten Tempel, erste Pagoden wachsen in den Himmel.

DER JUNGE MIT DEN SUPERKRÄFTEN

Todesmutig tritt er
gegen furchterregende Ungeheuer
an – dabei ist er doch noch
ein Kind: Zahlreiche Erzählungen
ranken sich in Japan um einen
Knaben namens Kintaro. Bis heute
gehört er zu den populärsten Helden
im ostasiatischen Inselreich

TEXT: MANUEL OPITZ

Schon seine Herkunft ist in den unterschiedlichsten Varianten überliefert. Mal ist seine Mutter eine Edelfrau, mal eine verstoßene Prinzessin auf der Flucht oder eine Hexe, sein Vater ein gefallener Samurai, der Shinto-Donnergott Raijin oder auch ein roter Drache. In einigen Legenden wird er als Säugling von der Mutter ausgesetzt, in anderen ist er eine Waise. Einig sind sich die Erzählungen allein in Folgendem: Der Junge wächst am Berg Ashigara auf, der sich fernab großer Städte, umgeben von dichten Wäldern, unweit des Fuji auf der größten japanischen Insel Honshu erhebt. Aufgezogen wird er von der Yamauba, einer furchterregenden Berghexe, die, kaum dass sie ihn erblickt, in tiefe Zuneigung zu ihm verfällt.

Kintaro ist alles andere als ein gewöhnlicher Junge. Er verfügt über Superkräfte, versteht es meisterlich, die Streitaxt – die Waffe des Donnergottes Raijin – zu führen. Der Knabe ist aber nicht nur übermenschlich stark, er kann sich auch mit Tieren unterhalten. Seine besten Freunde im Wald sind ein Hase, ein Reh, ein Bär und ein Affe. Die vier stehen ihm auch bei seinen Abenteuern bei. Selbst im Wasser kann Kintaro bestehen: Mit bloßen Händen umklammert er einen gigantischen Karpfen – und freundet sich, so zumindest in einer Fassung dieser Geschichte, selbst mit dem Fisch an.

Eines Tages, als das Kind mit seinen vier Kameraden durch die Wälder streift, gelangt die Gruppe an einen reißenden Fluss. Weit und breit gibt es keine Möglichkeit, ihn zu überqueren. Da erklärt der Junge: „Wartet einen Moment. Ich werde euch in wenigen Minuten eine Brücke bauen.“ Kurzerhand reißt er einen Baum aus, krachend fällt der Stamm über den Fluss, den sie alle gemeinsam nun trockenen Fußes passieren können.

Kintaros wundersame Kräfte bleiben nicht unbemerkt. Ein Mann in der Tracht eines Holzfällers, der das Geschehen beobachtet hat, folgt der Gruppe bis nach Hause und fordert Kintaro

dort zum Armdrücken heraus. Doch keiner vermag den Arm des anderen zu beugen. Schließlich erklärt der vermeintliche Holzfäller das Duell für unentschieden und gibt sich zu erkennen. In Wahrheit ist er ein General, von seinem Kriegsherrn ausgesandt, um die vielversprechendsten Soldaten von morgen im Inselreich zu finden. Er schlägt der Berghexe vor, den Knaben mit nach Heiankyo (das heutige Kyoto) zu nehmen – und ihn dort zum Samurai zu machen, zu einem Angehörigen des japanischen Schwertadels, zu einem tugendhaften Krieger.

Soll Kintaro in seiner wohlbehüteten Heimat bleiben? Oder soll er aufbrechen in eine Zukunft voller Unwägbarkeiten und Gefahren, dafür aber für sein Land einstehen? Die Yamauba entscheidet sich: Sie vertraut ihren Jungen dem General an. Und hier nun vermischen sich Märchen, historische Realität, Religion.

Denn Kintaro tritt in die Dienste von Minamoto no Yorimitsu ein, einem begnadeten Militärführer des ausgehenden 10. Jahrhunderts. Um ihn, vor allem aber um seine vier legendären Gefolgsleute, die mutigsten und stärksten Männer ganz Japans, ranken sich viele Geschichten. Wie die „vier

himmlischen Könige“ im Buddhismus, deren Figuren – oft grimmig dreinschauend, waffenstarr und mit schweren Rüstungen versehen – Tempel bewachen und vor dämonischen Kräften beschützen, verteidigen sie Land und Bevölkerung vor feindlichen Mächten. Der ruhmreichste der vier ist der Samurai Sakata no Kintoki, der Überlieferung nach niemand Geringerer als der nun erwachsen gewordene Kintaro.

Auch als Samurai vollbringt er legendäre Heldentaten. Zu seinen größten zählt der Sieg über ein menschenfressendes Ungeheuer: Furchtlos überrascht er das Monster in seiner Höhle, schlägt ihm den Kopf ab und händigt das erschreckende Haupt als Trophäe schließlich Minamoto no Yorimitsu persönlich aus.

Aber – auch das gehört zur Botschaft der Erzählungen über den Knaben, der hinausgegangen ist in die Welt – bei allen Erfolgen bleibt Kintaro sich treu. Kaum hat er es zu Wohlstand gebracht, löst er ein Versprechen ein, das er der Yamauba einst gegeben hatte, als er sie im Wald zurückließ, um mit dem General fortzuziehen: Er baut ein Haus für die Berghexe, holt sie zu sich nach Kyoto und lebt fortan dort mit ihr zusammen.

Wann genau sich die Biografie des Samurais Sakata no Kintoki mit den Erzählungen von dem Jungen mit den besonderen Kräften vermengten, vermag heute niemand mehr zu sagen. Fest steht: Vor allem ab dem späten 17. Jahrhundert – einer Zeit, in der das Bürgertum in Städten wie Edo (heute Tokio) erstarkt – entstehen immer neue Geschichten über Kintaro. Theaterstücke werden ihm auf den Leib geschrieben, Schauspieler bringen seine Abenteuer auf die Bühne, gedruckte Bücher tragen sie in die Stuben vermögender Kaufleute.

Vor allem aber gehen Künstler dazu über, in ihren Holzschnitten nicht länger nur buddhistische Texte und Szenen wiederzugeben, sondern unterhaltsame Motive darzustellen. Und: Japanische Handwerker entwickeln bald eine Methode, mit der sich Holzschnitte mehrfarbig drucken lassen – wie geschaffen für Heldengeschichten von einst.

Später halten Mangas, Animes und Computerspiele die zahlreichen Legenden von Kintaro wach. Selbst auf Bonbons findet sich sein Konterfei. Und wenn frisch gebackene Eltern am 5. Mai „Kodomi no Hi“ feiern – den nationalen Kindertag –, dann stellen viele auch heute noch zu Hause Kintaro-Figuren auf. Damit ihr Kind so stark und mutig werden möge wie er. ◇

Bei Kintaro vermischen sich Märchen, historische Realität, Religion



AUSGERECHNET DIE YAMAUBA, eine gefürchtete Berghexe, zieht Kintaro auf, heißt es in alten Volkserzählungen Japans. Die Axt wird die bevorzugte Waffe des Jungen. Mit ihr ficht er Kämpfe gegen die schrecklichsten Wesen

DIE NORDISCHE **APOKALYPSE**

Von Ragnarök, dem grauenvollen Untergang der Welt und dem Tod des Göttervaters Odin, erzählt die im Mittelalter auf Island entstandene »Völuspá«. Ein machtvollles Gedicht, das eine Vielzahl von Mythen beschwört – und wohl auch von realen Katastrophen auf der Vulkaninsel zeugt



**ZWEI RABEN
HALTEN ODIN**
über alles Ge-
schehen informiert.
Denn allwissend
ist der Welten-
schöpfer nicht –
und wie alle
nordischen Götter
auch nicht un-
sterblich: Am Ende
von Ragnarök
wird ihn der Fenris-
wolf verschlingen

D

TEXT: *Kia Vahlund*ILLUSTRATIONEN: *Tim Möller-Kaya*

in denen historische Begebenheiten und von Generation zu Generation weitergetragene Mythen miteinander verschmelzen.

Ein namentlich unbekannter Schreiber sammelt im 13. Jahrhundert erliche in Versen gefasste Geschichten, legt die heute als „Lieder-Edda“ bekannten Texte in einer Handschrift nieder und überliefert damit Werke wie die „Völuspá“, die „Prophezeiung der Seherin“, für die Nachwelt. Was die Seherin zu berichten hat, ist das vielleicht bedeutendste Gedicht des nordischen Mittelalters – und zugleich eine Warnung an die gesamte Menschheit.

Die Verse führen zurück in die Zeit um die erste Jahrtausendwende, in der die Bewohnerinnen und Bewohner Islands sich in einer Art Freistaat ohne König selbst organisierten. Die aus Skandinavien stammenden Menschen, die da seit gut einem Jahrhundert die größte Vulkaninsel der Erde besiedeln, halten vor allem Vieh, fangen zudem Fisch, nehmen ab und an einen angeschwemmten Wal aus. Jeder Tag muss ein Kampf ums Überleben gewesen sein. Keinem Herrn waren die isländischen Bäuerinnen und Fischer ausgeliefert, wohl aber einer besonders unwirtlichen Natur mit bebenden, feuerspuckenden Bergen und heißen Wasserdampffontänen.

Eine wissenschaftlich fundierte Geologie, Erdgeschichte, Geophysik und Klimaforschung gibt es damals noch nicht. Was Winde und Wasser, Vulkane und Eismassen den Inselbewohnern antun, ist so kaum zu verstehen. Der Mensch aber braucht Erklärungen, und drängen sich keine aus tradiertem Wissen oder täglicher Beobachtung auf, dann erfindet er eben welche oder hält sich an die Geschichten der Ahnen.

Die Seherin weiß alles. Und hat doch nichts zu melden. Die Entscheidungen über den Lauf der Dinge treffen andere, Götter, Riesen, Naturkräfte. Und sie selbst? Schaut zu. Ahnt aber natürlich vorher, was kommen wird.

Es kostet Schmuck, viel Gold, ihr wenigstens Teile ihres Wissens zu entlocken. Und bohrende, furchtlose Neugierde. Der nordische Göttervater Odin bietet beides auf, um zu erfahren, wie es weitergeht mit den Welten, die er kennt und gestaltet hat. Glücklich wird er nicht mit dem, was er von der Seherin erfährt. Und alle anderen Geschöpfe werden es auch nicht. Gemeinsam taumeln sie ihrem Ende entgegen. Das Grauenhafte, das Schlimmstmögliche wird irgendwann in der Zukunft wahr werden. Götterdämmerung, Weltenuntergang, ein blutiges, feuriges, eitriges Finale.

Schicksal? Vielleicht. Tatsächlich aber tragen Odin und die anderen Gestalten der nordischen Mythologie selbst Verantwortung dafür, dass es unausweichlich so weit kommen muss. Mit ihrer Machtgier, ihren Intrigen, ihrem fehlgeleiteten Stolz, ihrer Hybris und ihrer Gnadenlosigkeit, mit ihrer ganzen menschenähnlichen Dummheit treiben sie sich und die Welt in die finale Katastrophe. Das alles weiß die *völvu*, wie die alten Skandinavier in ihren Erzählungen die Seherinnen nennen. Eine dieser Sagas berichtet von solch einer Frau, die einen geheimnisvollen Stab mit sich herumträgt und, während sie in die Zukunft blickt, auf mit Hühnerfedern gestopften Kissen thront, angetan mit teuren Glasperlen, edelsteinbesetztem Mantel, Handschuhen und einer mit weißem Katzenpelz besetzten Lammfellhaube.

So erzählt man es sich auf Island, jener von glühenden Lavastromen und mächtigen Gletschern geprägten Insel am nordwestlichen Ende Europas, deren unbändige Natur immer wieder alles infrage stellt, was ist und was sein wird. Altnordisch *skáld*, Skalde, genannte Poeten faszinieren die Menschen mit ihren kunstvollen Gedichten,

BLÜHENDE FANTASIE HILFT IN DER HARTEN REALITÄT

So retten sich die Isländer vor der kargen Härte ihrer Umwelt in blühende Fantasie. Trolle und Elfen, Riesinnen und Zwerge, Menschen und Göttinnen bevölkern ihre Erzählungen; den einst aus Skandinavien mitgebrachten Mythen fügen sie wohl noch manches Detail hinzu. Es gibt heilige Bäume, magische Ketten, sprechende Lachse, ein achtbeiniges Pferd. Jedes wichtige Ding, sei es ein Ring oder eine Waffe, hat einen Eigennamen. Jedes einschneidende Ereignis auch. Was benannt werden kann, verliert ein kleines bisschen seinen Schrecken; es erscheint nicht mehr gänzlich unfassbar zu sein.

Sogar die schlimmste aller möglichen Katastrophen lässt sich so begreifen. *Ragnarök* heißt das allen überirdischen und irdischen Wesen irgendwann drohende Weltenende, von dem die Völva weiß. Es bedeutet so viel wie: das finale Schicksal der Götter. „Brüder werden gegeneinander kämpfen / und sich den Tod bringen“, raunt die Seherin. „Schwesternsöhne werden / die Verwandtschaft zerbrechen; / schlimm ist's in der Welt, / viel Ehebruch, / Axtzeit, Schwertzeit, / gespaltene Schilde.“

Und dann steigert sie ihre Worte noch einmal: „Windzeit, Wolfszeit / bis die Welt zugrunde geht.“

Ein großer Knall wird am Ende stehen. Und selbst Odin wird ihn nicht verhindern können.

DIE ERSTEN MENSCHEN, die sich auf der Vulkaninsel niederlassen, sind vermutlich irische Mönche. Ihnen folgen im 9. Jahrhundert wohl überwiegend aus Norwegen kommende Siedler. „Eisland“ nennen die Skandinavier die Insel, in ihrer Sprache: Ísland. Seit Jahrzehnten machen Wikinger, kriegerische Seefahrer aus dem Norden Europas, Küsten und Flussufer unsicher, suchen unter anderem Friesland, England und das heutige Frankreich heim, bleiben dauerhaft, wo es sich lohnt.

Weil die Nordhalbkugel in dieser Zeit eine verhältnismäßig warme Periode erlebt, finden die Menschen auf Island relativ günstige Bedingungen vor. Etliche bäuerliche Gemeinschaften entstehen, vor allem an den Küsten. Die Einwanderer und ihre Nachfahren pflegen ihre Kultur und die aus Skandinavien übernommene Runenschrift,





EINE MYSTISCHE SEHERIN, eine sogenannte Völva, kennt die düsteren Details von Ragnarök. Odin reicht ihr kostbare Gaben, damit sie ihm davon erzählt

BERGE SPUCKEN FEUER, LAVA FLIESST INS MEER

opfern auf ihren Festen wohl wie dort den nordischen Göttern Stiere, Widder und andere männliche Tiere.

Rund 40 Goden, angesehene Großbauern, die in den einzelnen Distrikten der Insel Gefolgschaften um sich versammelt haben und ursprünglich wohl auch kultische Bedeutung besitzen, führen die Geschicke der Isländer. Aber die Goden entscheiden nicht allein. Um das Jahr 930 entsteht eine Art Parlament: das Althing, eine jährlich tagende Versammlung aller grundbesitzenden Männer der Insel, die Gesetze erlässt und Recht spricht. Frauen bleiben ebenso wie landlose Bauern ausgeschlossen, Sklaven ohnehin.

Gleichberechtigung gibt es nicht. Doch im Alltag genießen Frauen auf Island wie auch in Skandinavien deutlich mehr Freiheiten als ihre Geschlechtsgenossinnen anderswo. Manche lassen sich scheiden, wenn sie etwa von ihrem Mann geschlagen werden. Kriegergattinnen halten die Familien zusammen, häufen Besitz an, treiben Handel, während ihre Männer auf See sind.

Die Gemeinschaften pflegen einen strikten Ehrbegriff, verherrlichen den bewaffneten Kampf. In ihrer Vorstellung geleiten Wakkuren, weibliche Geistwesen, die gefallenen Krieger nach Walhall, die Ruhmeshalle von Odins Palast.

Frauen haben in diesem Wertesystem einen festen Platz. Nicht auszuschließen, dass manche von ihnen die nordischen Mythen mitentwickeln und verbreiten. Vielleicht ist darunter auch die eine oder andere, die als Völva verehrt und gefürchtet wird. Doch im Gegensatz zu diesen irdischen Seherinnen, von denen einige Überlieferungen berichten, ist jene in der „Völuspá“, die Ragnarök vorhersagt, selbst eine sagenhafte Gestalt. Eine uralte Zauberin, die schon fast seit Anbeginn der Zeiten lebt. Unheimlich, so wie ihr Wissen.

ALLERDINGS: KEINE MYTHISCHE SEHERIN und auch nicht Odin oder seine Mitgötter können die Menschen vor realen Katastrophen warnen wie jene, die im Jahr 939 über Island kommt. Zu dieser Zeit bricht Eldgjá aus, ein Ausläufer des Vulkans Katla, und das über viele Monate. Die Luft wird schwer, der Himmel dunkel; in gewaltigen Strömen ergießt sich glühende Lava über Dutzende Kilometer hin-

weg ins Meer. Weite Teile der Nordhalbkugel erleben daraufhin einen Temperatursturz, Ernteausfälle und verendendes Vieh. Das Leben wird urplötzlich noch härter, als es sowieso schon war.

Die alten Götter scheitern kläglich an ihrer Hauptaufgabe, den Menschen im echten Leben beizustehen. Dies könnte einer der Gründe sein, so mutmaßen einige Forschende, warum die Isländer schneller und konsequenter als andere skandinavische Völker das Christentum annehmen. Schon im Jahr 1000 fügen sich auch die verbliebenen Heiden der Insel dem Beschluss des Althing, dass fortan alle Bewohner Christen sein sollen. 1056 wird der erste Bischof auf Island eingesetzt; er residiert im Süden der Insel. Immer mehr Kirchen werden errichtet und im 12. Jahrhundert auch Klöster.

Vor allem die Benediktiner, die 1133 einen ersten Konvent auf Island gründen, unterhalten bald Zentren der Schriftkultur, in denen christliche wie antike Werke gesammelt und kopiert, teils sogar in die Volkssprache übersetzt werden. Die Mönche bemühen sich offenbar, den vielleicht 80 000 Isländern klassische Bildung zugänglich zu machen. Dafür gleichen sie in ihren Übertragungen etwa römische und nordische Götter aneinander an. Der antike Göttervater Jupiter wird so zu Thor, dem Herrn des Donners, die Göttermutter Juno zu dessen Frau Sif und Venus zur nordischen Liebesgöttin Freyja.

Zugleich soll das Wissen der Ahnen nicht verloren gehen. Im 13. Jahrhundert droht diese Gefahr, denn inzwischen kennt sich der gesamte Norden zum Christentum. Es ist die Ära, in der die „Lieder-Edda“ mit der „Prophezeiung der Seherin“

entsteht. Dabei stützt sich der Schreiber, der diese Sammlung anlegt, auf teils schon jahrhundertealte Dichtungen, auf Gesänge und Erzählungen womöglich, wie sie einst bei Opferfesten und anderen Ritualen der altnordischen Religion vorgetragen worden sind.

Vielgötterkulturen heben ihre Protagonisten in den Himmel, doch sie dichten ihnen auch gern allerlei menschliche Schwächen und Eigenarten an. Odin, sein Sohn, der Donnergott Thor, und die anderen nordischen Gottheiten sind so fehlerhafte wie verletzliche Wesen. Kaum verlieren sie ihre goldenen Äpfel der ewigen Jugend oder auch nur einen wundersamen Hammer, geraten sie in Bedrängnis. Denn anders als der christliche Allmächtige, der Gott des Judentums und auch des Islam, sind sie grundsätzlich sterblich.

D

Die Vorhersagen der Seherin in der „Völuspá“ führen das eindrücklich vor Augen. Einer der Menschen, den der Text nicht mehr loslässt, ist der isländische Gelehrte, Dichter und Politiker Snorri Sturluson. Geboren 1179 in eine einflussreiche Familie im Westen Islands, geben ihn die Eltern als kleines Kind in die Obhut eines Goden im Süden der Insel. Dort lernt er Lesen und Schreiben, Grundfertigkeiten in Latein, erhält zudem tiefe Einblicke in die isländische Geschichte und die nordische Mythologie. Er wird einer der besten Kenner seines Landes, steigt selbst zum Goden auf und bekleidet viele Jahre lang das Amt des Gesetzesprechers auf dem Althing. Zweimal reist er für längere Zeit nach Norwegen an den Königshof – und fertigt in der Zwischenzeit, wohl von 1220 bis 1225, eine Art Lehrbuch der nordischen Dichtung an, das sich zugleich als eine eigene Sammlung der alten Mythen versteht. Darin zitiert Snorri Sturluson ausführlich aus der „Prophezeiung der Seherin“ sowie aus weiteren Geschichten



**MIT SPEIS UND
TRANK** hält Odin seine
Krieger in Walhall bei
Laune: In der Ruhmes-
halle von Odins
Palast in der Welt der
Götter sind jene
Männer versammelt, die
einen tapferen Tod im
Kampf gestorben sind

der heimischen Sagenwelt, lässt einige christliche Elemente einfließen und verschriftlicht alles in einer Form, die jüngeren Poeten als Beispiel und Anleitung dienen soll. Eine der Handschriften, die das Werk überliefern, gibt ihm auch einen Titel: „Edda“ (heute zur Unterscheidung von der „Lieder-Edda“ oft als „Prosa-Edda“ bezeichnet). Es ist der Versuch, so die Interpretation einiger Forschenden, die alten Mythen der Skandinavier in die Gegenwart und Zukunft europäischer Christenmenschen zu überführen.

D

Denn es ist eine unruhige Zeit. Island wird in diesen Jahren von einem blutigen Machtkampf zwischen verfeindeten Familien erschüttert. Zudem trachtet Norwegens König Håkon IV. danach, die Insel seinem Reich einzufügen. Und auch Snorri Sturluson, eigentlich ein Anhänger des Herrschers, verfolgt auf Island seine ganz eigenen Ziele. Womöglich fürchtet er auch um das kulturelle Selbstverständnis seiner Landsleute, für das er so viel getan hat.

Schließlich überwirft er sich mit Håkon. 1241 beauftragt der König Gefolgsleute auf der Insel, die Snorri Sturluson auf seinem Gut ermorden. Zwei Jahrzehnte später schwören die isländischen Bauern dem norwegischen König die Treue. Weil sie der inneren Konflikte nicht Herr werden, verzichten die Menschen auf der Insel freiwillig auf ihre Unabhängigkeit und unterwerfen sich Håkons Herrschaft (auch wenn das Althing weiterhin eigene Gesetze erlassen darf). Umso schillernder mögen den Einwohnerinnen und Einwohnern nun die alten Mythen erscheinen. Gefasst in Dichtungen wie die „Prophezeiung der Seherin“, die ihnen den Gang der Welt erklärt. Die Völva weiß alles. Sie weiß auch, wie sehr selbst mächtige Männer irren können.

Göttervater Odin etwa. Der hat, als er in der „Völuspá“ auf die Seherin trifft, schon vieles in seinem Götterleben vollbracht. Er hat in einem Urkampf seinen Konkurrenten ermordet, den Riesenvater Ymir, und aus dessen Leichnam die Erde geformt. Das Blut des Riesen wurde zum Meer, die Knochen zu Bergen, das Haar zu Bäumen. Odin hat den beiden Urmenschen eine Seele eingehaucht. Deren Nachkommen bevölkerten daraufhin Midgard, die Wohnstätte der Menschen. Midgard aber ist nur eines von neun Reichen. Die anderen werden von zwei verschiedenen Arten Göttern bewohnt, den Asen und Wanen, sowie von Zwergen, von den Toten, von Elfen und auch von den Riesen, die den Mord an ihrem Ahnvater samt ihrer fast völligen Auslöschung überwunden und sich wieder vermehrt haben.

Eine gewaltige Esche, Yggdrasil genannt, verbindet die neun Welten, ein Eichhörnchen fungiert als Bote. Unter diesem Baum versammeln sich die Götter von Odins Asenfamilie, wenn es etwas zu beraten gibt. Sie ehren und schützen ihn. Denn wenn Yggdrasil einmal welken oder auch nur bebен sollte, kündigt sich Ragnarök an, der Weltenbrand.

Odin legt Wert darauf, seine Entscheidungen gut informiert zu treffen, weswegen seine zwei Raben ihn stets über alle Ereignisse auf dem Laufenden halten. Allwissend oder allmächtig ist Odin nicht. Seine Mitgötter muss er für sich gewinnen, muss auch mit Zwergen verhandeln, wenn er ihre Handwerkskünste braucht, muss Riesen austricksen, weil er ihnen nichts zu sagen hat. Wenn er ein Unrecht tut oder sich irrt, muss er dafür büßen. Einmal ist er mit zwei anderen Asen auf Wanderschaft,

DOCH ODIN WIRD NIE SO VIEL

WISSEN
WIE
DIE
VÖLVA

als einer der Begleiter einen Otter erlegt. Sie zeigen ihre Beute einem Bauern. Leider stellt sich heraus, dass der ein Zauberer ist und der Otter sein verwandelter Sohn war, woraufhin die Götter sehr viel Gold als Sühnegeld für den verübten Totschlag aufbringen müssen.

Odin aber macht nicht nur Fehler, die sich ausgleichen lassen. Seine Tragik ist viel größer, weltenumspannend gar. Denn der Göttervater sieht Ragnarök kommen. Er müsste nun eigentlich alles tun, um die in Unruhe geratenen Reiche zu befrieden, damit es nicht oder wenigstens noch nicht bald zum großen Krieg kommt. Das will er wohl auch. Bloß steht er sich dabei permanent selbst im Weg.

Ja, die da oben wissen alles besser. Und dann wissen sie doch nichts. Und stürzen mit ihrer Dummheit alle ins Verderben.

Odin jedenfalls ist nicht so schlau, wie er gern wäre. Er setzt auf seinen Sohn, den impulsiven Donnergott Thor. Und er geht eine Blutsbrüderschaft ein mit dem listigen Loki.

DIE MEISTEN ASEN MISSTRAUEN LOKI, weil er ständig Unfug anstellt. Mal stiehlt er Thors Frau Sif ihr heiß geliebtes langes Haar, mal gerät er in die Gewalt eines Riesen und hilft diesem, die goldenen Äpfel der ewigen Jugend samt ihrer Hüterin, der Göttin Idun, zu rauen – woraufhin die anderen Götter vorübergehend schmerhaft altern. Viele seiner Untaten kann Loki wettmachen, manchmal hilft er den Asen, unterstützt sie. Doch er bleibt ein Chaosstifter. Man sollte sich besser nicht auf ihn verlassen. Odin aber tut genau das.

Der so neugierige Göttervater erreicht nie den Wissensstand der Seherin. Er opfert sogar ein Auge, um aus dem Brunnen der Weisheit trinken zu dürfen, der unter einer Wurzel der Weltenesche liegt. Einer anderen Erzählung zufolge wird ihm der Kopf des Hüters dieser Quelle zugespielt. Odin gelingt es, das abgeschlagene Haupt wiederzubeleben, sodass es ihm fortan als Orakel dient.

Einige Vorhersagen lassen sich so deuten, dass Odin und den anderen Göttern große Gefahr von Lokis Nachkommen droht. Das klingt nicht gut.

Der Listige verschwindet immer wieder heimlich aus Asgard, dem Reich der Asen. Bei diesen Ausflügen zeugt er mit der Riesin



MIT RAGNARÖK
KOMMEN TOD und
Verwüstung, nicht
aber das Ende von
allem: Womöglich
aus einem Versteck
in der versengten
Weltenesche
Yggdrasil kriecht
ein Menschenpaar
hervor. Das Leben
geht weiter



»WINDZEIT, WOLFSZEIT, BIS DIE WELT ZU- GRUNDE GEHT«

Angrboda drei Nachfahren, die weder Riese noch Gottheit sind: das Mädchen Hel, das nur von der einen Seite gesund aussieht, die andere scheint zu verwesen, so schwarz ist das Fleisch. Den gewaltigen Fenriswolf. Und das Ungeheuer Midgardschlange.

Vorsorglich lässt Odin alle drei festsetzen. Hel wird als Totenwächterin in die Unterwelt geschickt, der Fenriswolf in Asgard an Ketten gelegt – und die Midgardschlange in den Ozean verbannt, der das Reich der Menschen umgibt.

Doch das Unheil kann Odin nicht verbannen. Es kündigt sich durch lebensbedrohliche Albträume an, die seinen Lieblingssohn Balder plagen. Womöglich sieht sich der so schöne wie friedfertige Jüngling darin unehrenhaft, also nicht im Kampf, sterben.

Dann müsste er unweigerlich in das von Lokis Tochter Hel bewachte Totenreich der durch Krankheit oder Altersschwäche Verstorbenen einziehen – Welch eine Schande. Wenn schon tot, dann doch bitte mit Nachleben in Walhall, der mit Speeren und Schilden gedeckten Ehrenhalle in Asgard. Nur ruhmreich gefallene Krieger dürfen in ihr Platz nehmen. Der Göttervater lässt die Recken mit Eberfleisch und Met köstlich bewirken. Vielleicht auch, weil er ahnt: Wenn die letzte Schlacht der Geschichte kommt, braucht er eine Armee, die bei Kräften ist.

DIE DUNKLEN VORZEICHEN DAFÜR MEHREN SICH. Sollte Balder sterben, könnte das der Anfang vom Ende sein.

Odin und Frigg, Balders Mutter, sind in größter Sorge. Die Göttin reist durch das ganze Universum, um allen und jedem das Versprechen abzunehmen, ihrem Sohn keinen Schaden zuzufügen. Alle möglichen Dinge und lebenden Wesen folgen ihrem Wunsch, darunter Menschen, Zwerge, Schlangen, Riesinnen, Metalle, Steine, Pflanzen, sogar Gift und Krankheiten, Feuer und Wasser. So sicher sind sich die Asen alsdann, dass Balder nun nichts mehr geschehen könne, dass sie sich einen Spaß daraus machen: Sie schießen reihum auf Balder oder schlagen nach ihm, bewerfen ihn mit Steinen, doch nichts von alledem fügt ihm irgendeinen Schaden zu.

Fast nichts jedenfalls. Der listige Loki führt einem blinden Bruder Balders die Hand und lässt ihn einen Mistelzweig werfen. Diese Mistel aber war Frigg als zu unwichtig erschienen, um sie auf das Leben des Sohns schwören zu lassen. Und so tötet der Zweig Balder. Der Versuch, ihn aus dem Totenreich zurückzuholen, scheitert – die Wächterin Hel, Lokis Tochter, hatte als Bedingung gestellt, dass alle Lebenden und alle Dinge um Balder weinen müssen. Wieder entsenden die Asen Boten zu jedem Wesen. Ein einziges aber will Balder nicht beweinen, eine Riesin – in der sich vermutlich niemand anderes verbirgt als Loki, der Unruhestifter, in verwandelter Gestalt.

Die Götter foltern Loki aus Rache für den Mord an Balder, fesseln ihn mit den Gedärmen eines seiner ehelichen Söhne, lassen zu, dass das Gift einer Schlange sein Gesicht verätzt. Loki windet sich vor Schmerz, sodass die Erde bebt. Aber auch diese Gräueltaten können den Untergang nicht mehr aufhalten, im Gegenteil.

Schreckensbild an Schreckensbild reiht die Völva in ihrer Weissagung aneinander. Sie sieht den „Totenstrand“ und einen Saal mit Wänden aus Schlangenrücken, durch sein Dach tropft Gift. Sie sieht Meineidige und Mörder, die durch die Jenseitsströme waten, bevor der Drache Nidhöggr das Blut aus ihren Leibern saugt, ein Wolf die Körper der Toten frisst.

Und sie sieht noch mehr. „Schwarz wird der Sonnenschein / in Sommern danach.“ Schnee treibt „aus allen Himmelsrichtungen heran. Es herrschen starker Frost und scharfe Winde, die Sonne scheint nicht mehr. Es gibt drei solcher Winter hintereinander und keinen Som-

mer dazwischen“, schreibt Snorri Sturluson in seiner Ausschmückung der „Völuspá“. Dann herrscht drei Jahre lang Krieg unter den Menschen, Brüder bekämpfen einander, Verwandte fallen übereinander her. Es wird vergewaltigt und geplündert.

„Windzeit, Wolfszeit / bis die Welt zugrunde geht.“

R

Ragnarök!

Yggdrasil erzittert, alle Ordnung löst sich auf.

Der Fenriswolf kann sich befreien. Sein Unterkiefer, führt Snorri Sturluson aus, berührt die Erde, sein Oberkiefer den Himmel, so groß und mächtig ist die Bestie geworden. Aus seinen Augen und Nasenlöchern zündeln Flammen.

Zu ihm gesellt sich seine Schwester, die riesige Midgardschlange. Zornig und giftspeidend kriecht sie aus dem Meer an Land, lässt das Wasser über die Ufer steigen. Dabei löst sich das schaurige Schiff Naglfar, gebaut aus den Finger- und Fußnägeln von Toten, wie es bei Snorri Sturluson heißt. Riesen kommen mit dem Schiff heran, am Steuer steht der listenreiche Loki.

Alle Welten liegen bald im Krieg. Feuerriesen fallen über die Erde her, Reifriesen schlagen zu, auch die wolfgestaltigen Trolle des Eisenwaldes sind unterwegs.

Ein Wolf verschlingt die Sonne, ein anderer den Mond. Auch die Sterne erlöschen am Firmament. Die Erde bebt weiter, entwurzelt Bäume.

Die Götter verbünden sich mit den Alben gegen die Mächte der Finsternis. Odin schickt seine Armee aus gefallenen Kriegern los, die er zuvor in Walhall versammelt hat. Die Asen ziehen mit ihren Freunden in den finalen Kampf – und fallen einer nach dem

fortpflanzen wird. Die Menschheit bekommt eine neue Chance.

Die meisten Kulturen dieser Erde kennen Geschichten der Vernichtung. Manchmal spült eine große Flut alles Leben hinfest: Der Himmel strafft die fehlgeleiteten Menschen. Schon im altbabylonischen Atramchasis-Epos aus dem frühen 2. Jahrtausend v. Chr. versuchen die Götter, die lärmende und viel zu schnell sich vermehrende Menschheit in einem Sturzregen zu ertränken. Auch der Allmächtige der Bibel zürnt seinen sündigen Kreaturen und schickt sie in eine verheerende Sintflut.

Der gerechte Noah allerdings wird von Gott gewarnt und aufgefordert, ein großes Schiff, die Arche, zu bauen, um seine Familie und je ein Paar der auf dem Land und in den Lüften lebenden Tiere zu retten. So wie im nordischen Mythos, so überleben auch hier gerade genug Paare, um sich fortpflanzen zu können. Die Menschheit kommt noch einmal davon, und der biblische Gott lässt sie künftig gewähren. Solche Geschichten spielen mit der Urangst vor der zerstörerischen Gewalt des Wassers, das, einmal entfesselt, alles überfluten und vernichten kann.

Um 200 v. Chr. bilden sich im Judentum neue Ideen von einem bevorstehenden Weltenende heraus: keine Angstphantasien, sondern eher das Gegenteil. Wer wie die Juden von den damals Herrschenden bedrängt wird, dem mag der Untergang der bestehenden Verhältnisse durchaus verheißungsvoll erscheinen.

Auf solchen Erfahrungen und Ideen der Vorfahren basiert auch die christliche „Offenbarung des Johannes“. Sie enthält neben dem Entsetzen über den Umgang des Menschen mit der Schöpfung auch Spuren von Gesellschaftskritik. Niemand mehr werde den Kaufleuten ihre luxuriösen Waren abnehmen, heißt es dort frohlockend, unverkäuflich würden „Edelsteine und Perlen, feines Leinen, Purpur, Seide“, auch „Menschen mit Leib und Seele“, also Sklaven. Offenbar spielt der Text auf den immensen Wohlstand der herrschenden

G

anderen. Thor mit seinem Hammer attackiert die Midgardschlange, tötet sie, stirbt aber selbst an ihrem Gift. Der Wächtergott Heimdall und Loki bringen sich im Zweikampf gegenseitig um.

Odin aber kämpft mit dem Fenriswolf – und wird schließlich von diesem verschlungen. Der Göttervater ist tot. Und die Welt steht in Flammen: „Es wüten Feuer / und Rauch, / große Hitze steigt / selbst bis zum Himmel empor.“ Finsternis legt sich lähmend über die Erde, erhellt nur vom Weltenbrand.

Gut möglich, dass nicht nur die Sagen der alten Skandinavier diese Endzeiterzählung inspiriert haben, sondern auch Naturkatastrophen wie der enorme Vulkanausbruch des Eldgjás in den Jahren 939 und 940. Auch in dieser Zeit brennt die Erde von glühender Lava, verdunkelt sich zugleich der Himmel, spielt das Klima verrückt, brechen Ernten ein, müssen Menschen fliehen. Noch in China sind die Folgen zu spüren, am schlimmsten aber trifft es die Isländerinnen und Isländer, die erst seit wenigen Generationen auf der Insel leben.

Doch Lava und Asche lassen ihre Heimat im 10. Jahrhundert nicht gänzlich untergehen. Island bleibt bewohnbar. Und auch im Mythos ist mit Ragnarök nicht das Ende von allem erreicht. Die Völva weiß, was auf Elend und Untergang folgt: ein Neuanfang. „Die Erde aus dem Meer / die neu ergrünte“ sieht sie nach der Götterdämmerung aufsteigen, und verspricht: „Aller Schaden wird sich bessern“. Die Kinder der alten Götter, Odins und Thors Söhne, kommen dort zusammen, wo einst Asgard stand, heißt es in einer weiteren Dichtung der „Lieder-Edda“. Aus einem Versteck, womöglich im Stamm der verkohnten, aber nun doch wieder sprossenden Weltenesche, klettert ein Menschenpaar hervor, das alles überlebt hat und sich

LITERATURTIPPS**»Die Edda****des Snorri Sturluson«**

Empfehlenswerte Ausgabe
des isländischen Mythen-
werks in der Übersetzung
von Arnulf Krause (Reclam).

KLAUS BÖDL**»Götter und Mythen des****Nordens – Ein Handbuch«**

Gut lesbarer Überblick
(C. H. Beck).

Klassen des Imperium Romanum an, der auf Ausbeutung von Menschen und Natur beruht. Die Unterdrückten erheben sich nicht selbst, sondern Gott rächt sie. Und entfacht ein posaunenlautes Schreckensszenario, in dem die Sonne schwarz wird, der Mond blutig. Sterne fallen herab, Plagen quälen die Menschen, Ungetüme treten auf, und manch einer wäre lieber tot als jetzt noch lebendig.

AUCH SOLCHE BIBLISCHEN QUELLEN können die isländischen Dichter beeinflusst haben. Indem sie in jenen Fassungen der Mythen, die sich bis heute erhalten haben, altskandinavische und christliche Motive verweben, retten sie die Sagen für die Zukunft.

So leben die untergegangenen Riesinnen, Zwerge, Elfen, Trolle und alten Götter bis heute in der Imagination fort. Die altnordischen Geschichten werden vor allem durch die Geistesströmung der Romantik im 19. Jahrhunderts zu populären Erzählstoffen in ganz Europa. Der Komponist Richard Wagner widmet den mythischen Wesen des Nordens einen vierteiligen Opernzyklus, darunter als Abschluss die von Ragnarök inspirierte, 1876 in Bayreuth uraufgeführte „Götterdämmerung“. Der studierte Philologe J. R. R. Tolkien befasst sich intensiv mit der isländischen Überlieferung, bevor er 1937 seinen Roman „Der Hobbit“ veröffentlicht; den Namen des Zauberers Gandalf etwa, der auch in Tolkiens Hauptwerk „Der Herr der Ringe“ auftritt, nimmt er aus einer Auflistung von Zwergen in der „Völuspá“. Zahlreiche Bücher, Spielfilme, Comics, Videospiele folgen.

Das Jorvik Viking Centre, ein Museum im nordenglischen York, sorgt im Jahr 2014 für Schlagzeilen, nachdem die Kuratoren Ragnarök für den 22. Februar des Jahres ankündigt haben – ein Scherz, um die Abschlussveranstaltung des alljährlichen Wikingerfestivals in York, die an diesem Tag stattfindet, zu bewerben. Presse und soziale Medien aber fabulieren, die nordische Mythologie, ein angeblicher „Wikingerkalender“ gar sage den Weltuntergang zu diesem Datum voraus. Einige Leserinnen und Leser werden sich ernsthaft Sorgen gemacht haben.

Man weiß ja nie, ob nicht auch diese Welt einmal zusammenbrechen kann. Streit gibt es genug, Ungerechtigkeiten und Freveltaten auch.

Die in der „Lieder-Edda“ des unbekannten Schreibers, in der „Edda“ Snorri Sturlusons und in weiteren Überlieferungen enthaltenen Mythen aber bleiben. Sie zeigen: Diese Welt, die christliche, europäische, sie ist nicht die einzige. Es gab auch einmal andere Ordnungen, voller Mängel, aber auch voller Abenteuer, Drama und Fantasie. Von den alten Geschichten lässt sich lernen, was alles schiefgehen kann, wenn man nicht umsichtig und gerecht handelt.

Auch in der Gegenwart. ◇



Lesen Sie auch »Ein Fest für Odin« (aus GEOEPOCHE Nr. 53)
über eine Feier der Wikinger zu Ehren ihrer Götter und Ahnen auf
www.geo-epoch.de

IN KÜRZE

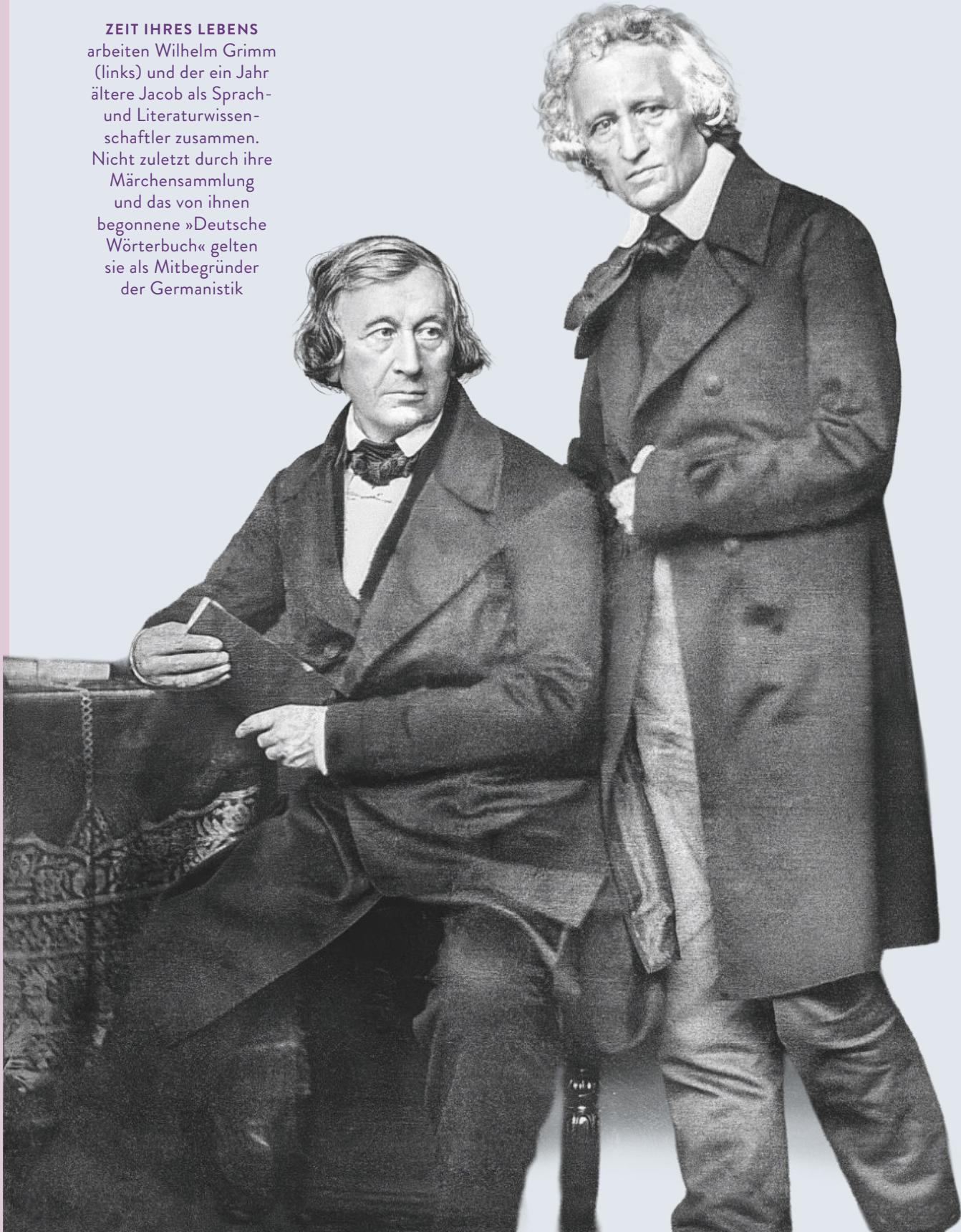
In vielen Kulturen gibt es endzeitliche Geschichten der Vernichtung, in die oftmals Erfahrungen mit Naturkatastrophen eingeflossen sind. »Ragnarök«, zu übersetzen etwa als »Schicksal der Götter«, heißt das Szenario des Weltuntergangs in der nordischen Mythologie. Überliefert ist es in mehreren auf Island entstandenen literarischen Werken. Wohl auch von Vulkanaustrüchen auf der Insel inspiriert, schildern sie das Ende der Götter um Odin und den Weltenbrand – aber auch die Fortexistenz der Menschheit danach.

1806

Brüder Grimm

ZEIT IHRES LEBENS

arbeiten Wilhelm Grimm (links) und der ein Jahr ältere Jacob als Sprach- und Literaturwissenschaftler zusammen. Nicht zuletzt durch ihre Märchensammlung und das von ihnen begonnene »Deutsche Wörterbuch« gelten sie als Mitbegründer der Germanistik



S WAREN EINMAL ZWEI BRÜDER, die hatten einander sehr lieb. Sie beschlossen eines Tages, Geschichten voller Weisheit und Poesie aufzuschreiben, die man sich seit längst vergangenen Zeiten landauf, landab zu erzählen wusste.

So oder ähnlich hätten Jacob und Wilhelm Grimm vielleicht begonnen, wenn sie in dem ihnen eigenen Ton die Anfänge ihres Unterfangens hätten beschreiben sollen. Eines Projekts, das zu einer der berühmtesten Geschichtensammlungen der Weltliteratur werden sollte, neben der Lutherbibel der größte deutschsprachige Bucherfolg aller Zeiten: die „Kinder- und Hausmärchen“ der Brüder Grimm.

Die Bände fassen mehr als 200 Geschichten, viele sind geprägt von Leid und Entzag, von Grausamkeit und Brutalität. In ihrem Verlauf scheinen oft Dummheit und Hochmut zu siegen. Doch am Ende werden eher die bescheiden auftretenden Heldinnen und Helden der meist kurzen Erzählungen auf wundersame Weise belohnt. Treue und Liebe triumphieren. Nicht wenige der Geschichten handeln von Königen und Prinzessinnen.

Die studierten Juristen Jacob und Wilhelm Grimm leben in alles anderen als märchenhaften Zeiten und Verhältnissen, als sie 1806, beide da Anfang 20, von den Dichtern Clemens Brentano und Achim von Arnim angeregt werden, deutsche Sagen und Märchen zu sammeln. Es ist Krieg, Die Truppen Napoleons, des einstigen Revolutionsgenerals und aktuellen Kaisers der Franzosen, zerschlagen gerade das Heilige Römische Reich deutscher Nation im Herzen Europas; ein seit dem Mittelalter bestehendes Gebilde aus etlichen Teilstaaten, zu denen auch die Landgrafschaft Hessen-Kassel gehört, die Heimat der Grimms.

Jacob, der ein Jahr Ältere, hat in der Hauptstadt eine Anstellung als Sekretär in der Armeeverwaltung gefunden. Wilhelm ist gerade mit dem Studium in Marburg fertig geworden. Beide müssen sie nun die Familie, die verwitwete Mutter und vier jüngere Geschwister, in Kassel durchbringen. Das ist alles andere als einfach. Sie gründen eine Lebens-

und Arbeitsgemeinschaft, einen Bund, den sie bis zu ihrem Tod aufrechterhalten werden.

Mit ihrer Suche nach einem Widerhall lange unbeachteter vergangener Zeiten und der Faszination für das Fantastische sind die Grimms nicht allein. Viele junge Intellektuelle ihrer Zeit wenden sich ab von der als kalt und einengend empfundenen Klassik, die allein die Ästhetik und die Themen der Antike gelten lässt. Unter dem Namen Romantik geht eine ganze Epoche in der Literatur- und Kunstgeschichte

aus dieser Gegenbewegung hervor. Wie etliche Romantiker begeistert sich auch die Brüder für nordische Mythen, das Mittelalter und dessen Dichtung. Und ebenfalls ganz im Sinne dieser Geistesströmung suchen sie für ihre geplante Edition nach Lebensäußerungen des „einfachen Volkes“, nach Geschichten, so glauben sie, die vielleicht schon seit germanischen Vorzeiten mündlich von Generation zu Generation überliefert werden, nach dem, was sie für eine deutsche „Volksposie“ halten. Aus der womöglich eine Nationalliteratur hervorgehen könne, die Einheit in politisch wirren Zeiten stiften soll. Clemens Brentano und Achim von Arnim haben bereits mit Erfolg eine Sammlung von (mehr oder minder stark bearbeiteten) Volks-

gedichten herausgegeben: „Des Knaben Wunderhorn“. Nun soll eine Komplilation von Märchen folgen.

Die Grimms sammeln eifrig. Doch sie suchen nicht da, wo man es vielleicht annehmen könnte. Sie ziehen nicht forschend über Land, um in Dörfern und Wirtshäusern, in Bauernstuben oder Pfarreien kursierende fantastische Erzählungen zu protokollieren. Jacob und Wilhelm Grimm sind Büchermenschen, der Ältere ist mittlerweile als Privatbibliothekar von Napoleons Bruder Jérôme, dem neuen Herrn in Kassel, tätig. Sie fahnden zunächst zwischen Buchdeckeln nach einschlägigen Texten. Zudem werben sie in der Residenzstadt und der Region Helferinnen an: einen Kreis meist junger Frauen aus gutbürgerlichem Hause. Sie sollen die Märchen für die Grimms aufschreiben, die sie selbst erinnern oder irgendwo gelesen haben.

DIE MÄRCHEN- SAMMLER

Nicht um ein Vorlesebuch für Kinder geht es Jacob und Wilhelm Grimm, als sie 1806 beginnen, kurze Erzählungen mit wundersamen Ereignissen zusammenzutragen. Vielmehr sind die Brüder auf der Suche nach einer ursprünglichen deutschen »Volksposie«

TEXT: REYMER KLÜVER

Zu den Beiträgerinnen der ersten Stunde gehören eine Pfarrerstochter, die Töchter eines kurhessischen Amtsmanns und die eines Kasseler Apothekers. Die meisten von ihnen sprechen Französisch, sind literarisch gebildet, einige haben hugenottische Vorfahren.

Und so kommt es wohl, dass Märchen, für die die Brüder Grimm später „Hessen“ oder die „Maingegenden“ als Ursprungsort angeben, tatsächlich in wesentlichen Teilen aus einer gut 100 Jahre zuvor in Frankreich publizierten Sammlung stammen. Darunter „Rotkäppchen“ und „Aschenputtel“, „Dornröschen“ oder „Der gestiefelte Kater“ (den Wilhelm Grimm wegen zu großer Nähe zu der Vorlage derinst wieder aus der Edition streichen wird).

So sind längst nicht alle Märchen in der Sammlung Produkte einer ursprünglichen deutschen Volksliteratur, nach der die Grimms eigentlich suchen. Und nur wenige sind tatsächlich dem „Volk“ abgelauscht. Lediglich zwei stammen in Teilen von einer alten „Marburger Märchenfrau“, deren Geschichten den Grimms berichtet werden. Vier überliefert ihnen ein früherer Unteroffizier – der einzige Mann unter ihren Zuträgern – im Austausch für abgelegte Kleidungsstücke der Brüder.

Im Oktober 1810 schicken

Jacob und Wilhelm Grimm ein erstes Konvolut von rund 50 Märchen an Clemens Brentano nach Berlin. Er soll sie sichten, bearbeiten und veröffentlichen. Doch Brentano röhrt sich nicht. Warum, ist nicht überliefert.

Monate vergehen. Die Brüder sammeln weiter, nehmen das Projekt nun ganz in die eigene Hand. Achim von Arnim vermittelt sie schließlich an einen Berliner Verleger. Zu Weihnachten 1812 erscheinen die „Kinder- und Hausmärchen“ in einer Auflage von 900 Stück. Wie in allen späteren Ausgaben eröffnen die Brüder ihre Sammlung mit dem „Froschkönig“ – den sie für den ältesten ihrer Stoffe halten.

Ihre Publikation soll nicht nur Kinderbuch zum Vorlesen sein, sondern auch ein wissenschaftliches Werk, die 100 Geschichten sind mit einem Anhang zu Herkunft und Bedeutung versehen. Beide stehen am Start ihrer jeweiligen Karriere als Sprach- und Literaturwissenschaftler. Das später von ihnen gemeinsam begonnene „Deutsche Wörterbuch“ ist bis heute das umfangreichste seiner Art.

Doch der hohe Anspruch der Grimms schadet dem Erfolg ihres Märchenbuchs. Der Absatz läuft schleppend, die Kritik fällt teils vernichtend aus. Der Übersetzer und Literatur-

historiker August Wilhelm Schlegel, Mitbegründer der deutschen Romantik, verreißt das Werk. Ihre Funktion erfüllten diese „Ammenmärchen“, wenn sie Kinder zum Einschlafen brächten. „Wenn man aber“, schreibt er, „die ganze Rumpelkammer wohlmeinender Albernheit ausräumt und für jeden Trödel im Namen der ‚uralten Sage‘ Ehrerbietung begehrst, so wird in der Tat gescheiten Leuten allzu viel zugemutet.“

Der zweite Band, der 1815 mit 72 weiteren Erzählungen herauskommt, erweist sich sogar als Ladenhüter. Dabei ist doch gerade die Epoche der Romantik das Zeitalter der Märchensammler und Märchenmacher schlechthin. Novalis (eigentlich Friedrich von Hardenberg), E. T. A. Hoffmann, Ludwig Tieck, Wilhelm Hauff, um nur einige der wichtigsten deutschen Vertreter der Strömung zu nennen: Sie alle veröffentlichen wundersame Geschichten, neu ersonnene oder

gesammelte. Bei den Grimms stellt sich erst nach einem guten Jahrzehnt der Erfolg ein. 1825 bringt Wilhelm die „Kleine Ausgabe“ mit 50 Texten heraus, den künftigen Klassikern. Hier hat der Jüngere der beiden den bald berühmten Grimm'schen Märchenton gefunden, in Geschichten von hinter den sieben Bergen und aus Zeiten, „wo das Wünschen noch geholfen hat“. Die Sprache macht den Unterschied, die Texte

sind im Vergleich zu den ersten Ausgaben noch mehr geglättet, jegliche Zweideutigkeit ist getilgt. Der Erzählstil schafft eine Atmosphäre behaglichen Plauderns.

Zehn Auflagen werden allein von dieser populären Ausgabe zu Lebzeiten der Brüder Grimm veröffentlicht (Wilhelm stirbt 1859, Jacob 1863). Seither sind unzählige Nachdrucke erschienen, wurden die Märchen in mehr als 160 Sprachen übersetzt.

Für den Erfolg hat es mindestens genauso viele Erklärungen gegeben. Tiefenpsychologische Deutungen, etwa dass in den Märchen der Grimms Vorstellungs- und Handlungsmuster thematisiert werden, die im kollektiven Unbewusstsein der Menschheit verankert sind und deshalb fast jeden anrühren. Oder dass in einfacher Sprache das Leben und die Welt überhaupt erklärt werden. Dass Kinder sich mit dem Märchenkosmos und dessen Heldinnen und Helden leicht identifizieren können.

Aber vielleicht ist es auch nur so, dass die Geschichten eine tiefe Sehnsucht im Menschen nach Harmonie befriedigen. Denn, wie es der Grimm-Forscher Heinz Rölleke einmal etwas flapsig formulierte: „Alle Märchen enden happy.“ ◇

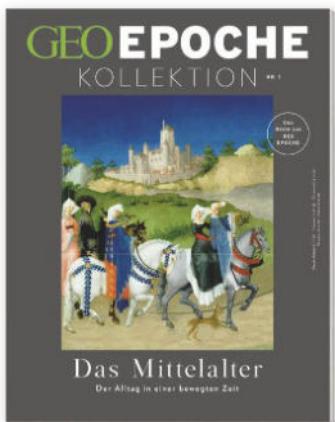
Ein Kritiker verreißt die Märchen-Ausgabe als »Rumpelkammer wohlmeinender Albernheit«



AUCH »DORNRÖSCHEN«, »ASCHENPUTTEL« und »Rotkäppchen« (Scherenschnitt)
finden Eingang in die Grimm'schen Märchen. Tatsächlich aber entspringen diese
Geschichten nicht deutscher Erzähltradition, sondern französischen Veröffentlichungen

AUS DER GESCHICHTE LERNEN

1 Jahr GEO EPOCHE lesen oder verschenken
und Wunsch-Prämie sichern



Prämie
zur Wahl



01 GEO EPOCHE KOLLEKTION „Das Mittelalter“

- Der Alltag in einer bewegten Zeit
- Wichtige Ereignisse, Personen und Orte
- 200 Seiten, zahlreiche Abbildungen

Ohne Zuzahlung

02 10,- € Amazon.de-Gutschein

- Für Ihre nächste Online-Shopping-Tour
- Riesige Auswahl, täglich neue Angebote
- Technik, Bücher, DVDs, CDs u.v.m.

Ohne Zuzahlung

Gleich bestellen – diese und viele weitere Prämien unter:

www.geo-epoch.de/abo | +49(0)40/55 55 89 90

Bestell-Nr. OHNE DVD selbst lesen 216 9546 | verschenken 216 9586 | mit 40% Studierenden-Rabatt lesen (ohne Prämie) 216 9606
Bestell-Nr. MIT DVD selbst lesen 216 9646 | verschenken 216 9626 | mit 40% Studierenden-Rabatt lesen (ohne Prämie) 216 9627



7x GEO EPOCHE
inklusive Sonderausgabe
portofrei nach Hause

Danach monatlich kündbar

Jede Ausgabe auch mit
spannender Dokumentation
auf DVD erhältlich

**INKLUSIVE
DIGITALER AUSGABEN**

Zum Lesen auf Tablet,
Smartphone oder PC



03 FABER CASTELL Set „Black Edition“

- Design-Set aus der Serie „GRIP“
- Druckkugelschreiber, Bleistift und Radiergummi
- In attraktiver Geschenkbox

Zuzahlung: nur 1,- €



04 BLAUPUNKT Smartwatch

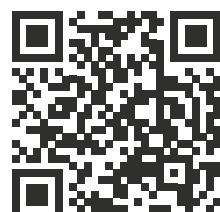
- Uhrzeit, Stoppuhr, Weckfunktion, Vibrationsalarm
- Viele weitere praktische Funktionen für z.B.
Kommunikation, Sport und Gesundheit
- Lieferung inkl. Ladestation

Zuzahlung: nur 5,- €

Am schnellsten bestellen Sie per QR-Code:

Scannen Sie einfach den rechts abgebildeten QR-Code mit der Kamera- oder QR-Code-App
Ihres Smartphones und sichern Sie sich alle GEO EPOCHE-Vorteile!

7 Ausgaben GEO EPOCHE inkl. Sonderausgabe und digitaler Ausgaben für zzt. nur 98,- € (ohne DVD)
bzw. 129,- € (mit DVD) – ggf. zzgl. einmaliger Zuzahlung für die Prämie. Studierende lesen mit 40 % Rabatt
(ohne Prämie). Es besteht ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Zahlungsziel: 14 Tage nach Rechnungerhalt. Anbieter
des Abonnements ist Gruner + Jahr Deutschland GmbH. Belieferung, Betreuung und Abrechnung erfolgen durch
DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistenden Unternehmer.



»Erzählen ist eine evolutionäre Superkraft«

Ohne die Fähigkeit, Geschichten zu erzählen und aus ihnen zu lernen, hätte die Menschheit kaum überlebt, sagt die Autorin Samira El Ouassil. Ein Gespräch über die Macht der Mythen, über ihren Missbrauch durch Populisten und darüber, wie Erzählungen noch immer Orientierung bieten

INTERVIEW: Kirsten Bertrand und Anja Fries

GEOEPOCHE: Frau El Ouassil, der Titel eines Sachbuchs, das Sie gemeinsam mit Friedemann Karig geschrieben haben und das zum Bestseller geworden ist, bezeichnet die Menschheit als „erzählende Affen“. Warum?

SAMIRA EL OUASSIL: Ausgangspunkt für den Titel war der Begriff des *Homo narrans*, des „erzählenden Menschen“, den der US-amerikanische Kommunikationswissenschaftler Walter R. Fisher bekannt gemacht hat. Die Theorie dahinter besagt, dass der Mensch kein Wesen ist, das sich von Fakten und Argumenten leiten lässt, um kluge, besonnene, gemeinwohlorientierte Entscheidungen zu treffen, sondern von Emotionen, Instinkten, Affekten – und Erzählungen. Dementsprechend sind wir eigentlich keine Vertreter der Spezies *Homo sapiens*, des „weisen Menschen“, auch wenn wir es gern wären, sondern eher eine Art Affe, der sich erst durch das Erzählen selbst weiterentwickelt hat.

Wie müssen wir uns diese Entwicklung vorstellen?

Erzählen ist das magische Werkzeug des *Homo narrans*, eine evolutionäre Superkraft, so wichtig wie die Beherrschung des Feuers

Die Kommunikationswissenschaftlerin, Autorin und Podcasterin **SAMIRA EL OUASSIL** befasst sich immer wieder mit den Wirkmechanismen starker Geschichten von der Antike bis heute

oder die Erfindung des Rades. Objektiv betrachtet sind wir ja eher schwache, relativ schlecht ausgerüstete Tiere. Dennoch haben wir es geschafft, unser Überleben zu sichern. Zum einen, weil wir sprechen gelernt haben und uns so etwa bei einer Jagd Kommandos zurufen konnten. Zum anderen, weil wir Überlebensstrategien durch Erzählen verbreiten und archivieren konnten. Eine Geschichte ist das praktischste Medium, um Informationen schnell von einer Person oder Gruppe zur anderen zu übertragen. Insbesondere in einer Zeit, in der noch keine transportablen physischen Medien existierten, mit denen man sonst Erkenntnisse, Lehren, Lektionen hätte festhalten und weitergeben können, ist das ein gewaltiger evolutionärer Vorteil.

Dabei blieb es aber nicht.

Richtig. Der Mensch begnügte sich nicht damit, nur das Hier und Jetzt zu beschreiben. Er merkte, dass Kommunikation auch nützlich ist, um gemeinsam Fiktionen zu entwickeln, Dinge, die nicht greifbar sind, aber sein Überleben sichern können, wie beispielsweise strategische Planung, Antizipieren, also eine vorausschauende Erwartung,





ERZÄHLUNGEN

haben die unterschiedlichsten Formen und Funktionen. Legenden etwa sind oft religiös motiviert, Wundertäter wie der heilige Georg sollen Vorbild sein: Er befreit eine Stadt vom Bösen in Gestalt eines Drachens, worauf sich die Erretteten taufen lassen (Ikone, um 1440)

oder Erinnern. Dadurch, dass wir all dies quasi in Form eines „gemeinsamen Halluzinierens“ miteinander teilen können, haben wir eine Art evolutionären Trainingsraum erschaffen, in dem wir alle möglichen Handlungen durchspielen konnten, ohne selbst in Gefahr zu geraten. Ein Trainingsraum auch für Empathie, für moralisches Urteilsvermögen. So wurde jede Lagerfeuergeschichte zur kleinen Überlebensschule: Sie lehrte uns, wem man trauen kann, was richtig oder falsch ist, wie man sich in der Gruppe korrekt verhält, welches Kraut nützlich ist und welches tödlich, was passiert, wenn man lügt. Dadurch wurden wir als *Homo narrans* zwar nicht die Krone der Schöpfung, aber die besten Drehbuchautoren unserer eigenen Schöpfungen.

Eine Geschichte, etwa von einem erfolgreichen Kampf gegen eine Säbelzahnkatze, hilft also allen in meiner Gemeinschaft?

Ja. Eine solche Erzählung ist eine Form von sinnlich inszenierter Problemlösung. Wir hören jemandem am Lagerfeuer dabei zu, wie er oder sie vor einer Herausforderung stand und diese bewältigt hat oder vielleicht auch daran gescheitert ist. Wir begreifen sofort, dass diese Geschichte uns unnötige Fehler erspart, vielleicht sogar

einen vermeidbaren Tod. Wir reagieren tatsächlich auch körperlich auf solche Geschichten.

Wie auf eine Droge?

Vergleichbar, ja, die Reaktionen lassen sich auch messen. Denn wenn wir schaurige, spannende oder bewegende Geschichten hören oder selber erzählen, schüttet unser Gehirn Dopamin aus, Endorphine, das Hormon Oxytocin, das das Gefühl von Nähe und Bindung stärkt, außerdem Adrenalin und das Stresshormon Cortisol. Diese neurochemische Mischung bedingt, dass sich unsere Aufmerksamkeit erhöht, sie vereinfacht das Speichern von Informationen. Sie verstärkt auch die Empathie, unser Mitfühlen mit den Figuren in der Geschichte. Das wiederum hilft dabei, uns die Ereignisse, die wir hören, auf eine gewisse Art zu Herzen zu nehmen, uns damit zu identifizieren und die Geschichte so noch besser zu speichern.

Und was begründet den Drang, diese Geschichte dann weiterzuerzählen?

Nehmen wir an, die Säbelzahnkatze in der Geschichte war nicht nur groß, sondern gigantisch und hatte 300 Zähne, und nicht ein Dutzend Menschen, sondern nur ein Einzelner, bewaffnet allein mit einem Speer, hat sie be-



DIE WIRKMAHT von

Erzählungen hat niemand monströser missbraucht als die Nationalsozialisten. Sie erhoben auch Germanenkult und nordische Symbolik zu Grundfesten ihrer rassistischen Ideologie, beschworen sie wie hier bei einer Sonnenwendfeier von NS-Jugendorganisationen

dem haben sie einen Wahrhaftigkeitsanspruch: Sagen versuchen, Geschichte und Mythos miteinander zu verschränken.

Die Legende wiederum hat einen religiösen Ursprung und folglich eine moralische Funktion. Eine erbauliche Erzählung, die vom Leben eines Heiligen, Märtyrers oder Wundertäters handelt, eine Parabel, die Nachahmung anbieten möchte. Wie klassischerweise die Legende vom heiligen Georg, der den Drachen tötet.

Und welche Funktion haben Märchen?

Der Philosoph Walter Benjamin hat Märchen einmal als erste Ratgeber der Menschheit beschrieben. Sie haben keinen Orts- und Zeitanspruch, sie beginnen gern mit dem berühmten „Es war einmal in einem weit entfernten Land“. Weil sie fast komplett losgelöst sind von der konkreten Wirklichkeit, können sie uns das Gute und das Böse näherbringen, uns darauf vorbereiten. Märchen können aber auch Themen wie das Erwachsen- oder Verlassenwerden behandeln.

So wie in den Märchen, die die Brüder Grimm im 19. Jahrhundert veröffentlicht haben.

Vor allem dort. Der Literatur- und Kognitionswissenschaftler Fritz Breithaupt hat unlängst in seiner Forschung zum „narrativen Gehirn“ dargelegt, dass in den Grimm'schen Märchen ...

... neben der Lutherbibel das meistverkaufte Buch deutscher Sprache ...

... zusätzlich sogar noch ein interessanter Paradigmenwechsel steckt, weil oft Kinder im Zentrum stehen.

zwungen – dann werden die Spannungsamplituden der Zuhörer immer größer. Unsere Identifikation, unser Gerechtigkeitsempfinden, aber ebenso unsere Angst, also die Spannung, erfahren zu wollen, ob der Jäger es gegen das Raubtier geschafft hat, intensivieren sich. Solche Erzählungen werden schnell und effizient verinnerlicht und weitergetragen. Sie gehen sozusagen viral. Es ist also nicht nur die Geschichte als Form, die unser Überleben gesichert hat, sondern auch die Form der Geschichte, die bedingt, wie erfolgreich wir mit diesem Instrument arbeiten.

Dieses Instrument kommt ja in vielen Formen daher: als Mythos, als Sage, Legende, Märchen, Utopie. Was sind die Unterschiede?

Zunächst einmal sind alle der genannten Formen verschiedene Aggregatzustände derselben menschlichen Sehnsucht, sich die Welt erzählend zu erklären. Sie erfüllen verschiedene Funktionen.

Die da wären?

Der Mythos ist die älteste und vielleicht mächtigste Form der Erzählung, weil er Sinn und Ordnung stiftet und die ganz großen Fragen beantwortet: Woher kommen wir? Wohin gehen wir? Warum sind wir? Mythen erklären das Unverfügbare. Sie sind so etwas wie das Betriebsystem oder die DNA ganzer Kulturen oder Zivilisationen.

Und Sagen?

Sagen sind eher historisch aufgeladen, sie beschreiben bestimmte Orte, Ereignisse oder Personen, gern überhöht durch übernatürliche und fantastische Elemente. Trotz-

Durch kindliche Protagonisten, wie zum Beispiel Hänsel und Gretel oder das Rotkäppchen, wurde der Aspekt der Verletzlichkeit, der Vulnerabilität, plötzlich Teil des Heldenstums.

Das ja eher mit Stärke verbunden wird. Fehlt uns noch die Utopie.

Die Utopie wendet den Blick nach vorn, entwirft eine neue Welt und versucht zu simulieren, was sein könnte. Zusammengefasst kann man sagen: Der Mythos begründet die Welt. Die Sage erinnert an das Geschehen. Die Legende gibt dem Ganzen eine Heiligkeit und Vorbildfunktion. Das Märchen verleiht uns den Mut, Dinge zu bewältigen. Und die Utopie verändert unsere Wirklichkeit oder unsere Welt.

Bleiben wir bei den Mythen: Warum genau entstehen sie eigentlich?

Mythen stifteten kulturelle Identität. Sie schafften es, eine Gemeinschaft zu begründen und zusammenzuhalten. Die kollektive Selbstbeschreibung erzeugt zudem eine gemeinsam imaginierte Kontinuität zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft: Wo kommen wir her, wer sind wir gerade, was treibt uns in die Zukunft? Fragen, um die sich nahezu jeder Mythos dreht. Die Antwort erfolgt oft in Form von Gründungsmythen, etwa der Geschichte von Romulus und Remus, hinter der sich alle Bürgerinnen und Bürger des antiken Rom versammeln konnten, oder in der Gestalt bestimmter Götter oder auch von Heldenfiguren wie jener des Freiheitskämpfers Wilhelm Tell, der großen Identitätsfigur der Schweiz, die emblematisch sind für die jeweilige Gesellschaft.

Dazu gehört allerdings auch, dass emotionale und moralische Koordinaten gesetzt werden, die Zugehörigkeiten, aber auch Ab- und Ausgrenzung festhalten. Dabei funktionieren Mythen im Prinzip wie kulturelle Gene, die weitergegeben werden, die manchmal mutieren, die manchmal verdrängt werden, die aber insgesamt das Verhalten von Gemeinschaften oder Gesellschaften oft unbewusst prägen.

Haben Sie Beispiele dafür?

Nehmen wir etwa die Erzählung „Jeder ist seines Glückes Schmied“. Sie stammt zwar aus der römischen Antike, steht aber heute dafür, dass jeder erfolgreich sein kann, wenn er oder sie sich nur genug anstrengt. Die Erzählung ist eine der Mythen unserer westlichen, kapitalistischen, neoliberal aufgebauten Gesellschaft. Sie verlagert die Verantwortung für ökonomischen, wissenschaftlichen oder sozialen Erfolg von der Gemeinschaft auf das Individuum, mit allen Folgen: von Akzeptanz durch die Gruppe, wenn der Mensch es geschafft hat, bis Ausgrenzung, wenn er es nicht geschafft hat.

Das Narrativ ist genauso präsent wie die biblische Vorstellung, der Mensch solle sich „die Erde untertan“ machen – eine besonders erfolgreiche und wirkmächtige Selbsterzählung, die bis heute unsere kapitalistische Logik prägt: Sie besagt, dass wir aufgrund unserer vermeintlichen Überlegenheit über die Schöpfung Herr der Ressourcen sind und sein dürfen, ganz ohne Demut.

Beide Mythen bestimmen, wie wir Arbeit oder Natur oder Verantwortung gegenüber unserer Umwelt verstehen. Das heißt, Mythen sind identitätsstiftend, aber sie sind dementsprechend nie neutral. Sie erzeugen die Gemeinschaft, aber dementsprechend auch den Ausschluss. Und deswegen sind sie so machtvoll und im Zweifel, wenn sie missbraucht werden, eben auch so gefährlich.

Was meinen Sie mit fehlender Demut?

So wie wir Städte gebaut haben, wie Kriege geführt worden sind beziehungsweise geführt werden, so wie wir Ressourcen verbrauchen, so kann man nur in einer mythologisch legitimierten Abwesenheit von Demut vorgehen. Die Geschichte des Kolonialismus, des Imperialismus, unserer ökologischen Situation sind auf der Vorstellung gebaut, dass wir absolut berechtigt sind, so zu handeln – obwohl das argumentativ gar nicht tragbar ist.

Wie kommt es überhaupt dazu, dass sich eine Gemeinschaft auf einen Mythos einigt?

Ein Mythos erfüllt eine politische und psychologische Funktion. Er sta-

»Mythen
funktionieren
wie
kulturelle
Gene«

bilisiert das Selbst- und Weltbild einer Gruppe, indem er eine erzählte Identität schafft, eine symbolische Herkunft. Es geht um Kohäsion, also Zusammenhalt: Gruppen, die eine gemeinsame narrative Basis teilten, waren überlebensfähiger. Warum sich eine Gesellschaft also auf einen bestimmten Mythos einlässt? Einfach weil es für sie gut funktioniert.

Ist das für alle Teile der Gemeinschaft gleichermaßen der Fall?

Gerade wenn es in wachsenden Gesellschaften um Fragen wie Interessensverwaltung und Machtverteilung geht, werden Mythen gern dafür genutzt, zu legitimieren und zu erklären, wer warum das Sagen hat. Nicht nur viele Herrschende des Altertums galten oder gaben sich als gottgleich oder wenigstens als von den Göttern selbst eingesetzt. Solche als Tatsachen verbreiteten Geschichten übersetzen abstrakte Machtverhältnisse in Erzählungen, die sich wie Schicksal anfühlen und wirken, als seien sie durch einen Determinismus, durch Vorbestimmung, legitimiert. Deshalb sind sie eben auch politische Werkzeuge, die sehr geschickt Loyalität und Opferbereitschaft erzeugen. Dieses Prinzip funktioniert bis heute. Man muss sich nur populistische Bewegungen anschauen, die mit Mythen operieren.

Zum Beispiel?

Ganz klassisch gilt das für Donald Trump, der den Mythos der verlorenen Größe zitiert: „Make America Great Again.“ Oder als es im Vereinigten Königreich um den „Brexit“ ging, den Austritt Großbritanniens aus der Europäischen Union: Da verbreitete sich die Erzählung von der autarken Inselgemeinschaft, die als souveräne Ur sprungsnation und einstige Weltmacht nicht auf Europa angewiesen ist.

Sollte man nicht annehmen, dass der Mythenglaube allgemein mit der Geistesströmung der Aufklärung ab dem 18. Jahrhundert ein Ende gefunden hätte? Die Aufklärer stellten doch alles auf den Prüfstand, was sich nicht mit dem Verstand und der Wissenschaft erschließen ließ.

Die Aufklärung hat uns das Denken in Freiheit ermöglicht, die Emanzipation des Individuums, die Idee der Menschenrechte. Sie hat aber zugleich einen neuen Mythos geschaffen: nämlich den Mythos der Rationalität selbst. Auch der Fortschritt ist ja eine Geschichte, die wir

uns über uns selbst erzählen: vom Aufstieg aus der Dunkelheit ins Licht, von der Unwissenheit zur Wahrheit, von der Natur zur Vernunft. Die Aufklärung selbst ist deshalb nicht das Ende der Mythen, sondern eher eine Form von poetischer Hygiene. Wir brauchen keine mythenfreie Welt, sondern eine mythenbewusste Welt. Die Aufklärung hat uns gelehrt, dass wir ein Verständnis dafür entwickeln müssen, welche Geschichten wir warum glauben und wem das nützt.

Also sind Mythen und Wissenschaft kein Gegensatz?

Nein, beide versuchen, die Welt auf eine bestimmte Art zu erklären. Sie unterscheiden sich nur in der Methode. Der Mythos will Sinn schaffen, die Wissenschaft will Wahrheit finden. Das eine fragt nach dem Warum, das andere nach dem Wie. Ich glaube, wir können das eine nicht ohne das andere denken.

Um es ein bisschen esoterisch auszudrücken: Der Mythos gibt der Welt Seele, die Wissenschaft gibt ihr eine Struktur. Aber erst gemeinsam helfen sie uns, eine unbegreiflich komplexe Wirklichkeit lesbar zu machen.

Vielen von uns sind eher westliche oder christlich geprägte Mythen vertraut. Wie sieht es in anderen Weltgegenden aus?

In westlichen Narrativen dominiert bis heute der robuste Champion. Der Einzelne, der schlauer, besser, stärker ist als alle anderen und auszieht, um die Herausforderungen dieser Welt zu bezwingen. Und der dann optimiert zurückkehrt und Herrscher der verschiedenen Welten wird: der alten Welt, die er verlassen hat, und der neuen, die er gegründet hat. Die klassische Helden geschichte also, wie sie heute immer noch in vielen Hollywood-Blockbustern erzählt wird.

Im Gegensatz dazu herrscht zum Beispiel in der chinesischen Mythenbildung die Vorstellung von einer Gemeinschaft, die versucht, ein Ungleichgewicht so zu lösen, dass die Welt wieder ins Gleichgewicht gebracht wird. Dort geht es nicht darum, dass ein Einzelner ein Monster besiegt, damit das Dorf wieder in Frieden leben darf. Die Menschen müssen vielmehr gemeinschaftlich dafür sorgen, dass es der Natur um sie herum wieder gut geht damit.

Woher kommt dieser Unterschied?

Die Forschung begründet das damit, dass die Topografie in China spezielle Eigenschaften und Strukturen

erforderte, um gemeinschaftlich überleben zu können: Der Reisanbau etwa ist Gemeinschaftsarbeit. Dagegen erlaubte etwa die felsige Topografie im antiken Griechenland mehr landwirtschaftliche Individualarbeit, es kam stärker auf den Einzelnen an. Das zeigt, dass Erzählungen, die für den Zusammenhalt einer Gesellschaft notwendig sind, für das Vermitteln überlebensnotwendiger Werte und Normen, hochgradig abhängig sind von den Umweltverhältnissen der Erzählenden.

Ein über viele Kulturen hinweg verbreiteter Mythos ist jener von der Vernichtung des Menschengeschlechts durch höhere Mächte, beispielsweise in der biblischen Sintfluterzählung – wobei immer ein paar Auserwählte übrig bleiben und es noch mal neu versuchen dürfen. Warum ist dieser Mythos so universell?

Rache und Sanktionen von göttlicher Seite spielen in vielen Kulturen eine Rolle. Bei diesen Mythen handelt es sich um klassische Furchterzählungen, Schauermärchen, die Angst machen sollen vor möglichen Konsequenzen nach einem Fehlverhalten. Ziel ist generell eine innere Disziplinierung zum Schutz und zum Wohl einer Gruppe oder zur Vermittlung dessen, was innerhalb einer Gemeinschaft nicht gewollt wird.

Flutmythen, wie sie etwa im jahrtausendealten Gilgamesch-Epos aus Mesopotamien durchschimmern und ausführlich in der biblischen Geschichte der Arche Noah erzählt werden, vermitteln das sehr gut. Gerade bei solchen Geschichten schüttet der Mensch viel Adrenalin und Cortisol aus. Wir wollen die drohende Strafe verhindern, und wir sind deshalb bereit, uns auf das Verhaltensprotokoll einzulassen, das diese Geschichte als positiv vermittelt.

Herrschende haben solche Mythen nicht selten instrumentalisiert, um Machtverhältnisse aufrechtzuhalten: Wenn das Volk dem König oder der Königin nicht folgt, dann wird es von göttlichen Strafen getroffen! Mit solchen Bildern jagte man den Menschen eine so große Angst ein, dass sie sich lieber unterordneten und gegen ihre eigenen

Interessen oder Freiheitsansprüche handelten, als zu riskieren, in der Natur den Zorn der Götter heraufzubeschwören.

Gibt es das heute noch?

Ja, einige extremistische Religionen nutzen Weltuntergangsszenarien, aber auch Verschwörungserzählungen arbeiten damit. Es wird ein naher Weltuntergang angenommen, der den ganzen Globus bereinigen wird von allem Schlechten, Sündigen und dementsprechend nur die wichtigen Menschen, die Elite oder bestimmte Auserwählte am Leben lassen wird.

Womit wir beim Missbrauch von Mythen als erzählerischer Form wären, bei den großen Verschwörungstheorien. Beispielsweise wie der Glaube, dass die Klimakrise nicht menschengemacht ist. Oder das von Rechten bemühte Narrativ vom „großen Austausch“, das besagt, die europäische Bevölkerung werde durch gelenkte Zuwanderung von Menschen etwa aus Afrika oder dem Nahen Osten ersetzt. Was macht solche Erzählungen so attraktiv?

Wir sollten zunächst einen Schritt zurückgehen: Der monströseste Missbrauch der Mythen im 20. Jahrhundert geschah durch die Nationalsozialisten. Sie griffen auf germanische Erzählungen, nordische Symbolik und pseudomystische Heldengeschichten zurück, um ihre rassistische Ideologie als Naturordnung zu inszenieren. Ihre Geschichte von einem homogenen, „reinen“ Volk entwickelte sich zur mörderischen Fiktion. Solche Ausgrenzungs- oder Sündenbockerzählungen lassen sich als eine Art faschistoider Wiederverzauberung der Welt beschreiben.

Heute erleben wir die Rückkehr solcher Mythen im Gewand der Moderne, digital und algorithmisch verstärkt. Verschwörungserzählungen liefern spannende Geschichten von einer vermeintlichen Wahrheit hinter der Wahrheit. So wie die Geschichte vom „großen Austausch“ oder der vor allem in den USA populären Erzählung vom „Deep State“ ...





... einem Staat hinter dem Staat, dessen geheime Strippenzieher niemand kennt, der aber alles lenkt ...

... und den nur Eingeweihte aufdecken können, indem sie Informationsbrocken im Internet sammeln und bestimmte Rätsel lösen. Denn zu einer Verschwörungstheorie gehört auch der Glaube, dass das Wissen um die Wahrheit hinter der Wahrheit nur ein paar Auserwählten vorbehalten ist, die wach und klug genug sind, das Ganze zu durchschauen. Und es ist eine Erzählung, die eine einfache Kausalität für komplexe Krisen anbietet. Das macht sie zusätzlich attraktiv. Dabei bedienen Verschwörungserzählungen dieselben Mechanismen wie antike Mythen, also Angst, Erlösung, Auserwähltheit. Nur dass sie heute eben nicht von Priestern erzählt werden, sondern von Populisten und politischen Meinungsmachern, oft online.

Der strukturelle Trick ist dabei immer derselbe: Der Mythos wird von einer offenen poetischen Deutung zu einer geschlossenen Ideologie. Er hört also auf, eine Möglichkeit zu sein, ein Resonanzraum für die persönliche Weiterentwicklung oder Sinnfindung. Er wird zur politischen Waffe gegen einzelne Menschen und Gruppen.

Was bedeutet das für die Menschheit?

Ich glaube, dass diese Waffe insbesondere in einer Welt, die Plattformen anbietet, die eine narrative Explosion möglich machen, insofern attraktiv ist, als dass sie unsere eigene Identität und auch eine ersehnte kollektive Identität unterstützen kann. Die Auswahl an Mythen, die uns eine Selbstbestätigung bieten, ein Gefühl von

DIE POPKULTUR
produziert fortlaufend
neue Mythen, so
El Ouassil. Reihen wie
»Game of Thrones«
oder »Harry Potter«
(oben) bieten dem
Publikum viel Stoff zur
Auseinandersetzung:
Denn obwohl Fiktion,
behandeln sie allge-
meingültige Themen
wie Ängste, Sehnsüchte
oder Fragen der Moral

Auserwähltheit und Erlösung, ist enorm gestiegen. Jeder kann sich aussuchen, welche Geschichten zu seinen Werten, Normen und Vorstellungen am besten passt, auch wenn sie kompletter Unfug ist. Wir können gar nicht anders, als zu jener Erzählung zu tendieren, die für uns wirksam ist, die sich körperlich und damit auch intellektuell richtig anfühlt. Das ist viel einfacher, als sich Arbeit und Stress auszusetzen, Erkenntnisse neu überdenken zu müssen und in die kritische Selbstreflexion zu gehen, denn das ist ein körperlich unangenehmer Zustand.

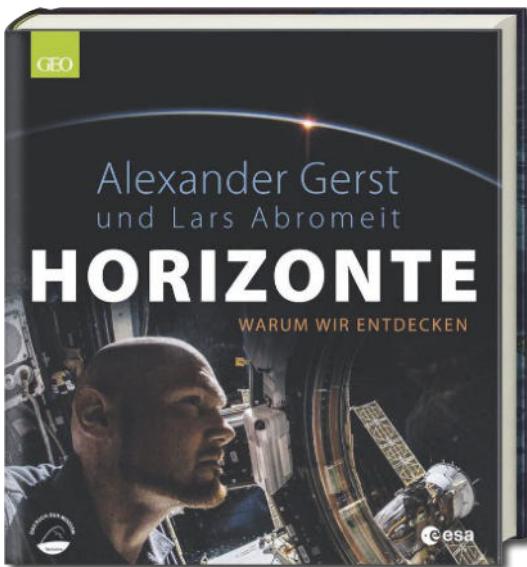
Ist die Mythenbildung irgendwann einmal abgeschlossen?

Sie wird nie enden, weil sie unser ständiger Begleiter im stillen Prozess der Sinnproduktion ist. Ohne sie geht es nicht. Der Mensch braucht einen Sinn, um nicht verrückt zu werden und um halbwegs unbeschadet durch die Gegenwart und die Welt navigieren zu können. Mit Chaos, Zufall und Willkür kommt unser Gehirn nur sehr schwer zurecht, weil sie ungreifbar und unverständlich erscheinen, obwohl sie natürlich Teil unserer Wirklichkeit sind. Mythologisierung und Narrativierung vollziehen sich überall dort, wo Menschen kollektive Sehnsüchte, Ängste und moralische Fragen verhandeln und diese in einen strukturierten Sinnzusammenhang bringen wollen. Also so gut wie immer.

Wo entstehen denn derzeit wirkmächtige Mythen?

Mythen der Gegenwart werden, abseits der schon erwähnten, vor allem im Kino erschaffen, in Büchern, in Serien, auf den Plattformen, in der interpersonellen

HORIZONTE ENTDECKEN



Maße, Umfang: 29 x 27 cm, 216 Seiten
Best.-Nr.: G729296
Preise: € 40,00 (D), € 41,20 (A)
Fr. 43.90 (CH)

Entdecken Sie den atemberaubenden GEO-Bestseller:

HORIZONTE – Warum wir entdecken

In diesem einzigartigen GEO-Bildband fasst Alexander Gerst seine Erfahrungen als ESA-Astronaut zusammen und präsentiert gemeinsam mit GEO-Expeditionsreporter Lars Abromeit neue atemberaubende Fotografien von seiner zweiten Mission. In ihren Gesprächen tauschen die beiden Autoren sich über spannende Forschungsreisen im Weltall und auf der Erde aus, verbinden ihre Erlebnisse mit Beispielen aus der Welt der großen Entdecker der letzten Jahrhunderte und geben einen Ausblick auf die nächsten großen Schritte der Raumfahrt: zum Mond und zum Mars.

166 TAGE IM ALL – Vorbereitung für die 2. Mission

Maße, Umfang: 29 x 27 cm, 208 Seiten
Best.-Nr.: G729137
Preise: € 40,00 (D), € 41,20 (A)
Fr. 43.90 (CH)



IDEALE
ERGÄNZUNG!

Jetzt bestellen unter geoshop.de/horizonte
oder +49 40 42236427

(Bitte geben Sie immer den Aktionscode an: G00211)

Kommunikation, in der Politik sowie- so, in Wirtschaft und Medien. Die Popkultur ist dabei so etwas wie ein neues Pantheon, ein digitaler kultu- reller Olymp, bevölkert von Figuren, die archetypische, universelle Rollen übernehmen und uns deshalb vertraut sind: der gefallene Held etwa, die Selbstlose, der Trickster, die Erlöserin. Wir finden sie in „Star Wars“, in „Harry Potter“ oder in Serien wie „Game of Thrones“.

Diese modernen Mythologien sind uns nah, nicht nur weil sie handwerklich gut gemachte Blockbuster sind, sondern auch weil sie moralische Uni- versen schaffen, in denen wir uns wiederfinden und über die wir diskutieren können, an denen wir unsere Werte verhandeln.

Wie spiegeln sich in diesem Pantheon aktuelle Ereignisse wider?

Wir sehen gerade auf digitalen Plattformen eine akute Gegenwartsverhandlung. Der Angriffskrieg Russlands auf die Ukraine zum Beispiel wird von Millennials, aber auch der Generation Z, also der Geburtsjahrgänge von etwa 1995 bis 2010, und generell Menschen, die viel online sind, oft mithilfe von Archetypen und Bild- oder Video- inhalten in narrative Strukturen übersetzt. Wladimir Putin wird etwa als der Superschurke Thanos aus den Marvel-Comics oder als Darth Vader aus „Star Wars“ dargestellt, Wolodymyr Selenskyj als Captain America oder als Rebell aus „Krieg der Sterne“.

Aber die Wirklichkeit ist kein Superheldenfilm.

Natürlich nicht. Die Klimakrise können wir nicht mit einer von der Comicfigur Iron Man gebauten Waffe abwenden. Kriege können wir nicht beenden, indem ein Sternenzerstörer wie in „Star Wars“ in die Luft gesprengt wird. Dennoch wird so eine fiktionale Matrix oft herangezogen, um eine Wirklichkeit zu narrativieren, die eigentlich viel zu komplex ist, um das zu gestatten. Wie das verfängt, kann man an sich selbst beobachten: Ich weiß mehr über den Stammbaum des Hauses Targaryen, einer Herrscherfamilie aus der Serie „Game of Thrones“, als über die Habsburger. Das treibt mich schon um.

»Unsere Gesellschaft braucht mehr Geschichten über das Gelingen«

Können uns Erzählungen in der heutigen komplexen Welt dann überhaupt noch helfen?

Erzählen ist wie Farben sehen. Wir können uns nicht aktiv dafür entscheiden, plötzlich die Welt nicht mehr in Bunt wahrzunehmen oder bestimmte Farben auszublenden. Genauso verhält es sich mit unserer Verarbeitung von Informationen: Wir verwandeln sie automatisch in narrative Muster. Weil wir unser Denken nicht einfach verändern können, müssen wir bewusster, selbstkritischer und achtsamer erzählen oder Erzählungen lauschen. Wir müssen lernen, die Farben genauer zu sehen.

Mythen sind immer Werkzeuge, auch um Orientierung zu gewinnen. Wir sollten sie zu unserem Vorteil nutzen.

Wie bekommen wir das hin?

In einer Zeit, in der Algorithmen oder Populisten versuchen, Geschichten für uns zu kuratieren, sollten wir uns nicht von Erzählungen beeindrucken lassen, die die Wirklichkeit banalisieren oder die versuchen, mithilfe von etablierten Mustern gewaltförmige Machtverhältnisse aufrechtzuerhalten oder Feindbilder zu erzeugen.

Wir müssen Geschichten mit höherer Komplexität schaffen und aushalten. Lernen, Gleichzeitigkeiten und Widersprüche zu tolerieren. Wir dürfen nicht dem Wunsch nach einfachen Schemen nachgeben: Freund, Feind, gut, schlecht. Wir müssen auch Geschichten mehr schätzen lernen, die nicht von dem einen Helden handeln, der all unsere Probleme aus der Welt schafft, sondern die auf kollaborative Lösungen setzen. Unsere Gesellschaft braucht auch mehr neue Hoffnungserzählungen, Geschichten über das Gelingen, die uns inspirieren. Die uns nicht aus Angst vor Fehlverhalten in Ohnmacht versetzen. Sonder die das mobilisieren, was wir leisten könnten, wenn wir uns nur trauen würden.

Damit sind wir wieder, wie am Anfang unseres Gesprächs, beim Simulieren verschiedener Erfahrungen und Lebenswelten unter kontrollierbaren Bedingungen, beim „gemeinsamen Halluzinieren“. Was wäre, wenn wir gemeinsam das Gelingen halluzinieren würden? Welche Möglichkeiten böten sich da? Ich glaube, dieses Potenzial des *Homo narrans* ist noch lange nicht ausgeschöpft. ◇

Freiheit braucht das ganze Bild.

Medienvielfalt schützt Demokratie:
initiative18.org



Zum HÖREN

GEO EPOCHE +

Germanen gegen Rom

Die neue Podcast-Serie von GEO EPOCHE. Exklusiv zu hören auf GEO+.

FOLGE 1

G+ Im Land der Barbaren

55 v. Chr. lässt Gaius Iulius Caesar von Gallien aus eine Brücke über den Rhein schlagen – um als erster römischer Feldherr den Germanen die Macht des Imperiums zu demonstrieren

GEO EPOCHE

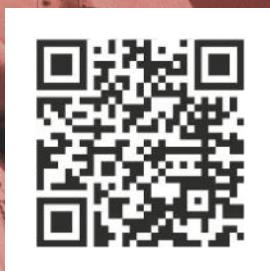
Germanen gegen Rom
Die neue Podcast-Serie von GEO EPOCHE. Exklusiv zu hören auf GEO+.

- FOLGE 1**
G+ Im Land der Barbaren
55 v. Chr. lässt Gaius Iulius Caesar von Gallien aus eine Brücke über den Rhein schlagen – um als erster römischer Feldherr den Germanen die Macht des Imperiums zu demonstrieren
- FOLGE 2**
G+ Duell an der Weser
51 v. Chr. befindet sich das Oberkonsulat Aemilius und der deugelige römische Kaiser Sempronius zur Schlacht. An der Weser wird sie von ihr Zukunft verabschiedet
- FOLGE 3**
G+ Das Opfer im Moor
In den ersten nachchristianischen Jahrzehnten des 1. Jahrhunderts n. Chr. entstehen die Nordischen Einwanderer in Mooren und Seen. Die oft blutigen Zeremonien geben der Forschung bis heute Rätsel auf
- FOLGE 4**
G+ Die Vandalen kommen
Als Alaric und seine Vandalen die Westliche Römerreiche erobern, liegt das germanische Volk zurück – und erreicht schließlich Norditalien
- FOLGE 5**
G+ Kampf um Rom
403 n. Chr. müssen sich Rom und Ravenna

Das sechsteilige Audio-Special »Germanen gegen Rom« kombiniert einordnende Gespräche und spannende historische Reportagen – vorgetragen von dem beliebten Hörbuchsprecher Peter Kaempfe



In einer neuen sechsteiligen Podcast-Serie rekonstruiert **GEOEPOCHE** die epischen Auseinandersetzungen zwischen Römern und Germanen. Sie ergründet, wer die vielleicht gefährlichsten Gegner des Imperium Romanum wirklich waren, wie diese »Barbaren« der hochzivilisierten antiken Weltmacht die Stirn boten und sie schließlich sogar beerbten. Eine Ära, die Europa zutiefst geprägt hat – präsentiert als packende Zeitreise. Der Mehrteiler ist exklusiv auf **GEO+** zu hören (für Abonnenten und Abonnentinnen von **GEOEPOCHE+** auch dort)



ÜBER DEN
QR-CODE oder
unter geo.de/
germanen finden
Sie die gesamte
Serie und ein
Abo-Angebot
für **GEO+**

MENSCHEN DAHINTER



AUTORIN

Tanja Beuthien

Die Geschichten aus „1001 Nacht“ kannte Tanja Beuthien in ihrer Kindheit nur aus einem zerfledderten Buch in altdoischer Schrift. Geliebt hat sie die Märchen nicht, zu grausam und zu moralinsauer erschienen sie ihr. Wie zeitgemäß, hintersinnig und erotisch die Geschichten eigentlich sind, lernte sie erst jetzt während der Recherche. Beeindruckt hat sie vor allem die Gestalt der Erzählerin Scheherazade (streng genommen Schahrasad), die keineswegs nur potenzielles Opfer ihres eifersüchtigen Gatten ist, sondern als Akteurin zu allen Zeiten die Fäden in der Hand behält. Eine Figur also, die perfekt in die Reihe der starken historischen Frauen passt, die Beuthien gern porträtiert. Ihre Geschichte lesen Sie ab Seite 88.



ILLUSTRATION

Tim Möller-Kaya

Er wuchs quasi mit dem Bleistift in der Hand in einem Architektenhaushalt auf und verschönerte schon in jungen Jahren Papier und Wände mit Zeichnungen. Besonders hatten es Tim Möller-Kaya damals gefährliche Situationen – um nicht zu sagen: Katastrophen – angetan, etwa Schiffsuntergänge, natürlich mit lauernden Haien, wie er sich erinnert. Als Illustrator ist der Hamburger heute in vielen Genres unterwegs. Für GEOEPOCHE hat er schon oft historische Begebenheiten in seinem charakteristischen Stil in Szene gesetzt, darunter etwa die Geschichte des Geheimbundes der Illuminaten in Ausgabe Nr. 119, nie aber einen Weltenbrand. Das hat er nun ab Seite 124 nachgeholt.



VERIFIKATION

Dr. Fabian Klabunde

Der promovierte Politologe gehört als „professioneller Besserwissen“ seit Jahren zur GEOEPOCHE-Familie. Diesmal übernahm er die Verifikation des Textes über die „Odyssee“. Für ihn eine Herzensaufgabe, denn Odysseus war schon immer sein Lieblingsheld. Als Kind verschlang er die Übertragung von Gustav Schwab und den Monumentalfilm mit Kirk Douglas von 1954. In der Waldorfschule kamen der griechische Urtext und das rhythmische Sprechen des Hexameters dazu, in dem er verfasst ist. Wie Odysseus brauchte Klabunde für seine Aufgabe die Hilfe seines Sohnes: Der kennt aus der Schule bestens die Troja-Sage, die für die Geschichte ab Seite 46 ebenfalls von Bedeutung ist.

DAS MAGAZIN FÜR GESCHICHTE TESTEN

Jetzt GEO EPOCHE kennenlernen und 32 % sparen!
Dazu erhalten Sie ein Gratis-Sonderheft nach Wahl.

Das erwartet Sie:



2x

2x GEO EPOCHE + 1 Gratis-Sonderheft
nach Wahl für nur 19,- € statt 28,- €

Versandkostenfreie Lieferung
direkt zu Ihnen nach Hause

INKLUSIVE DIGITALER AUSGABEN
Zum Lesen auf Tablet, Smartphone oder PC



Inklusive
digitaler
Ausgaben!

www.geo-epoch.de/testen

Online mit weiteren Sonderheften zur Wahl

+ 49(0) 40 / 55 55 89 90

Bitte Bestell-Nr. angeben: 213 2846

Oder sofort per QR-Code bestellen

Scannen Sie einfach den QR-Code mit
der Kamera- oder QR-Code-App Ihres
Smartphones und sichern Sie sich alle
GEO-EPOCHE Vorteile!



2 Ausgaben GEO EPOCHE inkl. digitaler Ausgaben für zzt. nur 19,- € statt 28,- € im Einzelkauf.
Es besteht ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Zahlungsziel: 14 Tage nach Rechnungserhalt. Alle
Preisangaben inkl. MwSt. und Versand. Nur solange der Vorrat reicht. Anbieter des
Abonnements ist Gruner + Jahr Deutschland GmbH. Belieferung, Betreuung und Abrechnung
erfolgen durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistenden Unternehmer.

1776

DIE GEBURT DER USA

Aufgebracht durch Steuern und Verbote, die das britische Empire seinen Siedlern in Nordamerika auferlegt, erheben sich 13 der dortigen Kolonien mit aller Macht gegen London. 1776 postulieren sie in der »Declaration of Independence« gar ihre Eigenständigkeit, entscheiden das gewaltvolle Ringen bis 1783 tatsächlich für sich. Zum 250-jährigen Jubiläum der Unabhängigkeitserklärung der USA widmet sich GEOEPOCHE jenem historischen Beben, das die Welt für immer verändert hat

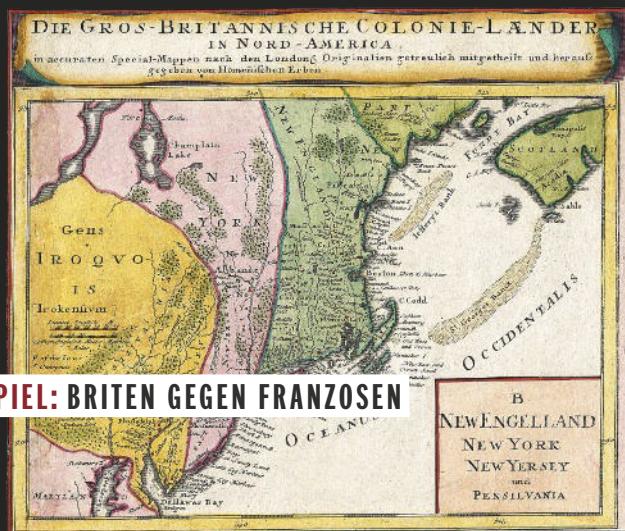
GEORGE WASHINGTON: MR. AMERICA



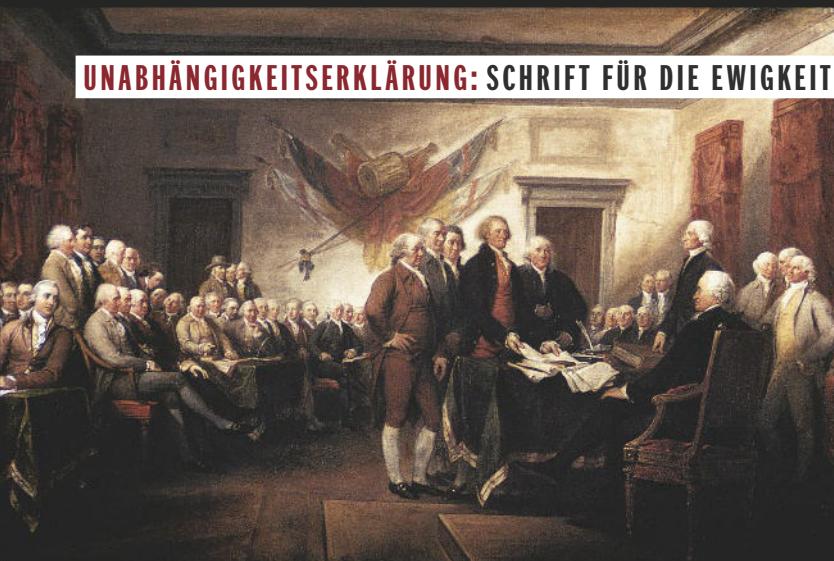
BUNKER HILL: DER KRIEG BEGINNT



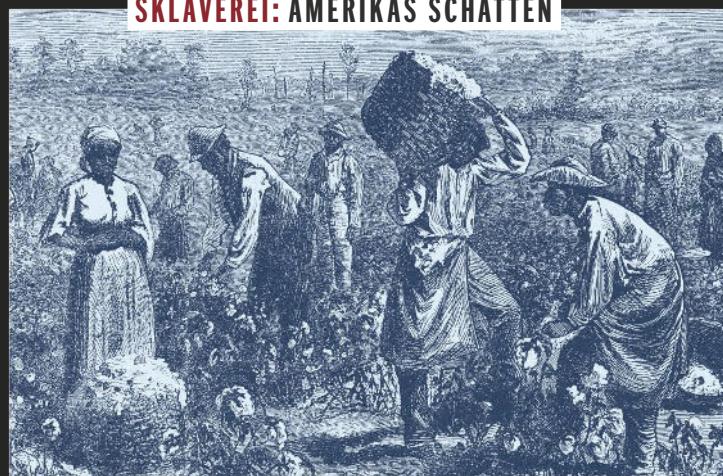
VORSPIEL: BRITEN GEGEN FRANZOSEN



UNABHÄNGIGKEITSERKLÄRUNG: SCHRIFT FÜR DIE EWIGKEIT



SKLAVEREI: AMERIKAS SCHATTEN



WEITERE THEMEN

SIEDLERLEBEN: Alltag in den Kolonien

NEW YORK: Metropole unter Beschuss

INTERVIEW: Die USA damals und heute

Diese Ausgabe von **GEO EPOCHE** erscheint
am 6. Februar 2026

BARON VON STEUBEN: EIN PREUSSE IN ÜBERSEE



INDIGENE: DIE VERRATENEN

NACH DEM KAMPF: DIE JUNGEN USA



»Der MYTHOS begründet die Welt.
Die SAGE erinnert an das Geschehen.
Die LEGENDE gibt dem Ganzen
eine Heiligkeit und Vorbildfunktion.
Das MÄRCHEN verleiht uns den
Mut, Dinge zu bewältigen.«

*Samira El Ouassil, Co-Autorin von
»Erzählende Affen. Mythen, Lügen, Utopien –
Wie Geschichten unser Leben bestimmen«,
im Interview mit GEOEPOCHE*



GEOEPOCHE