

Modul I: Archaische Weltvorstellungen

Schatzsuche in alten Mythen und Sagen

*Anfang der Völuspa (der Seherin Gesicht):
"Allen Edeln gebiet' ich Andacht,
Hohen und Niedern von Heimdalls Geschlecht;
Ich will Walvaters Wirken künden,
Die ältesten Sagen, der ich mich entsinne."*

Kann man aus den heute noch verbliebenen Sagen, Mythen, Stammeslegenden usw. der Menschen auf die der Neandertaler und - entsprechend eingeschränkt - die der Früh- und Vormenschen schließen ?

Kann man gerade aus den ältesten Sagen auf gewisse Vorstellungen und Mythen der Neandertaler und ihrer Vorgänger zurückrechnen ?

Kann man auch einiges über die Ereignisse zu der Zeit herausfinden, als der Urmensch vom Menschen abgelöst wurde, oder der Homo erectus vom Urmenschen ?

Längst verschwundene Kulturen als mögliche Vorbilder alter Sagen:

Älteste Fundorte von künstlerischen Artefakten

- Sungirien (bei Moskau) Erste, rohe Tierplastiken ab 37000 (ungesichert) bis 30000 v.Chr.
- Lonetalien (Baden-Württemberg) z.T. sehr schöne Tierplastiken um 30500 bis 25000 v.Chr., in und bei Höhlen in den Tälern der Lone, Acht, Blau und Lauchert
- Pawlowien (Mähren), auch bei Brunn, Predmosti, Dolni Vestonice ab 25000 bis 20000 v.Chr., Plastiken, auch aus Keramik (?),
- Franko-Kantabrischer Kreis des Magdalenien, Höhlenmalereien um 20000-9500 v.Chr.
- Sibirische Kunst (Fortsetzung der Höhlenmalereien des Magdalenien in Sibirien bis 10000 v.Chr. ?)
- Buschmannskunst (Fresco- und Felswandmalereien in Südafrika, nach der Eiszeit ab 17000 v.Chr. ?)
- Rentierjäger-Kultur, bei Gönnersdorf am Mittelrhein war ein Lager von Rentierjägern, bei Andernach, um 10500 v.Chr. Freilandstation mit Rundhütten. Die Fußböden mit Schieferplatten ausgelegt, auf denen sehr viele Tierritzungen waren
- Amerikanische Kunst in Höhlenmalereien in Brasilien ab 9000 v.Chr., im Südwesten der USA ab 3000 v.Chr.
- Levante-Kunst des Azilien Felsmalereien und -gravuren um 9000-2000 v.Chr.
- Nordafrikanische Kultur Felsmalereien und -gravuren um 6000-1500 v.Chr. von Hirtenvölkern
- Megalithischer Kulturkreis von Skandinavien bis Nordafrika, 5500-1200 v.Chr., auch westliche Mittelmeerinseln

Verblüffend sind viele Ähnlichkeiten ältester Sagen und Mythen, fraglich ihre Urbilder.

- Sumer Gilgamesch-Epos (2500 v.Chr.)
- Juda/Israel: Thora (um 1050 v.Chr. niedergeschrieben)
- Hellenen Mittel- bis späthelladische Mythen:
 - Argonautenfahrt (1240 v.Chr.), Herakles
 - Odyssee, Ilias von Homer
 - Sagen um Kadmos, Theben, Theseus u.a.
 - Genealogie der Götter des Hesiod
 - Berichte von Hekataios und Herodot
- Germanen
 - Ältere Edda, Snorra-Edda, Völuspa, Havamal
 - Gylfaginnig, Heimskringla, Grimnismal,
 - Thrymskvida, Wafthrudnismal ...
- Platons Atlantis-Erzählungen (?), Erinnerungen an das Megalithikum indoeuropäischer Völker (Mesolithiker, Bandkeramiker aus Westeuropa, Hirtenvölker aus Osteuropa und Nordafrika)

Man hat davon auszugehen, daß u.a. wegen

- Mangel an geeigneten Nachfolgern für die Mythenübermittlung,
- Hungerszeiten und
- Krieg

viele Mythen total aus der Kenntnis der Hominiden verschwunden sind.

Mythen, wenn auch in einfachster Form, sind vielleicht schon vor 500000 Jahren ausgedacht und übermittelt worden. Da Lebensumstände und -ziele aber über die Jahrhunderttausende oft sehr ähnlich blieben - die Wandlung der Hominiden zu höheren Formen ist dabei zu berücksichtigen - wurden viele Leitideen und Mythen immer wieder neu erfunden. Sie ergaben sich einfach aus der Abfolge der Lebenssituationen und der Lebensziele der Hominiden.

Sagen und Mythen der Neandertaler, die um 35000 bis 26000 v.Chr. ausstarben oder in den älteren Formen des Homo sapiens sapiens aufgingen, gelangten zu Teilen in die Vorstellungen der Menschen. So kann z.B. die Vorstellung von Riesen von den Urmenschen auf die Menschen gekommen sein, und zwar waren die Menschen aus der Sicht der Urmenschen die Riesen. Andererseits können die Zwerge in der germanischen Mythologie die Neandertaler (mit durchschnittlicher Körpergröße um 1,60 m) sein, die den großwüchsigeren Stämmen der Menschen von 1,80 m Körpergröße als klein erschienen (weitere Interpretationen s.u.).

Zu Vorstellungen aus dem Magdalenien:

- Gibt es eine kulturelle Bindung zwischen den Stierbildern in der Höhle von Altamira und dem späteren Stierkult auf Kreta oder in Spanien, oder dem Himmelsstier und Wildstier der Sumerer ?
- Gibt es eine kulturelle Bindung zwischen dem Mann mit Vogelkopf in der Höhle von Lascaux und der Vorstellung in der Odyssee "... und die Seele flattert davon" oder ähnlicher Vorstellungen im Gilgamesch-Epos ?

Ähnlichkeit im Pantheon der Völker - "die Spur der Götter":

Sumer	Germanen	Hellenen	Israel	Dakota	<i>Bedeutung</i>
Anu	Fimbulthyr	Kronos	Jahwe	Wakan Tanka	Weltenherr oder
Enlil	Wodan	Zeus			Herr der Götter

Besuche in der Totenwelt

Gilgamesch-Epos:

- Gilgamesch beschwört den Totengeist Engidus, Schilderung Engidus vom Schattenreich, der Totengeist ähnelt einem geflügelten Mensch.

Odyssee: Odysseus beschwört am Rand des Hades den Schatten des Theiresias.

Ältere Edda: Wodan reitet zum Reich der Hel, um Rat zu holen wegen Baldur.

- Von Tieren der Steppe gesäugter Mensch. Sage von Romulus und Remus: Säugen der beiden Knaben durch Wölfin.

- Der wilde, starke Mann, der zum Freund eines kultivierten Menschen wird (Engidu schließt sich an Gilgamesch, den Herrn der Stadt Uruk, an).

Nibelungenlied: König Gunther und Held Siegfried.

Sintflutsagen

Gilgamesch-Epos:

Ein Gott – Enlil - läßt gegen den Willen anderer Götter fast alle Menschen und Tiere in einer Flut ertrinken.

Thora: Gott läßt im Grimm über die Menschen fast alle Menschen und Tiere in einer Flut ertrinken.

Ägypten: Säuleninschriften erzählen von großen Überflutungen.

Hellas: Nur Deukalion und sein Weib Pyrrha überleben die Sintflut.

Edda: Nach der Zerstörung der Erde in der Götterdämmerung versinkt die Erde in den Meeresfluten.

Sumer	Israel	Hellas	Germanen	Indianer
Enlils Flut	Sintflut	Deukalions Flut	Götterdämmerung	Flut im Orinoko-Gebiet (berichtet von A. von Humboldt)

Bemerkenswerte Feststellung:

Die frühesten bekannten Mythen beinhalten weniger den Kampf zwischen Menschen und mehr die Auseinandersetzung des Menschen mit

- der apersonalen Umgebung, Naturgewalten,
- Großtieren, Ungeheuern,
- Dämonen, Kobolden, Geistern, personifizierten Naturgewalten und Göttern,
- Unholden, Riesen, Zwergen, Menschenfressern und mehr.

Vermutungen im Grenzbereich zwischen Mythos, Dichtung und Wahrheit

Die Schilderung der Irrfahrt des Odysseus in der Odyssee von Homer paßt viel besser in die Zeit des Beginns der Seefahrt im Mittelmeer und im Nordmeer (Laistrygonen der Odyssee !) und ist für die Zeit um 1200 v.Chr. nicht mehr angemessen.

Die Vorbilder für die Odyssee von Homer waren Dichtungswerke der megalithischen Seefahrer zwischen 5500 und 3000 v.Chr., als es am Mittelmeer noch keine Reiche, aber eine Vielzahl lokaler Kulturen gegeben hatte.

Bis wann gab es Lotos-Esser im Bereich von Ägyptos-Strom (auch Nil, Triton oder Okeane genannt) bis zum Triton-See (Kleine Syrte) ?

Herodot (480?-426?) ist der erste Historiker der Hellenen gewesen, dessen historische Aufzeichnungen im größeren Umfang erhalten blieben. Sein Vorgänger war der Historiker und Geograph Hekateios von Milet, der um 500 v.Chr. die Länder bereiste, darunter auch Ägypten. Herodot malte eine Welt in Mord und Krieg, mit aufkommender Gesittung und höherer Gesinnung, wo aber noch der Starke sich nahm, was er wollte, und dazu gehörten auch die Götter mit sehr menschlichem Charakter.

Herodot fand es als wichtig genug, die Spannungen zwischen Europa und Asien an den Anfang seiner Historien zu stellen und durch 4-fachen Frauenraub zu erklären:

- Um 1300 v.Chr. stellten Phöniker ihre Waren am Strand von Argos aus. Nach einigen Tagen kam auch die Tochter Io des Königs von Argos, Inachos, zum Strand und kaufte Waren. Die Phöniker - Händler und Räuber - stießen Io und einige andere Frauen in ein Schiff und flohen nach Ägypten.
 - Um 1290 v.Chr. raubten im Gegenzug Hellenen (oder Kreter) Europe, die Tochter des Königs von Tyros, der großen Stadt der Phöniker.
 - Um 1225 v.Chr. fuhr Iason mit seiner Mannschaft, den Argonauten, auf seinem Kriegsschiff Argo nach Aia im Land Kolchis und zum Phasisfluß, auf der Suche nach dem Goldenen Vließ. Dabei raubten sie auch Medeia, die Tochter des Königs.
 - Um 1195 v.Chr. raubte Alexandros (Paris), ein Sohn des Königs von Ilion, Priamos, die Frau des Königs von Sparta, Helena. Das führte zum Krieg um Troia (1192-1182 v.Chr. ?).
- Die Perser behaupteten, daß in der Einnahme von Troia und Phrygien durch die Achaier der Ursprung ihrer Griechenfeindschaft läge. Zuerst seien die Hellenen in Asien eingefallen, und dann erst die Perser in Europa.

Sprachliche Deutungen:

- Ehern bedeutet, daß der Gegenstand aus Metall (chalkos = Kupfer) ist.
- "Erz" ist Kupfer oder Bronze (= oreichalkos der Atlantis-Sage, oder war das der Bernstein der Ostsee, schon um 2500 v.Chr. in Mesopotamien bekannt, eingetauscht von Händlern ?).
- Welche Flüsse verstanden die "Alten" unter Eridanos und Rhodanos ?

Herodot meinte: Der Istros (die Donau) entspringt im Land der Kelten bei der Stadt Pyrene. Er teilt Europa in der Mitte. Der Istros mündet in das Pontos Euxeinos (Schwarzes Meer).

Die Kelten wohnen nach Herodot außerhalb der Säulen des Herakles und grenzen an die Kynesier, das westlichste Volk in Europa.

Es gab nach Herodot mehrere Flüsse, wo Krokodile lebten: Nil, Niger (?) und Indus.

In Herodot II, 32, ist vielleicht ein Hinweis auf die Buschmannskunst zu finden:

Herodot erzählt von einer Expedition in die südwestliche Sahara, bei der die Expedition die Sahara nach Südwesten durchquerte, von kleinen schwarzen Männern aufgegriffen und zu einer Stadt (!) an einem großen Fluß mit Krokodilen gebracht wurde. Möglicherweise gab es einst in Mittel- bis Südafrika eine Buschmannszivilisation, die durch die großwüchsigen Neger und durch Ausdörrung Afrikas zerstört wurde.

Waren die Krokodile die Vorbilder für die Lindwurm- und Drachensagen ?

Das macht wahrscheinlich, daß die Menschen - in Ostafrika entstanden - ihre afrikanischen Riesenschlangen und Krokodile bei ihrer Migration nach Norden in Sagen und Mythen mitnahmen (vor 50000 Jahren ?).

Man hat den Eindruck, daß Völker und Kulturen Schöpfungen weniger, meistens einzelner Menschen sind. Auch heute noch leben wir im Umkreis stein- bis bronzzeitlicher Mythen und Legenden, die in ihren wesentlichen Teilen auch noch auf neandertaloides Erbe zurückgehen wie der Glaube an Seele, Leben nach dem Tode und Jenseits. Dieser Glaube war vielleicht für Hunderttausende von Jahren der große und wichtige geistige Rettungsanker der Primitiven, lenkte aber natürlich - gemäß der Intention seiner Gründung - vom Denken in großen Zeiträumen und vom Interesse an der realen Welt ab.

Auch heute noch stellen die Menschen wegen ihrer geistigen Bindung an Religionen die Sorge für ihr eigenes "Seelenheil" weit über die Fürsorge für die gesamte lebendige Schöpfung: in Sicht auf beliebig große Zeiträume ein Anachronismus.

Eine gute Kenntnis der Evolution des Sonnensystems, des Lebens auf der Erde und der Vor- und Frühgeschichte der Hominiden zeigt eine höhere Weltsicht, die ohne die Sorge für das eigene Seelenheil und ohne Jenseitsglauben auskommt.

Eine gute Hilfe bringt die Frage: Angenommen, die Menschheit ist ausgestorben. Was konnte dann ihr Sinn gewesen sein, was hätte ihr Sinn sein sollen, was war ihr Sinn gewesen ?

In Berücksichtigung von Sprachfähigkeit, Sprache und geistigen Fähigkeiten kann man einige mythische Vorstellungen noch vor 500000 Jahren ansetzen, auf die Stufe der Frühmenschen (spätestens H. erectus):

- Mythos vom großen Jäger, unüberwindlichen Krieger, weisen Mann
- Mythos von der schönen, lebenspendenden und ernährenden Frau
- Mythos vom Zauberer und der weisen Frau
- Mythos von wunderheilenden Pflanzen und anderen Wunderkräften
- Mythos vom Jungbrunnen
- Mythos vom Schlaraffenland, Paradies, von der guten, alten Zeit
- Mythos von den glückseligen Gefilden, im Diesseits oder Jenseits

Mit wachsender Sprachfähigkeit, Sprachentwicklungshöhe und Geistigkeit wurden diese Mythen laufend erweitert und verfeinert. Dazu kamen viele neue Mythen wie:

- Büchse der Pandora, durch ihr Öffnen kommen die Leiden über die Menschen
 - Die geschnitzte Figur wird lebendig.
 - Das Bild vom Tier oder Menschen gibt die Möglichkeit, über sein Urbild Macht zu erhalten
- Aufkommen der Magie und ihr Verbleiben im Voodoo-Kult.

Kannibalismus unter Menschen

Der Pioniergeist der neolithischen Hirten und Bauern bei ihren Versuchen, immer neue Tierarten für die Haustierzucht oder als Herdentiere zu verwenden, führte sie wahrscheinlich auch dazu, den Menschen als Fleischlieferanten einzustufen.

Die Odyssee ist voll von Erzählungen über kannibalische Völker, in den Höhlenmalereien sieht man nichts davon. Wahrscheinlich ist also, daß im Zuge des erwachenden Selbstverständnisses des neolithischen Bauern der religiös verankerte Kannibalismus um den profanen Kannibalismus erweitert wurde. Offensichtlich grassierte bei vielen Völkern um 3500 v.Chr. der Kannibalismus, der sich später zum

- kultischen Verspeisen von Kindern (mittelmeerstämmige Bandkeramiker auf der Jagd nach mesolithischen Cro Magnon-Kindern z.B. bei Tiefenellern bei Bamberg) und

- kultischen Verbrennen lebendiger Kinder im Kult von Moloch Baal (siehe die entsprechenden Literaturstellen in der Thora) ritualisierte.

Der zunehmende Kannibalismus bei den Menschen kann als eine erste Verwahrlosungerscheinung durch erhöhte Populationsdichte angesehen werden. Bis zum Neolithikum war der Kannibalismus vermutlich hauptsächlich mystisch-mythologisch bedingt gewesen:

- "Begraben" der Toten (wie bei den Skythen, nach dem Bericht von Herodot)

- Aneignung der geistigen Kräfte des Toten durch Essen seines Gehirns (schon bei den Neandertalern).

Einzelwanderer - Mut zu Eigenentwicklungen und Erfindungen

Das Phänomen für sich allein lebender Tiere gibt es z.B. bei Orang-Utans oder Elefanten, wobei die Orang-Utans einfach allein sein möchten. Bei den Elefanten werden ältere Bullen, die zu streitsüchtig sind, von der Herde davongejagt.

Ein Geschöpf erreicht erst dann die Stufe des Einzelwanderers, wenn durch sein Wirken aktiv neue Entwicklungsaspekte für seine Art geschaffen werden. Im Prinzip macht das schon die Honigbiene, die alleine losfliegt, das "große" Honiglager sucht und seinen Artgenossen nach der Rückkehr durch seinen "Tanz" mitteilt, wo der Honighort liegt. Allerdings ist hier die Intelligenzstufe des Geschöpfes zu niedrig, als daß man die einzeln suchende Biene als Alleinwanderer bezeichnen kann.

Ab welcher Stufe wird die Erringung des Status des Einzelwanderers erreicht ?

Aus den Indianergeschichten Nordamerikas wissen wir, daß noch bei ihnen der Einzelwanderer einen hohen Status innehatte, etwa wenn er seine "Medizin" von Wakan Tanka oder Manitou erlebte oder zu den heiligen Steinbrüchen wanderte, um sich den Ton für sein Kalamet zu besorgen. Gemeinhin galt der Einzelwanderer in solchen Fällen auch für fremde Stämme als unantastbar.

Dasselbe war mit Sicherheit auch bei den Vorfahren der europäischen und asiatischen Völker der Fall, denn die Indianer Nordamerikas wanderten ja spätestens ab 13000 v.Chr. von Kamtschatka her über Beringia nach Alaska ein, vermutlich als Angehörige der Djuchtaikultur. Wahrscheinlich waren es sogar erst Einzelwanderer, die die Existenz der neuen Jagdgebiete der Neuen Welt erkundeten, zurückeilten und ihre Stämme in das Gelobte Land führten, wo es noch bis 10000 v.Chr. Mammutherden gab.

Von welcher Stufe an konnten die Hominiden und ihre Vorläufer durch bewußtes Nachdenken und Forschen ihren Angehörigen mehr Nutzen bringen als durch Ableiern der "Ochsentour" ?

Beim Ramapithecus (vor 14 bis 6 Millionen Jahren) könnte das schon der Fall gewesen sein. Sein Schädel weist ihn als einen der Menschenaffen aus, die den frühesten Hominiden am nächsten standen, und er ist in der Alten Welt (Afrika, Asien, Europa) verbreitet gewesen. Er war also durchaus schon so etwas wie ein "Nomade", und besonders kluge und tüchtige Vertreter seiner Art konnten schon neue Lebensbereiche in der Nachbarschaft erkunden und andere Vertreter ihrer Art nach einiger Zeit dahinbringen.

Dagegen spricht allerdings die enorme Gefährdung des Einzelnen in der damaligen wehrhaften Tierwelt, so daß man noch auf der Stufe der Australopithecinen (vor 4 bis 0,8 Millionen Jahren) und des Homo habilis (vor 3 bis 1 Million Jahren) den Gedanken an Einzelausflüge von Individuen sehr zurückhaltend behandeln muß.

Der stromernde Einzelwanderer mußte über eine hinreichende Wehrhaftigkeit verfügen, wie sie ein gut zubereiteter Speer mit Steinspitze verleiht, und das kann man wohl erst für den späten Homo erectus annehmen.

Um 500000 v.Chr. kannten viele Gruppen des Homo erectus das Feuer und leistungsfähige Waffen - unentbehrlich für den Alleinwanderer. Und ihr Gehirnvolumen um 1050 ccm als auch ihre akustische Artikulationsfähigkeit waren sicher ausreichend, um den Artgenossen die Ergebnisse der Wanderung mitzuteilen. Um diese Zeit mögen die ersten Mythen über Abenteuer entstanden sein.

Den Ruhm des Großen Jägers gab es sicher schon vor 3 Millionen Jahren, schon auf der Stufe allesfressender und jagender Australopithecinen. Der Ausdruck von Bewunderung und

Dankbarkeit für das reichlich gejagte Wildbret mochte zu großen Teilen durch Zeichen- und Körpersprache erfolgt sein.

Die Idee des Einzelwanderertums aus Urzeiten her war die Motivation für die Konstruktion und Überlieferung von Mythen entsprechenden Inhalts, wie sie in geschichtlicher Zeit noch bekannt sind:

- Gilgamesch, der Sucher, und
- Odysseus als listenreicher Abenteurer und "Dulder" göttlichen Neides.

Die Sage um den sumerischen Heros Gilgamesch führt noch zu zwei weiteren wichtigen Ideen, dem Ringen um einen großen, berühmten Namen und die Suche nach dem ewigen Leben (Jungbrunnen!).

Wenn man davon ausgeht, daß die Nachkommenschaft die Sprache über das Anhören der Stammestraktionen lernte, konnten sich diese Überlieferungen in günstigen Fällen für Zehntausende von Jahren halten. Danach können schon gute Vorläufer des Gilgamesch-Epos, der Flutsagen, von Ilias und Odyssee, der älteren Edda um 50000 v.Chr. bei Menschen und Urmenschen bestanden haben.

Den Einzelwanderer macht also erst sein späterer Nutzen für die Art, der er angehört, oder die kulturschöpfende Leistung aus. Je höher diese kulturschöpfende Leistung wird, um so mehr verabsolutiert sie sich und wird zum alleinigen Maßstab, unabhängig davon, ob die Leistung in das Kulturgut der Art überging.

Der einsame Sucher, der aus den "Heiligen Steinbrüchen" das Material für seine Tabakpfeife holte und sich über Sinn und Wesen der Welt und der Menschen seine Gedanken machte, wurde dadurch automatisch zum Einzelwanderer, auch wenn er vor der Rückkehr zu seinem Stamm einem Raubtier zum Opfer fiel und er so seinem Stamm keinen Nutzen mehr bringen konnte.

Das Pionier- und Abenteuertum hat seine höchste Stufe im Einzelforscher, der wie Archimedes von Syrakus (287?-212 v.Chr.) oder Leonardo da Vinci (1450-1525 n.Chr.) wirkte.

Themen der Sagen, Mythen, Stammeslegenden usw. der ersten Menschen um 40000-30000 v.Chr.:

- Verherrlichung der Siege über die Urmenschen
- Abenteuerfahrten,
- Jägerlatein, etwa Verherrlichung der Kämpfe gegen Mammute, Wollnashörner oder phantastische Tiere, Menschen und Völker,
- Sage vom Schlaraffenland
- Sage vom längst vergangenen Paradies
- Sage von der längst vergangenen Hochkultur
- Sehnsucht nach der "guten, alten" Zeit
- Fruchtbarkeitskult
- Magie und Tierzauber (Plastiken aus dem Lonetal) 30000-20000 v.Chr.:
- Venusfiguren, Fruchtbarkeitskult
- Schmuck
- schöne Waffen 20000-10000 v.Chr.:
- Höhlenmalereien
- Skulpturen
- feinst retuschierte Steingeräte 10000-4000 v.Chr.:
- Felsenmalereien und -gravuren
- Kieselmalereien,
- erste Dichtungswerke, natürlich mündlich überliefert
- Viehzucht, Ackerbau, Hausbau, Dörfern, Keramik und Haustieren (Aufkommen neolithischer Techniken ab 8800 v.Chr.),
- Verherrlichung von glänzendem Metall wie Gold, Silber und Kupfer (Kupfer ab 7000 v.Chr. bekannt, Bronze ab 3000 v.Chr.),
- befestigte Siedlungen (ab 4000 v.Chr.), vermehrter Krieg unter den Menschen (starke Zunahme der Bevölkerung, öfters auch Verschlechterung der wirtschaftlichen Verhältnisse, oft aber auch reine Raub- und Mordlust und Herrschsucht).

Suche nach den ältesten Wurzeln der Sagen und Überlieferungen

Von Ost- bis Südafrika ist nach Höhlen zu suchen, in denen Artefakte oder sogar richtige Kunstgegenstände der frühen Menschen erhalten blieben. In Südafrika nahe der Namibwüste hat man sie anscheinend zumindest in Andeutungen gefunden. Sie wird als Buschmannskunst bezeichnet.

Haben die Sagen von Drachen und Lindwürmern einen wahren Kern, so sind diese die Krokodile von Ostafrika bis zur oberen Nilgegend, wo Krokodile lebten.

Sind dort Höhlen, können diese die tatsächlichen Orte für die Begebenheiten sein, die in Sagen und Märchen erzählt wurden, wo besonders oft Drachen als Schatzhüter "eingesetzt" worden waren.

Leo Frobenius hat Erzählungen afrikanischer Stämme publiziert. In Mythen und Sagen von Stammestraktionen oder wichtigen kulturellen Leistungen könnten Ähnlichkeiten mit denen europäischer Völker auftreten und die These stützen, daß der Homo sapiens sapiens irgendwo zwischen Ost- und Südafrika entstand.

Die Tatsache, daß der Mensch so oft bevorzugt an den Orten auftauchte, an denen zuvor der Homo sapiens neanderthalensis gelebt hatte, weckt die Vermutung, daß der Urmensch vom Menschen aus seinen Wohnsitzen vertrieben wurde, was auf eine Ausrottung des Urmenschen durch den Menschen hindeutet.

Aus dieser Zeit des Krieges können sich Sagen in rezente Zeiten gehalten haben. Auf jeden Fall weist aber die Psyche des Menschen auf einen solchen Kampf mit den Urmenschen hin. Interessante Orte sind:

- Klausennischenhöhle bei Essing bei Kelheim an der Altmühl,
- Vogelherdhöhle und Bocksteinschmiede im Lonetal,
- Brillenhöhle bei Blaubeuren,
- Dordogne, Zentrales Massiv.

Zu den Wurzeln überlieferter Mythen

Noch bis etwa 600 v.Chr. waren die Schilderungen von Ereignissen so mythogisierend, daß hinter der bombastischen Sprache und den irrationalen Fiktionen das eigentlich zu Überliefernde oft bis zur Unkenntlichkeit verdeckt wurde.

→ Überlieferungswürdig war nur, was in bombastischer Sprache und entsprechenden Fiktionen erzählt wurde. Nüchterne Berichte galten als nicht überlieferungswürdig und wurden vergessen.

So gab es vom Ausbruch des Thera-Vulkans um 1470 v.Chr., der große Teile der kretischen Paläste und Kulturwerte zerstörte, keine nüchternen Berichte, weder von den Ägyptern noch von den Hellenen.

So sind in Mythen wie der Argonautensage Bilder enthalten, in denen eiserne Riesen mit Steinen werfen, oder in der Odyssee, wo Kyklopen riesige Felsbrocken schleudern – als Sinnbilder für Vulkane.

Die Erfahrungen von Ebbe und Flut, die die Mittelmeervölker bei ihren Fahrten durch die Meerenge von Gibraltar in die atlantischen Küstenregionen machten, wurden vielleicht in der Odyssee in das Untier Charybdis umgeformt.

Bilder von Dinotherium, Nashorn, Riesenkrake u.a. regten die Phantasie an zur Fiktion von Geschöpfen, die es gar nicht in der Realität gab, wie etwa der Skylla in der Odyssee.

Manche Tiere wurden zu Sinnbildern des Bösen und Häßlichen wie der Skorpion bei den Sumerern (siehe der Skorpionmensch im Gilgamesch-Epos), aber:

Eigenartigerweise war bei den Ägyptern der Skorpion das Sinnbild des Königlichen, und der noch vor Narmer überlieferte sagenhafte König der Ägypter hieß Skorpion, also noch vor der 1. und 2. Dynastie des Alten Reiches mit den Königen Aha und Menes. Zufall ?

Vielleicht war auch der Drache oder Lindwurm einstmals Sinnbild von Gefahr und Häßlichkeit. Bei den Ägyptern gab es aber eine Stadt, wo Krokodile verehrt wurden (Gott mit Krokodilskopf).

Bei den Chinesen wurden die Drachen sehr verehrt, denn "sie taten den Menschen Gutes". Der Stier hat schon bei den Höhlenmalereien von Altamira eine besondere Rolle gespielt. Das setzte sich im Stierkult späterer Zeiten fort.

Schon im Altertum war Historikern bekannt, daß man viele Märchen zu hören bekommt, wenn man Wahres wissen will. Also weigerten sich z.B. Hellenen bewußt, die phantastischen Berichte über Begebenheiten in Nordafrika wiederzugeben. Das bedeutet für uns heute einen schweren Verlust, denn auf diese Weise gingen viele Legenden verloren, die die Späteren zur Wahrheit geführt hätten.

Um 5000 v.Chr. herrschten in Nordafrika paradiesische Zustände, wo sicher viele Völker bedeutende Kulturen erschaffen haben.

Siehe hierzu z.B. Herodot von Halikarnassos, Apollonios und Diodoros von Agyrion.

Rückerrechnungen alten Wissens und Erklärungen für Sagen

Voraussetzung: Überlieferung mindestens über einige Jahrtausende.

Die Sagen über Riesen entstanden u.a. durch die Funde von Knochen großer Säugetiere, als diese bereits lange genug ausgestorben waren, um aus der Überlieferung verschwunden zu sein. Die Funde von Schädeln der Zwergelefanten auf großen Inseln im Mittelmeer wie Malta können die Sagen von den einäugigen Kyklopen begründet haben, wo die große Nasenhöhlung in den Schädeln als einziges Auge angesehen wurde.

Voraussetzung: Überlieferung mindestens über 35000 Jahre.

- Die Zwerge sind die Neandertaler, aus der Sicht des Menschen.

- Die Riesen in den Sagen der Völker sind die neuen Menschen, aus der Sicht des Neandertalers, des Urmenschen.

- Die Elfen sind die neuen Menschen aus der Sicht der Urmenschen.

Voraussetzung: Überlieferung mindestens über 45000 Jahre.

Die Drachen und Lindwürmer in den Mythen von Germanien bis China sind die Krokodile Ostafrikas und des Nils. Voraussetzung:

Überlieferung mindestens über einige Jahrtausende.

Die Amazonenstaaten in Osteuropa und Nordafrika waren Überbleibsel der matriarchalischen Gesellschaften früherer Zeiten, die man auf Grund der vielen Venusstatuetten mindestens ab 25000 v.Chr. annehmen kann.

Genie- und Zivilisationsforschung - Fortschrittlichere Individuen und Genies

Viele rezente Wissenschaftler sprachen dem Neandertaler die Fähigkeiten zum Sprechen ab. Wissenschaftler behaupteten allgemein, Neandertaler hätten nur grunzen und quieken können.

Wir gehen hier davon aus, daß der Neandertaler hinreichend gut akustisch artikulieren konnte, um

- seine Kinder die Stammestraktionen und

- die jungen Leute die schwierige Herstellung von Geräten, Waffen und wohl auch Schmuck aus Holz, Stein, Gehörn und Zähnen

zu lehren, und um im sozialen Verband eine Kommunikation durchzuführen, etwa die Besprechung einer bevorstehenden Großwildjagd, wo den einzelnen Jägern ihre Rollen zugeteilt wurden.

Es mag sein, daß die Neandertaler noch sehr viel mehr ihre Körpersprache einsetzten als die frühen Menschen.

Die Neandertalergruppen, die Jagd auf Großwild betrieben, müssen eine entsprechend hohe Anzahl jagdfähiger Männer enthalten haben, so daß man auf eine minimale Kopfzahl von 30 Personen kommt. Innerhalb dieser Gruppen gab es nicht nur die Spezialisierung auf bestimmte Arbeiten für die verschiedenen Geschlechter, also spezifische Frauen- und Männerarbeit, sondern auch eine Spezialisierung auf bestimmte Bereiche wie Waffen- und Geräteherstellung, medizinische Versorgung, Organisation von Jagden, Durchsetzung der Stammesinteressen gegenüber anderen Hominidengruppen, Ausbildung der Jungen in Fertigkeiten und Stammeslegenden und mehr.

Begründung: Die Genieforschung erweist das, was jeder Lehrer vom Unterricht her weiß: Ohne aufgeweckte Schüler ist kaum ein dialogorientierter Unterricht möglich und wird der Unterricht träge, schleppend und zum Diktat. Die aufgeweckten Individuen innerhalb einer

Gruppe bringen in sie das Leben, das sie über die tierhafte Lebensweise hinaushebt. Genies vermögen kraft ihres Geistes auf Erfindungen und Entdeckungen zu kommen, die um Äonen ihrer Zeit vorausgehen und nicht nur ihren Nachfahren, sondern oft auch den Zeitgenossen wie das Wirken von "Göttern" erscheinen.

Aber auch die Genies sind sterblich wie die anderen Hominiden, und so können ihre Werke wieder vergehen, wenn keine geeigneten Kulturträger folgen. Das ist unzählige Male geschehen und in den Erfahrungsschatz der Hominiden aufgenommen worden: Viele Legenden erzählen von vergangenen Kulturen, weit versunken im Abgrund der Zeiten, wie die Legende von Atlantis.

Die erste Vorstellung von einem vergangenen "Atlantis" mochte schon vor 500000 Jahren aufgekommen sein, sicher noch ganz undeutlich, verschwommen, wie ein Schatten einer Idee im Gehirn eines fortschrittlicheren Homo erectus, der eine schöne Parklandschaft mit vielen jagdbaren Tieren gesehen hatte. Man kann annehmen, daß die ersten "Schamanen" - vielleicht vor 500000 Jahren - noch tatsächlich das glaubten, was sie selber ihren Stammesbrüdern an Legenden und Wunderheilungen auftrichteten.

Sie mußten aber recht früh erkennen, daß sie eine enorme soziale Macht besaßen, solange man ihnen glaubte, und sie mußten ebenfalls früh erkennen, daß man diesem Glauben nachhelfen mußte. So kamen vielleicht schon vor 300000 Jahren Lüge und Betrug beim Schamanismus auf, als die Schamanen ihre Macht erkannt hatten und bewußt ihren Zeitgenossen bewußt erfundene Märchen darboten, um in ihren Augen mächtiger zu erscheinen und ihre Stammesgenossen besser leiten - und ausnehmen zu können.

Für viele Jahrhunderttausende war aber das Phänomen des weisen Alten mit Kenntnissen über

- Waffen- und Geräteherstellung,
 - Beschaffenheit und Eßbarkeit von Pflanzen,
 - Medizin und Heilbehandlung,
 - Auffinden und Verwendung von Heilpflanzen,
 - Vorhersagen klimatischer Ereignisse,
 - Legenden, Mythen, Magie, Mystik und Stammestradiation
- bestimmend über das Schicksal der einzelnen Stämme.

Der weise Alte war der große Schatz des Stammes, genauso wie der große Jäger. Um diese beiden dürften sich die ersten Legenden gerankt haben, ebenso um Suche, Gewinn oder Verlust fruchtbarer Jagdgründe - und um die schöne Frau.

Irgendwie kann man sagen, daß es bei den Menschen 5 „Geschlechter“ gab: das Kind, den starken Jäger, die schöne Frau, den weisen Alten und die Zauberin.

Sicher ist in demselben Grad aber auch, daß unzählige Stämme in Not und Tod gestürzt wurden, weil ihre "weisen" Alten oder großen Jäger zu zänkisch und bössartig, zu habgierig und egoistisch waren.

Das Lied von der Nibelunge Not, das den Untergang der Burgunder dichterisch verklärte, mochte seine ersten Vorläufer schon vor 300000 Jahren gehabt haben, als sich der weise Alte und der große Jäger eines Stammes so zerstritten, daß sie ihren Stamm in den Untergang rissen.

So haben die Aufgeweckteren und Fähigeren in den Gruppen nicht nur Segen, sondern auch viel Not und Tod gebracht. Hier könnte das Mißtrauen der Menschen gegenüber beliebigen Vorstellungen seine wesentliche Wurzel haben: Wer mißtrauisch gegenüber dem "Gesabbel" der Autoritäten war, lebte länger, was eine Zuchtwahl mit Auslese ergab.

Dem steht aber die Tatsache gegenüber, daß die Entwicklung von Kultur eine Sache der fortschrittlicheren, aufgeweckteren und intelligenteren Individuen war, und daß besonders die Genies Werke vollbringen konnten, die wie das Ergebnis des Wirkens von Göttern erscheinen mochten (ein Beispiel aus der neueren Geschichte der Menschheit ist das Wirken von Archimedes von Syrakus im 3. Jahrhundert v.Chr. bei der Verteidigung der Stadt gegen die Römer, siehe den Schriftsteller Polybios).

Das führt zu folgender These: Einzelne, fortschrittliche Individuen sind die Gründer von Völkern und Kulturbereichen, beim Frühmenschen, Urmenschen oder Menschen.

Bedeutung der Mythen bei Entwicklung von Gehirn und Sprache

Den Mythen kam etwa ab 500000 v.Chr., als die Gebärden- und Körpersprache schon hoch entwickelt und die akustische Sprachfähigkeit schon weit über Grunzen, Quielen, Rauspern, Brummen und dergleichen mehr hinausging, eine ganz entscheidende Rolle bei der Herausbildung von Gehirn und Sprache zu. Sobald die Intelligenz der Hominiden und ihre Kommunikationsfähigkeit beliebiger Art ausreichte, um im beliebigen Geschehen bewußt die Frage nach Ursache und Wirkung zu stellen und diesbezügliche Gedanken anderen Hominiden verständlich zu machen, fing die Überlieferung von Legenden, Sagen und Mythen an, zuerst sicher in Körper-, Gebärden- und Zeichensprache (siehe Primatenforschung).

Die beginnende Verselbständigung der akustischen Äußerungen zu einer Sprache kann man vermutlich schon für den Frühmenschen, den Homo erectus, vor 250000 Jahren annehmen, aber auch heute noch hat sich die akustische Sprachfähigkeit immer noch nicht ganz verselbständigt, wie man an den lustigen Gebärden besonders von rezenten Politikern bei ihren Reden erkennen kann.

Mochte auch der akustische Sprachapparat des späten Homo erectus im rein physikalischen Sinn nur sehr viel weniger leisten als der des Menschen, so war er aber schon in der Lage, Wortschatz und Syntax in ersten Anfängen anzuwenden.

Mit zunehmendem Gehirnvolumen verlagerte sich die Kommunikation von Gestik, Mimik und sonstiger Körpersprache auf akustische Sprache, zumindest bei den fortschrittlicheren Exemplaren.

Warum hatte der Neandertaler sein großes Gehirn von über 1500 ccm schon vor 90000 Jahren? Das kann doch wohl nur durch die Fähigkeit zum logischen Denken erklärt werden, mit der Fähigkeit zur vernünftigen Kommunikation.

Schon auf der Stufe des Homo anteneanderthalensis von Steinheim, Swanscombe und Fontchevade muß eine bedeutende akustische Sprachfähigkeit vorgelegen haben.

Die Entwicklung des Gehirns verlief parallel mit

- der Entwicklung von Werkzeugherstellung, Sprachfähigkeit und Sprachen und
- den Erklärungsversuchen über beliebige Erscheinungen mittels Mythen, die man von Generation zu Generation getreulich weitergab.

Damit kommt den Mythen in der Evolution von Gehirn und Sprache eine Schlüsselrolle zu und das Gehirn ist auf Erklärungsversuche über mythologische Denkweise zugeschnitten. Das erklärt genau, weshalb im Zeitalter der Weltraumfahrt und Großrechner, automatischen Maschinen und Roboter die Menschen immer noch an Religionen glauben. Die mythologische Schau war ihnen ein Bedürfnis, die Religion war wie Nahrung für den Geist, der daran seit Hunderttausenden von Jahren gewöhnt ist. Es entwickelte sich im Menschen ein Trieb- und Gefühlsspektrum für Glauben, Mythos, Mystik, Magie, Sagen und für Überirdisches, Übernatürliches.

Die bombastische Sprache und starke emotionale Aufheizung bei Mythen und Legenden macht ihren rationalen Zugang in rezenter Zeit schwierig. Legenden können auf wahren Begebenheiten beruhen wie z.B. im Fall von Medizin, Wettervorhersage und Alchemie, die in rezenter Zeit zu vernünftigen Wissenschaften geworden sind (Alchemie → Chemie, Physik), oder sie können auf rein triebhaften, gefühlsgeliteten Vorstellungen beruhen wie beim Glauben an ein Leben nach dem persönlichen Tod, an Jenseits, Telepathie und okkultistisch-spiritistische Kräfte.

Wo liegt die Grenze zum bewußten Denken bei den Tieren ?

Wer mit ganz gewöhnlichen Haustieren zu tun hat wie Hund, Katze, Pferd usw., wird ihnen Bewußtsein zusprechen, wenn er nicht ganz und gar verbohrt ist im anthropozentrischen Denken und artspezifisch-menschlichen Rassendünkel. Schon die Katze hat ein ausgeprägtes Bewußtsein, und das bei 45 g Gehirngewicht.

Das Gehirn des Gorillas kann aber 500 ccm überschreiten, das des Schimpansen reicht an 400 ccm. Bei fortschrittlichen Vertretern des Australopithecus afarensis mochte das überschritten worden sein.

Der Homo erectus vor 1,5 Millionen Jahren mit 800 ccm mochte also als bereits sehr menschlich erscheinen.

Primatenforscher haben z.B. berichtet, daß man beim häufigen Umgang mit Schimpansen ganz vergißt, daß man es hier mit Affen und nicht mit Menschen zu tun hat. Beim Umgang mit dem frühen Homo erectus hätte das sicher noch sehr viel mehr gegolten. Der späte Homo erectus vor 400000 Jahren mochte schon typisch menschlich gewesen sein.

Sterben und Tod in der alten Dichtung

Insbesondere das Phänomen des Sterbens und der Tod beunruhigte und faszinierte Neandertaler und Menschen. Gute Beispiele dafür sind die Schädelsetzungen der Neandertaler in Höhlen vor 90000 Jahren beim Höhlenbärenkult und der Totenkult der Ägypter.

Das Land des Westens in der ägyptischen Mythologie: „Denn der Westen ist eine Welt voll Schlaf und Finsternis, ein schwerer Sitz für die Toten. Sie schlummern in ihrer Körpergestalt und wachen nicht auf, ihre Geschwister zu schauen ...“

Herodotos von Halikarnassos (480-426 v.Chr.) berichtete:

Wenn die wohlhabenden Ägypter zum Mahl und Trunk versammelt sind, wird ein Toter in seinem Sarg gezeigt; aber er ist aus Holz, zwei Ellen groß, schön geschnitzt und bemalt. Der Gastgeber spricht zu den Zechgenossen: "Auf diesen schau ! Wenn du tot bist, siehst du auch so aus und kannst nicht mehr genießen. Deshalb iß, trink Wein und sei lustig, solange du lebst."

Diese Ansicht gab einer Weltuntergangsstimmung bzw. einem Sehnen nach Erlösung Raum (Vergilius).

So prophezeite Hermes Trismegistos:

"Weißt du nicht, o Asklepios, daß Ägypten das Bild des Himmels und das Widerspiel der ganzen Ordnung der himmlischen Angelegenheiten hienieden ist ? Doch du mußt wissen: Kommen wird eine Zeit, da es den Anschein haben wird, als hätten die Ägypter dem Kult der Götter vergeblich mit soviel Frömmigkeit obgelegen, als seien all ihre heiligen Anrufungen vergeblich und unerhört geblieben. Die Gottheit wird die Erde verlassen und zum Himmel zurückkehren, da sie Ägypten, ihren alten Sitz, aufgibt, verwaist von Religion, beraubt der Gegenwart der Götter ... Dann wird dies von so vielen Heiligtümern und Tempeln geheiligte Land mit Gräbern und Toten übersät sein. O Ägypten, Ägypten ! Von deiner Religion werden nur leere Erzählungen, die die Nachwelt nicht mehr glauben wird, und in Stein gehauene Worte bleiben, die von deiner Frömmigkeit erzählen."

Zeugnisse der Dichtkunst Sumers (3000-1955 v.Chr.)

Die Fiktion der Hellenen vom anthropomorphen Ideal, vertreten im Apollon-Typus, Pallas Athene, Phoibos Apollon und Aphrodite, stellt einen hohen Versuch der Menschheit dar, vom Menschen ein vollkommenes, sehr verbessertes Bild zu entwerfen. Etliche Menschen meinten schon früh, daß der Mensch auf technischem Wege verbessert und geschaffen werden kann, wie dies z.B. in der Tragödie "Faust II" von Johann Wolfgang von Goethe mit der Fiktion des Homunkulus im 19. Jahrhundert beschrieben worden ist.

Das Gilgamesch-Epos der Sumerer (etwa aus der Zeit um 2500 v.Chr.) sowie die Ilias und Odyssee der Hellenen (etwa aus der Zeit um 800 v.Chr.) sind gut geeignet, um bei einer Projektion auf die vergangenen 50000 Jahre die Entwicklung der Psyche des modernen Menschen zu rekonstruieren. Vorversionen der o.g. Werke können viele Jahrtausende in die Zeiten vor der eigentlichen Antike zurückreichen, sogar auf 10000 oder 20000 v.Chr., und können Ausdruck ganz früher unmittelbarer Sehnsüchte, Traditionen und Erlebnisse sein. Von diesen Dichtungswerken ist es kein großer Schritt mehr zu den Dichtungen der klassischen Neuzeit wie etwa die von Schiller und Goethe.

Am Ende der 3. Dynastie von Ur in Sumer um 1950 v.Chr. wird Sumer von seinem alten Feind Elam, das seinen Sitz in den Gebirgen des Ostens hat, und nomadischen, darunter auch semitischen, Stämmen der Steppen und Wüsten angegriffen und besiegt. Auch die älteste, ehrwürdige Stadt Ur wird zerstört. In ihr herrschte die letzte Dynastie von Ur mit Schusin, Bursin und Ibbisin, und zu der Regierungszeit von Ibbisin wird Sumer zerstört. In einer bald darauf folgenden Sturmnacht verändern sich die Läufe der beiden Flüsse Euphrat und Tigris.

Die sumerische Sprache bleibt für viele Jahrhunderte danach die Sprache der Priester vieler Völker. Einige Jahrzehnte nach der Zerstörung von Sumers Reich geben Priester in einem ergreifenden Gedicht ihrer Stimmung über die Zerstörung Sumers Ausdruck :

"Der böse Sturmwind hat, die Zeit zu ändern
und das Gesetz zu tilgen, ein Orkan, gewüetet.
Es stürzte Sumers alte rechte Ordnung,
die Zeit der guten Herrscher ist dahin.

In Trümmern liegen nun des Landes Städte,
Und öde sind die Hürden, sind die Pferche.
Wo sind die schweren Rinder hinterm Gatter,
Wo sind die Schafe, die hier Lämmer warfen ?
Das Wasser der Kanäle wurde bitter,
Und schüttres Gras deckt das Getreidefeld;
Die Steppe bringt nur Wehkraut noch hervor ...

Die Mutter heget keine Kinder mehr,
Nicht ruft der Vater zärtlich nach der Gattin,
Noch jauchzt die Liebste an des Mannes Brust.
Das Knie der Mutter wiegt die Kinder nicht,
Verstummt sind auch der Amme Schlummerlieder.

An fremdem Ort steht nun der Königssitz,
Wo mag man da gerechten Schiedsspruch finden ?
Die Herrschaft wanderte in fremdes Land,
Auf das man mit gebeugtem Rücken schaut.

Der Götter Spruch hob die Gesetze auf,
Denn An sah seine Länder zornig an
Und Enlil blickte huldvoll auf die Feinde.
Ja, Nintu hat ihr eigenes Werk verstoßen,
Den Strömen gar gab Enki neuen Lauf;
So haben An und Enlil es bestimmt ...

Man trieb die Menschen aus der Heimat fort
Und führt' sie in der Feinde Länder weg.
Gen Abend höhnt der Subaräer sie,
Elam im Osten deckt mit Schmach sie zu.
Weh, Sumer's König schied von dem Palaste,
Ins Elamiterland ging Ibbisin,
In ferne Zonen hin zu Anschans Grenzen,
Und glich dem Vogel, dessen Nest man störte,
Dem Fremden, der die Heimat nie mehr sieht.

Des Euphrat und des Tigris öde Ufer,
Die lassen nur noch wachsen böses Kraut.
Es wagt kein Mensch die Straßen zu begehen,
Verängstigt hockt er in der Trümmerstadt,
In der nur Not und Tod noch Wohnung hat.

Die Hacke rostet über'm Ackerland,
Der Hirte führt die Schafe nicht ins Feld,
Leer sind die Hürden, da die Rinder standen,
nicht Milch noch Fett trägt man aus ihnen her.
Das Mutterschaf vergaß des Werfens ganz.

Tot ist das Wild, das durch die Steppe sprang,
Die Tiere finden keine Ruhstatt mehr,
Der Teich ist ausgeraubt und rings das Rohr.
Zertreten sind die wohlgehegten Beete,
Es welkt der Obstbaum und des Gartens Pracht.

So haben An und Enlil das Geschick bestimmt.
Das Wort des An, wer stürzte es wohl um,
Und wer vermöchte Enlils Rat zu ändern.
Oh Sumer, Land der Furcht, da Menschen zagen,
Der König ging, und seine Kinder klagen."

Das Land Sumer, von Hartmut Schmökel, Verlag W. Kohlhammer 1974

Mesopotamien, von Samuel N., Kramer Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1971

Die Abenteuer und Taten von Gilgamesch und Engidu (Gilgamesch-Epos)

Gilgamesch entriß seinem Vater Emmekar gemäß einer Weissagung die Herrschaft über Uruk. Er vermaß sich gegenüber dem Volk und die Götter schufen aus Lehm Engidu, der ihm an Kraft gleich war. Engidu war am ganzen Körper mit Haaren bedeckt und trug langes Haupthaar wie eine Frau. Engidu wurde von den Tieren der Steppe gesäugt, lebte unter und mit ihnen und äste das Gras der Steppe. Ein sumerischer Jäger sah ihn dort unter Tieren und die Nachricht gelangte zu Gilgamesch. Durch eine Dirne wurde Engidu von den Tieren getrennt und sie führte ihn zum Herrscher von Uruk. Engidu wurde zivilisiert, bekam Kleidung, Brot und berauschende Getränke. Es kam wegen Eifersucht um die Dirne zum kurzen Kampf zwischen Gilgamesch und Engidu, wobei keiner siegte. Von da an waren sie Freunde und gingen sie auf Abenteuer aus. Gilgamesch will in die großen Zedernwälder des Libanon eindringen und die Zeder Chumbabas fällen.

Die Zeder des Libanon, die mehrere Meter dick und über 40 m hoch werden kann, war vermutlich das Urbild des Lebensbaumes, das Urbild

- vom Lebensbaum der Achaimeniden,
- vom Baum des Zeus, dessen raunende Wipfel man befragt (Odyssee) und . der Weltesche Yggdrasil, in deren Krone der Göttersitz ist (Ältere Edda),
- vom Baum des Lebens und der Erkenntnis in der Bibel

Engidu ist nicht vom Abenteuer begeistert, wird aber von Gilgamesch durch Verheißung unsterblichen Ruhms mitgerissen. Die Königin von Uruk fleht zu den Göttern um Segen und warf ihnen vor, Gilgamesch einen ruhelosen Sinn gegeben zu haben. Sie hofft aber, daß er alles Böse im Lande durch den Tod von Chumbaba austilgen wird. Sie versehen sich mit großen Äxten und Schwertern und reisen in 3 Tagen zum Libanon, wobei sie der Sage nach eine Strecke von etwa 1600 km zurücklegen. Beim Zedernwald angekommen wird Engidu verzagt, aber Gilgamesch überredet ihn zum Weitergehen durch Verheißung ewigen Ruhmes. Um Klarheit über ihr weiteres Vorgehen zu erhalten, legen sie sich zur Ruhe, damit ihnen Träume die Zukunft weisen. Diese Träume kommen reichlich und kündigen Sieg und Tod, aber auch Hilfe der Götter. Chumbaba wird durch die Götter gelähmt, dann durch Gilgamesch und Engidu getötet. Insgesamt "töteten" die beiden:

- Den Recken oder Drachen Chumbaba,
- seinen Diener und
- die Zeder Chumbabas.

Mit dem Erschlagen der Bäume Chumbabas war vielleicht der Sieg der menschlichen Siedlung über den "wildern" Wald gemeint.

Ishtar, die Tochter von Anu, dem Herrn der Götter, wirbt um Gilgamesch, aber dieser weist sie recht grob zurück, wobei er ihr ihre Zügellosigkeit vorwirft. Ishtar beklagt sich bei ihrem Vater Anu und erhält den Himmelsstier, der Gilgamesch bestrafen soll. Aber er wird von den beiden Helden erschlagen und Ishtar klagt laut über diese Schmach. Danach kommt es zum bekannten Komplott der Götter, die Menschen für Taten der Götter oder von Göttern befohlene Taten büßen zu lassen. Sie beschließen den Tod Engidus. Er verfällt in Krankheit, Fieber und Fieberwahn. In Träumen wird Engidu sein baldiger Tod bekannt und er klagt über die Götter und sein Schicksal. Er verflucht die Frau, die ihn von der Steppe zu den Menschen brachte, mildert dann aber nach Ermahnung durch die Götter seinen Fluch. Anscheinend sah Engidu sich im Traum als Totengeist und schildert Gilgamesch seinen Traum: Ein Vogelmann mit düsterem Antlitz holt den Totengeist Engidus ab und verwandelt ihn in einen Vogelmenschen. Der Vogelmann bringt Engidus Totengeist zum Hause der Finsternis, der Wohnung der Totengottheit Irkalla. In diesem Haus gibt es kein Licht, und Erdstaub und

Lehm sind die Nahrung der Totengeister mit Flügelgewändern (siehe den Seelenvogel in der Höhle von Lascaux aus der Zeit des Magdalenien vor 14000 Jahren!).

Nach etwa 12 Tagen Krankheit ist Engidu gestorben und Gilgamesch klagt über den Tod seines Freundes. Er läuft in der Verzweiflung in die Steppe hinaus. Gilgamesch wird von Todesfurcht überfallen und eilt zu Utnapischtim, um ewiges Leben zu erhalten. Er wandert durch das Gebirge und kommt zum Berg Maschu, durch dessen Inneres er gehen muß, der aber von Skorpionmenschen bewacht wird.

Da Gilgamesch göttlicher Abkunft ist, läßt ihn der Skorpionwächter in den Tunnel ein und Gilgamesch gelangt nach tagelanger Reise im Dunkel wieder ins Freie und kommt zur Schenkin Siduri. Gilgamesch klagt ihr sein Leid und berichtet von dem Freund Engidu, seinem Tod und seiner Suche nach dem ewigen Leben. Darauf antwortet die Schenkin:

"Gilgamesch, wohin irrst du ?

Das ewige Leben wirst du nicht finden !

Als die Götter die Menschheit erschufen,
teilten sie den Tode dem Menschen zu.

Das ewige Leben behielten sie für sich.

Du, Gilgamesch - iß und trink !

Ergötzen magst du dich Tag und Nacht !

Feiere täglich ein Freudenfest !

Tanz und spiel bei Tag und Nacht !

Deine Kleidung sei rein, gewaschen dein Haupt,

Mit Wasser sollst Du gebadet sein !

Schau den Kleinen an deiner Hand,

Die Gattin freu' sich auf deinem Schoß !

Solcher Art ist der Menschen Schicksal !"

Gilgamesch erfährt von der Schenkin, daß der Weg zu Utnapischtim über das weite Meer führt, das bisher nur der Sonnengott Schamasch überschritten habe. Zusätzliche Schwierigkeiten würde das Gewässer des Todes bereiten. Nur Urschanabi, Utnapischtims Schiffer, könne ihm helfen, der würde im Wald Warane sammeln. Gilgamesch macht sich auf die Suche nach Urschanabi und schildert ihm dann seine Herkunft, Abenteuer und Trauer um Engidu. Urschanabi nimmt Gilgamesch zur Überfahrt auf sein Schiff. Nach 3 Tagen haben sie etwa 1500 (?) km zurückgelegt und kommen zum Wasser des Todes. Das ist ein riesiger Sumpf.

Utnapischtim sieht sie kommen. Gilgamesch erzählt ihm nach seiner Ankunft, woher er kommt, welche Taten er begangen hat und welche Trauer er um den toten Freund mit sich trägt. Danach berichtet Gilgamesch sein Hauptanliegen, ob man tatsächlich als Mensch auf jeden Fall sterben müsse. Utnapischtim sagt ihm etwa dasselbe, was schon die Schenkin zu Gilgamesch gesagt hat, nur in anderen Worten. Für den Menschen ist die Flucht vor dem Tode nicht möglich. Die Götter bestimmen das Schicksal der Menschen, teilen ihnen aber kaum mit, wann ihre Sterbestunde kommt.

Gilgamesch hält Utnapischtim vor, daß sie beide sich kaum in etwas unterscheiden würden und dennoch wäre Utnapischtim unsterblich. Daraufhin antwortet Utnapischtim, daß seine Unsterblichkeit eine Belohnung durch die Götter für seine Verdienste ist. Gilgamesch erfuhr von ihm aus den Tagen vor der Sintflut: Als die Götter noch in Schurippak, einer sumerischen Stadt am Euphrat etwa 30 km nordwestlich von Uruk wohnten, beschlossen sie eine Sintflut und Utnapischtim wurde mit dem Bau eines Schiffes beauftragt, in das er die "be-seelten Samen" bringen solle. Er baute das Schiff in Form eines Würfels mit einer Kantenlänge von 60 m, wobei es in 7 Stockwerke unterteilt wurde. Der Bau des Schiffes dauerte 7 Tage. Nachdem das Schiff zu Wasser gelassen worden war, ragte das obere Drittel aus dem Wasser. Utnapischtim lud seine Familie und Sippe, Besitz, Tiere, Tüchtige und Lebensmittel in das Schiff und verschloß das Tor. Kurz darauf kam ein schwerer Orkan von Süden und das Land versank in Sturm und Wasserfluten. Nach 7 Tagen war die Sintflut vorbei. Die Wucht des Sturmes hatte das Land eingeebnet. Der Sturm hatte das Schiff etwa um 450 km nach Norden zum Berg Nißir verschlagen. Nach weiteren 7 Tagen begannen die das Land bedeckenden Wasser zu verlaufen und die ausgeschickten Vögel kamen nicht wieder. Utnapischtim entließ alle im Schiff Geretteten in die Freiheit und bereitete den Göttern ein

großes Dankopfer. Die Götter nahmen es freudig an und es kam zum offenen, harten Streit unter den Göttern wegen der Sintflut. Enlil, ihr Urheber, wurde schwer angeklagt, aber Enlil war selber erzürnt, daß "eine Seele" der Sintflut entronnen war. Enlils Sohn Ninurta, der Herold der Götter, warf seinem Vater Enlil vor (!), daß er die Sintflut unüberlegt gemacht habe, und daß es Ea sei, der alles hervorbringe, nicht also Enlil. Er schilderte ihm in recht moderner Form, Strafgerichte zu machen anstatt Vernichtungsfeldzüge, in Strafaktionen die Menschheit zu mindern anstatt die ganze Menschheit zu vernichten. Diese Szene erinnert etwas an das Gleichnis, mit dessen Hilfe Aischylos die Einführung von Justiz und Areiopag anstelle von Selbstjustiz und Fehde in Athen begründete. Enlil wurde von Reue gepackt und verlieh als Gegengabe an Utnapischtim und sein Weib göttliche Unsterblichkeit.

Fortan sollten sie an der Mündung der Ströme – vermutlich in Südindien - ewig leben.

Nach dieser Erzählung von Utnapischtim versank Gilgamesch durch göttliches Wirken in einen 7-tägigen Schlaf. Nach dem Erwachen klagte Gilgamesch, daß er sich nun umsonst zu Utnapischtim bemüht hatte. Utnapischtim befahl seinem Schiffer, Gilgamesch im nahen Meer zu waschen und dann neu zu kleiden. Dann verkündet Utnapischtim dem Gilgamesch, daß es eine Pflanze gebe, dem Stechdorn ähnlich, offenbar am Meeresboden an der Küste wachsend, die ewiges Leben verleiht. Danach machen sie sich offenbar zu Fuß auf den Rückweg. Unterwegs stiehlt eine Schlange Gilgamesch die Pflanze, die ewiges Leben verleiht, worüber er in tiefe Trauer und Mutlosigkeit verfällt (gerade eine Schlange ?!). Nach etwa 1100 km Wanderung haben sie Uruk erreicht und Gilgamesch läßt Urschanabi ein, die Mauer von Uruk zu beschauen. Das hier Erzählte stand auf 11 Tafeln. Die 12. Tafel enthielt Auszüge aus der Reise von Enkidu in die Unterwelt, die Welt der Toten, das Reich der Schatten. Da sich Enkidu nicht an die Vorschriften für eine solche Reise von Lebenden zum Totenreich hielt, wurde er dort festgehalten.

Das Gilgamesch-Epos klärt vermutlich über die Herkunft der Sumerer auf:

Die Vorfahren der Sumerer lebten in Südindien an und zwischen den Strömen, im Raum von Mohenjo Daro bis Angkor-Vat, und zwar schon ab 4000 v.Chr. in Städten in sehr geordneten Gemeinwesen. Das ging so über die Jahrhunderte, und dann kamen um 3300 v.Chr. Monsunregen ungeheuren Ausmaßes, die weite Landstriche Südindiens unter Wasser setzten. Das ist die Vorlage für die Sintflut gewesen, die hohen Grundwasserstände für das Apsu der Sumerer. Nach Jahren ohne Nachlassen der schweren Monsunregen und Überschwemmungen beschlossen die Sumerer, die Flucht zu Schiff zu versuchen. Sie bauten eine Flotte und fuhren mit ihren Schiffen entlang der Meeresküste nach Westen und gelangten so in den Persischen Golf. An den Mündungen von Euphrat und Tigris begannen sie ihr neues Leben, wobei sie die bereits dort bestehende El Obeid-Kultur überschichteten.

Die Mythen der Sumerer sind voll von Regen- und Wasserfluten, Wassern der Tiefe, Schleusen des Himmels (die „Welt“ ist nicht nur in Richtung Osten, Westen, Norden und Süden von großen Wassern begrenzt, sondern auch nach oben und unten hin), Schiffen – und das bestimmt nicht ohne triftigen Grund.

Als Herkunftsgebiet der Sumerer kommt eigentlich nur Südindien in Frage, vor allem der Raum zwischen Mohenjo Daro und Angkor-Vat.

Typisch sumerisches Denken ?

"Heute stirbt, wer gestern zur Welt kam.

Wie vom Blitz wird der Mensch ins Verderben gestürzt.

Bald möchte er singen vor Freude,

Bald jammernd Klagelieder anstimmen.

Zwischen Morgen und Nacht wandelt sich der Menschen Gesinnung :

Im Hunger fühlen sie sich wie die Toten,

In der Fülle als Rivalen der Götter,

Geschieht ihnen Gutes, so faseln sie von himmlischer Erhebung,

Sind sie im Unglück, so lärmen sie von ihrem Sturz in die Hölle."

Ägypten

Ältere Geschichtsschreibung - Vertrauenswürdigkeit antiker Quellen

Die alten Sagen und Geschichtswerke stellen bedeutende Kulturschätze dar. Es ist eine Gnade, heute nach einigen Jahrtausenden im Gilgamesch-Epos, den Gesängen Homers, der Naturgeschichte des Plinius, der Mythologischen Bibliothek des Diodor von Agyrion usw. lesen zu dürfen.

Jedoch muß man beachten, daß die älteren Schriftwerke von geistigen Atavismen durchsetzt sind, was schon von Thukydides erkannt und durchbrochen wurde. Wer sich also auf ältere Schriftwerke stützt, muß den altertümlichen Geist berücksichtigen, der vielen dieser alten Werke zu Grunde liegt. Wir können heute in jede Stadtbibliothek gehen und uns z.B. über das alte Ägypten recht gut informieren. Aber wenn wir diese Bücher lesen, sehen wir Ägypten nicht so, wie die damaligen Ägypter sich selber sahen, oder was die Nachbarn von den Ägyptern hielten.

Herodot (480-426) und Thukydides (471-399?) sind die ersten Hellenen, deren Geschichtswerke auf unsere Tage überliefert sind. Herodot beginnt seine "Historiai" (Geschichten) mit folgender Einleitung:

"Herodot aus Halikarnassos legt im folgenden die Ergebnisse seiner Forschungen vor, damit weder das durch Menschen Geschehene mit der Zeit in Vergessenheit gerate, noch große und bewunderungswürdige Werke, die teils von den Hellenen, teils von den Barbaren, hervorgebracht worden sind, ohne Nachruhm blieben, vor allem aber, damit man erfährt, weshalb sie miteinander in Krieg gerieten und ihn führten."

Die großen Absichten ergaben ein großes Werk, aus der Sicht nach 2 Jahrtausenden zeigt sich natürlich viel Unklares und Falsches. Wie erscheint unser Wissen 2500 Jahre später? Etliche Philologen bezeichneten Herodot gar als Märchenerzähler, besonders in Hinsicht auf seine Darlegungen über Ägypten. Es ist sicherlich völlig falsch, an Herodot moderne Maßstäbe zu legen. Bei den Referenzen geben die römischen Zahlen I bis IX das betreffende Buch Herodots an (9 Bücher, nach den 9 Musen benannt). Quellen des Herodot in Ägypten waren Priester (oder Schreiber)

- des Hephaistos in Memphis (II, 2),
- in Theben,
- in Heliupolis, welche die weisesten sein sollten,
- in Sais (II, 28), die die ältesten Überlieferungen besaßen.

Insbesondere bei dem Schreiber des heiligen Schatzes der Athena in Sais hatte schon Herodot selber starke Zweifel an seiner Wahrheitsliebe bei dessen Erzählung über die Quellen des Nils. In den folgenden Daten zeigt sich eine deutliche Ähnlichkeit mit den phantastischen Lebensdauern von Patriarchen in den Stammestraktionen von Hirtenvölkern des Nahen Ostens und Mesopotamiens:

- Herodot II, 43: Der alte Gott Herakles wurde um 17000 v.Chr. in die Reihe der 12 Götter aufgenommen.
- Herodot II, 145: Von Dionysos bis König Amasis waren es 15000 Jahre. Unwahre Daten von Gewährsleuten Herodots:
- Herodot II, 44: Nach Ansicht von Priestern in Tyros sollten Tyros und der Heraklestempel um 2750 v.Chr. erbaut worden sein.
- Herodot II, 75: Geflügelte Schlangen (?) von Buto (Erinnerung an Heuschreckenplagen?)

Die Verlässlichkeit der einzigen Quelle für die Hochkultur von Atlantis sind die Priester von Sais. Was ergibt eine Prüfung ihrer Verlässlichkeit? Ein Schreiber des heiligen Schatzes der Athena in Sais (II, 28): Zwischen Syene in der Thebais und Elephantine liegen die beiden Berge Knophi und Mophi. Die Quellen des Nils strömen aus der Mitte zwischen diesen beiden Bergen, eine Hälfte des Wassers fließt nach Norden durch Ägypten, die andere nach Süden durch Äthiopien. Einst hat Psammetichos, König von Ägypten, ein Tau von mehreren Kilometern Länge flechten lassen und in die Quellen hinabgelassen, sei aber nicht auf den Grund gekommen.

Die Berichte der ägyptischen Priester über die 341 Könige

Herodot II, 100-142: Die Priester zählten ihm zuerst aus dem Buch 330 Königsnamen seit dem ersten König Mis von Ägypten auf. Darunter waren 18 Äthiopier und eine einheimische Frau (mit Namen Nitokris), sonst alles Ägypter. Diese Könige seien ziemlich einfallslos gewesen außer dem letzten König Moiris (Amenemhet III (?), 12. Dynastie, 1847-1802 v.Chr.), der ein Seebecken ausgraben und darin Pyramiden bauen ließ (Moiris-See). Er soll ein gigantisches Labyrinth ebendort gebaut haben. Herodot berichtete, daß der Umfang des Sees 640 km betragen hätte, Nachmessungen in rezenter Zeit ergaben nur einen Umfang von 180 km. Als 331. König kam nach diesen ersten der König Sesostris (Sesostris III (?), 1882-1847 v.Chr., Ramses II (?), 19. Dynastie, 1298-1232 v.Chr.) an die Macht und unternahm weite Kriegszüge, in denen er viele Völker, bis zu den Skythen und Thrakern, unterwarf und Siegssäulen errichtete. Am Phasis blieb ein Teil seines Heeres aus Meuterei oder auf Befehl zurück und gründete das Volk der Kolcher (?). Sesostris ließ ein gewaltiges, ganz Ägypten durchziehendes Kanalnetz anlegen und führte eine Bodenreform durch. Jeder bekam ein Stück Land und mußte Abgaben zahlen. Seit ihm entwickelte sich die Kunst der Landvermessung. Sesostris herrschte als einziger ägyptischer König auch über Äthiopien. Nach ihm herrschten auch einige äthiopische Könige über Ägypten. Der letzte der 341 Könige war Sethon (Sebichos, 25. Dynastie, 704-688 v. Chr.), der einen Angriff von Sanacharibos (Sancherib, 705-681 v.Chr.), dem König der Assyrer, "mit Hilfe der Götter" zurückschlug. Diese 341 Könige überdeckten 341 Menschenalter (= $341 \cdot 33,3$ Jahre = 11340 Jahre nach Herodot). Man kann aber als sicher annehmen, daß vor 4000 v.Chr. in geographischen Gebiet von Ägypten weder Staatsgefüge, Städte noch Königtum existierten, womit auch der von den Priestern genannte Zeitraum zwischen dem Untergang von Atlantis bis zu Solon (9600 Jahre) entsprechend verkürzt wird (maximal 3000 Jahre ?). Den ägyptischen Priestern kann man Übertreibungen im Verhältnis von 3:1 bis 4:1 sowohl bei Zeit- als auch bei Längenmaßen leicht nachweisen. Man kann aber ebenfalls sicher sein, daß noch um 5000 v.Chr. große Teile Nordafrikas sehr fruchtbares, seenreiches Land waren, mit großen Wäldern und fruchtbaren Savannen. Wie die Funde fossiler Knochen von Landtieren oder fossiler Reste von Fischen beweisen, war Nordafrika auch sehr reich mit Leben zu Wasser und zu Lande bevölkert (das Paradies der Bibel ?). Dort, wo in heutigen Zeiten riesige Sanddünen oder öde Gebirge in der Sonnenglut flimmern, weideten noch 7000 Jahre früher viele Völker ihre Rinderherden. Das beweisen die vielen Funde neolithischer Geräte und Waffen sowie die Felsenmalereien vom Atlas quer durch die Sahara bis Sudan und Südafrika. Somit stimmt die Sage von Atlantis in gewisser Weise, was auch zu vermuten war. Zuerst gab es Kulturen im Westen, und als die Sahara auszutrocknen begann, zogen manche Völker in das Niltal und gründeten allmählich Ägypten, vielleicht auch Sumer. In Übereinstimmung mit Herodot kann man annehmen, daß um 10000 v.Chr. der Nil in einen Meerbusen einmündete und erst im Laufe der Jahrtausende das Gebiet des späteren Ägyptens als Schwemmland schuf. Von Elephantine an ist Ägypten ansteigend, also kein Schwemmland mehr. Dieser ehemalige Meerbusen sowie das Niltal wurden durch einen Grabenbruch erzeugt in Fortsetzung des Tanganjika-Grabens nach Norden. Herodot bringt - selber nicht daran glaubend - phantastische Geschichten über die "Enden der Welt" (III, 106-116). Das gibt eine Ahnung davon, mit welchen Abstrusitäten die Menschen erzogen wurden.

- Im Norden der Skythen wohnen die Arimasper, einäugige Menschen.

- Noch weiter nach Norden sind die Gold bewachenden Greifen.

Jedoch gilt: "Jenseits der Säulen des Herakles" oder "An den Enden der Welt" hieß damals bei den Hellenen (siehe Homers Odyssee und Herodots Historiai) oftmals nur: Fern von uns. Das konnte aber schon Euboia sein oder das Keltenreich. Die Antike kannte übrigens auch Kultsäulen nahe Jütland (weiteres ist in Modul H nachzulesen). Weder Angaben über räumliche oder zeitliche Entfernungen noch über die Lage von Orten dürfen so einfach für wahr genommen werden. Andererseits geht aus seinem Bericht klar hervor (III, 115), daß tatsächlich die Phöniker (?) Zinn von den Kassiteriden-Inseln (Scilly-Inseln an der Südwestküste Englands) durch die Meerenge von Gibraltar in den Mittelmeerraum brachten. Da die Phöniker ihre hauptsächlichen Erwerbsquellen geheimhalten wollten, beteiligten sie sich sehr daran, Unwissenheit und Angst über die Regionen jenseits der Säulen des Herakles zu verbreiten.

Allerdings ist zu beachten: Die Realität ist erst zu lernen. Vieles in der Realität erschien den Forschern und Entdeckern zuerst phantastisch, vergleichbar mit den Legenden über die Arimaspen, die den Greifen das Gold rauben. Welche "Phantastereien" und Skurrilitäten real sind, zu unserer Realität gehören, muß man erst einmal herausfinden und als Realität akzeptieren lernen.

Die Insel Thera (Santorin) war eine alte phoinikische Siedlung und hatte zu deren Zeit den Namen Kalliste. Den Namen Thera erhielt sie später, als der Lakedaimonier Theras zu seinen dorthin lebenden Verwandten übersiedelte.

Nach Herodot: Tartessos lag jenseits der Säulen des Herakles am Ozean (IV 152), an der Westküste Südspaniens. Die Samier fanden den Ort noch um 850 v.Chr. (?) von Kolonisten und Händlern unberührt vor und machten einen ungeheuren Gewinn (Libyen galt schon bei Homer als reich an Herden (Odyssee, 4. Gesang, 85)).

Die Kolonisierung von Nordlibyen (Kyrenaika, zuerst die Insel Platea) wurde von Thera aus auf Geheiß des Orakels zu Delphi von Battos I. (Regierungszeit 631-591 v.Chr.) durchgeführt. Danach forderte das delphische Orakel alle Griechen zur Kolonisierung Libyens auf. Die ersten Städte waren Kyrene und Barke (gegründet um 550 v.Chr.).

Herodot III, 26: Westlich von Theben, mitten in der Wüste, liegt die Stadt Oasis. In der Sprache der Griechen hieß sie "Insel der Seligen". Viele Begriffe der Odyssee tauchen bei Herodot in der Beschreibung ägyptischer Kulturelemente auf, wie Lotosesser und Inseln der Seligen.

Im skythischen Logos erwähnt Herodot die Androphagen, die Menschenfresser, die in der Odyssee eine sehr große Rolle spielen.

Nach Herodot gibt es folgende Beziehungen zwischen Ägypten/Libyen und Hellas:

- Sparta (Dorer): Die Führer der Dorer (Lakedaimonier) stammen in gerader Linie von Ägyptern ab.

- Athen (Ionier): Vom Bereich um den Tritonsee kamen wichtige Gebräuche und Legenden nach Attika.

Perseus war nach Herodot (VI, 54) ein Assyrer. Die persische Stammesgeschichte besagte, daß Perses, der Stammvater der persischen Könige, ein Sohn von Perseus und Andromeda gewesen war. Er war ein nach Griechenland (Argos ?) übergesiedelter Assyrer. Perseus war ein Sohn der Danae.

Die Sage um Andromeda macht sie zur Tochter des äthiopischen Königs Kepheus und seiner Gemahlin Kassiopeia. Sie wurde entführt und von einem Drachen bewacht, den Perseus tötete.

Danaos und Abas flohen um 2200 v.Chr. von Ägypten nach Argos auf der Peloponnes. Weitere Berichte Herodots: Die Danaostöchter brachten die ersten Weihen aus Ägypten nach Griechenland und lehrten sie die pelasgischen Frauen. Viel später wurden daraus die griechischen Thesmophorien (II, 171). Vorbilder waren die Weihen der Isis und der Mysterien des Osiris in den Tempelanlagen von Sais in Unterägypten.

Die Libyer waren die ersten, die an Poseidon glaubten. Nach der Mykenai-Forschung war Poseidon der älteste Gott im mykenischen Raum (Herr des Meeres, Erderschütterer) und Gemahlin der Demeter (Erd-, Kornmutter).

Die Könige der Atlanter Platon wurden von Poseidon gezeugt. Vermutlich verschmolzen über dieses göttliche Paar die Gottheiten der Megalithen mit denen der mittelhelladischen Achaier des mykenischen Raums.

Die Griechen übernahmen den Hermes-Kult von den Pelasgern.

Vergleiche mit Lascaux um 14500 v.Chr.:

- Der Büffelstier ist eine magische Vorstellung. Im Gemälde, und 12000 Jahre später im Stierkult von Kreta.

- Die Seele des Getöteten verläßt den Körper als Seelenvogel, der geflügelte Tote in der sumerischen Vorstellung (Urbild des geflügelten Engels).

- Die Darstellung von Hermes mit aufrecht stehendem Glied erinnert an den vom Bison getöteten Mann in der Höhle von Lascaux.

Ägypten, wie es in Erzählungen zu Herodots Zeiten nachlebte

Unmittelbar ersichtlich ist beim Studium der Werke Herodots die Hochachtung vor Ägypten und sein Glaube, daß dies die älteste Hochkultur sei. Hellenische Forschungsreisende hatten auch schon vor Herodot Babylonien besucht und sich dort in den Wissenschaften, besonders in der Astrologie, unterrichten lassen wie Thales von Milet und Pythagoras von Samos. Es gab damals vermutlich noch etliche Zeugnisse nordafrikanischer und nahöstlicher Kulturen, von denen wir heute keine Kenntnis mehr haben.

Auch die Phryger Kleinasiens galten z.Z. Herodots als ein sehr altes Volk, eventuell älter als Ägypten.

Herodot meinte, daß noch um 10000 v.Chr. (?) das Mittelmeer bis nach Memphis reichte (Meerbusen zwischen dem libyschen und arabischen Gebirgen) und der Nil ihn allmählich mit Schlamm auffüllte. Auf den Bergen um den Nil waren Muscheln und bei den Pyramiden quoll Salzwasser aus dem Boden. Ägyptens Boden war anders als der von Syrien oder Arabien: Schwemmland. Wenn der Nil Ägypten überschwemmt, ragen nur noch die Städte als Inseln aus dem Wasser. Nasomanen berichteten, einstmals seien welche von ihnen weit im Südwesten zu einer Stadt kleiner schwarzer Menschen gekommen. Die Stadt lag an einem großen Fluß, in dem Krokodile lebten. Manche Autoren nehmen an, daß diese die Stadt Timbuktu und der Fluß der Niger war.

Gründung von Ägypten und Königssagen nach Herodot

Der erste König über Ägypten war Mis. Zu dessen Zeit war ganz Ägypten außer dem thebaischen Gau ein Sumpf, der sich nach Norden zu nur bis zum Moirissee erstreckte. Von dort bis zum Nildelta (Nilmündung) in rezenter Zeit waren es noch etwa 650 km. Herodot wußte von 5 Mündungen des Nils zu berichten. Mis errichtete einen Damm, veränderte dadurch Lauf und Flußbett des Nils und erzeugte dadurch das Land, auf dem Memphis gebaut wurde.

Über Pharao Cheops (= Chufu) aus der 4. Dynastie um 2650 v.Chr. und seinen Bruder Chefren (= Chafra), die beide jeweils um die 50 Jahre herrschten und die gewaltigen Pyramiden errichten ließen, berichtete Herodot viel Negatives, darunter einen großen Haß der Ägypter auf diese beiden Könige. Diese hielten die Tempel verschlossen und das Volk mußte alles nur denkbare Ungemach erdulden. Erst als der Sohn Mykerinos von Cheops an die Macht kam, wurden die Tempel wieder geöffnet und das Volk wieder gerecht behandelt.

Vermutlich mehrere Male wurde Ägypten von Äthiopiern (Nubiern) beherrscht, deren Herrschaft von den Ägyptern anscheinend gar nicht so schlecht in Erinnerung blieb (II, 137). Zum letzten Mal wurde Ägypten um 775 v.Chr. (durch Pianchi von Napata) und 728 v.Chr. (durch Subako) von Nubiern erobert.

Die Ägypter nannten Herodot einen äthiopischen Herrscher namens Sabakos, der auch die Ägypter, anscheinend sehr mild, regierte. Er verließ Ägypten freiwillig nach 50 Jahren Herrschaft. Herodot verlegte seine Regierungszeit in das 12. Jahrhundert v.Chr. (?).

Psammetichos (26. Dynastie, 663-610 v.Chr.) war mit Hilfe ionischer und karischer Krieger (in Rüstungen, vermutlich aus Bronze) an die Macht gekommen und siedelte sie in einer speziell für sie gegründeten Kolonie (Naukratis ?) nahe der pelusischen Nilmündung an. Amasis siedelte sie später nach Memphis um und hielt sich aus diesen Griechen eine Leibwache gegen seine eigenen Landsleute.

Nekos (Necho, 609-593 v.Chr.), Sohn des Psammetichos, begann mit den Arbeiten zu einem Kanal vom Mittelmeer zum Roten Meer, Dareios ließ diesen Kanal fertigstellen.

Auf sein Geheiß umsegelten Phönizier Libyen (Afrika) in drei Jahren.

Die schönsten Worte fand Herodot für Amasis, der von 569 bis 526 v.Chr. in Ägypten regierte. Er schilderte Amasis als einen erfolgreichen, gerechten und geachteten König, das Vorbild späterer sogenannter volkstümlicher Könige. Amasis war ein einfacher Ägypter gewesen, bevor er Pharao wurde. In seiner Regierungszeit ließ er große Bauwerke aufführen, meistens Tempel oder gigantische Steinstatuen. Nachdem er ein Freund der Griechen geworden war, wies er ihnen als Sitz die Stadt Naukratis zu.

Die Griechen erhielten auch Land für heilige Bezirke. Ihr größter wurde das Hellenion, an dessen Bau und Unterhalt sich die meisten Hellenen beteiligten.

Zu seiner Regierungszeit brach der Perser Kambyses, Sohn des Kyros, mit einem großen Heer gegen Ägypten auf. Bevor Kambyses mit seinem Heer Ägypten erreicht hatte, starb Amasis und das ägyptische Heer kämpfte unter Psammenitos, einem Sohn von Amasis gegen die Perser und verlor die Herrschaft an die Perser.

Nachdem Kambyses die Herrschaft über Ägypten erlangt hatte, wollte er u.a. auch die Äthiopier unterwerfen (III, 20-26). In dieser Erzählung wird wieder die hohe Meinung deutlich, die Herodot von den Äthiopiern hatte (langlebig, groß, schön, gerecht, weise). Wegen Hunger und Durst gelangte das riesige Heer nicht in das Land der Äthiopier, der Feldzug wurde abgebrochen. Herodot schilderte Kambyses als Epileptiker, grausam und bössartig, nicht Herr seiner Sinne, als Mörder seiner eigenen Familie und vieler anderer Menschen. Nach Herodot ließ er zahlreiche Tempel und Gräber schänden, machte sich über Götterbilder und Mumien lustig und ließ sie verbrennen.

Nach Herodot war Kambyses nur etwas über 7 Jahre König. Danach starb er an einer Verletzung. Nach einer kurzen Herrschaft der Mager wurde Dareios, Sohn des Hystaspes, aus dem Geschlecht der Achaimeniden zum König der Perser und führte sie durch Reformen und Kriege zum Rang einer Weltmacht, die viele Völker von Kyrene, Ägypten und Äthiopien über Kleinasien bis Indien sowie noch viele Inseln in der Ägäis beherrschte.

Dareios teilte Persien und die eroberten Länder in 20 Verwaltungs- oder Steuerbezirke ein und gab sie an Statthalter (Satrapen).

Gebräuche im alten Ägypten nach Herodot

Götterkult und Land des Westens: Herodot gab den ägyptischen Göttern griechische Namen wie Zeus, Athena, Demeter, Helios und Ares.

- Pan, in Bocksgestalt dargestellt, ist der älteste der ägyptischen Götter, gehörte zu den ersten 8 Göttern der Ägypter (II, 145), Herakles gehört zu den jüngeren 12 Göttern, bei den Griechen galt er als Sohn der Alkmene, um 1350 v.Chr. geboren, Dionysos gehört zu den jüngsten Göttern, die von den 12 Göttern abstammen, bei den Griechen galt er als Sohn der Semele, Tochter des Kadmos, um 2050 v.Chr. "geboren",
- Gleichsetzung von Zeus und Amun (mit Widderkopf),
- Glaube an das Land des Westens, das Land der Toten,
- Isis (Demeter) und Osiris (Dionysos) sind die Herrscher der Unterwelt,
- Isiskult mit Hauptkultort Busiris im Deltagebiet,
- Dionysos-Kult recht ähnlich dem der Hellenen,
- Oros (Apollon) und Bubastis (Artemis) sind Kinder von Isis und Osiris, Leto als eine der ersten 8 Götter war ihre Amme und Retterin,
- große Trauer und Totenklage um Verstorbene, auch Haustiere,
- Einbalsamierung aller Verstorbener, oft auch von Tieren,
- große Grabmäler angestrebt, die Pyramiden sind die größten,
- keine Menschenopfer, keine Opferung von Widdern, seltener Opferung von Schweinen,
- Priester haben ganzen Körper kahl geschoren, mehrere Bäder in kaltem Wasser am Tag und in der Nacht, Leinenkleidung und Sandalen aus Byblos, erhalten pro Tag Ration an Brot, Rinder-, Gänsefleisch und Wein, dürfen keine Fische essen, erbliches Priestertum, Opferung besonders ausgewählter und gekennzeichnete Stiere, Kühe dürfen wegen der Isis (mit Kuhgehörn dargestellt) nicht geopfert werden, Verehrung der Kühe (später vom Hinduismus übernommen),
- nur Männer versehen Priesterämter (?), aber in den ägyptischen Orakeln sind weibliche Priester,
- viele Formen von Sehertum und Weissagung,
- in Chemmis im thebaischen Gau nahe bei Neapolis gab es ein Heiligtum des Perseus, Sohn der Danae.

Die Einwohner der Stadt erzählten, daß Perseus aus Chemmis stamme: Danaos und Lynkeus seien Chemmiten gewesen, und Perseus galt als Nachfahre von Danaos. Als Perseus das Haupt der Gorgo aus Libyen holte, besuchte er auch Chemmis und führte dort die gymnischen Spiele der Griechen ein.

Orakel in Ägypten:

I-20

Es war ein Heiligtum der Leto (alter ägyptischer Gott) bei der großen Stadt Buto an der se-bennythischen Nilmündung.

Sagen im Umfeld der Orakel: Einstmals entführten Phöniker (immer die !) 2 Priesterinnen (?) aus Theben in Ägypten und verkauften je eine nach Libyen und Griechenland, und diese beiden Frauen begründeten die Orakel dieser Völker. Herodot hielt es für möglich, daß sie schwarz gewesen waren (nach einer anderen Sage).

Sagen und Legenden um Herakles:

Der Herakles-Kult hat seinen Ursprung in Ägypten. Herakles war ein alter Gott der Ägypter. Die Eltern des griechischen Herakles, Amphitryon und Alkmene, stammten aus Ägypten.

In Tyros, der großen Stadt der Phoiniker, befanden sich Tempel für verschiedene Herakles-Gottheiten. Herodot vermutete, daß es mindestens einen Gott mit Namen Herakles und einen Heros mit Namen Herakles gegeben hat. Verdienste und Erfindungen Ägyptens:

Nach Herodot (II, 4) erzählten die ägyptischen Priester, daß die Ägypter als erste Menschen einführten:

- Zwölftelung des Jahres (aus der Astrologie), mit 12 Monaten zu je 30 Tagen und 5 Tage extra.
- Namen der 12 Götter, welche die Griechen übernahmen.
- Altäre, Standbilder, Tempel, in Stein gemeißelte Schriftbilder.
- Es galt die Einehe wie bei den Griechen.
- Festversammlungen, Feste mit vielen brennenden Öllampen in der Nacht, Festzüge, besonders auch mit Schiffen, und religiöse Aufzüge.
- Verbot der Tempeldirnen, Verbot des geschlechtlichen Umgangs in Tempeln.
- Zuordnung von Göttern zu Monaten und Tagen, Astrologie (II, 82).
- Führung von Chroniken, historischer Aufzeichnung zur späteren Auswertung, auch für Astrologie.
- Vorstellung von der unsterblichen menschlichen Seele und der Seelenwanderung. Hat die Seele alle Lebewesen durchwandert, geht sie nach 3000 Jahren wieder in einen neugeborenen Menschen ein (Zyklus, wurde später in geänderter Form von Buddhismus, Hinduismus und Zen übernommen).

Kulturelle und soziale Eigenheiten der Ägypter:

- Klassengesellschaft mit 7 Kasten, der Oberherr aller ist der Pharao:

- Priester,
- Krieger,
- Dolmetscher, Schreiber,
- Steuereintreiber,
- Händler,
- Rinderhirten,
- Schweinehirten,
- Einteilung großer Teile Ägyptens in Gaue, aus denen sich bestimmte Berufsstände rekrutieren wie bei den Kriegern,
- fast immer strenge Übertragung von Beruf, Besitz und Stand des Vaters auf die Söhne,
- gut ausgebildete Ärzte, hochentwickelte medizinische Versorgung,
- begraben nicht nur die gestorbenen Stiere, sondern auch viele andere Tiere, töten kaum Tiere, Tiere sind meistens "heilig",
- viele Haustiere: Katzen, Hunde, Ichneumon, Schlangen,
- manche Ägypter essen keine Ziegen und opfern Schafe, andere essen keine Schafe und opfern Ziegen,
- Trauernde lassen alles Kopfhaar wachsen,
- leben mit ihren Tieren zusammen, haben viele Katzen und Hunde,
- mancherorts werden Krokodile verehrt, andernorts wie Feinde verfolgt,
- Beschneidung des Geschlechtsteils,
- reinliche Menschen, gottesfürchtig,
- in saubere Leinengewänder gekleidet. Eßgewohnheiten:

- Essen keine Bohnen, Schwein gilt als unreines Tier, essen viel Geflügel, Rindfleisch und Fische,
- Anbau der Sillikyprion-Frucht (ägyptischer Name: Kiki), die in Griechenland wild wächst, in den Marschen, aus ihnen wird Lampenöl gewonnen,
- essen auch Lotos und Byblos,
- Lotosesser in Unterägypten: Im Gebiet der Marschen wird viel Lotos (= Wasserlilien) z.Z. der Überschwemmung geerntet: Abschneiden, trocknen, den Inhalt der Fruchtkapsel (dem Mohn ähnlich) zerschrotten, daraus Brote formen und backen. Auch die Wurzel des Lotos ist essbar und hat einen süßlichen Geschmack. Sie besitzt etwa Form und Größe eines Apfels. Es gibt eine Anzahl verschiedener Lotos-Gewächse, alle besitzen aber eine solche Fruchtkapsel, die etwas Eßbares enthält.
- Byblos oder Papyrus: Der Byblos wird in den Sümpfen geerntet. Das untere Ende von etwa 0,5 m Länge wird roh gegessen oder nach Dörren in einem Ofen. Das obere Ende wird für etwas anderes (für Schreibmaterial ?) verwertet.

Libyer und Atlanter

Herodot, Historien IV (Melpomene), über die Libyer:

- Vier Völker (IV 197) bewohnen Libyen:
- Libyer, im nördlichen Libyen wohnend, Einheimische,
- Äthiopier, im südlichen Teil wohnend, mindestens z.T. noch auf der Kulturstufe der Höhlenmenschen, Einheimische, sehr schnelle Läufer, von den Libyern mit Viergespannen gejagt,
- Griechen, Zugezogene, an der Küste,
- Phoiniker, Zugezogene, an der Küste.
- Vom gesamten Libyen sind nur die Gebiete um den Tritonissee und Kyrenaika fruchtbar. Von Ägypten bis zum Tritonissee sind die Libyer Nomaden (IV 186) mit der hauptsächlichen Nahrung Fleisch und Milch. Aus demselben Grund wie die Ägypter essen sie kein Kuhfleisch (Isis-Kult) und halten keine Schweine. Neben anderen kleineren Wildtieren leben im Gebiet der Nomaden auch Krokodile, die wie Eidechsen aussehen (Warane) von etwa 1,5 m Länge (IV 192). (Hier schafft das Gilgamesch-Epos eine Querbeziehung zur Urheimat der Sumerer, nahe der auch Warane gelebt haben sollen.) Westlich davon sind die Libyer Ackerbauern, deren Land viel waldreicher ist als das der östlicheren Nomaden. Ferner leben hier viele große Wildtiere, auch Elefanten und Riesenschlangen. Die um den Tritonissee wohnenden Libyer opfern besonders Athena, Triton und Poseidon. Viele Gebräuche im Zusammenhang mit der Nutzung von Ziegenfellen bei Kleidung und Schilden gelangten vom Tritonissee nach Athen. Herodot gibt deutliche Hinweise auf kämpfende Frauen (z.B. als Lenker von Streitwagen).

Völkertafel der Libyer, von Ägypten her nach Westen:

- Adyrmachider, mit vielen angenommenen ägyptischen Sitten,
- Giligamer, bis zur Insel Aphrodisias (Derne ?) wohnend, an der Küste der Giligamer lag Platea, und von dort bis zur Mündung der großen Syrte war das Silphiongebiet,
- Asbyster, südwestlich der Giligamer, wegen ihrer Pferdezucht und Viergespanne berühmt,
- Auschiser, bis Euhesperides (Ben-Gasi),
- Nasamoner, mit Wohnsitzen nahe der Großen Syrte, ein zahlreiches Volk, von Viehherden, Datteln, Heuschrecken und Milch lebend, Weissagung über Träume,
- Psyller, die durch Austrocknung des Landes ausstarben,
- Maker, durch ihr Land floß der Kinyps-Fluß (Wadi Quaam, Leptis, Neapolis),
- Gindaner,
- Lotophagen (Lotosesser), sie leben fast nur von der Frucht des Lotos, aus der sie auch Wein bereiten,
- Machlyer, essen u.a. auch Lotosfrüchte, ihr Land reichte bis zum großen Triton-Fluß, der in den großen See Tritonis mündete (Gebiet des Schott el Dscherid ?), in diesem See lag die Insel Phla, um den Triton-See gab es viele Legenden im Zusammenhang mit der Fahrt der Argonauten unter Iason um 1225 v.Chr. auf der Suche nach dem Goldenen Vließ und um den Meergott Triton,

- Auseer, um den Triton-See lebend, Legenden über miteinander kämpfende Jungfrauen weisen in Richtung der sagenhaften Amazonen,
- Atlanter, im Gebiet des Atlas-Gebirges lebend, nach ihren Sagen war der Atlas die Säule des Himmels, der Atlas reicht weit vom Südwesten her bis zu den Säulen des Herkules.

Szenenwechsel nach Europa - die Skythen

Herodotos von Halikarnassos (480?-426?), "Vater der Geschichtsschreibung" über die Skythen (Historien IV):

- Junges Volk, herrschten ab 600? v.Chr. über das "nördliche Asien", das sie den Kimmeriern abgenommen hatten, dabei hatten sie der Oberherrschaft der Meder in Asien ein Ende bereitet. Sie bewohnten aber nicht mehr die nördlichen, kälteren Gebiete. Vermutliches Verbreitungsgebiet war zwischen Don und Dnjepr nördlich des Schwarzen Meeres, meistens Steppe,
- Nomaden und Ackerbauern, häufigstes Getränk war Stutenmilch, Viehzucht war vorherrschend,
- kannten Pflug und Joch, Beil und Gefäße aus Metall,
- Anbau von Getreide, Zwiebeln, Knoblauch, Linsen und Hirse,
- verwendeten viel von Pferden gezogene Wagen, auf denen ihre ganze Habe war,
- ausgezeichnete Bogenschützen,
- große Ehrungen für Krieger, die viele Feinde getötet hatten, öffentliche Ehrungen mit Schmähung derer, die keine Feinde töteten,
- Skalpjäger, Kopfjäger, Kult mit Kopfhaut, seltener mit der ganzen Haut des Menschen, Schädelkult, öfters grausame Sitten, auch Angehörigen des eigenen Volkes gegenüber,
- Weissagungen durch:
 - Legen von Weidenruten,
 - Flechten und Entflechten von Rindenstücken der Linde,
 - Werfen von Losen (gekennzeichneten Hölzchen) wie bei den Germanen,
 - Tier- und auch Menschenopfer,
 - Opferung von Tieren: Tier wird erwürgt, das Fleisch von den Knochen gelöst, in die Haut gepackt und darein Wasser gegossen, darunter wird ein Feuer aus den Knochen des Tieres unterhalten (Kochen des Fleisches), Opfer sind meistens Rinder oder Pferde,
 - Achtung auf Reinhaltung der Sitten und Gebräuche, Ablehnung fremder, auch die der Griechen,
- im Umfeld der Skythen, nach Norden und Osten hin, Sagen über die Issedonier, Arimaspen, Hyperboreer, Androphagen... Massageten

Herodot, Historien I, über die Massageten, östlich des Araxes:

- Sind den Skythen ähnlich,
- verwenden viel Gold und Erz, besitzen aber weder Silber noch Eisen,
- kämpfen zu Fuß oder zu Pferde,
- Lanzen-, Pfeilspitzen und Streitäxte sind aus Erz,
- die Brust der Pferde schützt ein eherner Panzer,
- leben von ihren Viehherden, Fischen und Milch,
- glauben nur an den Sonnengott als einzigen Gott und opfern ihm Pferde,
- Töten der alten Leute mit anschließendem rituellem Kannibalismus.

Hellas – der strahlende Stern der Antike

Einige kulturelle Frühphasen des Hellenismus

Die Geschichte von Hellas beginnt als Vasall der Großmacht Kreta um 1600 v. Chr. und endet etwa 150 n.Chr. als Provinz Roms, nachdem es sich selbst in furchtbaren Bruderkriegen und Klassenkämpfen verblutet hatte. Es schuf in unter den Völkern der Erde einzigartigen Leistungen wesentliche Grundlagen der abendländischen Kultur. Eine der Hauptleistungen des hellenischen Geistes ist die Ionische Naturphilosophie, die zwischen 600 bis 400 v.Chr. entwickelt wurde.

Viele Wurzeln der Hellenen als Volk und ihrer Kultur sind in Ägypten, Phrygien, Kreta, Argos, Attika und Illyrien zu finden. Die neuere Forschung geht davon aus, daß indogermanische Stämme als Teil des Kurgan-Volkes nördlich des Schwarzen Meeres (Ukraine, Südrußland) in mehreren Wellen ab 3000 v.Chr. nach Westen, Südwesten und Südosten abwanderten, vielleicht wegen aufkommender Dürre.

Die nach Indien eindringenden indogermanischen Völker- die Arier – könnten dort ansässige Zivilisationen zerstört haben, wie bei Mohenjo-Daro, aber sie können nicht die Ursache für die Flucht der Sumerer aus Indien gewesen sein, denn deren Flucht mit Schiffen aus Südin- dien geschah um 3300 v.Chr. und damit um mehr als 1000 Jahre zuvor.

Im hellenischen Raum ist eine deutliche Einwanderungswelle um 2200 v.Chr. und eine andere um 1200 v.Chr. zu erkennen. Geschehnisse aus der Wanderungszeit blieben in Teilen im Volksgedächtnis haften und wurden in Legenden stark verzerrt bewahrt.

In mehreren Höhlen in Griechenland hat man Reste von menschlicher Besiedlung gefunden, die bis zu 8000 v.Chr. zurückreichen könnten. Wegen der schon damals zeitweilig vorherrschenden Wasserarmut waren die Siedlungen oftmals in der Nähe reicher Wasserquellen.

Um eine solche Quelle stritten sich in Attika Hellenen und Autochthonen (Eingeborene von früherer Zeit, oft auch als Pelasger bezeichnet). Die Quelle war am Fuß der Akropolis in Attika, und dieser Streit ist schon überliefert.

Die Hellenen schufen großartige Mythen, denen meistens geschichtliche Ereignisse zu Grunde lagen (Jahreszahlen in Jahren vor v.Chr.):

1600-1200 Bronzezeit in Thessalien, nach Homer die Heimat der Achaier.

1240 Die Abenteuerfahrt des Jason, um das Goldene Vließ (Fell) zu holen

1500 bis 1400 Späte minoische und mykenische Periode II

1400 bis 1200 Periode III mit Palästen in Tiryns und Mykenai.

1350-1150 Die Legende von den Tantaliden, die in Phrygien anfängt.

1200 Agamemnon besteigt den Thron in Mykenai, um 1176 folgt ihm sein Sohn Orestes.

1350-1180 Die Abenteuer des Herkules und die Herakliden.

1350 Die Kämpfe gegen die sagenhaften Amazonen.

1313 Die Gründung der Stadt Theben durch den Kreter Kadmos. Bald darauf ist das Drama des Ödipus und seiner Verwandten.

1283 kommt Pelops nach Elis. Nach ihm trägt der Peloponnes seinen Namen.

1250 Der Befreiungskrieg unter Theseus gegen Kreta. Er tötete den kretischen Tiergott im Labyrinth von Knossos und befreite Athen von der Auflage, jährlich 7 ausgesucht schöne Jünglinge und Jungfrauen als Opfer für den Tiergott zu schicken. Um diese Zeit leben Minos und Daidalos in Knossos und ist Ödipus König von Theben.

1192-1183 Der Krieg der Achaier und Hellenen gegen Troia und Phrygien. Es scheint das homerische Troia die Stadt in der 6. Schicht des von Schliemann untersuchten Schuttberges Hissarlik gewesen zu sein. Ihr Gründer war die Sagenfigur Ilos, und darum wird sie von Homer auch Ilion genannt. Der Name Ilion galt eigentlich nur dem Heiligtum Troias. Odysseus gelangte 1173 nach Ithaka nach 10-jähriger Irrfahrt zurück.

1104 Einbruch der Dorer (sie bezeichneten sich selbst als die rechtmäßigen Nachkommen und Erben des Herakles - Herakliden). Sie zerstörten die Kultur der Achaier (mykenische Kultur).

490-480 Die Schlachten gegen die eindringenden Perser bei Salamis und Marathon (Perserkriege) gaben hellenischen Dramaturgen Stoff für großartige Dramen.

Alle diese Mythen, Sagen, Legenden und wahren Begebenheiten wurden in vielen Tragödien und Dramen, Erzählungen und Liedern verarbeitet. Homer (etwa um 800) setzte die zwischen 1400 und 1100 sehr mächtigen Achaier für alle Hellenen. Der eigentliche Stamm der Achaier soll nach ihm in Thessalien ansässig gewesen sein. Wie aus hethitischen Berichten um 1325 v.Chr. hervorgeht, kannten die Hethiter die Achaier als die "Ahhijava", die sie als den Hethitern gleich mächtig darstellten. Beide Völker gelten als indoeuropäisch. Die ägyptische Geschichtsschreibung nennt um 1221 die "Akaiwascha" eine Bande von Räu- bern, die

nur kämpfen, um sich die Bäuche zu füllen - eine Parallele zu den Wikingern 2000 Jahre später.

Die Sage von der Herkunft der Hellenen meldet:

Zeus sah die Schlechtigkeit der Menschen und beschloß, sie durch eine Flut zu vertilgen. Ihr entgingen nur Deukalion und sein Weib Pyrrha, die sich in einer Arche retteten. Sie landeten auf dem Parnassos. Von ihrem Sohn Hellen stammen die Hellenen ab. Hellen war der Großvater von Achaios und Ion, den Stammvätern der Achaier und Ionier, die die Peloponnes, Attika, Bötien usw. um 1900 v.Chr. bevölkerten.

Einer der Nachfahren Ions, Kekrops, gründete mit Hilfe der Göttin Athene 1582 an der Stelle der Akropolis die Stadt Athen. Der Ort war vorher von den Pelasgern (nicht bekannter Herkunft) besiedelt. Kekrops zivilisierte auch Attika. Er führte die Heirat ein, schaffte die blutigen Opfer ab und lehrte seine Untertanen, die olympischen Götter und besonders Athene, zu verehren. Die Nachkommen von Kekrops herrschten als Könige über Athen.

Der 4. König der Dynastie war Erechtheus, den die Stadt als Gott ehrte und dem sie einen sehr schönen Tempel weihte.

Theseus, ein Enkel des Erechtheus, vereinte um 1250 die 12 Gemeinden oder Dörfer (demos) Attikas zu einer politischen Einheit, deren Bürger, wo auch immer sie weilten, Athener heißen sollten. Theseus beendete die Herrschaft von Kreta über Athen und die Opferung athenischer Kinder dem Minotaurus im Labyrinth von Knossos. Er brachte weitere Ordnung nach Athen und erschlug den symbolischen Räuber Prokrustes, der die Straßen in Attika unsicher machte.

Der Fluch über den Tantaliden

Nach der hellenischen Sage zeugte Zeus den Tantalos, König von Phrygien im nordwestlichen Kleinasien. Er lebte um 1300. Phrygien stand damals noch im Schatten des mächtigen Reiches der Hethiter (1700 bis 1200 v.Chr.) im Nordosten Kleinasiens. Die Nachbarn der Phryger waren die Aiolier. Es gibt aber Historiker, die meinen, daß es Phrygien zu hethitischer Zeit noch gar nicht gab und erst um 700 v.Chr. entstanden ist.

Tantalos erzürnte die Götter, indem er ihre Geheimnisse ausplauderte, Nektar und Ambrosius stahl und ihnen seinen Sohn Pelops zerstückelt und gekocht zum Mahle vorsetzte. Zeus setzte Pelops wieder zusammen und bestrafte Tantalos mit Leiden im Hades wie ehemals Prometheus. Pelops kam 1283 als Verbannter nach Elis in der westlichen Peloponnes und heiratete Hippodameia, die Tochter des Königs Oinomaos, mit Hilfe von List und Bestechung des königlichen Wagenführers Myrtilos. Pelops warf nach dem Sieg Myrtilos ins Meer, der ihn und seine Nachkommen vor dem Ertrinken mit einem Fluch belegte. Danach herrschte Pelops über Elis. Des Pelops Tochter heiratete Sthenelos, den Sohn des Perseus und König von Argos. Der Thron ging an ihren Sohn Eurystheus und nach dessen Tod an seinen Onkel Atreus, einen Sohn von Pelops. Der andere Sohn von Pelops war Thyestes.

Thyestes erfüllte den Fluch über den Tantaliden weiter. Er verführte die Gattin seines Bruders Atreus, Aerope. Daraufhin ermordete Atreus die Söhne seines Bruders Thyestes und setzte sie ihm als Mahl vor, ohne daß dieser es wußte. In der nächsten Generation - wir sind nun in der Zeit kurz vor dem Krieg um Troia - leben die zwei Söhne des Atreus, Agamemnon und Menelaos, sowie ein Sohn von Thyestes, Aigisthos. Agamemnon heiratet Klytämnestra und Menelaos die Helena, Töchter des Königs Tyndareios von Lakedaimon. Die Gattin von Tyndareios war Leda, die von Zeus aufgesucht wurde und daraufhin Helena gebar. Sie galt im Altertum wirklich als Tochter von Zeus (Dioscore). Als Atreus und Tyndareios gestorben sind, teilen sich Agamemnon von Mykenai und Menelaos von Lakedaimon die Herrschaft über einen großen Teil der Peloponnes. Agamemnon hatte von Klytämnestra die beiden Töchter Iphigenie und Elektra sowie seinen Sohn Orestes.

Als beim Zug der vereinigten Hellenen gegen Troia kein Wind aufkommen will, um die Schiffe der Hellenen von Aulis nach Troia zu führen, opfert er seine Tochter Iphigenie, um besseres Wetter zu bekommen. Sie wird aber durch göttliche Hand vor dem Flammentod bewahrt, ohne Wissen der Hellenen. Durch dieses Opfer zieht sich Agamemnon den unbändigen Haß seiner Frau zu. Während des 10-jährigen Kampfes der Achaier vor Troia macht Aigisthos der

Klytāimnestra den Hof, und in ihrem nun gemeinsamen Haß auf Agamemnon erwarten sie seine Rückkehr.

Die Orestie des Aischylos beginnt mit der Kunde vom Sieg der Hellenen über Troia. Klytāimnestra erschlägt den heimgekehrten Agamemnon im Bad, ebenso seine aus Troia kommende Sklavin Cassandra, die Seherin. Orestes erfährt von dem Gattenmord seiner Mutter und kommt nach Argos in der Überzeugung, den Tod seines Vaters rächen zu müssen, worin ihn seine Schwester Elektra bestärkt. Orestes erschlägt seine Mutter und Aigisthos. Aber der Muttermord ist eines der größten Kapitalverbrechen. Die Erynnyen (chthonische Blutgeister) verfolgen ihn unerbittlich, um die entsetzliche Tat zu sühnen. Nach furchtbarer Flucht rät ihm Apollon, zum Tempel der Athene in Athen zu fliehen. Die Göttin Athene selber setzt für die Klärung des Falles und auch für die Rechtsprechung den Areiopag (areiopagos, Areopag) ein. Dieser urteilt unentschieden, und so spricht letztlich Athene Recht und erklärt Orestes als frei - er sei durch Leiden geläutert. Sie verfügt, daß fortan der Areopag die richtende Instanz ist, von den Göttern selber eingesetzt. Sie besänftigt die Erynnyen und teilt ihnen neue Pflichten und Rechte und ein neues Heiligtum zu. Die Erynnyen stimmen ihr zu und sie werden dadurch zu den Eumeniden, den Wohlmeinenden. Diese Rechtsprechung durch Athene und die Einsetzung des Areopags sind Deutung und Leistung von Aischylos, um der Rechtsprechung eine übernatürliche Verankerung zu geben.

Der Krieg um Troia

Er wird auf die Zeit von 1192 bis 1183 v.Chr. angesetzt. Vermutlich hat er wirklich stattgefunden, und wohl nicht viel anders, als er von Homer in der Ilias geschildert wird, aber Vorbilder zum Dichtungswerk des Homers mögen vorgelegen haben, die z.B. den Kampf um Kadesch besangen. Idee und Erfolge von Heinrich Schliemann deuten auf einen Krieg um Troia um die überlieferte Zeit an oder sogar noch viel früher.

Durch Bedeutung des Kriegs um Troia für Hellas und die Entwicklung des hellenischen Geistes sowie die eigenartige tiefe Bedeutung, die diesem Krieg durch die tatsächlichen Ereignisse und ihrer Verarbeitung in der Literatur, besonders bei Homer, zu eigen sind, sollte man sich mit ihm näher beschäftigen. Er ist wie ein Spiegel des Schicksals von Menschen und Völkern, ein Spiegel ihrer Schicksalhaftigkeit und Vergänglichkeit.

Zeugnisse für einen Krieg um Troia:

- Eine Inschrift des ägyptischen Pharaos Ramses III, in der berichtet wird, daß um 1196 v.Chr. die Inseln im Aufruhr sind.
- Die Ilias Homers, etwa um 800 verfaßt, war die eigentliche Literaturquelle - zusammen mit der Odyssee - für diesen Krieg.
- Es gab eine Anzahl von anderen Erzählungen als die Ilias über Einzelheiten des Kriegs um Troia wie die Achilleis.
- Herodot in seinen Historiae (I,1-5). Er bezieht sich u.a. auf phoinikische und persische Quellen über die Ursachen der Kriege zwischen Europa und Asien. Um die Zeit des Herodot war die allgemeine Meinung der Hellenen, Perser und Phoiniker, daß der Krieg um Troia wegen der Entführung von 4 Frauen stattfand, und zwar stahlen die Ägypter Io aus Argos, daraufhin stahlen die Hellenen Europa aus Phoinikien und Medeia aus Kolchis (Jason und die Argonauten), dann stahl Paris aus Troia die Helena, die Frau des Spartanerkönigs Menelaos.
- Plinius erwähnt einen Ramses, zu dessen Zeit Troia fiel. Troia lag in der Nähe der Einfahrt zum Hellespont und gehörte zu den reichen Ländern um das Schwarze Meer.

Homer bezeichnet den König von Troia, Priamos, auch als König von Phrygien – das es möglicherweise aber damals noch nicht gab. Der Kampf ging also nicht nur gegen die Stadt Troia, sondern gegen das Land Phrygien oder ein entsprechend anderes, vielleicht einen Restposten des ehemaligen Hethiterreiches.

Die troische Ebene war recht fruchtbar. Zum Osten hin barg der Boden Metallerze. Die Stadt war den Hellenen ein Dorn im Auge, weil sie sehr mächtig war und Zölle von den den Hellespont passierenden Schiffen erhob. Sie war Umschlagplatz für den Ost-West- und den Nord-Süd-Handel. Aus der unteren Ägäis kamen Kupfer, Olivenöl, Wein und Töpferwaren;

von der Donau und Thrakien Töpferwaren, Bernstein, Pferde und Schwerter; aus China kam der seltene Speckstein. Troia führte Silber, Gold, Nutzholz und Wildesel aus.

Homer beschrieb um 800 v.Chr. in 26 Gesängen den Kampf der Hellenen gegen die Feste Troia um 1190 v.Chr., der 10 Jahre dauerte. Hektor, ein Sohn des troianischen Königs Priamos und seiner Gattin Hekabe, war diesen Gesängen Homers nach der Held der Troianer, der in Kenntnis der Aussichtslosigkeit der Verteidigung von Troia kämpfte. Er wie auch die Priesterin Cassandra sahen Troias Untergang voraus. Nach 10 Jahren Krieg eroberten dann auch die Achaier Troia. Hektors zweijähriger Sohn Astyanax wurde von den Mauern des brennenden Troias gestürzt, um zu verhindern, daß in Astyanax ein Rächer des untergegangenen Phrygerreiches entstehen würde.

Einige Zeit vor dem Untergang von Troia ließ Homer seinen Helden Hektor zu seiner Gattin Andromache folgendes sprechen:

"Denn wohl weiß ich gewiß und halt's in der innersten Seele:
Einst wird kommen der Tag, da die heilige Ilios hinsinkt,
Priamos selbst und das Volk des lanzenkundigen Königs.
Nun aber quäl' ich mich nimmer um künftige Leiden der Troer,
Nimmer um Hekuba, nimmer um Priamos selber, den König,
Nicht um die Brüder, die vielen, die tapferen, da sie vielleicht doch
Bald hinstürzen in Staub, vom Fremdling niedergeworfen,
Sondern um Dich, wenn einer der erzumklirrten Achaier,
Tränenberonnene, Dich aus dem Tag der Freiheit hinwegführt,
Da Du der Fremdlingin in Argos webest am Webstuhl,
Wasser schöpfest am Bronn Hypereie oder Messeis,
Unfreiwilliges Mühens; doch zwingt die leidige Not Dich,
Spräch auch einer vielleicht und sah' Dich rinnend von Tränen :
"Schau dort Hektors Weib, der stark im Streite gewesen
Unter den reisigen Troern, als Ilios Zinne berannt ward".
Ah, so spräch wohl einer und weckt von neuem den Jammer,
Weil Dir der Mann fehlt, der Dir den Tag der Knechtschaft fernhält.
Mich aber möge zuvor ein Grab und Hügel bestatten,
Eh' ich gewahrete Deines Geschreis und Deiner Entführung."..."

Die Odyssee von Homer - verwandt mit der Sage von Atlantis ?

*"Seliger Sohn des Laertes, bewanderter, kluger Odysseus,
Wahrlich, bei Gott, Du freitest ein Weib von herrlicher Tugend !
Wackeren Herzens war die untadlige Penelopeie,
Des Ikarios Kind, und hielt in treuem Gedenken
Ihren vertrauten Gemahl: ihr Lob wird nimmer vergehen;
Denn es bewahren die Götter der sinnigen Penelopeia
Namen und Ruhm in holdem Gesang bei allen auf Erden."*

Ilios und Odyssee sind in ihrem geistigen Habitus sehr verschieden. Beide wurden etwa um 700 v.Chr., wahrscheinlich aber nicht gleichzeitig, in ihre schließliche Form gebracht. Während die Ilios eine moderne, von Göttern und guten Waffen bestimmte Welt darstellt, schildert die Odyssee eine von Göttern, Nymphen, grauenvollen Ungeheuern und Schicksalsvorbereitungen geformte Welt, mit vielen Kannibalen, Zyklopen, unbekanntem Ländern und fernen Reichen, mit einer mystischmagischen Beziehung zwischen der Totenwelt und der Zukunft. Die Odyssee wurde an die Ilios bewußt angeklebt, wobei man viel ältere Sagen mit anderen Heroen in anderen Ländern und aus längst vergangenen Tagen etwas umformte, und zwar ausgehend von megalithischem Seefahrerlatein.

Die folgende Annahme liegt nahe:

Bei der Ilios schuf der Sänger nach früheren Vorlagen ein harmonisches Werk, in dem er bewußt ältere Vorstellungen entfernte. Sicher gab es schon Zehntausende von Jahren vorher Erzählungen über die Einnahme fremder Siedlungsplätze (die vielleicht nur aus 3 Zelten bestanden haben mochten).

Bei der Odyssee ließ der Sänger bewußt viele altertümliche Vorstellungen für die reißerische Aufmachung der Irrsagen des heimkehrenden Odysseus bestehen. Es erscheint als sicher, daß die Odyssee Vorstellungen über Mittelmeer, Inseln, Länder, Tiere, Untiere, Kulturen und Sitten aus ganz verschiedenen Zeiten durcheinander darbietet. So kann die Heimat der Phäaken möglicherweise Kreta gewesen sein, aber an anderen Stellen wird ersichtlich, daß z.Z. der Irrfahrt des Odysseus (eher z.Z. des Sängers) die Insel Kreta als vergangenes starkes Kulturzentrum bekannt war. Im Extremfall war Ogygia eine Insel der Azoren, vielleicht ein Nachhall auf Atlantis oder auf derselben Wurzel beruhend (siehe Modul G).

Durch sorgfältige Prüfung dessen, was dem Sänger Homer wert war, kann man auf das schließen, was in der frühen Antike vielen Menschen wert war. Interessant ist die Rückrechnung dieser geistigen, sittlichen Werte in ihren einzelnen Entwicklungszuständen über die Jahrhunderttausende. Die Sprache, das gesprochene Wort und die übermittelten Vorstellungen sollen nicht nur Mitteilungsmittel bzw. übermittelte Informationen, sondern auch Kunstwerk sein. Es ist die künstlerische, bildreiche Sprache zu beachten.

Ilias und Odyssee sind Kunstwerke.

Göttervorstellungen und Totenreich:

- Die Götter bestimmen das Geschick der Menschen in Einzelheiten, das Wort von Göttervater Zeus gilt meistens, kann aber durch List oder Trotz umgangen werden. Es gibt eine Schuld der Menschen für ihre Untaten, ob sie ihnen nun von den Göttern vorherbestimmt wurden oder nicht. Menschen können bewußt gegen den von den Göttern verkündeten Willen handeln, fallen aber dadurch in schwere Strafe. Die Götter teilen ihren Willen den Menschen oft persönlich mit, wobei sie sich verleugnen oder auch zu erkennen geben.

- Die Götter haben Gedanken, Gefühle und Triebe wie Menschen, sind aber unsterblich und viel mächtiger als Menschen. Sie essen die Götterspeise Ambrosia und trinken Nektar, nehmen aber oft auch die Speisen der Menschen zu sich. Sie leben viel vom Speise- und Trankopfer der Menschen.

- Die Götter fliegen mit Hilfe der goldenen Sandalen, göttlicher Art, durch die Lüfte.

- Pallas Athene hat blaue Augen, Radamanthys und Menelaos sind blond.

- Seher erkennen aus dem Verhalten der Vögel usw. den Willen der Götter und das Schicksal der Menschen. Verstorbene Seher können von lebenden Menschen um Rat gefragt werden, oft durch Besuch im Totenreich.

- Den ägyptischen Gott Proteus fand man oft in einer Herde Robben. Er liebte die Verwandlung in beliebige andere Lebewesen oder auch in Feuer. Siehe die Antwort Gottes in der Thora auf die Frage, in welcher Form er sich zu erkennen geben will: "Ich werde sein, der ich sein werde."

- "Aber die Seele entflattert und schwebt und schwankt wie ein Traumbild" nach dem Tode des Menschen. Siehe der Vogelmensch mit Federkleid im Gilgamesch-Epos und der Vogel auf der Stange neben den von einem Bison getöteten Menschen in der Höhlenmalerei von Lascaux um 14500 v.Chr. und viele ähnliche Vorstellungen. "Die Seelen ... folgten ... schwirrenden Fluges". Der Sänger vergleicht sie mit Fledermäusen. Auch beim getöteten Tier ist es so, daß seine Seele es nach seinem Tode verläßt.

- Nur über den Okeanos-Strom gelangt man zum Hades. Wo war dieser Strom gedacht? Die „Alten“ bezeichneten etliche Ströme als Okeanos, z.B. auch den Nil. Beim Hades stürzen der Fluß Pyriphlegethon und der Kokytos-Strom, ein Ausfluß stygischer Wasser, in des Acherons Schlünde. Diese Vorstellung ist verwandt mit dem brausenden Kessel Hwergelmir der germanischen Mythologie. Worauf gingen sie zurück?

- An der Pforte des Hades kann man die Schatten durch Vergießen von Milch, Honig, Wein, Wasser und Blut sowie durch Verstreuen von Gerste herauslocken. Man kann ihnen auch Tieropfer versprechen. Das Schattenreich ist ein trüber und trauriger Ort, die Toten führen ein freudloses "Leben", "ein sinnloses Bild entschlafener Menschen". Tendenz: Lieber ein armseliger Knecht unter Lebenden als ein König unter Toten.

- Eingang zum Hades, Totenreich: Von der Zauberin Circe (die Antike verlegte ihren Sitz auf den Monte Circeo im östlichen Mittelitalien, direkt am Meer) zum Eingang des Hades war es nur eine Tagesfahrt zu Schiff. Schilderung der Fahrt durch die Straße von Gibraltar verblüffend desinteressiert, verwaschen. Wo war der Okeanos-Fluß? Der Verdacht liegt vor, daß

der Dichter ihn je nach benutzter Vorlage unterschiedlich plazierte. Der oft erwähnte Okeanos-Fluß könnte einmal die Straße von Gibraltar selber gewesen sein, ein anderes Mal Meeresströme davor im Mittelmeer oder im Atlantik, sogar bis zu den Azoren hin oder sogar nach Amerika.

Die Sage um Atlantis kann bedeuten, daß die Antike recht gute Kenntnisse von Amerika und seinen vorgelagerten Inseln besaß. Auch der Nil wurde öfters als Okeanos- oder Okeane-Strom bezeichnet.

Odyssee und Atlantissagen

Leitideen und Schwerpunkte:

- Generell Schönheit, Jugendlichkeit, Verstandeskraft, Körperkraft, Waffenfähigkeit, rhetorische Virtuosität, Weisheit und Listenreichtum. Die Hellenen priesen den Vielklugen, Listenreichen, die Germanen den Weisen, Vielwissenden.
- List und Schlaueit des Odysseus.
- Schönheit, Tugend und Sittsamkeit seiner Frau Penelope (Einehe !).
- Die tiefe, 20 Jahre Trennung überdauernde Liebe und Treue zwischen
- Odysseus und seiner einzigen Gattin Penelope,
- Odysseus und seinem Sohn Telemachos,
- Odysseus und seinem Vater Laertes.
- Irrfahrten von Gruppen oder Einzelnen.
- Entdecker-, Pionier- und Abenteuerertum.
- Freibeuterei, Raub und Eroberung friedlicher Städte. Weitere Themen und Vorstellungen:
- Das vielverklammerte Floß, aus parallelen Baumstämmen, mit hoher Bordwand, Mast, Segel und Steuerruder.
- Schiffe (für Segeln und Rudern), viel gilt die Seetüchtigkeit von Schiff und Besatzung.
- Giftmischerei ist bekannt.
- Erz ist nicht gleich dem blinkenden Eisen, die Schneide der Axt ist aus Kupfer. Interpretationen für "aus Erz": ehern, eisern, echtes Erz, bronzen, kupfern. Vermutlich ist unter Erz am meisten Kupfer zu verstehen, unter ehern ein Gegenstand aus Bronze. Eiserne Waffen waren aber um 1200 v.Chr. bekannt.
- Als blondhaarig betont:
 - Odysseus (am Ende des 13. Gesangs),
 - Menelaos, König von Sparta (der blonde Atreide), wo Lotos wächst sowie Ried, Getreide, Weizen, Gerste und Spelt,
 - Radamanthys in Elysion (wo es weder Winter, Schnee oder Regen gibt), den elysinischen Gefilden, zu erreichen über den Ägyptos-Strom.
- Gold und Silber sind sehr begehrt.
- Robben im Mittelmeer (wo ?). Schreckensvorstellungen:
- Untier aus Meerestiefen
- Gorgonisches Haupt
- Muttermord, Beischlaf Mutter-Sohn Beispiele für den Listenreichtum:
- Troianisches Pferd,
- Kampf mit dem obersten der Kyklopen, Polyphem, Sohn des Gottes Poseidon (Blenden des einen Auges, Widder als Tarnung bei Flucht aus der Höhle, Vorgabe des Odysseus, Niemand zu heißen),
- Wachs in die Ohren beim Passieren der betörend singenden Sirenen,
- Ratschläge und Listen der Götter, besonders von Pallas Athene. Irrfahrten des Odysseus:
- Von Troia aus mit Rückenwind per Schiff nach Ismaros, der Stadt der Kikonen, die von den räubernden Achaïern zerstört wurde.
- Von dort über Maleia und Kytherai nach 9 Tagen Fahrt zu den Lotosessern (gab es in Ägypten und Cyrenaika).
- Von dort zum Land der Kyklopen mit der vorgelagerten Insel des Polyphem, einem Menschenfresser. War der mit Felstrümmern werfende Riese eine Umschreibung für einen Vulkanausbruch, etwa des Stromboli ? Siehe die Sage von dem bronzenen Riesen, der die Argonauten mit Steinbrocken bewarf (aus der Dichtung um Jason und die Argonauten auf der Suche nach dem goldenen Vlies).

- Von dort nach Aiolia, auf der König Aiolos herrschte, von Kronion zum Schaffner über die Winde gemacht,
- In 10 Tagen mit Schiff von Aiolia nach Ithaka, von dort wieder zurück nach Aiolia.
- In 6 Tagen mit Schiff von Aiolia zu den Laistrygonen, menschenfressenden Riesen.
- Mit Schiff von Laistrygonen nach Aiaie, zur Heimat der Göttin Kirke. Wird als Insel geschildert, in der Antike glaubte man ihren Sitz beim Monte Circeo an der Westküste Mittelitaliens. Kirke konnte zaubern und verwandelte die Gefährten des Odysseus in Schweine.
- In 1 Tag mit Schiff Richtung Süden von Aiaie zum Rande des tiefen Okeanos-Stroms, wo Volk und Stadt der Kimmerer sind, immer von Dunst und Grauen verhüllt. Dort leben die Völker in ewiger Nacht. Hier entstehen Probleme und Zweifel: Herodot berichtete (IV, 1) von den Kimmeriern, die von den Skythen aus ihren Wohngebieten vertrieben wurden. Diese lebten aber in Kleinasien und Südrußland (siehe Name der Halbinsel Krim im Schwarzen Meer). Üblicherweise sucht man aber die Odyssee so zu verstehen, daß seine Irrfahrten nach Westen und in den Atlantik gingen. Es kann aber sein, daß sie seine Fahrt durch die Dardanellen zum Schwarzen Meer beschreibt. Dann sind die in ewiger Nacht lebenden Völker die fernen nördlichen Völker in Nordrußland. Am Ufer des Okeanos-Stromes war der Hades. Dort befragte Odysseus die Seele (den Schatten) des Teiresias nach der Zukunft.
- Mit Schiff von Hades nach Aiaie. Dort Weissagung von 3 Gefahren:
- Betörender Gesang der Sirenen.
- Skylle auf 12 Stummelfüßen mit 6 langen Hälsen, an jedem ein Kopf mit jeweils 3 Zahnreihen.
- Charybdis, das Meer einsaugend und wieder ausstoßend. Von dort nach Thrinakia, wo die Herden des Sonnengottes Helios weiden.
- Von dort nach Schiffbruch auf zerstörtem Schiff nach 10 Tagen Treiben im Meer zur Insel Ogygia zur Nymphe Kalypso, der Tochter des Atlas.
- In 18 Tagen mit Floß Richtung Osten von Ogygia nach Insel Scheria.
- An einem halben Tag von dort auf einem schnellen Ruderboot von den Phäaken nach Ithaka gebracht.

Sagen um Atlantis und Troia (siehe auch Modul H)

Lagen den Sagen um Atlantis, Troia und Scheria dieselben Mythen und Legenden zu Grunde ? War Scheria Kreta oder Thera ?

Von der Insel der Nymphe Kalypso aus konnte man mit dem Floß binnen 20 Tagen Scheria erreichen. Kalypso war die Tochter des Atlas und ihre Insel lag ihm vermutlich auch geographisch nahe. Das Reich der Kalypso hieß auch Ogygia. Odysseus erhielt von Kalypso die Weisung, sich das Sternbild Orion links zu halten, also vermutlich immer nach Osten zu fahren. Er tat dies und sah am 18. Tag guter Fahrt die Gipfel von Scheria, dem Land der Phäaken. Die Phäaken wohnten auf Scheria, einer Insel mit mindestens einem großen Fluß, der an einer Stelle ins Meer mündete, wo die Küste mit Klippen und Felsen übersät war. Odysseus rettete sich, indem er den Fluß etwas hinaufschwamm.

Einstmals hatten die Phäaken in der Mark Hypereie nahe den Kyklopen gewohnt, wurden aber dann von einem Heros nach Scheria geführt, wo sie sich fern von den Kyklopen ansiedelten (waren sie von einem Vulkanausbruch aus ihrer Heimat vertrieben worden ?).

Es gab die Weissagung, daß einstmals die Stadt vom Gebirge bedeckt/umfaßt werden würde.

Die Phäaken hielten sich nach Meinung des Sängers für Verwandte der Götter, an den äußersten Enden der Welt lebend. Das kann aber dann kaum Kreta gewesen sein. Oder doch, aber aus der Sicht um 2000 Jahre früher, bevor der Aufstieg der Seemacht Kreta begann ?

Die Phäaken hielten sich für so fernab, daß sie meinten, keine Nachbarn zu haben. Euböa hielten sie für am meisten entfernt an den Enden der Welt. In Scheria gab es 12 Fürsten oder Könige, Alkinoos war der 13. und der Herr aller.

Auch Atlantis sollte in 12 Königreiche eingeteilt gewesen sein, und dasselbe berichtet Herodot von Alt-Ägypten.

Die Insel kannte weder Dürre noch Winter durch den günstigen Westwind. Es bestand ein Überfluß an Korn, Ölbäumen, Weinstöcken, Apfel-, Birn- und Feigenbäumen. Es gab auf ihr eine blühende Kultur, die Männer waren sehr seetüchtig, die Frauen sehr erfahren in der

Herstellung feiner Tücher. Die Brüder von Nausikaa, Weißarm, der Tochter des Königs Aki-noos, waren schön wie Götter. Die Bevölkerung liebte sportliche Wettkämpfe wie Ringkampf, Rennen, Springen, Diskuswerfen, Faustkampf. Trifft das auf das alte Kreta oder Spanien zu ?

Beschreibung nach 7. Gesang: Hölzerne Zinnen, bauchige Schiffe, Palast mit Mauern aus Erz, bedeckt mit blau-lasurnen Friesen, die goldenen Flügel der Tore hingen an silbernen Türpfosten über einer ehernen Schwelle, silberne und goldene Hunde, viele feingewirkte Tücher und Decken, Standbilder von Jünglingen trugen zur Beleuchtung Fackeln, viele Webstühle, schöne Gärten, Zither als Musikinstrument, Reigen als Tanz, warme Bäder, Ballspiele mit Tanz und Spiel der Leier kombiniert. Es ist gut möglich, daß Scheria mit Kreta oder Thera identisch oder ein Teil von Spanien war.

Die Wurzel dieses Mythos kann aber auch dieselbe Stadt und Kultur meinen, in der von der Sage von Atlantis berichtet wird. Sie kann also in Spanien gelegen haben, in Nord- oder Ostsee ... Blau-lasurne Friese findet man heute hauptsächlich in Spanien, einem Teilgebiet des einstigen atlantischen Kulturbereiches.

Unpassende Überlieferung dazu: Die Araber sollen diese Technik der Erstellung von Friesen aus etwa handgroßen blau-lasurenen Kacheln nach Spanien gebracht haben. Dort heißen sie heute Azulejos. Diese Technik wurde vielleicht in Mesopotamien entwickelt, ab 1800 v.Chr. gab es sie im Umfeld des entstehenden Babylon.

Vielleicht gelangten die Asulejos von dort direkt nach Spanien.

Der Freiheitskrieg der Hellenen gegen die Perser

Die Meder und Perser, die 539 v.Chr. Babylon erobert hatten, waren eine für die damalige Zeit kulturell sehr hochstehende Nation. Zum Erstaunen der Völker zeigten sie sich nach dem Fall Babylons als sehr milde Sieger. Für sie war das kleine Hellas mit seinen dauernden Kleinkriegen und Zänkereien untereinander nur ein kleiner Gegner, aber dennoch griffen sie Hellas über einen Zeitraum von 11 Jahren mit großem Militäraufwand an (490-479 v. Chr.).

Der erste große Angriff der Perser und Meder war 490 bei Marathon an der Ostküste Attikas. Er wurde von den Hellenen zurückgeschlagen. Während die Athener ihren Sieg durch den Ausbau ihrer Demokratie würdigten die erste Wahl der Archonten durch das Los war 487 -, bereiteten die Meder und Perser ihre nächsten Angriffe vor. Diese waren bis zum Jahr 479 beendet. Aber alle ihre Einfälle in Hellas wurden von den Hellenen zurückgeschlagen eine ungeheure Leistung für dieses kleine Volk.

- Bei Artemision an der Nordküste Euböas trafen die athenische Flotte unter Themistokles und die persische Flotte unter Xerxes I zusammen.

- Bei den Thermopylen hielten 300 Spartiaten mit ihren Hilfskräften unter Führung des Königs Leonidas das persische Landheer unter Führung von Xerxes I solange auf, bis die Athener die Verteidigung vorbereitet hatten.

- Bei Salamis trafen 1200 Schiffe der Meder und Perser gegen 300 hellenische Trieren (Dreiruderer, d.h. 3 Stockwerke für die Ruderer im Schiff).

- Bei Plataiai in Böotien trafen 300000 Perser unter Mardonios auf ein Heer von 110000 Hellenen unter der Führung des Spartanerkönigs Pausanias.

- Bei Mykale, in der Nähe von Milet, traf die Flotte der Hellenen im Jahre 479 v.Chr. auf die persische.

Die Hellenen verloren keine dieser Schlachten. Im Krieg der Perser gegen das kleine Hellas waren die Hellenen die Sieger. Mit ihrem Sieg erlangten die Hellenen wieder die Herrschaft über den Hellespont, den Bosporus und die ionischen Städte zurück. Ihr Sieg war Voraussetzung und Grundlage dafür, daß Hellas seine Kultur weiter entwickeln und an das Abendland weitergeben konnten.

Herodot (480-426 v.Chr.) schilderte den Einfall der Perser unter Xerxes um 490 v.Chr. in Hellas. Als die Perser durch die Felsenge der Thermopylen in das Innere von Attika vorstoßen wollen, melden Kundschafter dem Xerxes, daß nur wenige Verteidiger den Paß sperren. Es sind 300 Spartiaten und ihre Heloten (Waffenknechte). Die Kundschafter melden Xerxes ein unerklärliches Verhalten der Verteidiger. Xerxes läßt einen gefangenen Griechen befragen, der ihm sagt : "Du siehst hier die tapfersten Männer von Hellas. Sie schmücken sich zum Tode." Diese wenigen Verteidiger waren im offenen Kampf von dem persischen Heer

nicht zu bezwingen, aber dann führte ein griechischer Verräter das persische Heer in den Rücken der Verteidiger. In diesem Kampf fielen 298 der 300 Spartiaten, darunter auch der Spartanerkönig Leonidas. Man setzte ihnen später ein Grabmal mit dem berühmten Epigramm:

"Wanderer, kommst du nach Sparta, So verkündige dort, Du habest uns hier liegen gesehen, Wie das Gesetz es befahl."

Perikleisches Zeitalter - Peloponnesischer Krieg - Alexander der Große

Um 477 wurde der Attische Seebund gegründet. Perikles führte mit Unterbrechungen den Staat von 463 bis 431. Nach dem furchtbaren Peloponnesischen Krieg zwischen Athen und Sparta von 435 bis 403 mit Waffenstillständen und Unterbrechungen wie im Dreißigjährigen Krieg in Deutschland hatte Hellas viel von seinem Reichtum und seinen Menschen verloren. Es wurde ein leichtes Opfer von Philipp II von Makedonien und seinem Sohn Alexander, den die Nachwelt später Alexander den Großen nannte. Dieser Mann war ein Philhellene wie so viele Bewunderer von Hellas nach ihm. Er behandelte die Hellenen mit viel Nachsicht, was ihm allerdings kaum von ihnen gedankt wurde.

Alexander der Große begann seinen Feldzug gegen Persien 334 mit knapp 35000 Mann, und in phantastischen Kämpfen und Siegen bezwang er das gut organisierte und wehrhafte Riesenreich der Perser in 10 Jahren (bis 324). Er drang bis zum Indus vor und mußte dann umkehren, weil seine Soldaten nicht mehr weiter wollten. Er wandte sich daraufhin mit seinem Heer nach Ägypten, wo er als Gott verehrt wurde, und nach Mesopotamien. In Babylon starb er 323 im Alter von 33 Jahren.

Das Ganze ist höchst erstaunlich: Hellas wehrt die Angriffe einer Übermacht erfolgreich ab. Es entwickelt die Grundlagen einer höheren Zivilisation. Alexander der Große verbreitet diese Kultur über die bekannte Welt. Aber nach diesen Großtaten erfolgte allmählich der Niedergang, der schon um 150 v.Chr. in politische Unmündigkeit endete.

Die Makedonen waren keine Hellenen gewesen, aber sie waren voll Bewunderung für deren Kultur gewesen. Die Hellenen hatten genügend Freiheit, um sich in Parteihader, Klassenkampf und Bruderkriegen zu zerstreuen und sich selbst zu zerstören. So wurden sie 150 v.Chr. eine recht leichte Beute Roms.

Die Verarbeitung der großen Ereignisse in der Tragödiendichtung

Aischylos wurde 525 v.Chr. in Eleusis in Attika geboren. Er hatte mindestens 3 Geschwister, seine beiden Brüder Kynegeros und Ameinias und noch eine Schwester. Sein Vater hieß Euphorion. Alle seine Söhne kämpften 490 bei Marathon. Kynegeros fiel in diesem Kampf, als er ein Schiff der Meder angriff. Ameinias schützte seinen Bruder Aischylos vor dem Zorn der Volksversammlung, indem er dessen Wunden vorwies, die er bei Marathon erhalten hatte. Seine Schwester heiratete einen dramatischen Dichter, und aus dieser Ehe gingen Generationen von Theaterdichtern hervor.

Aischylos schrieb 70 bis 90 Dramen, von denen 7 erhalten blieben. Zu diesen gehören "Der gefesselte Prometheus" und "Die Orestie", eine Trilogie von Dramen, die für Jahrtausende als Vorbild galten, sowohl im Stoff als auch im Aufbau. Aischylos gab dem griechischen Drama seine klassische Form.

Das Drama selbst war von Thespis 534 v.Chr. in Athen als Kunstform geschaffen worden. Epicharmos schuf 485 in Syrakus die Kunstform der Komödie, deren Meister Aristophanes wurde.

468 v.Chr. war der erste Wettkampf zwischen Aischylos und Sophokles.

Auch Pindar(os) (522-442) von Theben war ein berühmter Dichter und ein Zeitgenosse des Aischylos (bis auf weiteres beziehen sich die Jahreszahlen auf die Zeit vor Christus' Geburt).
Jahr Ereignis

525 Aischylos' Geburt in Eleusis

499 schrieb Aischylos sein erstes Drama.

490 kämpften er und seine Brüder bei Marathon so tapfer, daß Athen ein Gemälde bestellte, das ihre Taten festhalten sollte.

484 gewann er bei dem dionysischen Festspiel den ersten Preis. Er gewann ihn in seinem Leben 13 mal.

468 errang er mit seiner Monumentaltragödie "Die Orestie" seinen bedeutendsten Preis. Er hatte schon viele Preise vorher gewonnen.

456 starb er in Gela auf Sizilien, als ihm ein Adler eine Schildkröte auf den Kopf hatte fallen lassen.

Die Orestie bezieht sich auf das Schicksal der letzten bekannten Tantaloskinder, bei denen die Jugend unter der hellenischen Gottheit, Apollon und Athene, den Fluch aufhebt, der in zweifacher Hinsicht auf den Tantaloskindern lastet, der Fluch der Götter über Tantalos, der den Göttern Ambrosia und Nektar stahl, und der Fluch von Myrtilos über das Geschlecht des Pelops.

Die Orestie besteht aus drei Teilen (Trilogie):

1. Agamemnon: Meldung des Sieges der Hellenen über Troia, Auftreten und Tod des Agamemnon.
2. Choephoron - Das Opfer am Grab: Das Totenopfer der Elektra, das Erscheinen ihres Bruders Orestes und seine Rache.
3. Eumeniden: Einsetzung des Areopags und Urteilssprechung durch Pallas Athene in Athen. Freisprechung des Orestes und Wandlung der Erynnyen in die Eumeniden.

Die wesentlichen Aussagen und Geschehnisse sind:

1. Die Einsetzung des institutionalisierten Rechtes über die Blutrache. Orestes mußte, dem ungeschriebenen Gesetz folgend, seine Mutter töten, aber aus dem vergossenen Blut entstanden die Blutgeister, die den Mord gesühnt haben wollten.
2. Die himmlischen, anthropomorphen und menschenfreundlichen Götter des Olymps siegen über die dunklen und meist schreckenerregenden Erdgötter. Das Aufkommen neuer, sittlich höherstehender Vorstellungen wurde anscheinend früh und regional weit umfassend verankert. Siehe hierzu den Krieg zwischen den älteren Asen und den jungen, moderneren Wanen in der germanischen Mythologie, wobei die Wanen die Burg der Asen zerbrachen.
3. Der Mensch, bisher Spielball der Schicksalsmächte, bekommt eine richtende Instanz, die selbst dem Fluch der Götter überlegen ist. Diese Entwicklung zu einer höheren, in gewissem Sinne absoluten Ethik ist eine Leistung des hellenischen Geistes. Siehe hierzu auch die Vorstellung von der heiligen Gemeinschaft.
4. Die Bande der Individuen untereinander werden entmachtet zu Gunsten der Bande des Individuums zum Staat. Auch dies ist eine freie Schöpfung des menschlichen Geistes, aber in Fortsetzung des Sippendenkens: Der Einzelne hat sich den Sippeninteressen unterzuordnen. Die frühen Indoeuropäer um 3000 v.Chr. in Südrußland und Ukraine hatten sehr wahrscheinlich starke demokratische Gemeinschaftsformen und kannten die Versammlung der Freien (germanisch: Thing), die die wichtigsten Entscheidungen fällte.

Mit diesen Thesen ebnete Aischylos der Politisierung und der Entwicklung des Staatsgedankens auf der Basis des Zusammenschlusses freier Bürger den Weg. Er tat dies in wunderbaren Bildern und Worten. Aischylos ließ auf seinen Grabstein einen Spruch setzen, in dem er lediglich seinen Stolz für die Verteidigung des Vaterlandes bei Marathon zeigte:

"Aischylos, den Athener, Euphorions Sohn, der auf Gelas Kornreichen Fluren erlag, birgt dieser mahnende Stein. Reden können vom Ruhme des Tapferen Marathons Haine, Kennt der im wallenden Haar, kennt auch der Meder ihn wohl."

Nach dem Dichter der Monumentaltragödien, Aischylos, wird hier noch Euripides angeführt, der mit Aischylos und Sophokles zu den größten Tragödiendichtern des Altertums zählte.

Euripides wurde um das Jahr 484 auf Salamis geboren, wo seine Eltern vor den heranziehenden Medern Schutz gesucht haben sollen. Seine Eltern waren recht wohlhabend. Euripides war zweimal verheiratet und hatte drei Söhne. Nach Meinung des Altertums hat er um die 80 Tragödien geschrieben, von denen 19 auch unter seinem Namen überliefert sind. Er

siegte 5-mal in den tragischen Wettkämpfen. Nach seinem Tode wurde er zum meistgelesenen hellenischen Tragiker.

Jahr Ereignis

484 Geburt des Euripides auf Salamis

455 Peliaden

438 Alkestis

431 Medea

428 Hippolytos

427 Andromache

425 Hekabe

416 Elektra

415 Troerinnen (sein größtes Werk)

413 Taurische Iphigenia

408 Orestes (Euripides lebte um diese Zeit am makedonischen Hof zu Pella)

406 Iphigenia in Aulis, Bakchen

Tod des Euripides in Pella. Sophokles leitete die vom Staat befohlene Trauerfeier im Dionysostheater.

Euripides hatte einen großen Denker als Lehrer - Anaxagoras von Klazomenai, der etwa von 500 bis 428 lebte. Anaxagoras war Schüler von Anaximenes gewesen, der seinerseits Schüler von Anaximandros (Schüler des bedeutenden Thales von Milet) gewesen war. Er war Anhänger der Ionischen Naturphilosophie, einer der höchsten Schöpfungen der Antike. Er lernte auch einige Zeit bei Prodikos, einem Sophisten. Mit Sokrates war er sehr eng befreundet. Euripides übernahm die von Aischylos und Sophokles erarbeitete Dramenform und schrieb anders als Aischylos mit starker Betonung des persönlichen Gefühlserlebnisses und unter dem Einfluß der sophistischen Aufklärung.

Protagoras von Abdera, der erste große Sophist (sophia = Weisheit), lehrte um 440 v.Chr. den Rationalismus und bewirkte damit - wie auch andere Denker - die Entfremdung vom Götterglauben, der weitgehend in der Ilias, der Odyssee und der Genealogie des Hesiod von Askra (bei Thespiai) überliefert wurde.

Hesiod war möglicherweise ein Zeitgenosse von Homer (846 bis 777 ?) und hatte eine theogonia, eine Genealogie der Götter, geschrieben, in der er den Göttern eine erhebliche Unmoral zugemessen hatte, sehr wahrscheinlich in Übereinstimmung mit älteren Vorlagen.

Dieser den Göttern angedichteten Unmoral fiel zwischen 440 und 400 der Götterglaube zum Opfer, unter der beißenden Kritik der Sophisten.

Aber auch der Peloponnesische Krieg (431-404 v.Chr.), der furchtbarste Bruderkrieg der Hellenen zwischen Athen und Sparta, hatte die Sinnvollkeit der Geschehnisse zweifelhaft werden lassen. Große und oft unersetzliche Kulturgüter wurden in den Kriegen vernichtet oder verschwanden, und sehr viele Menschen und Tiere fanden in sinnlosen Schlachten oft einen grausamen Tod, dessen Sinn nicht erkennbar war.

Somit bewirkten der Sophismus und der Peloponnesische Krieg das Aufkommen von Zweifel am Althergebrachten. Euripides erlebte diesen Krieg, "dessen Historiker Thukydides ist", fast in seiner ganzen Dauer mit. Dieser 27-jährige Bruderkrieg war und wirkte wie der Dreißigjährige Krieg von 1618 bis 1648 n.Chr. in Deutschland. 432 wurde in Athen ein Prozeß inszeniert gegen Aspasia, Pheidias und Anaxagoras, um Perikles zu treffen. Jahrzehnte später wurde ein ähnlicher Prozeß inszeniert gegen den Letzten aus dieser Gruppe: Sokrates.

Sokrates wurde nach dem Ende des Bruderkrieges (er brachte den Sieg Spartas gegen Athen) angeklagt, die Menschen vom rechten Götterglauben weggeführt zu haben, besonders die Jugend Athens. Der Prozeß gegen Sokrates und sein Tod waren 399.

Anaxagoras war wegen der Umtriebe gegen ihn und seine Freunde geflohen und in seinen Geburtsort Klazomenai in Kleinasien zurückgekehrt. Dort erhielt er die Anklageschrift aus Athen, worauf er sagte : "Die Natur hat sie (also die Athener) und mich schon längst zum Tode verurteilt." Damit zeigte Anaxagoras eine Weitsicht, die weit über die Sicht seiner Zeit hinausging, ähnlich Thales von Milet und Archimedes von Syrakus. Anaxagoras starb im Jahre 428.

Zwei Jahre nach dem Prozeß gegen die Freunde von Perikles hielten die Feinde von Perikles die Sache so weit für gediehen, daß sie eine Anklage gegen Perikles selbst erhoben (430), der sich Perikles durch seinen Tod 429 entzog.

Schon wenige Jahre danach wurden die Worte von Anaxagoras schon beinahe erfüllt. 415 v.Chr. zogen die Athener zu einem für sie verhängnisvoll ausgehenden Krieg gegen Syrakus. Die Niederlage der Athener brachte fast der halben athenischen männlichen Bevölkerung den Tod im Kampf oder wurde in die Bergwerke Siziliens geschickt. Um 411 kam eine weitere Zersplitterung Athens durch den Klassenkampf. Euripides hatte vergeblich gehofft, daß die Athener durch die erduldeten Greuel und die selber erlittenen Schicksalsschläge zur Vernunft gekommen waren. Als sie 415 zum Krieg gegen Syrakus rüsteten, führte Euripides ihnen das Stück "Die Troerinnen" auf, um ihnen die Schrecken des Krieges deutlich vor Augen zu führen - vergeblich.

Die Troerinnen

Euripides begann da, wo Homer aufhörte: Troia ist gefallen, die Mauern sind zerstört, die Stadt liegt in Asche und Trümmern, die Männer sind erschlagen. Die Frauen warten mit ihren Kindern auf ihre Verteilung auf die Sieger.

In einem kurzen Zwischenspiel beschließen die Götter die Vernichtung der hellenischen Flotte (!). Sie nehmen bei dem sophistisch geschulten Euripides die Rolle von Unheilsbringern und blindwütigen Mächten an. Aber Euripides wußte auch genau, daß er die Götter nicht leugnen durfte.

Polyxena, die schönste Tochter des troianischen Königs Priamos, wird dem Schatten des Achilles geopfert. Hekabe, die Frau des Priamos, kommt an Odysseus, Cassandra - obwohl Priesterin - an Agamemnon, Andromache an einen Sohn des Achilles, Neoptolemos.

Da die Athener gerade beabsichtigten, eine Stadt - Syrakus - zu überfallen, stellte Euripides in seinem Stück sich auf die Seite der gefallenen Stadt Troia: Odysseus ist ein Lügner und Rechtsverdrehler, Hekabe, die Königin der Phryger und Troer, wird zur göttlichen Dulderin. Cassandra weiß um ihr Schicksal und das von Agamemnon. Sie folgt ihm gern, um angesichts des vielen Sterbens selber zu sterben.

Nach Euripides drückt Odysseus durch, daß Astyanax, der kaum 2-jährige Sohn von Hektor und Andromache, sterben muß. Er wird vom Burgfried von Ilion gestürzt, der bald darauf selbst zusammenbricht, wie die Stadt ein Raub der Flammen. Der kleine zerschmetterte Leichnam des Astyanax wird in den Schild seines berühmten Vaters gebettet. Kaum kann man Hekabe am Selbstmord hindern.

"Die Troerinnen" ist ein Manifest gegen den Krieg allgemein, besonders aber gegen den beabsichtigten Krieg der Athener gegen Syrakus. Einige Auszüge:

Pallas Athene:

Ein Tor, der Mensch, der Städt' und Tempel niederreißt
Und Gräber, heil'ge Stätten Hingefahrener.
Denn wer zerstört, schafft spät'ren Untergang sich selbst.

Kassandra:

Den Krieg zu meiden, ist des Weisen Pflicht.

Hekabe:

Der du die Erde trägst und thronst doch über ihr,
Wer du auch sein magst, den wir nie ergründen, Zeus,
Ob das Gesetz des Stoffs du bist, ob Menschengestalt,
Dich ruf' ich an. Lautlose Pfade wandelst du,
Und alles Erdenwesen lenkst du nach dem Recht.
Ein Narr der Sterbliche, der, wenn's ihm wohl ergeht,
Sich sicher dünkt ! Es gleicht dem Wahnbesessenen Das Schicksal ...

Andromache (auf die Nachricht hin, daß Astyanax sterben muß):

Griechen, was mordet ihr dies Kind, das ohne Schuld ?
Tyndareos' Tochter, doch gewiß Zeus' Tochter nicht
Ja, viele Väter, mein' ich, haben dich gezeugt:

Zuerst der Geist der Rache, Haß sodann und Mord
Und Tod und was noch sonst die Erd' an Argem nährt; ...
Träff' dich der Tod ! Schnöde mit deiner Augen Glanz
Verwütest du Phrygiens hochgepries'ne Flur.

Hekabe : ...

Denn Den blinden Trieb nennt Aphrodite gern der Mensch;
Auch heißt man sie die Göttin der Verblendung ja.

Viel spätere hellenisierende Dichtung – Hellas lebt in der Dichtung weiter

Auszug aus „Das Ideal und das Leben“ von Friedrich Schiller

"Ewigklar und spiegelrein und eben
Fließt das zephyrleichte Leben
Im Olymp den Seligen dahin.
Monde wechseln und Geschlechter fließen
Ihrer Götterjugend Rosen
Blühen wandellos im ewigen Ruin.
Zwischen Sinnenglück und Seelenfrieden
Bleibt dem Menschen nur die bange Wahl,
Auf der Stirn des hohen Uraniden
Leuchtet ihr vermählter Strahl.

Wollt ihr schon auf Erden Göttern gleichen,
Frei sein in des Todes Reichen ...
Nur der Körper eignet jenen Mächten,
Die das Dunkle Schicksal flechten ...
Aber flüchtet aus der Sinne Schranken
In die Freiheit der Gedanken,
Und die Furchterscheinung ist entfloh'n,
Und der ew'ge Abgrund wird sich füllen;
Nehmt die Gottheit auf in euren Willen
Und sie steigt von ihrem Weltenthron.
Des Gesetzes strenge Fessel bindet
Nur den Sklavensinn, der dies verschmäht,
Mit des Menschen Widerstand verschwindet
Auch des Gottes Majestät."

"Tief erniedrigt zu des Feigen Knechte,
Ging zum ewigen Gefechte
Einst Alcide des Lebens schwere Bahn,
Rang mit Hydern und umarmt' den Leuen,
Stürzte sich, die Freunde zu befreien,
Lebend in des Totenschiffers Kahn.
Alle Plagen, alle Erdenlasten
Wälzt der unversöhnten Göttin List
Auf die Schultern des Verhaßten,
Bis sein Lauf geendigt ist.

Bis der Gott, des Irdischen entkleidet,
Flammend sich vom Menschen scheidet
Und des Äthers leichte Lüfte trinkt.
Froh des neuen ungewohnten Schwebens,
Fließt er aufwärts, und des Erdenlebens
Schweres Traumbild sinkt und sinkt und sinkt.
Des Olympus Harmonien umfassen
Den Verklärten in Kronions Saal,
Und die Göttin mit den Rosenwangen
Reicht ihm lächeln den Pokal."

Wiederbesiedlung Mitteleuropas nach Würm II

Es wird hier angenommen, daß die indoeuropäischen Völker sich im wesentlichen bis 5500 v. Chr. aus den Bewohnern der recht weiträumigen Gebiete nördlich des Schwarzen Meeres (Südrußland und Ukraine) entwickelt haben und von dieser Zeit an nach Westen und Südwesten u.a. wegen Dürrekatastrophen in Schüben auswanderten. Ferner kamen kulturelle und genetische Beiträge von den verbliebenen eiszeitlichen Rentierjägern und eingewanderten mesolithischen Cro Magnon-Jägern. Erst ab 5000 v.Chr. kamen Einflüsse von neolithischen Völkern aus dem Orient dazu.

Wirkungen von Eis- und Dürrezeiten: Möglicherweise sind zu den Zeiten der

- Hauptvereisungen in Nordeuropa um 47000 und 18000 v.Chr. und
- Dürrezeiten in Nordafrika

nicht nur ganze Populationen von Tieren und Pflanzen, sondern auch von Hominiden ausgestorben.

Diese Vermutung stützt sich darauf, daß es aus der Zeit des Solutreen zwischen 20000 und 17000 v.Chr. (das ist die Zeit des Höhepunktes der Würm-Eiszeit) kaum Funde in Mitteleuropa gibt, und weiterhin war die riesige Sahara nicht nur in geschichtlicher Zeit eine unfruchtbare Zone, sondern auch oft davor, wenn in Europa jeweils eine der Dutzende von Warmzeiten des Pleistozän vorlag. Das würde bedeuten, daß nicht nur die Populationen von Urmenschen und Menschen ausstarben, sondern auch ihre Mythen, Sprachen und Traditionen, sofern nicht Gruppen von ihnen der Vernichtung durch die Klimakatastrophe entgingen (vor allem durch Abwanderung).

Die ersten Gruppen der Cro Magnon-Menschen wanderten im Perigordien vor 37000 Jahren auf ihrem Zug nach Mittel- und Westeuropa in Gebiete ein, in denen der Neandertaler seit Zehntausenden von Jahren lebte, oder wo seit Jahrzehntausenden keine Hominiden mehr gelebt hatten.

Sicherlich wanderten bis 12000 v.Chr. die ersten Rentierjäger bei ihrem Zug entlang der Ränder der nordischen und alpinen Gletscher (die sich mit Unterbrechungen seit 15000 v.Chr. auf dem Rückzug befanden) in Mittel- und Nordeuropa in Gebiete ein, in denen seit dem Vorstoß der Gletscher um 22000 v.Chr. keine Menschen mehr gelebt hatten.

Es ist nun die Frage, ob Mittel- und Nordeuropa von Osteuropa her oder von Westeuropa her wieder besiedelt wurde. Wie die Kulturstufe des Solutreen in Frankreich beweist, konnten in Frankreich Menschen auch während der Hauptvereisung Europas überleben.

Die Eiszeitmalerei hatte ihren Höhepunkt um 14000 v.Chr. in Südfrankreich und Nordspanien, aber mit dem Rückzug der Gletscher verfiel diese Kultur, weil die Eiszeittiere verschwanden. In den nachfolgenden Notzeiten nahm die Menschenpopulation vermutlich sehr ab, aber die Kultur der Gravuren und Malereien des Magdalenien lebte im Azilien vor allem in Spanien ab 9000 v.Chr. wieder auf, wo sie dann ab 4000 v.Chr. allmählich in den megalithischen Kulturkreis aufgesogen wurde.

Zwischen den Pyrenäen und Corbieres gab es Schafhaltung schon um 6900 v. Chr., bald darauf auch Schweinehaltung. Töpferei ist dort für 5200 v.Chr. nachgewiesen, massenhafte Töpferware der Schnurkeramik-Kultur gab es ab 4900 v.Chr., dabei auch Keramik, deren Muster durch Aufdrücken von Muschelschalen hergestellt worden waren (siehe in Nordafrika die Capsien-Kultur etwa aus derselben Zeit).

Angeblich gab es Keramikwaren zuerst in Zentralasien, Japan und Westeuropa, und erst viel später im Nahen Osten. In den Hochtälern von Tech und Tet im Vallespir gab es um 4500 v.Chr. eine jungsteinzeitliche Besiedlung.

Der Rückzug der Menschen in die Hochtäler kann bedeuten, daß ab 5000 v.Chr. zunehmend die Menschen vor einwandernden Menschengruppen flohen. Der großen Masse der Einwanderer aus dem Osten - vermutlich zuerst Vorläufer und dann Angehörige des Kurgan-Volkes aus Südrußland - konnten die Einwohner Westeuropas kaum widerstehen.

Restvölker der Urbevölkerung Westeuropas blieben in der Einwanderungsflut der indoeuropäischen Völker aber noch bis in rezente Zeit erhalten, wie etwa die Basken in Spanien.

Man kann davon ausgehen, daß die Wiederbesiedlung Mittel- und Nordeuropas sowohl von Westen als auch von Osten her erfolgte, wobei bei der Besiedlung von Osten her weit größere Menschenpopulationen zur Verfügung standen.

Die Zugehörigkeit der Germanen und Goten zum indoeuropäischen Völkerkreis sowie die großen Kulturähnlichkeiten mit den Skythen (über die Herodot berichtet hat) legen nahe, daß die Hauptmasse der nach Mittel- und Nordeuropa einwandernden Menschen aus Osteuropa kam. Die Hügelgräber in Mitteleuropa deuten auf eine Verwandtschaft mit dem Kurgan-Volk von Südrußland hin.

Geht man davon aus, daß die Einwanderung nach Mittel- und Nordeuropa ab 5000 v.Chr. hauptsächlich von Osteuropa (Südrußland) her erfolgte, ist es kaum verwunderlich, daß so viele Eigenheiten der von Tacitus geschilderten Germanen bei den von Herodot geschilderten Skythen wiederzufinden sind: Sie gehörten denselben Volksgruppen an.

Insgesamt gesehen schien es sich in West- und Mitteleuropa ab 4500 v.Chr. geistig zu regen. Seit 4500 v.Chr. förderten die megalithischen Bauten den sozialen Zusammenhalt und die Entwicklung europäischer Völker. Viele Legenden und Mythen mit mystisch-animistischen Vorstellungen (z.B. daß manche dieser Steine "lebten" oder sich selber bewegen konnten) entstanden im Umfeld der megalithischen Bauten und haben sich bis heute bei mancher Landbevölkerung gehalten.

Nach der Atlantiserzählung von Platon gehören die Gadeirischen Lande in Südwestspanien direkt zum Kerngebiet der Kultur von Atlantis (der ersten Europäischen Union). Tartessos an der Mündung des Guadalquivier war vielleicht das antike Tarschisch. Die Phöniker gründeten Gadir (Cadiz) um 800 v.Chr., vermutlich unweit der Stelle des alten Atlantis. Dort kamen sie aber kaum mehr mit den "Atlantern" in Kontakt.

Gaius Julius Caesar hat aber in seinen Kriegen gegen die Hispanier, ebenso wie die Karthager und Römer vorher, viele Volksgruppen ausgerottet, die ehemals dem megalithischen Kulturkreis angehört hatten.

Der hellenische Gelehrte Pytheas von Massilia durchdrang die Sperre (?) der Phöniker bei Gibraltar um 500 v.Chr. und erreichte England (woher die Phöniker das Zinn holten) und Norwegen. Um diese Zeit bekam man auch Kenntnis von den megalithischen Anlagen von Stonehenge, konnte sie sich aber nicht erklären. Zu dieser Zeit war also das Megalithikum aus dem Gedächtnis der Restbevölkerungen verschwunden. Obwohl also die Mittelmeervölker die "kyklopischen" Ruinen auf vielen Mittelmeerinseln und vor allem in Kulturzentren wie Tiryns und Mykene laufend vor Augen hatten und die Sagen von Atlantis sowie die Odyssee und vermutlich viele andere von großartigen und untergegangenen Kulturen erzählten, hatten sie die Kenntnis ihrer einstmaligen Zugehörigkeit zur megalithischen Kultur vollständig vergessen und forschten nicht nach, weil sie immer die Sagen um die "Riesen" vor Augen hatten, die die kyklopischen Bauwerke einst errichtet hatten.

Germanen

(aus der Germania des Tacitus)

Die Bezeichnung Germanen kam erst um die Zeit auf, als G.J. Cäsar mit dem Krieg gegen die Völker nördlich der Donau und westlich von Gallien (etwa mit dem Rhein als Grenze) begann. Er rührt vermutlich von einem Stamm der dortigen Volksgruppen her, so wie die Bezeichnung Griechen von einem Stamm der Hellenen an der Südspitze Italiens herrührt, den Graeci. In der Bezeichnung für die Skythen kann der eigentliche Name für größere Volksgruppen enthalten sein, nämlich der der Goten (Urheimat westlich Jütland ?). Die "Germania" des Tacitus (55?-120? n.Chr.) über die Germanen:

- Nördlich der Alpen bis zur Nordsee in einer großen Anzahl von Stämmen lebend,
- hoher Wuchs, weiße Haut, rötliches Haar, blaue Augen,
- begeisterte Jäger und Krieger (mesolithischer Einfluß),
- großer Freiheitsdrang,
- in weit verstreuten Gehöften und Weilern lebend, Kultur der Hallstatt-Zeit mit vielen eisernen Waffen und Geräten, neolithische Kultur,

- häufigste Waffen waren Schild, Speer (Frame, Ger), Schwert und Dolch, aus Eisen oder (früher) Bronze,
- hohe Meinung vor Frauen, Achtung vor Frauen, ihnen wohnte etwas Heiliges, Seherisches inne, auch Achtung der Frauen als Gefährten, megalithischer Einfluß,
- von Ochsen oder Pferden gezogene Wagen wurden sehr viel benutzt,
- wichtige Entscheidungen wurden oft auf der Volksversammlung (Thing) entschieden, strenge Gerichtsbarkeit,
- es gab bei manchen Stämmen das Königtum, meistens die militärische Gefolgschaft,
- außerordentliche Sittenstrenge, Einehe, keusches Leben,
- Germanische Mythologie, Pantheon der germanischen Götteri,
- Verehrung der Götter in heiligen Hainen (nicht in Bauwerken),
- Weissagung durch:
 - Werfen mit Runen gekennzeichneter Hölzchen und anschließender Deutung nach Lage der Hölzchen und der Zeichen darauf,
 - Deutung des Verhaltens von Vögeln und Pferden,
 - Zweikampf,
 - Tieropfer für die Götter, selten Menschenopfer. Die Germanen sahen in den Frauen etwas Höheres, Heiliges, Seherisches - war das die Folge eines Frauenkultes, der ab 30000 v.Chr. in den Frauenstatuetten sichtbar wird ? Restmythen aus megalithischer Zeit im Kulturkreis der nordischen Völker:
 - In den Hügelgräbern geht der Widergänger umher, eine Art Inkarnation des Totengeistes, er hat die Kraft von 12 Männern und bekämpft Grabräuber und sonstige Eindringlinge.
 - Versteinerungen von Menschen als Strafe (?).
 - Redewendung: Herz aus Stein. Die Riesen der Mythologie waren Geschöpfe aus Lehm mit einem Herz aus Stein. Was für eine Rolle spielten Mythen, Legenden, Stammestraktionen, Urreligionen und Magievorstellungen für eine Rolle bei der Entwicklung der blond- und rot-haarigen Völker ? Wie entwickelte sich die eigenartige Vorstellung der Germanen von den lichtblonden, wunderschönen und ewigjungen Lichtalben oder Elfen, den einzigen Kindern des Weltenherrn Fimbulthurs, die außer ihm selber als einzige Wesen die Götterdämmerung unbeschadet überstehen ?

Zur Entstehung der Germanen und Goten (Gutonen) und ihrer Mythologie

Zwischen 4500 und 2000 v.Chr. wanderten verschiedene Völker aus verschiedenen Kontinenten nach Nord-, West- und Mitteleuropa ein, wobei sie Reste der Populationen der Ahrensburger Kultur von Dryas III und die einheimische Jägerpopulation vom Typ Cro Magnon überschichteten.

Die ab 5300 v.Chr. von Westfrankreich ausstrahlende megalithische Kultur erfolgte eine gewisse kulturelle Einheit, das Megalithikum mit seinem Kerngebiet Atlantis. Man kann dazu einen großen Kulturaustausch zwischen den Bandkeramikern, Trichterbecherleuten, Megalithikern, Cro Magnon-Jägern und Resten der eiszeitlichen Rentierjäger und -hirten annehmen.

Das Megalithikum war die erste Blütezeit Europas von der 2. Hälfte des Atlantikums um etwa 3500 v.Chr. bis zur ausgehenden Bronzezeit mit anschließendem Klimasturz um 1200 v.Chr. mit wechselnden Kulturzentren, vermutlich beginnend in Westfrankreich, Irland, Nordwestspanien (den Gadeirischen Landen Platons), Malta und Tassili n'Ajjer am Rande des Atlasgebirges in Nordafrika.

Die Mythologie und Religion der Germanen und Goten enthält Überlieferungen aus dem Megalithikum, auch noch aus dem vorhergehenden Mesolithikum, ist aber am meisten geformt aus dem Zusammenprall der Kulturen der einheimischen Jäger (die durchaus schon in befestigten Siedlungen und Burganlagen leben mochten) und einwandernden bandkeramischen, neolithischen Bauern (Widerhall im Streit der Asen und Wanen).

Die vielleicht bis 4000 v.Chr. weit verbreitete bis vorherrschende monotheistische Religion der Eiszeitalter (Monotheismus der Indianer Nordamerikas !) machte in vielen Regionen von da an unter dem Druck der Verschmelzung von verschiedenen Populationen eine Wandlung zum Polytheismus durch, weil die verschiedenen Populationen ihre eigene Hauptgottesfigur weiterbehielten.

So war vielleicht um 4000 v.Chr. Thor noch der einzige Gott in Nordeuropa (Thor = Tyr = Fimbul Tyr = Poseidon ?). Der Krieg der alten Asengötter gegen die jungen Wanengötter ist sicher eine weitere Erinnerung an eindringende Populationen mit eigenen religiösen Vorstellungen. Biologische und mythologische Komponenten lieferten mindestens

- eingeborene und auch stark nomadisierende Populationen mesolithischer Cro Magnon-Jäger und noch von Resten der Eiszeitvölker davor,
- ab 4500 v.Chr. einwandernde neolithische Bandkeramikern aus Donau-, Theiß- und Mittelmeergebiet,
- bis 4000 v.Chr. in Nordeuropa Populationen der Trichterbecher-Kultur,
- ab 4000 v.Chr. einwandernde nordafrikanisch-mittelmeerische Stämme,
- ab 3000 v.Chr. einwandernde Hirtenvölker (den Skythen ähnlich) aus Südrußland (Populationen der Kurgan-Völker).

Demzufolge kann man etliche Komponenten, Strukturen und Vorbilder der Mythologie der Germanen auch in Nordafrika, Mittelmeerraum, Vorderen Orient und Südrußland vermuten. Das gilt z.B. für

- die Weltesche Yggdrasil, deren Urbild vielleicht die Zeder des Libanon ist und bzw. oder mit der Vorstellung in Ägypten von der Weltsäule hoch im Norden zusammenhängt, vermutlich ist sie mit dem Lebensbaum der Achaimeniden verwandt,
- die Drachen und Lindwürmer, die sehr wahrscheinlich ihre Urbilder in den Krokodilen des Nils haben, die Drachen in der chinesischen Mythologie wohnen auf dem Meeresgrund,
- den schwarzen Feuerriesen Surtur, als Erinnerung an die schwarzen Menschen Afrikas, und den ersten aus dem Eis erstehenden Menschen, der schwarz war.

Die Phänomene der Gletscher, der riesigen Eis- und Schneemassen, gingen in die Mythologie der nordeuropäischen Völker ein. Mit dem feuerspeienden Süden in der älteren Edda sind vielleicht die Vulkane in Eifel und Auvergne gemeint, deren Ausbrüche von nördlicheren Volksstämmen um 9000 bzw. 6000 v. Chr. beobachtet werden konnten. Vielleicht sind Erinnerungen an aktive Vulkane mit ihrem unterirdischen Beben und Grollen die Ursache für die Vorstellung, daß zahlreiche Zwerge unter der Erde leben.

Die Perioden von Vergletscherung, Rückweichen des Meeres, Rückzug der Gletscher und Wiedereinbrechen des Meeres können den Hintergrund für die nordische Midgard-Vorstellung abgeben, eventuell auch für die indoeuropäische Vorstellung von den gewaltigen Strömen des Hades oder des brausenden Kessels Hwergelmir.

Die Namengebung für die germanischen Völker erfolgte um die Zeit von Gaius Julius Caesar nach einem Volksstamm, den er Germani nannte. Der Name der Gotenvölker wird gedeutet nach Gutonen, die Guten (Skythen ?). Die Kimbern in Jütland sollen in ihrem Volksnamen die Erinnerung an ihre Vorfahren vor etlichen Jahrhunderten, die Kimmerier nördlich des Schwarzen Meeres, behalten haben (das meldet Herodot von Halikarnassos).

Germanen, Goten, Kelten (in Frankreich und England mindestens) und Iberer sind einige der Populationen, in denen Komponenten megalithischer Restvölker biologisch überlebten. Im Kult der Maria (Muttergottes) hat besonders in Spanien das megalithische Traditionsmuster der Großen Göttin, der Erdmutter, überlebt bzw. neue Wurzeln gefaßt, ebenfalls ist die Queen als Königin in England ein Abbild davon aus uralter Zeit.

Die Volkstentstehung der Germanen und Goten ist stark an ihre Mythologie gekoppelt, wie das auch bei anderen Völkern oft der Fall war. Die zentralen geistigen Systeme der miteinander verschmelzenden Völker wurden im Laufe der Zeit zu einem Mythenkomplex zusammengebaut, der zwar nicht vereinheitlicht wurde und viele seiner Wurzeln erkennen läßt, wo sich aber seine Bekenner gewissermaßen als Zugehörige eines Kulturbereichs erkannten oder sich ähnlich verhielten.

Populationen, die einstmals aus derselben Population hervorgingen und immer noch sehr ähnliche zentrale geistige Systeme besitzen, können sich wegen Konkurrenzkämpfen, Erbstreitigkeiten usw. stark voneinander entfremdet oder sich sogar verfeindet haben, gehören jedoch ihrem Wesen nach noch zum selben Kulturbereich (auch wenn sie das nicht wahrhaben wollen).

Dichtung der Germanen und Goten

Mythologie und Vorstellungswelt der Germanen wurden mündlich überliefert und z.T. erst sehr spät (bis 1230 n.Chr.) schriftlich aufgezeichnet:

- Ältere Edda (Snorra-Edda)
- Snorris Königsbuch
- Heimskringla
- Völuspá („der Seherin Gesicht“, ein Lehrgedicht über Aufbau und Schicksal der Welt)
- Havamal-Dichtung („des Hohen Lied“, ein Lehr- und Sittengedicht)
- Wafthrudnismal
- Gylfaginnig
- Grimnismal
- Lokasenna
- Thrymskvida (Götterlieder der Älteren Edda)
- Thule (Island-Sagas)
- Fafnismal (isländische Sagen)
- Ura-Linda-Chronik§
- Kalevala-Epos
- Hyndluliodh.

Snorri Sturluson (1179-1241 n.Chr.) soll auf Island die Ältere Edda zusammengestellt haben. Island nahm auf Thing-Beschluß hin um 1000 n.Chr. das Christentum an.

Mythologie, Vorstellungswelt, Geschichte, Sprache und Schrift/Runen der späteren Germanen und Goten sind in zahlreichen Schriftwerken niedergelegt. Einige der bedeutendsten Gestalten der neueren Dichtung sind:

- Hermann, der Cherusker
- Ulfilas, erster gotischen Bischof
- Alarich, König der Goten
- Hildebrandt und Hadubrandt
- Walter und Hildegund im Walthari-Lied
- Geiserich, König der Vandalen
- Theoderich von Ravenna, König der Ostgoten
- Totila und Teja
- Siegfried und Gunther in „Die Not der Nibelunge“.

Diese Dichtungen oder Sagen behandeln den Einfall der Römer in Germanien ab 50 v.Chr., die Völkerwanderungszeit und die Zeit der mediterranen germanischen Reiche bis etwa 500 n.Chr., als die Franken in Mitteleuropa begannen, zur stärksten Kraft zu werden.

Die Schriften der älteren Edda geben wichtige Zeugnisse ab von einer Zeit, als die mündliche Überlieferung noch die Regel war und die Absonderlichkeit der übermittelten Information vor der kritischen Vernunft zu erheblichen Teilen verbarg. Im Schutz dieses viele Jahrtausende währenden Versteckspiels blieben Beobachtungen und Vorstellungen aus uralter Zeit erhalten, aber oft in einer Form und einem Umfeld, das die richtigen Informationen bis zur Unkenntlichkeit verdeckt. Es ist eine Kunst, die enthaltenen verborgenen Wahrheiten herauszurechnen.

Auch um 10000 v.Chr. gab es in Europa keine „Wilden“ mehr, denn sie besaßen ein geregeltes Familien- und Gemeinschaftsleben. Auch um 10000 v.Chr. gab es schon eine hinreichend gute sprachliche Kommunikation und mündliche Überlieferung.

Schon Platon zeigte mit seiner Erzählung über Atlantis, daß ihm klar war, daß schon vor seiner Zeit (400 v.Chr.) viele Generationen von Menschen und zahlreiche Völker und Reiche bestanden hatten. Von dieser Idee ist Tacitus um 80 n.Chr. völlig durchdrungen.

Nicht die menschliche Kultur und Gesellschaft beginnen um 3200 v.Chr., sondern nur bestimmte fortschrittliche Vorstellungen und Techniken, wie Schrift und Tempelbau, Anlegen von Städten und großen Grabmälern. Wie die Höhlenmalereien von Lascaux und Altamira

unumstößlich beweisen, besaßen die Menschen schon um 15000 v.Chr. viel Sinn für künstlerische Schönheit.

Die Urzeit hört mit dem Neandertaler um etwa 35000 v.Chr. auf. Dann beginnt die Ära des modernen Menschen, die von einer andauernden Kulturschöpfung begleitet ist. Wir wissen dabei noch nicht einmal, ob die Neandertaler wirklich Wilde waren (in Promiskuität lebten, ihre Kinder mindestens zeitweilig schwer mißhandelten oder gar auffraßen wie der Homo erectus von Chou-Ku-Tien 300000 Jahre früher, keine Eß- und Lebenskultur entwickelten usw.).

Viele Wissenschaftler sprachen dem Neandertaler eine niedrigere sittliche Stufe zu als etwa den Gorillas, die in geordneten Familienverbänden leben. Der Unterschied zwischen einem zivilisierten Menschen und einem „Wilden“ ist nicht durch den unterschiedlichen Stand ihrer Technik definiert, sondern durch ihre sittlich-ethischen Fähigkeiten, ihr Familienleben, ihr soziales Zusammenleben usw. Der weise Mann benötigt für seine Weisheit die Kenntnis des gegenwärtig verfügbaren Wissens, nicht das Wissen der Zukünftigen.

Wille und Fähigkeit zu Weisheit und gesittetem Zusammenleben sind entscheidend, und für viele Menschen und Gruppen konnte man das schon vor 30000 Jahren an nehmen. Das waren ja Menschen, die im wesentlichen wie wir Heutigen waren.

Die Zeit der Vorgeschichte kennt noch keine Schrift. Nach der Entwicklung der Schrift geht die Vorgeschichte in die Geschichte über. Das war bei den verschiedenen Völkern zu verschiedenen Zeiten, bei Sumer um 3000 v.Chr. und bei den Germanen um 100 n.Chr., bei den Indianern Nordamerikas noch einmal 1500 Jahre später. Dennoch aber waren auch die Indianer keine Wilden, denn sie hatten ein geordnetes Gemeinwesen, wohlklingende Sprachen, Kunst und Kultur.

Die Entstehung der Welt nach der Mythologie der Germanen

Am Anfang war Ginnungagap - der riesige, gähnende, tote, finstere und lautlose Abgrund, sonst war nichts, nicht Erde noch Meer noch der Himmel mit seinen Sternen. Da war der große und allmächtige Weltgeist, der Allvater mit dem Namen Fimbulthyr, der Starke von oben, der alles steuert und ewige Satzungen anordnet. Nach seinem Willen entstand im hohen, kalten Norden das finstere Nebelland Nif(e)lheim, das Reich des Eises, und im warmen Süden Muspelheim, das Reich des Feuers.

Der Brunnen Hwergelmir entsprang in Niflheim und von ihm gingen 12 Ströme aus, die sich mit donnerndem Rauschen in den Abgrund stürzten. Seine Fluten Eliwagar erstarrten in der Kälte Ginnungagaps zu Eis, und so schob sich ein Gletscher über den anderen, so daß sich der ungeheure Abgrund teilweise füllte - eine mögliche Erinnerung an die Eiszeit, die um 8300 v.Chr. zu Ende ging (Rentierjäger und mesolithische Jäger).

In Muspelheim, dem Reich des Feuers, stieben aus tausend Essen Feuerfunken auf und verbreiteten eine ungeheure Glut - eine mögliche Erinnerung an die Vulkane in der Eifel und der Auvergne, die zuletzt um 9000 bzw. 6000 v.Chr. aktiv waren. Die nächtlichen Feuergarben boten das Bild, das in der Mythologie entworfen ist.

Allvater hatte Surtur als Herrscher von Muspelheim eingesetzt. Er sah die Welt entstehen und in der Götterdämmerung untergehen. Die Welt wurde, weil die Feuerfunken in ihrer Glut bis nach Niflheim stoben und das ewige Eis zum Schmelzen brachten. Sie trafen auch auf die erstarrten Fluten Eliwagar und schufen den gewaltigen Reifriesen Ymir oder Örgelmir. Sie schufen auch die Kuh Audhumbla, aus deren Euter vier Milchströme flossen und von denen sich Ymir nährte.

Eines Tages erwachsen Ymir im Schlaf jeweils in einer Achselhöhle ein Sohn und eine Tochter, von denen das Geschlecht der Reif- und Frostriesen (der Hrimthursen) abstammt.

Die Kuh Audhumbla leckte an den salzigen Eisblöcken des Packeises. Die Gletscher über Land entstanden aus atmosphärischem Niederschlag und waren deshalb aus Süßwaaser. Das Packeis wurde aber direkt aus dem Meerwasser gebildet und oft von Meerwasser überspült und war deshalb salzig.

Allmählich leckte die Kuh Audhumbla aus dem Packeis einen großen, starken und schönen Mann heraus, der sich Buri nannte. Er schuf seinen Sohn Bör, der sich die Riesentochter Bestla zum Weibe nahm. Diese beiden hatten 3 Söhne:

- Wodan (Geist), er hatte noch andere Namen wie Odin oder Yggr.

- Hönir (Wille). Anderer Name: Wili.

- Loki (Weihe oder Heiligtum). Anderer Name: We.

Diese drei Söhne waren von großer Kraft und Schönheit, die Riesen dagegen aus dem Geschlecht des Ymirs waren unförmig und plump und waren den späteren Menschen feindlich gesinnt.

Ist die Sage von dem Kampf der Riesen gegen die Menschen, die sich schon bei Churritern und Hellenen findet, eine Erinnerung an die Zeit, als die Kämpfe zwischen Homo sapiens sapiens und Homo sapiens neanderthalensis herrschten (von 40000 bis 30000 v.Chr.) ? Die Sage von Riesen ist keine nordische Eigenheit, sondern war auch besonders im Mittelmeerraum verbreitet (Zyklopen !). Hier gibt es eine mögliche - mündlich tradierte Erinnerung über Jahrzehntausende - an die plumperen Gestalten der Neandertaler.

Die 3 Söhne Börs - das waren die ersten Götter nach Fimbulthyr - kämpften gegen Ymir (auch Brüller genannt) und erschlugen ihn. Aus den Wunden von Ymir floß soviel Blut, daß darin alle anderen Riesen ertranken außer dem Riesen Bergelmir und seinem Weib, die zu den Stammeltern der späteren Riesen wurden. Als sich die Blutströme verlaufen hatten, nahmen die Söhne Börs den Körper Ymirs und warfen ihn in den Abgrund zwischen Niflheim und Muspelheim, und aus ihm schufen sie die neue Welt. Aus dem Fleisch wurde die Erde geschaffen, aus dem Blut das Meer und alle Gewässer, aus den Knochen die Berge, aus den Zähnen die Steine, aus den Haaren Bäume und Sträucher, aus dem Schädel die Wölbung des Himmels und aus dem Hirn die Wolken. Aus den Augenbrauen erbauten sie einen festen Wall als Schutz gegen das Meer.

Diese Sage ist fast identisch mit der Mythologie der Churriter, in vielen Teilen auch der Hellenen, allesamt ab 3000 v.Chr. in verschiedenen Wellen eingewandert in den Mittelmeerraum, aus den Gebieten nördlich des Schwarzen Meeres herkommend.

Diese neue Welt war also eine Insel im Meer, und der erhöhte Innenteil der Insel wurde Midgard genannt und sollte die Heimat der künftigen Menschen werden. Die Riesen siedelten an der jenseitigen Küste und auf den Inseln des Nordens und Ostens (Riesenheim).

Midgard war also eine Insel im Meer, ebenso wie Atlantis oder Avalon.

Die siegreichen Söhne Börs nannten sich nun Asen oder Ansen (Säulen der Welt). Die Asen liebten das Gute, Wahre und Schöne und kämpften für die Einhaltung der heiligen Satzungen Fimbulthyr's, die Schönheit, Geist, Weisheit, Wahrheit und Sittlichkeit auf der Erde zur Geltung bringen.

Die Riesen waren aber Unholde, Schlemmer und Trunkenbolde, plump und häßlich, aber zahlreich, „riesengroß“ und sehr mächtig.

Die Söhne Börs sahen, daß ihre Welt kalt und ohne Licht war. Aus den Feuergarben Muspelheims schufen sie die Sterne. Wodan gab zwei Riesen den Auftrag, als Tag (Dag) und Nacht (Nott) in ihren von Pferden gezogenen Wagen über den Himmel zu fahren und Tag und Nacht zu bringen. Zwei Kinder der Riesen, Mani und Sol, wurden beauftragt, Mond und Sonne in ihrer Bahn über den Himmel mit ihren von Pferden gezogenen Wagen zu führen.

Den Riesen waren Sonne und Mond verhaßt, da sie Licht und Wärme gaben, und hetzten zwei grimmige Wölfe, Sköll (Stürmer) und Hati (Haß), auf Sonne und Mond. Ab und zu holen die beiden Wölfe Sonne und Mond ein und diese erleichen dann vor Angst: so entstehen Sonnen- und Mondfinsternis.

Bisher konnten sie den Wölfen immer wieder entkommen, aber am Ende der Welt, bei der Götterdämmerung, werden sie Sonne und Mond verschlingen.

Durch Licht und Wärme entstand auf Midgard eine reiche Tier- und Pflanzenwelt, es gab aber noch keine Menschen. Eines Tage gingen die Söhne Börs am Meeresstrand entlang und dort schufen sie aus einer Esche einen Mann (Ask) und aus einer Ulme oder Erle ein Weib (Embla). Dies waren die ersten Menschen, und von ihnen stammen alle Völker der Germanen ab.

Die Riesen sind die ersten Geschöpfe gewesen und hassen alles, was der Welt der Götter (Asen) oder der Menschen angehört, so auch Sonne und Mond. Es gab viele Arten von Riesen als Personifizierungen von Naturgewalten, die die Menschen bedrohten, wie undurch-

dringliche Wälder, Berge, Feuer, Sturm, Wasser, Meer, Winter und Frost. Unter ihnen gab es auch welche in Tiergestalt:

- Fenriswolf,
- Midgardschlange,
- der Drache Nidhögger mit seiner Sippe,
- Fafner, der von Siegfried erschlagen wurde und
- Hräsvelger, der Adler hoch im Norden, der mit seinen Flügelschlägen Wind und Sturm erzeugt.

Drachen und Riesenschlangen - in der Lebenswelt der Germanen und Goten gab es sie nicht, wohl aber auch in der Mythologie der Chinesen. Die Drachen in der germanischen Mythologie waren böse und gefährlich, die Drachen in der chinesischen Mythologie waren den Menschen sehr freundlich gesinnt, echte Glücksbringer (Drache heißt im Chinesischen Lu), wohnten einst auf dem Festland, und als die Menschen kamen, zogen sie auf den Meeresgrund um. Das Urbild der Drachenvorstellung? Möglicherweise kam die Kenntnis von Krokodilen durch Händler in die Gebiete von Germanien bis China, vielleicht durch einwandernde Bandkeramiker aus dem Mittelmeergebiet, vielleicht ist sie ein Relikt aus den Entstehungsgebieten des Menschen in Ostafrika, vielleicht entspringt sie einem endogen verankerten Angstmuster im Primatengehirn noch aus der Oberen Kreidezeit, als die kleinen Säugetiere im Schatten der Riesenechsen lebten ...

Nur die Asen verhindern, daß die Riesen alles Gewordene wieder zerstören. Der beste Freund und Helfer der Menschen ist Donar, der Donnerer, der mit seinem Hammer viele Riesen und ihre Steinburgen zerschmettert. Die Germanen wußten, daß in heftigen Stürmen Inseln und Teile des Festlandes vom Meer verschlungen werden können.

Der weiseste und friedlichste aller Wasserriesen war Mimer. Er besaß einen Brunnen, der unter einer Wurzel der Weltesche im Lande der Reifriesen hervorsprudelte. In diesem Brunnen war uralte Weisheit verborgen - das kennen wir ebenfalls aus der Mythologie anderer Völker, und zwar war im Heiligen Brunnen von Babylon (Altbabylonisches Reich, 1200 v.Chr.) alle Weisheit verborgen.

Der Wasserriese Mimer trank täglich aus seinem Brunnen unter der Weltesche, so daß er viele Geheimnisse der Vorzeit erfuhr, von denen selbst Wodan nichts wußte. Deshalb ging einstmals Wodan zu Mimer und verlangte, aus dem Weisheitsbrunnen trinken zu dürfen. Der Riese verlangte aber dafür ein Auge Wodans, und der gab es ihm tatsächlich. Wodan gab ein Auge für Weisheit hin. Von da an war Wodan weise, aber einäugig.

Mimer galt auch als Gott der Weltgeschichte. In sehr früher Zeit muß bei den Germanen ein Denker oder eine Priestergruppe das Gedenken an die Vergangenheit, die Vorzeit sehr stark geweckt haben und so wurde eventuell die ethnische Gruppe der Germanen geschaffen. Wissen aus uralter Zeit wurde zu einem sehr hohen Gut, und so entstand die nordische Mythologie mit ihrer Erinnerung an Ereignisse in „ältester Vorzeit“, und sie wurde getreu von Generation zu Generation weitergegeben, um die Kenntnis von der Vorzeit zu erhalten. Dieses Anliegen zu Wissen und Kunde uralter Weisheiten ist in der Völuspá gut zu erkennen.

Der mächtigste der Feuerriesen ist Surtur, der schwarze Beherrscher von Muspelheim. Dieser wird einst als Anführer aller Flammengeister die Welt verbrennen.

In dieses Surturbild ging die Kenntnis von schwarzen Menschen im Süden ein. Man erinnerte sich vielleicht auch, daß einst dunkelhäutigere Völker eindrangen und mit Feuer und Schwert wüteten. Um 3300 v.Chr. wanderten Populationen tatsächlich aus dem Mittelmeerraum in West- und Mitteleuropa ein, und die alte mythologisierte Erinnerung wurde Grundlage zur Prognose ähnlicher Erscheinungen in der Zukunft.

Zwischen den Vorstellungen vom jeweiligen Pantheon der Sumerer, Churriter, Hellenen, Römer und Germanen gibt es sehr große Ähnlichkeiten. Vermutlich gab es in der Eiszeit einen weit verbreiteten Monotheismus (Wakan Tanka, Jahwe, Thor, Fimbulthyr, Poseidon, Erke ...), der noch bis um 4000 v.Chr. anhielt und örtlich oft vorherrschend war.

Es gab aber auch den Kult um die Große Göttin (Njörd, Demeter, Gää, Ge, Erdmutter ...) schon um 20000 v.Chr. in Osteuropa, und dieser Kult wurde sicher in einer zunehmend komplexer werdenden Religion überliefert und ist auch in Form von Grabbeigaben in Meso-

potamien um 9000 v.Chr. nachweisbar, in der Religion der Hellenen und Römer als Hera bzw. Vespa bekannt.

Trafen wandernde bzw. siedelnde Populationen aufeinander, gab es in Folge oft Verschmelzungen der religiösen Vorstellungen, und so wurde aus der Religion der Großen Göttin und der Religion von Gottvater das himmlische Götterpaar - als Beispiel. Gab es bereits mehrere Götter in den Vorstellungen der Menschen, ergab sich beim Verschmelzen der Religionen fast zwangsläufig ein erweiterter Polytheismus.

Die Sumerer kannten die Vorstellung von einem unsichtbaren, primären und alles durchdringenden Weltgeist nicht, wohl aber die Hellenen (Nus). Auch schreibt Hesiod in seiner Genealogie der Götter nichts, was auf einen Nachhall der Erinnerung an die riesigen Gletscher in den Nordgebieten Europas ausgelegt werden kann - im Gegensatz zu Herodot kaum 200 Jahre später, der über die kalten Gebiete des Nordens berichtet (Hyperboräer) und auch die Kultanlage von Stonehenge (ihr Bau begann um 1900 v.Chr.).

Es können Ähnlichkeiten bei den Mythen der verschiedenen Völker unterschiedliche oder gleiche Ursachen haben. Die Sage von der Großen Flut findet man z.B. bei Sumerern, Ägyptern, Israeliten, Churritern, Hellenen, *Platon*, Germanen und bei manchen Stämmen der Indianer Mittel- und Südamerikas (s. Alexander von Humboldts Bericht über die Äquinoktialgegenden).

Leonard Woolley wies bei Ausgrabungen im alten Ur in Sumer eine Flut aus der Zeit um 4000 v.Chr. nach. In der Mythologie der Sumerer gab es einen weitläufigen Bereich über eine große Flut, Bau einer Arche zur Rettung der Menschen und Tiere. Der Held der Sage war Utnapischtim, der Name des zornigen Gottes war Enlil. Allerdings: Die Sumerer wanderten erst um 3500 v.Chr. in „Sumer“ - also Mesopotamien - von Südosten her ein, also vom Persischen Golf auf Schiffen her, und so war das eine Erinnerung der dort bereits siedelnden Menschen (Obeid-Kultur).

Die Sumerer brachten ihre Flutsagen entweder mit oder übernahmen die Flutsagen von der autochthonen Bevölkerung Mesopotamiens, der El Obeid-Kultur.

Bei den Wahabiten (den Arabern der Wüste) gibt es keine Flutsagen, also berichtete Mohammed in seinen Visionen nichts davon und somit findet man nichts davon in den Suren des Koran.

Mythen waren oft bewußt-geplante Schöpfungen von Menschen schon in grauer Vorzeit, die sich sorgsam umhörten und dann ihr Gedankengebäude erschufen, das dann für Jahrtausende tradiert werden mochte.

Bei der Mythologie der Germanen - bei der Götterdämmerung - versinkt Midgard als Welt der Menschen und Riesen im Meer. Das mag eine Erinnerung sein an die Überflutungen in den nordischen Gebieten im Zuge des Abschmelzens der Gletscher, als sich ab 10000 v.Chr. Nord- und Ostsee zu bilden begannen.

Die Flutsagen der Churriter und Hellenen mögen ebenso auf historische Ereignisse zurückgehen, und zwar auf den Meeresdurchbruch bei den Dardanellen, als sich das Schwarze Meer zu bilden begann, aus den gleichen Ursachen heraus, aus denen sich Nord- und Ostsee bildeten: Der Meeresspiegel hob sich in Folge der abschmelzenden Riesengletscher..

Die Flutsagen südamerikanischer Indianer kann eine Erinnerung an Überschwemmungen z.B. im Orinokogebiet sein.

Asen, Asinnen und Wanen

Der Hauptgott der Germanen, Fimbulthyr (ähnlich dem Nus des Anaxagoras, Wakan Tanka der Dakotas, Jahwe der Israeliten), ist allmächtig, allweise, unsterblich ..., eben ein unsichtbarer Weltgeist, zeitlich ohne Anfang und Ende, von der Götterdämmerung unberührt wie Lichtelfenheim, Schöpfer der Welt der Götter und der Menschen.

Götter wie Wodan (andere Namen: Odin, Yggr; ähnlich Enlil, Zeus, Jupiter) sind etwas prinzipiell anderes als der Gott Fimbulthyr. Wodan gehört zu den Asen und wurde zum höchsten Asen, bleibt dabei aber weit unter Fimbulthyr, dem unsterblichen Weltenherrscher. Die Asen waren je nach dem Willen Fimbulthyr dem Todesschicksal unterworfen. Wodan war immer äußerst wißbegierig und strebt vor allem nach den Quellen uralter Weisheit, um auf diese Weise Auskunft über das Ende der Welt zu erhalten. Über Wodan gibt es viele Sagen, wie

er in bestimmten Verkleidungen unter die Menschen ging und ihre Gesinnung erfahren wollte, oder wie er zu den Riesen ging, um von ihnen Weisheit zu erlernen.

Da die Göttersagen Schöpfungswerke von Menschen sind, ist es wahrscheinlich, daß die frühesten Schöpfer der Göttergestalt Wodan selber sehr viel von uralter Weisheit hielten und in diesem Sinne die Mythen erschufen. So erschufen sie Wodan als den Wißbegierigen, weil eben so auch ihr eigenes Streben war, und so wurde es zum Charakterzug der Germanen.

Im Goldenen Zeitalter der Asen spielten sie auf dem grünen Idafelde mit goldenen Würfeln und es herrschte Frieden und Glück. Die Wohnstatt der Asen war Asgard, geschmückt von einer großen, weiten Halle mit einem goldenen Dach. Das wurde die Walhalla.

Die Asen hatten charakterliche Fehler ähnlich den Menschen und wurden durch die Versuchung des Goldes schuldig. Es kam später zum Krieg mit den Wanen. Als Asen und Wanen aufeinandertrafen, warf Odin als Erster seinen Speer und so ward Mord und Krieg in der bisher friedlichen Welt.

Freya (Frigg, Fria, Fricka, Frau Holle, Hulda, Holda) ist Wodans Gemahlin, die Erste unter den Göttinnen, von hoher Schönheit an Geist und Körper. Sie hatte langes, goldfarbenedes Haar, blaue Augen und herrliche rote Wangen. Sie hielt auf große Ordnung und Sauberkeit, und trotz einer großen Dienerschaft war sie selber fleißig und legte überall Hand mit an. Sie sorgte dafür, daß der Flachs gut wuchs, ihre Lieblingspflanze, und zur Reifezeit lieferte er den Grundstoff für die vielen fleißigen Spinnerinnen in Asgard und Midgard. Sie schaute selber in den Wohnungen der Menschen, ob dort die Mädchen ihren Flachs gut versponnen hatten, und sie tadelte die Säumigen und lobte die Fleißigen. Sie prüfte auch sonst die Wohnungen der Menschen auf Ordnung und Sauberkeit. Sie segnete die fleißigen Bauern mit reicher Ernte und vollen Vorratskammern, sie segnete den Ehestand und das Familienglück mit Kindern. Die Linde war der heilige Baum der Frigg, weshalb die Bauern vor ihrer Tür eine Linde pflanzten. In ihrem Schatten sollten die Kinder spielen. Auch das Gericht der Menschen tagt unter der Linde.

Freya kleidete sich wie viele Göttinnen in lange Leinengewänder und Schleier und wurde zum Sinnbild der Weißen Frau in alten Burgen und Schlössern, die durch ihre Erscheinung auf kommendes Unglück aufmerksam macht (spuken).

Die Gottesvorstellung Freya ist direkt verwandt mit Hera bei den Hellenen und Vespa bei den Römern, und sie ist auch der Nachhall der Großen Göttin, deren Kult noch vor dem Maximum der letzten Eiszeit nachweisbar ist. Bei den Germanen galt nicht nur Wissen als hohes Gut, sondern auch das gesittete Familien- und Stammesleben. Während das Yin und Yang der Chinesen und auch anderer Völker in Fernost das Prinzip des Männlichen und Weiblichen als gegensätzlich darstellt wie hart und weich, dunkel und hell, grob und sanft, ist das bei den Germanen eine gegenseitige Erweiterung der Erfahrungswelt. Wodan will Wissen, Freya will Hausordnung.

Während in Asien und Afrika außerhalb des Kultbereichs der Großen Göttin oder der Erdmutter die Frau nichts galt und gilt, war sie bei den Germanen hoch angesehen und ihren Priesterinnen trauten sie seherische Fähigkeiten zu. In Frauen sahen die Germanen also etwas Höheres - das genau Gegenteil von dem, wie man in Fernost oder in Afrika dachte und denkt.

Freyas liebster Sohn ist der lichte Balder (Baldur), dessen durch Loki bewirkter Tod das Ende der Welt und der meisten Asen, die Götterdämmerung, anzeigt.

Donar (Thor, der Donnerer) ist nach Wodan der mächtigste und angesehenste der Asen, ein Sohn Wodans. Seine Fiktion wurde aus dem Gewitter mit Donner und Blitz abgeleitet. Er ist auch der Gott der Bauern, die er gegen die vernichtenden Naturgewalten, versinnbildlicht in den Frostriesen, schützt. Thor ist rothaarig (also nicht blond wie Freya, rothaarige Populationen gab es in Thrakien und gibt es immer noch in Irland) und von sehr kräftiger Gestalt. Er reitet zu Pferd oder benutzt einen von zwei Widdern gezogenen Wagen. Donar offenbart sich den Menschen im Gewitter. Die charakteristische Waffe Donars ist sein Hammer Miölnir, den er gegen den Feind wirft, etwa dem Riesen das Haupt zerschmettert und wieder in

die Hand Donars zurückkehrt. Vor schweren Kämpfen zieht er seinen Kraftgürtel an, der seine Kraft verdoppelt und nie erlahmen läßt.

Wie alt sind diese Ideen sind vom Hammer Mjölmir und dem Kraftgürtel.? Es gab den spät-eiszeitlichen Bumerang, der auch einstmals in Europa benutzt wurde. Der Bumerang ist eine Uraltwaffe der Menschheit, ebenso wie Faustkeile, Bolas, Schaber (retuschierte Zweiseiter) und Lanzen (die Lanzenschleuder Atlatl kam um 15000 v.Chr. auf). Der Kraftgürtel hat in seiner Fiktionsart Ähnlichkeit mit der Tarnkappe, die unsichtbar macht. Eine Genealogie von Kraftgürtel und Tarnkappe führt durch die ältesten Sagen der Menschheit und Ausgrabungen des Paläolithikums. In einer Welt der Schamanen sind Gegenstände oder Schmuckstücke ..., die große Kräfte oder Unsichtbarkeit verleihen, alltäglich. Das gehört zu den Grundkenntnissen des schamanistischen Medizinmannes. Bei archäologischen Artefakten aus dem Paläolithikum ist alles in dieser Richtung verdächtig, was man zuerst nicht als Instrument manueller Erleichterung bei der täglichen Arbeit einstufen kann: „Kommandostäbe“, alle Schmuckstücke wie Halsketten mit Perlen, Muscheln, Schnecken, Knochenstücken, Holzkugeln ...

Donar ist Midgards und Asgards Wehr. Nur vor ihm fürchtet sich Loki, der Ase, der sich dem Bösen zugewendet hat. Donar steht für Lebenskraft und Wahrheit. Der Hammer Mjölmir wurde zu einem Sinnbild des Heiligen im Leben wie das Kreuz bei den Christen. Seine Gemahlin ist die goldhaarige Sif oder Sippia, sie wurde auch Allgolden genannt. Mit ihr hat er mehrere Kinder. Der Lieblingsbaum Donars ist die Eiche. Ihm ist auch die Eberesche, der Vogelbeerbaum, geweiht. Unter den Tieren ist Donar der Braunbär geweiht, nach dem er öfters auch Björn genannt wird.

Tyr (auch Tiu oder Ziu, der Kriegsgott, ähnlich Ares und Mars) ist der Gott des Krieges und sein Zeichen ist das Schwert, weshalb sich seine Anhänger oftmals Schwertmänner nannten oder sich sonstwie in dieser Richtung bezeichneten:

- die Sachsen nach dem Wort Sachs, Sax oder Sahs für Schwert,
- die Heruler und Cherusker nach dem Wort Heru für Schwert,
- die Sweben nach dem Wort Ziu für Tyr auch Ziusmänner.

Die Rune, die Tyrs Namen bedeutete, war auch die Rune für das Schwert. Man ritzte sie in die Waffen ein. Tacitus nannte ihn Tuisto, den erdentsprossenen Gott, mit seinem Sohn Mannus, dem Stammvater der Germanen. Tyr zu Ehren veranstalteten die Germanen den Schwerttanz.

Heimdall (der Wächter bei Bifröst, der Brücke zwischen Midgard und Asgard) ist ein Sohn Wodans und des Meeres, ausgestattet mit hoher Weisheit und sehr scharfen Sinnen. Er wohnt auf Himinbiörg, dem Himmelsberg, und vom höchsten Gipfel Asgards bewacht er die Regenbogenbrücke Bifröst. Mit seinem Giallarhorn warnt er die Asen vor Gefahr.

Heimdall ist der weise Beschützer der Weltordnung, der große Freund und Beschützer der Menschen.

Er weilt oft auf der Erde und unterrichtet die Menschen in den Kunstfertigkeiten des Haushalts und praktischen Lebens.

Heimdall vereinigt in sich also das weibliche Prinzip von Kunstfertigkeit, Bildung, Hausordnung und Schutz der Familie mit dem männlichen Prinzip von Weisheit, wachen Sinnen, scharfem Verstand und Schutz des Stammes.

In der Götterdämmerung kämpft Heimdall gegen Loki, den größten Feind der Menschen, und dabei finden beide den Tod.

Loki (ähnlich dem Teufel, Diabolo, Satan) ist wie die Geschichte vom gefallenem Engel Luzifer oder dem „Geist“ in der Thora, der sich gegen Gott Jahwe erhebt. Denn einst waren es drei edle Söhne des Bør, die als reine, schuldlose Asen erschaffen wurden und selber Midgard schufen.

Allmählich aber sank Loki sittlich immer tiefer und fühlte sich immer mehr zu den Riesen hingezogen, die am liebsten Midgard und alle Asen und Menschen sofort vernichtet hätten. Die Midgardschlange, die in der Götterdämmerung von Thor als dem weiteren Beschützer der Menschen getötet wird und ihn selber noch mit ihrem Gift auch noch tötet, und der Fen-

riswolf, der in der großen Schlacht auf Wigrids weiter Ebene Odin verschlingt und selber von Odins Sohn Widar getötet wird, sind Kinder Lokis, des so gewordenen „Teufels“.

Der Schalk, Lästler und Versucher, der dem Menschen und der Menschheit Böses, am liebsten die Vernichtung wünscht - das ist am Schluß Loki, identisch mit der Gestalt des Mephistopheles in der Tragödie „Faust“ von Johann Wolfgang von Goethe.

Vielleicht entwickelte sich aus Loki deshalb die Gestalt des Teufels, als der Glaube an die nordischen Götter mit viel Blut und Gewalt in Germanien durch die christliche Lehre ersetzt wurde (siehe den 33-jährigen Krieg von Karl dem Großen gegen die im Norden Mitteleuropas lebenden „heidnischen“ Sachsen um 800 n.Chr.).

H. Kühn vertritt allerdings die These, daß sich die Gestalt des Teufels aus dem „heidnischen“ Gott Thor entwickelte, den die christliche Kirche verteufelte.

Lichtalben und Schwarzalben

Die Lichtalben oder Elfen sind eines der großen Rätsel der Mythologie, vielleicht aber so alt oder noch viel älter als Bumerang, Kraftgürtel und Tarnkappe ... Die Lichtalben überstehen neben Fimbulthyr als Einzige die Götterdämmerung ohne Schaden und sie gelten natürlich als Fimbulthyr's liebste Kinder, von hoher Schönheit in voller Jugendblüte, charakterlich rein, frei von jedem Bösen (!), mit ewigem Leben ...

In der älteren Edda kennen die Elben nur den fröhlichen Reihen im Sonnen- oder Mondlicht - Elben als konsequente Höherentwicklung der fehlerhaften Menschen zu Wesen in hoher Schönheit, charakterlichen Reinheit und ewiger Jugendblüte.

Die Lichtalben (Elfen, Elben) gehören zu den schönsten und denkwürdigsten mythologischen Schöpfungen der Menschheit . Ihre Entstehung ist rätselhaft und die Lichtalben erinnern an die himmlischen Körper der Gestorbenen bei Jesus Christus.

Den Lichtalben (Elfen) standen die Schwarzalben (Zwerge) gegenüber. Die Zwerge leben im Dunkel der Erde oder im Innern der Berge, wo sie u.a. nach Metallen suchen und herrliche Kunstwerke und Waffen herstellen. Sie sind von Jugend an häßlich und bleiben immer klein wie Menschenkinder. Sie schützen sich vor dem für sie tödlichen Sonnenlicht und vor der Sicht durch Menschen mit Hilfe von Tarnkappen (!). Sie wurden nach dem Willen der Söhne Börs aus Maden im Fleisch des toten Ymir geschaffen, denen Wodan Menschengestalt gab. Die kunstfertigen Zwerge schufen den Hammer Donars (Thors), Miölnir, den Zermalmer, den Speer Wodans, Gungnir, den Erderschütterer, das goldene Haar Sifs, der Gattin von Thor, und viele andere Wunderdinge der Götter.

Die Elben leben, tanzen und wirken im Sonnen- und Mondlicht. Über ihre Herkunft liegt keine Kunde vor. Sie sind ewig und werden den Weltenbrand über dauern. Sie sind Sinnbilder für Reinheit, Heiligkeit, Jugendlichkeit und Schönheit, vielleicht Sendboten Fimbulthyr's, Kinder des Lichts und Genien der Kunst. Anders als die Engel in der christlichen Lehre haben sie mit den Menschen nichts zu tun. Sie sind keine weiterentwickelten „Zustände“ der Menschen wie in der christlichen Lehre es viele Engel sind, u.a. auch Inkarnationen der menschlichen Seele nach dem Tode des Menschen.

Vergleich mit den Mythologien von Churritern und Hellenen

Ein Vergleich mit der Mythologie der Churritern und Hellenen zeigt, daß die Schlachten zwischen Göttern und Giganten (Titanen), dem Sieg der Götter und der Formung der „Welt“ aus dem erschlagenen Titanenfürsten um 2000 v.Chr. im Mittelmeerraum nachweisbar werden. Die Sumerer, Ägypter und Babylonier kannten diese Titanen und Titanenschlachten nicht. Man findet sie zum ersten Mal bei den Churritern, von denen die Hellenen viel übernahmen.

Die Mythen sind nicht homogen und auf einmal entworfen: Kulturschöpfungen gab es nicht erst um 5000 v.Chr., sondern schon um 30000 v.Chr., was durch die Venusstatuetten leicht bewiesen werden kann. So ist die Zeit der Religions- und Kulturschöpfer schon auf die Zeit vor Auftreten des Homo sapiens anzusetzen, also auf die Zeit des Homo erectus.

Wenn man die Mythologie eines Volkes studiert, muß man bereit sein, zu den ältesten Quellen vorzustoßen und zu ermitteln, wie die frühesten Vorstellungen entstanden sind. Man muß sich also gründlich überlegen, was etwa ab 250000 v.Chr. an Phänomenen auftraten, die Anlaß gaben zu den Vorstellungen von

- Kraftgürtel, Tarnkappe

- Zwergen und Riesen,
- Suche nach Weisheit und Wahrheit,
- Kunstfertigkeit, Redegewandtheit,
- List und Klugheit,
- Waffentechnik, Kunstfertigkeit in Herstellung und Gebrauch von Waffen,
- Schönheit und Sauberkeit,
- dem brausenden Kessel Hwergelmir und den 12 Strömen,
- dem riesigen, toten, lautlosen Abgrund,
- den entstehenden riesigen Eismassen,
- den Feuerausbrüchen im Süden in Muspelheim ...

Ab 35000 v.Chr. waren die Menschen für etwa 15000 Jahre viel intelligenter als die Menschen der Neuzeit. Vergleich der Gehirngrößen: Paläolithiker und Neandertaler: Gehirnvolumen 1500 bis 1700 ccm. Mensch der Neuzeit: 1450 ccm.

Man kann sich in die Gedankengänge der früheren Kulturschöpfer versetzen. Aber bei einem Zeitraum von über 30000 Jahren arbeiten mehr als 1000 Generationen an den entstehenden Mythologien. → Konsistenz sollte man bei Legenden, Mythen, Gottesvorstellungen ... kaum verlangen.

Bei einem Entwicklungsprozeß über Tausende von Generationen gab es viele verschiedene Versionen der Mythologien je nach Region und Epoche. Es lag oft der Fall vor, daß Völker zuerst Traditionsbereiche „waren“, die sich dann allmählich über eigene Sprache und Kultur gegen andere abschirmten und dann erst dadurch genetische Besonderheiten entwickelten, die nun auch äußerlich ihre Volkszugehörigkeit kenntlich machten. So führte zwar kaum der Weg vom Dryopithecinen zum Homo erectus, aber sicher vom Homo erectus zu „Frau Holle“.

→ Entwickler bestimmter Kulturschöpfungen wurden zu Gründern bestimmter ethnischer Gruppen.

Auch die Mythologie der Germanen ist keine Schöpfung eines Volkes an sich, sondern eine Schöpfung weniger Menschen, genauso wie die Thora der Israeliten nur von wenigen Priestern verfaßt wurde und nicht vom jüdischen Volk als Ganzem.

Erst durch diese Mythenkomplexe wurden die einzelnen Völker geschaffen.

Weltesche, Nornen und Hel

In der Vorstellung der Germanen gab es eine Art von Lebensbaum, der ein Maß für die Lebensfähigkeit der Menschheit und der „Welt“ war. Das war ein riesiger Baum mit den Namen Weltesche oder Yggdrasil (Yggr: Name für Wodan, drasil heißt Träger).

Yggdrasil hatte 3 Wurzeln, und jeweils eine

- in Niflheim, dem Land der Kälte und des Nebels, an dieser Wurzel nagt der grimmige Drache Nidhögg, unter dieser Wurzel liegt das Schattenland, das Reich der Hel, wohin die Toten kommen, die nicht im Kampf fielen,
- im Land der Frostriesen (Riesenheim), unter ihr ist Mimirs Brunnen, und
- in Midgard, wo die Menschen wohnen,

und auch unter dieser Wurzel ist ein Brunnen, der Nornen- oder Urdsbrunnen.

Der Stamm des Baumes ragte von der Erde bis zum Himmel und seine Krone breitete sich über Asgard, dem Sitz der Asen, aus.

In dem Blätterwald der Krone weidete die Ziege Heidrun, die den Met für die Asen und gefallenen Helden (Einherier) in der Walhalla lieferte. Ganz oben in der Krone nistete ein Adler, der in Streit mit Nidhögg lag. Das Eichhörnchen Rattertesker überbrachte ihnen ihre gegenseitigen Drohungen und Schmähungen.

Bei der Urdsquelle steht eine Felsenhalle, in der die 3 Nornen wohnen:

- Sund (auch Urd oder Wurt, bedeutet das Wort). Sie ist die Norne der Vergangenheit.
- Werdandi (bedeutet das Werdende). Sie ist mild und weise und verwirklicht den Ausspruch Urds.
- Skuld, die Norne der Zukunft, spricht das Todesurteil über den Menschen. Sie ist erbarungslos und ihr Herz aus Stein.

Die Schicksalssprüche der drei Nornen sind oft gegenläufig, ihr Schicksalsspruch über den Menschen nach seiner Geburt ist nicht einhellig.

Die Nornen beraten oft die Asen, die deswegen zu ihnen kommen. Auch besprengen sie die Weltesche mit Wasser aus dem Brunnen Urd, das eine lebenserhaltende, verjüngende Wirkung hat. Urd ist der Jungbrunnen der Sagen.

Hel ist die Herrscherin des Totenreiches, das unter der Wurzel der Weltesche in Niflheim liegt. Dort entspringt auch der rauschende Kessel Hwergelmir, der der Ursprung alles Lebens und Seins ist: Hier entsteht alles und hierhin kehrt alles wieder zurück.

Das Reich Helheim liegt hinter dem Reich der Zwerge, Schwarzalphenheim, und ist von ihm durch den Totenfluß Slidur getrennt, über den die Giöllbrücke führt. Hier werden die Taten der Verstorbenen von der Jungfrau Modguder (Seelenkampf) gewogen. Ist der Tote in Helheim angekommen, wird er nach seinen Taten belohnt oder bestraft. Die ganz Bösen werden dem Drachen Nidhögg und seiner Sippe übergeben. Einstmals werden sich die Pforten Helheims wieder öffnen und alle Leiden haben ein Ende.

In der Lehre des Zarathustra gibt es die Brücke vom Reich der Lebenden zum Reich der Toten, und ebenso der Koran kennt diese Brücke.

Die unheilvollsten Riesen

Die Midgardschlange (Jörmungander) ist eine abscheuliche Kreatur Lokis, in Riesenheim aufgezogen, von Wodan entdeckt und ins Weltmeer geschleudert, wo sie aber nicht starb, sondern immer größer wurde. Sie verursacht mit ihrem peitschenden Schwanz die Stürme des Meeres. Von den Riesen ist sie Asen und Menschen am feindlichsten gesinnt. Am Ende der Welt wird sie gegen diese schrecklich wüten, aber in der letzten großen Schlacht auf Wigrids Ebene wird ihr Donar mit seinem Hammer das Haupt zerschmettern.

Der Fenriswolf (Fenrir) ist ein Bruder der Midgardschlange und wie sie von riesiger Größe. Die Asen banden ihn unter Aufbietung aller Kraft, wobei der Kriegsgott Tyr einen Arm verlor. Am Ende der Welt wird er seine Bande zerreißen und mit allen Unholden gegen Asen und Menschen kämpfen.

Die neuen Göttergestalten der Wanen

Der Name ist verwandt mit wöhnen und Wonne. Die Asen waren die Schöpfer und Bewahrer der Welt der Menschen, die Wanen gaben ihnen das Lebenswerte, Frieden, Milde, Freundlichkeit, Schönheit, Liebe, das Erwachen der Natur im Frühling und ähnliche Werte. Die Asen waren Götter des Kampfes, die Wanen Götter der höheren Empfindungen und Regungen im Menschen. Ihr Reich war Wanaheim. Das Oberhaupt der Wanen war der schöne, gütige Meeres- und Wagengott Niörd und seine Gemahlin war die heilige Erdmutter Nerthus (die Große Göttin der Megalithiker). Ihre Kinder waren Freyr und Freyja. Freyr war der Gott der schönen Jahreszeit, der Gott der Fruchtbarkeit und der Freude. Seine Wohnung war Alfheim und lag bei den Lichtelben (!). Freyja wurde zu einer ganz überragenden Gottheit der Schönheit, Ordnung und Sorgfalt im Haushalt, des häuslichen Friedens und Glücks, der Sittsamkeit und des Friedens, die Göttin für Reiz und Anmut, Zärtlichkeit und Milde, Schönheit und Liebe. Zwischen den alten Asen und den neuen Wanen kam es zum Kampf, bei dem der Burgwall der Asen gebrochen wurde. Nach dem Kampf wurden Geiseln ausgetauscht, und Wodan gab den Wanen seinen Bruder Hönir, und die Wanen Niörd mit seinen Kindern Freyr und Freyja. Im Kampf der Asen und Wanen vermutet man eine mythologische Erinnerung an die Kämpfe zwischen eingeborenen megalithischen und eindringenden bandkeramischen Völkern oder an ähnliche Ereignisse. Es muß im Menschen eine Ahnung davon vorliegen, daß die schöneren und höheren Regungen des Geistes mit der Kindlichkeit und Jugendlichkeit verbunden sind. Der Erlösungsgedanke der Juden mit dem Lamm Gottes beruht darauf wie auch hier das Eindringen von Schönheit, Liebe, Milde und zarteren Regungen in die Welt der alten Kampfsgötter. Allerdings vermochten die Wanen ebenfalls zu kämpfen, denn sie brachen Asgard. Vor allem ist die Vorstellung der Elfen als Inkarnation von Jugendlichkeit, Schönheit und Unberührtheit von Wehen und Wirren der „Welt“ faszinierend.

Wesentliche mythologische Vorstellungen der Germanen

Die 9 Welten oder Heime der Germanen

- Niflheim, das Land der Kälte und des Nebels im Norden,

I-50

- Muspelheim, das Land des Feuers und der Feuergarben im Süden,
- Midgard, die von den Asen geschaffene Welt der Menschen,
- Lichtelfenheim, die Welt der ewigjungen und schönen Elfen, über Midgard,
- Asgard, die Welt der Asen, über allem, darinnen ist Walhalla, wo die Asen und Einherier ihre Tage verbringen mit den bedeutendsten Göttern Wodan, Donar, Tyr, Balder, Niörd, Freyr, Widar, Heimdall (Wächter von Asgard), Frigg, Freyja und Loki, dem zum Bösen übergegangenem Asen, in einem Hof von Gladsheim (Glanzheim), dem prächtigen Haus von Wodan, wo die 12 goldenen Richterstühle der Asen stehen,
- Schwarzelbenheim, die Welt der kunstfertigen Zwerge, unter Midgard,
- Helheim, das Totenreich, tiefer als Schwarzelbenheim, an dieses angrenzend, in Richtung Niflheim liegend und in der Nähe des brausenden Kessels Hwergelmir, aus dem alles Sein und Leben entstand,
- Riesenheim (Jötunheim) im Nordosten der Menschen, sowohl auf Midgard als auch auf Inseln,
- Wanenheim, das Reich der schönen und neuen Götter, im Südwesten der Menschen, vielleicht noch auf Midgard oder davor.

Bifröst, der Regenbogen:

Als die Asen Asgard erbauten, schufen sie eine Brücke, über die sie von Midgard nach Asgard reiten konnten, den Regenbogen. Auf dieser Brücke reiten auch die gefallenen Helden unter Führung der Walküren nach Asgard. Das Rote beim Regenbogen ist glühendes Feuer zum Schutz gegen die Riesen, die sonst über Bifröst Asgard stürmen würden. Am Ende der Welt wird auch Bifröst zerbrechen. Walküren, Schenk mädchen, Schildjungfrauen: Freyja führt in Walhalla das Schenkamt für Asen und Einherier, sie ist die Königin der Walküren, die beim Festen in der Walhalla Schenk mädchen sind und im Kampf auf Midgard Schildjungfrauen, die die Krieger auf schnellen Pferden zur Schlacht führen und die gefallenen Helden zu Pferd zur Walhalla bringen, wo sie wieder zum Leben erwachen. Die Walküren können sich in Schwäne verwandeln oder ein Schwanenfedergewand anlegen, wodurch sie noch schneller durch die Lüfte fliegen. Namen von Walküren: Hilde, Fulla, Brunhild. Der sich zum Bösen wandelnde Gott Loki (s.o.): Einstmals war er ein „normaler“ Sohn des Bør wie Wodan, dann wandelte er sich allmählich in der Mythologie zum Symbol des Bösen, eine Parallele zum jüdischen Glauben, wo sich über die Jahrhunderte die Vorstellung vom gefallenen Engel Luzifer zum Teufel entwickelte, der den Menschen Übles und die Menschheit verderben will.

Götterdämmerung - das Ende der alten, schuldig gewordenen Welt

Die Schöpfung und Vernichtung der Welt sind ganz fundamentale Vorstellungen, die in vielen Religionen und Mythen einen bestimmenden Platz haben. Die Götterdämmerung der Germanen war eine bestimmte Vorstellung über das Ende der Welt, die sich durch ihre elementare Gewalt auszeichnete. Die Götterdämmerung verleiht der germanischen Mythologie etwas furchtbar Seherisches, denn vom astrophysikalischen Standpunkt sahen sie richtig, wenn man ihre Vorstellungen entpersonifiziert: Nicht der Feuergott wird einst die bewohnte Welt oder ihre Reste verschlingen, sondern die Sonne im Riesenstadium, wobei die feurige Lohe die äußeren Schichten der Erde zum Schmelzen bringt und Ozeane aus flüssigem Gestein für 2 Milliarden Jahre das Bild der Erde bestimmen. Und danach wird das ganze Sonnensystem in Kälte und Nacht zurückfallen, wenn die Sonne zum Weißen Zwerg zusammenschrumpft und von der Erde aus mit bloßem Auge fast nicht mehr sichtbar sein wird. Die Götterdämmerung ist das Vorhersehen der Wandlung der physikalischen Gegebenheiten im Sonnensystem. Prinzipiell ist es Aufgabe von vernunftbegabten Wesen, dafür Sorge zu tragen, daß Leben und Kultur auf ewig bewahrt werden - wie das auch immer geleistet werden mag. Im Goldenen Zeitalter der Asen bestimmten sie das Schicksal. Sie lebten in Unschuld, Sorglosigkeit und Frieden, und sie spielten auf dem grünen Idafelde wie Kinder mit goldenen Würfeln. Es gab keinen Krieg und keinen Kampf. Das Gold verblendete die Asen, und es kam der Krieg zwischen Asen und Wanen. Da die goldenen Gesetzestafeln Fimbulthyr's verlorengingen, schickte der All vater die drei Nornen, von jetzt an durch Schicksalslose das Geschick der Menschen, der Götter und der Welt zu bestimmen (diese

Zeit der Asen setzt man oftmals mit der megalithischen Epoche (= Epoche von Atlantis) gleich). Wodan will Gewißheit und bittet Mimir um einen Trunk aus seinem Weisheitsbrunnen und gibt ein Auge dafür. Die Wahrheit über das Schicksal der Götter erfährt er: „Jede Schuld heischt Sühne, und der Sohne Sold ist der Tod.“ Der Tod der Welt schickt seine Boten voraus. Den Göttern fällt auf, daß das Laub der Weltesche vergilbt, denn Iduna, die Immergrüne, ist ins Reich der Hel hinabgefahren. Den Zwergen schwindet die Lebenskraft. In Mimirs Quelle versiegt die Weisheit. Nebel senkt sich auf Midgard. Die Wölfe kommen Sonne und Mond näher. Balder, ein Sohn von Wodan und Frigg, stirbt durch einen Pfeil aus Mistelholz. Die Sonne verliert ihren Glanz. Die Farben der Blumen verbleichen. Das Gras welkt. Die Vogelstimmen verstummen. Balder war das Sinnbild für alles Hohe und Heilige, und nach seiner Einkehr in Helheim war die Welt der Asen grau geworden und die Menschen verloren al le Moral. Zwischen den Völkern der Menschen entbrannten furchtbare Kriege an allen Orten (Parallele zu Platons Atlantisbericht mit den Kriegen zwischen megalithischen und mittelmeerischen Völkern von den Säulen des Herakles bis nach Tyrrienien). Die Sonne und die Sterne verbleichen, und auf Midgard senkt sich der Fimbulwinter, nach dem kein Sommer mehr kommen wird. Midgard versinkt in Schnee und Eis, die Tiere und Menschen sterben vor Hunger. Den Morgen des letzten Tages der Welt kündigt das Krähen der Hähne in Riesenheim und Helheim, und die Götter wissen, daß das Ende der Welt nahe ist und sie rüsten sich zum letzten Kampf.

Die Midgardschlange peitscht das Meer und bricht den Wall zwischen Midgard und dem Meer. Der Fenriswolf und Loki zerbrechen ihre Fesseln, und der Höllenhund Garm gesellt sich zu Fenrir.

Von Osten her kommt das riesige Schiff Nagelfar mit allen Frostriesen, die Asgard erstürmen und die Götter vernichten wollen.

Von Norden her kommt ein anderes riesiges Schiff gegen Midgard gefahren, mit Loki als Steuermann und allen Unholden aus Hels Reich, auch mit Fenrir und der Midgardschlange.

Von Süden her stürmt der schwarze Feuerriese Surtur mit seiner Schar auf feurigen Rossen heran. Bei Bifröst sammeln sie sich zum Kampf, und Heimdall hebt das Giallarhorn und sein Klang warnt die Götter und ruft sie zum Kampf. Die Asen, Walküren und Einherier eilen zu Wigrids weiter Ebene. Dort treffen sie auf das Heer der Riesen und Unholde.

Donar tötet die Midgardschlange, stirbt aber selber auch durch ihr Gift. Der Feuerriese Surtur tötet den lichten Freyr, die Geisel aus dem Göttergeschlecht der Wanen. Heimdall und Loki bringen sich gegenseitig tödliche Wunden bei. Der Wächter und Freund der Menschen tötet ihren schlimmsten Feind. Der Höllenhund Garm springt dem Kriegsgott Tyr an die Kehle und reißt ihn nieder, aber der Sterbende tötet noch Garm mit seinem Speer. Der Fenriswolf sucht Wodan und verschlingt ihn, will auch seinen Sohn Widar töten, aber dieser reißt ihm den Rachen bis zum Himmel auf und tötet ihn. Alle Riesen und Unholde werden vernichtet, ebenso aber auch die riesige Schar der Einherier.

Den Kampf überleben nur Widar, der junge Wali, Balders Rächer, und Donars Söhne Mut und Macht. Sie haben Donars Hammer gefunden und halten ihn in Händen.

Surtur und seine Scharen haben Asgard, Walhalla, alle Hallen und Höfe der Götter, Midgard, Riesenheim und die Weltesche Yggdrasil entzündet. Überall schlägt die feurige Lohe zum Himmel. Die Wölfe Sköll und Hati verschlingen Sonne und Mond.

Die ausgebrannte Erde versinkt im siedenden Meer. Helheim ist zerstört und alles Böse vernichtet, alle Schuld der Götter und Menschen ist gesühnt. Der Brunnen Urd ist versiegt und die Nornen sind tot. Schwarzalfenheim ist vernichtet und die Zwerge gibt es nicht mehr.

Nur Lichtelfenheim und die seligen, schönen Kinder Fimbulthys, die Elfen, haben die Götterdämmerung ohne Schaden überlebt - wie Fimbulthyr selber. Allvater Fimbulthyr erschafft nun eine neue, schönere, reinere, schuldlose und ewige Welt.

Eine neue, schönere Sonne steigt am Himmel auf und Mond und Sterne leuchten in verjüngter und erhöhter Pracht. Aus dem Meer taucht eine neue, sich begrünende Erde auf. Aus Mimirs Holz entstehen zwei neue Menschen, Lif (Leben) und Lifthrasir (Lebenskraft).

Die Schuld der Menschen ist gesühnt, ihre Äcker besäen sich von selbst und werden fortan nicht mehr von den Frostriesen mit Vernichtung bedroht. Von Lif und Lifthrasir stammt die neue Menschheit ab, der ewiges Leben ohne Kampf und Streit gegeben ist.

In Asgard ist ein neues Götterheim entstanden. Auf Gimles Höhen erhebt sich ein neues, strahlenderes Walhalla, wohin die guten Menschen kommen, wenn sie den Lauf ihres Lebens beendet haben.

Auf dem paradiesischen Idafelde ergehen sich in Frieden und holder Glückseligkeit die vier überlebenden, schuldlosen unsterblichen Götter, und im Grase finden sie die goldenen Gesetzestafeln wieder, auf denen Fimbulthyr in heiligen Runen seinen Willen kundtat und die den Asen einst verlorengingen, als sie schuldig wurden (Parallele zu Atlantisbericht).

Die Schicksalsmacht der Nornen ist vorbei. Die Asen haben nun das Schicksal selber wieder in der Hand. Einst entriß Allvater den sündigen Asen die Schicksalskraft und legte sie in die Hände der 3 Nornen. Aber Schuld und Leid sind nun für immer dahin, und die Asen kennen nun wieder den Willen Allvaters, der auf den goldenen Gesetzestafeln dargelegt ist.

Völuspa (der Seherin Gesicht)

Diese alten Lieder sind nur Bruchstücke aus früheren Zeiten, und wenn sie damals vorgelesen wurden, wurde vorausgesetzt, daß der Hörer das ganze Umfeld der Mythologie schon kannte. Wir rätseln heute um Weltenbaum und Weltsäule, Weltesche und Volute (= Weltsäule im Norden, die den Himmel trägt). Vor Jahrtausenden waren sie „Grundelemente der Allgemeinbildung“. In der vorliegenden Völuspa-Version ist Yggdrasil ein heiliger Baum, dessen Äste Welten sind, von denen die Seherin 9 Welten kennt (s.o.). Hier sei an die Uralt-symbole erinnert, die man finden kann auf Elfenbeinplättchen in Osteuropa aus der Zeit um 20000 v.Chr. (Spiralen und Doppelspiralen), in Westeuropa „Hüttenzeichen“ (Höhle von Lascaux um 14500 v.Chr.) und in vielen Teilen Europas Sonnensymbole, Kreuzsymbole, Räder usw. aus der megalithischen Epoche (5500-1200 v.Chr.):

Gibt es bei ihnen Vorläufer für die „9 Welten“? Es ist möglich, daß die ersten Vorbilder dafür auf Felswänden im Tassili n'Ajjer (kreuzförmiges Muster) und England (Hakenkreuzstein) zu finden sind.

Die Völuspa streift zu Beginn Fragen zum Weltenbau und bringt eine Erinnerung an „früheste Zeiten“, im Sinne von Weltmodell und Weltentwicklung, ähnlich wie die 5 Bücher Mose (Pentateuch, Thora).

Die vorliegende Völuspa-Version ist ab 350 n.Chr. fixiert worden, als der Begriff vom „Reich der Goten“ erst einen Sinn erhalten hatte. Das Reich der Ostgoten war z.B. von 350 bis 375 n.Chr. nördlich des Schwarzen Meeres zwischen Dnjepr und Dnestr, das von den Hunnen zerstört wurde.

Die Völuspa (der Seherin Gesicht) ist ein Teil der Älteren Edda

Allen Edeln gebiet' ich Andacht,
Hohen und Niedern von Heimdalls Geschlecht;
Ich will Walvaters Wirken künden,
Die ältesten Sagen, der ich mich entsinne.

Weiß von Riesen, weiland gebor'nen,
Die mich vor Zeiten erzogen haben.
Neun Welten kenn' ich, neun Äste weiß ich,
Den starken Stamm im Staub der Erde.

Einst war das Alter, da Ymir lebte:
Da war nicht Sand nicht See, nicht salz'ge Wellen,
Nicht Erde fand sich noch Überhimmel,
Gähnender Abgrund und Gras nirgend.

Bis Bors Söhne den Boden erhuben,
Sie, die das mächtige Midgard schufen.
Die Sonne von Süden schien auf die Felsen,
Und dem Grund entgrünte grüner Lauch.

Die Sonne von Süden, des Mondes Gesellin,
Hielt mit der rechten Hand den Rand des Himmels;
Sonne wußte nicht, wo sie Sitz hätte,
Mond wußte nicht, was er Macht hätte,

Die Sterne wußten nicht, wo sie Stätte hätten.

Da gingen die Berater zu den Richtersthühlen,
Hochheil'ge Götter, und hielten Rat.
Der Nacht und dem Neumond gaben sie Namen,
Hießen Morgen und Mitte des Tags,
Zwielicht und Abend, die Zeiten zu messen.
Die Asen einten sich auf dem Idafelde,
Hof und Heiligtum hoch zu zimmern;

...

Gingen da Dreie aus dieser Versammlung,
Mächtige, milde Asen zumal,
Fanden am Ufer unmächtig
Ask und Embla und ohne Besinnung.
Besaßen nicht Atem, und Seele noch nicht,
Nicht Lebenswärme, nicht lichte Farbe.
Atem gab Odin, Hönir gab Seele,
Leben gab Lodur und lichte Farbe.

Eine Esche weiß ich, heißt Yggdrasil,
Den hohen Baum netzt weißer Nebel;
Davon kommt der Tau, der in die Täler fällt.
Immergrün steht er über Urds Brunnen.
Davon kommen Frauen, vielwissende,
Drei aus dem Saal dort unter dem Wipfel.
Urd heißt die eine, die andere Werdandi:
Sie schnitten Stäbe; Skuld hieß die dritte.
Sie legten Lose, das Leben bestimmten sie
Den Geschlechtern der Menschen, das Schicksal verkündend.

Ich sah Walküren weither kommen,
Bereit zu reiten zum Reich der Goten.

...

Viel weiß die Weise, sieht weit voraus
Der Welt Untergang, der Asen Fall.

...

Alle Wesen müssen die Weltstatt räumen.
Schwarz wird die Sonne, die Erde sinkt ins Meer,
Vom Himmel schwinden die heitern Sterne.
Rauch und Feuer rasen umher,
Die heiße Lohe beleckt den Himmel.

Da seh' ich auftauchen zum andernmale
Aus dem Wasser die Erde und wieder grünen.
Die Fluten fallen, darüber fliegt der Aar,
Der auf dem Felsen nach Fischen weidet.

Die Asen einen sich auf dem Idafelde,
Über den Weltumspanner zu sprechen, den großen.
Uralter Sprüche sind sie da eingedenk,
Von Fimbulthyr gefund'ner Runen.
Da werden sich wieder die wundersamen
Goldenen Tafeln im Grase finden,
Die in Urzeiten die Asen hatten.

Da werden unbesät die Äcker tragen,
Alles Böse bessert sich, Baldr kehrt wieder.
In Heervaters Himmel wohnen Hödr und Baldr,
In der Walgötter Halle. Wißt Ihr noch mehr ?

...

Einen Saal seh' ich heller als die Sonne,
Mit Gold bedeckt auf Gimles Höh'n:
Da werden bewährte Leute wohnen
Und ohne Ende der Ehren genießen.

Da reitet der Mächtige zum Rat der Götter,
Der Starke von Oben, der alles steuert,
Den Streit entscheidet er, schlichtet Zwiste,
Und ordnet ewige Satzungen an.

...

Nun kommt der dunkle Drache geflogen,
... - und wieder senkt er sich.

Es ist zu bedenken, daß die Christianisierung von ganz Germanien erst sehr spät abgeschlossen war. Noch 980 n.Chr. lebten in Haithabu Wikinger ihrem alten normannischen Glauben (heute Haddeby bei Schleswig). Die Goten (Gutonen = Skythen ?) hatten nach ihrem Zug nach Süden Wohngebiete nördlich vom Schwarzen Meer in Besitz genommen, aus denen sie von den Hunnen ab 270 n.Chr. vertrieben wurden.

Die Übersetzung der Bibel in die gotische Sprache (Ulfilas-Bibel) legt nahe, daß das gotische Alphabet um 150 n.Chr. entwickelt wurde. Das germanische Runenalphabet ist etliche Jahrhunderte älter. Es soll aus dem etruskisch alpinen Alphabet entwickelt worden sein, was aber gemäß Reihenfolge und Form der Buchstaben des Futhark nur z.T. der Fall sein kann. Hier scheinen Beziehungen zu megalithischen Kulturen - besonders iberischen und britanisch jütländischen - größere Einflüsse gehabt zu haben.

Das „Fallen der Fluten“ bei der Wiedererstehung von Midgard, die goldenen Tafeln (Gesetztafeln) der Asen und die Anordnungen „ewiger“ Satzungen erinnern an die Thora. Eine wechselseitige Beeinflussung der Vorstellungen der Mittelmeervölker mit den Nordvölkern ist möglich.

Da das Megalithikum früher als die Kulturen des Vorderen Orients war, ist es auch möglich, daß megalithische Priester in Erinnerung an den Untergang ihrer Kultur und deren Umstände bei der Formulierung der Thora mitwirkten.

Es ist möglich, daß frühere Ereignisse wie die Sturmflut, die um 120 v.Chr. die Heimat der Kimbern und Teutonen in Jütland verwüstete, zur Entwicklung indoeuropäischer Flutsagen führte.

Es ist möglich, daß mittelmeerische Einflüsse über die Bernsteinstraßen ab 2500 v.Chr. nach Norden gelangten und die dortigen Vorstellungen mitformten.

Als die Gletscher der letzten Vereisung abzuschmelzen begannen, stieg allmählich der Meeresspiegel etwa um 110 m an, wobei Nord- und Ostsee entstanden. Viele Paläoeuropide lebten in Gebieten, die später beim Abschmelzen der Gletscher zu Meeresboden wurden. Dann könnte die Idee von der Insel Midgard sich auf Inseln oder Halbinseln wie England, Jütland oder Skandinavien beziehen.

Einige Besonderheiten der Völuspa

Sie führt eine Unzahl von Zwergen mit Namen an. Bei den heiligen Schriften der Sumerer stößt man auf ellenlange Königslisten, bei denen der Semiten auf ellenlange Patriarchenlisten, und nun in der Völuspa auf eine ellenlange Liste von Zwergen.

Die Völuspa beginnt mit einer Darstellung der Weltentwicklung, der Entstehung der Götter und der Menschen. Sie endet mit der Beschreibung der Götterdämmerung, in der selbst Gottvater Odin den Tod findet und bei der die Sonne gefressen wird. Aber wie in der Weltvorstellung der Stoa entstehen eine neue Erde und eine neue Sonne, aber entgegengesetzt zur Stoa sind die neu gewordenen Menschen und Asen nun geläutert. Das Böse und Häßliche ist verschwunden, der Streit zwischen Asen und Wanen ist vorbei, die Riesen und Zwerge gibt es nicht mehr.

Ist nun ewiger Friede auf Midgard ? Hier kommen Zweifel auf wegen einem der letzten Verse in der Völuspa: „Nun kommt der dunkle Drache geflogen ... - und wieder senkt er sich“. Auf seinen Flügeln trägt er fürwahr schaurige „Fluggäste“, darunter den Menschenwürger

Nidhögr. Ganz offensichtlich soll das eine erneute Bedrohung der geläuterten Welt der Menschen und Asen sein.

Spricht daraus die Geisteshaltung, daß einstmals alles wieder zerstört werden wird, was Asen, Menschen und Menschenwerk betrifft, und dann für immer ?

Können Vorstellungen über Weltanfang, Weltaufbau und Weltende endogen sein ? Die Vorstellung der Germanen von der Insel Midgard im Meer deckt sich weitgehend mit der Vorstellung der Mittelmeervölker der Antike, daß die Erde eine Scheibe ist und ringsum vom Okeanos umflossen wird.

Irgendwie scheint es durch die Köpfe der Menschen zu geistern, daß ihr Lebensbereich einst eine Insel im Meer war, die dann in den Fluten versank. Insgesamt deutet die Mythologie der Germanen darauf hin, daß sie in Meeresnähe lebten und schon sehr früh die Schifffahrt kannten (Hinweis auf ihre Abstammung vom megalithischen Volks- und Kulturkreis).

Vafthrudhnismal

Das Lied Vafthrudhnismal beschreibt ein Gespräch zwischen Walvater Odin und dem vielwissenden Riesen Wafthrudnir.

Odin fragt, woher Erde und Überhimmel kamen. Wafthrudnir antwortet: „Aus Ymirs Fleisch ward die Erde geschaffen, Aus dem Gebein die Berge, Der Himmel aus der Hirnschale des eiskalten Hünen, Aus seinem Schweiß die See.“

Odin fragt weiter, woher Mond und Sonne, Tage und Nacht, Winter und Sommer kamen, und erhält als Antwort die Namen ihrer Väter. Dabei findet sich die Äußerung: „ ... Bis die Götter vergehen.“

Odin fragt nach dem ersten Asen, und bei der Antwort erscheint die Redewendung: „Im Urbeginn der Zeiten war der Erde Schöpfung ...“

Odin fragt etwas Rätselhaftes, und zwar wieso die Sonne noch am Himmel ist, obwohl Fenrir sie gefressen hat. Die Aussage der Mythologie ist eigentlich, daß der Weltenbrand (Götterdämmerung) in der Zukunft liegt. Dann wird erst Fenrir die Sonne verschlingen und Widar wird Fenrir töten. Wafthrudnir's Antwort: „Eine Tochter gebiert die strahlende Göttin, Eh' der Wolf sie würgt: Glänzend fährt nach der Götter Fall Die Maid auf den Wegen der Mutter.“

Odin fragt nach seinem eigenen Ende, wenn die Götter vergehen: „Der Wolf erwürgt den Vater der Welten: Das wird Widar rächen...“

Havamal (des Hohen Lied) - Sammlung von Sinnsprüchen und Geboten

Die sittlichen Vorstellungen der Germanen waren sehr streng, wie dies ja auch von Tacitus in seiner "Germania" geschildert wird.

In der Havamal-Dichtung, des Hohen Lied, ist eine Sammlung von Sinnsprüchen mit stark ethischem und sittlichen Gehalt. Dieses Lied entspricht den Textstellen der Thora, wo "Gott" den Menschen die etwa 500 Gesetze verkündet.

Des Hohen Lied ist als richtiges Lied zu Ehren Walvaters Odin gedacht und wurde anscheinend bei Gastmählern singend vorgetragen. Am bekanntesten sind wohl folgende Verse:

"Besitz stirbt, Sippen sterben,
Du selbst stirbst wie sie,
Doch eines weiß ich, das ewig lebt,
Der Toten Tatenruhm ...

Was wirst Du finden,
Befragst Du die Runen,
Die Hochheiligen,
Welche Götter schufen,
Fimbulthyr färbte:
Am besten tut, wer schweigt."

Des Hohen Lied enthält Regeln für die Wachsamkeit in fremden Häusern, ein Loblied auf Gastfreundschaft, Klugheit und Witz, Zurückhaltung und Vorsicht, Tugendhaftigkeit und guten Leumund, die Fähigkeit, sich selber zu helfen, Wissen und Weisheit, Schweigsamkeit, es lobt die Freundschaft und warnt vor dem Feinde und seiner Ränken, es lobt das eigene noch so bescheidene Heim und warnt davor, unfrei zu sein oder sein Essen zu erbetteln, es

lobt den milden und mutigen Mann, der sorglos lebt, während der Verzagte immer zittert, es lobt die Einsame Wanderung, aber auch die Freude an dem Gefährten, der die Wege mit dahinzieht, es lobt den Kontakt der Menschen miteinander, da der Einzelne wie ein verdorrter Baum ist. Es rät dazu, heiter und wohlgenut zu sein, viele Reisen zu machen, nicht töricht zu sein und sein Unwissen nicht durch Schwatzhaftigkeit zu verraten, erhaltene Gastfreundschaft oder Gaben mit ähnlichem zu belohnen, da derjenige, der gern gibt, auch gerne wieder empfängt, Freundschaft mit Freundschaft zu vergelten, Freundschaft durch kleine Gaben und Gesten zu erhalten, es empfiehlt, zur Versammlung sauber und gesättigt zu gehen, während Kleidung und Pferd zweitrangig sind.

Des Hohen Lied warnt vor Trunkenheit, Gelagen, Feigheit, den Beschwerden des Alters, Tölpelhaftigkeit, Schlemmerei, Magenbeschwerden wegen Völlerei, Zynismus und Spöttei, Besitzangst, Gutgläubigkeit, Falschheit und Narrheit der Menschen, Fehleinschätzung der eigenen Fähigkeiten, wenn man sie nicht genügend übt für sich und im Wettstreit mit anderen Menschen, Es warnt vor den Folgen der Geschwätzigkeit, besonders beim Gastmahl und in der Trunkenheit, vor der Rachsucht der beim Gastmahl Beleidigten, vor der Streitsucht der Gäste und deren Folgen, es warnt vor der Geschwätzigkeit der Menschen und daß das kein Geheimnis mehr ist, was 3 Menschen wissen, es warnt vor dem Mißbrauch der Macht, da sich oft schnell ein noch Mächtigerer findet.

Es stellt fest, wie leicht es ist zu fragen, und wie schwer, vernünftige Antworten zu geben, daß es richtig ist, zum Gastmahl zu gehen und nicht nur zu Hause zu sitzen, nicht zu lange die Gastfreundschaft in Anspruch zu nehmen, daß man mit List und Lüge der Bosheit anderer begegnen soll,

daß man dem ungut Gesinnten nicht seine Meinung sagen, sondern ihn anlachen soll, daß die Einsichtsfähigkeit und Klugheit der Menschen sehr unterschiedlich ist, wie schwer es ist, in der Not Verteidiger zu finden, daß man umsichtig und verschwiegen sein soll, und daß fehlerhaftes Vertrauen oft schlimme Folgen hat,

daß man zum Gastmahl zur rechten Zeit kommen soll, also nicht zu früh und nicht zu spät, daß man auch auf Menschen trifft, die ungern Gäste bewirten, daß die Menschen Glück und Unglück in vielerlei Weise trifft und dadurch jeder ähnlich viel abbekommt,

daß Leben in Armut besser ist als tot vor der reichen Behausung zu liegen, daß es besser ist, Kinder zu haben, als auf den Nachruf durch den Freund zu hoffen.

Des Hohen Lied befürwortet, für Notzeiten vorzusorgen und einen Vorrat zu halten, es warnt davor, im Überfluß zu glauben, daß er anhält, wer heute viel zu essen hat, kann bald für lange Zeiten hungern.

Des Hohen Lied warnt vor zu großer Weisheit (Parallele mit etlichen Denkern in Hellas und Judäa !) und vor den Folgen zu großer Weisheit, daß man sich etwa nicht mehr richtig freuen könnte oder daß man von der Kenntnis um das zukünftige Geschehen niedergedrückt würde, es warnt vor einfältigem Leben und fordert zum intellektuellen Wettstreit mit anderen auf, um den Geist zu schärfen, es rät dazu, früh aufzustehen, um ein ordentlichen Tagewerk zustande zu bringen.

Es gibt schlichte Verhaltensregeln dafür, andere Leute um ihr Leben und um ihren Besitz zu bringen, etwa daß man nicht zu spät aufstehen soll (hier finden wir schon die Denkweise der Wikinger), es wird vor jedem Menschen gewarnt, da sich unter dessen Gewand bereits die Faust zum Angriff ballen kann.

Es warnt davor, sich von seinen Waffen zu trennen.

Des Hohen Lied schließt mit dem Vers: "Des Hohen Lied ist gesungen In des Hohen Halle, Den Erdensöhnen not, unnütz den Riesensöhnen. Wohl ihm, der es kann, wohl ihm, der es kennt, Lange lebe, der es erlernt, Heil allen, die es hören !"

Das "Vater unser" in gotischer Sprache (aus der sich das Althochdeutsche entwickelte). Ulfilas : Aus der gotischen Bibelübersetzung.

Sva nu bidjaith jus:


So nun möget ihr beten:

Atta unsar thu in himinam;

Vater unser du in Himmeln;
 weihnai namo thein.
 geheiligt werde dein Name.
 Qimai thiudinassus theins.
 Es komme dein Reich.
 wairthai wilja theins,
 Es werde dein Wille,
 swe in himina jah ana airthai.
 wie im Himmel auch auf Erden.
 Hlaif unsarana thana sinteinan gif uns himma daga.
 Unser Brot, das tägliche, gib uns an diesem Tage.
 Jah aflet uns thatei skulans sijaima,
 Und erlaß uns, daß Schuldige wir seien,
 swaswe jah weis afletam thaim skulam unsaraim.
 sowie auch wir erlassen unseren Schuldigen.
 Jah ni briggais uns in fraistubnjai,
 Auch mögest du uns auch nicht bringen in Versuchung,
 ak lausei uns af thamma ubilin;
 sondern erlöse uns von dem Übel;
 unte theina ist thiudangardi
 denn dein ist das Reich
 jah mahts
 und die Macht
 jah wulthus
 und die Herrlichkeit
 in aiwins. in Ewigkeiten
 Amen.

Der zweite Merseburger Zauberspruch (Übertragung: von der Leyen)

Phol ende Uuodan vuorun zi holza.
 Phol und Wodan ritten in den Wald.
 du uuart demo Balderes volon sin vuoz birenkit.
 Da ward dem Fohlen Balders sein Fuß verrenkt.
 thu biguolen Sinthgunt, Sunna era suister;
 Da besprach ihn Sintgunth (und) Sonne, ihre Schwester.
 thu biguolen Friia, Volla era suister;
 Da besprach ihn Frija (und) Volla, ihre Schwester.
 thu biguolen Uuodan, so he uuola conda:
 Da besprach ihn Wodan, der es wohl konnte:
 sose benrenki, sose bluohtrenki,
 Wie die Beinrenke, wie die Blutrenke,
 sose lidirenki: wie die Gliederrenke:
 ben zi bena, bluot zi bluoda,
 Bein zu Bein, Blut zu Blut,
 lid zi geliden, sose gelimida sin!
 Glied zu Glied, als ob sie geleimt seien!

Normannische Runenreihe: 

Lucius Annaeus Seneca der Jüngere, geboren in Cordoba (Hispania), behauptete, daß 6000 Jahre vor seiner Zeit schon eine Schrift in Spanien existiert habe. Mochte er auch Lokalpatriot gewesen sein, so wird wohl etwas davon gestimmt haben, und dann müßte es eine lokale Variante des Futhark gewesen sein, eine Erinnerung an das Megalithikum und die Gesetzestexte, eingraviert in die heilige Säule im Tempel von Atlantis.

Befreiungskriege

Polybios "Geschichte", Artemis-Verlag 1961 (etwa 120 v.Chr.)

Polybios - er lebte um 200 bis 120 v.Chr. - aus Megalopolis in Arkadien hat zwar nichts über die Germanen geschrieben, aber über die Niederwerfung der Hellenen und Kelten durch Rom. Hellenen, Kelten, Germanen und auch die Römer - Latiner - gehörten indoeuropäischen Populationen an, ebenso auch die Illyrer und Slawen.

Cornelius Tacitus "Germania", "Historia", "Annalen" ..., Phaidon-Verlag

Tacitus - er lebte von 55 bis 115 n.Chr. - war Historiker, Redner und aktiver Politiker, ein sehr guter Kenner von Geschichte und Geschehnissen seiner Zeit im Machtbereich des Römischen Reiches.

Gaius Julius Caesar „Der Gallische Krieg“

Walter Böckmann "Als die Adler sanken", Gustav Lübbe Verlag 1984

Die abendländische Kulturentwicklung ist zu Teilen in den Modulen I, J, K, ... in AIONIK VI und VII beschrieben (→ Genieforschung).

NBE Natürliche Biologische Evolution

Das eigentliche Thema von diesem Modul I ist damit abgehandelt, aber die Lehren, die wir aus den Modulen G, H und I ziehen können, sollten hier zu Ende von Modul I angefügt werden, weil wir damit in die Neuzeit eintreten, die mit den schon bekannten alten Problemen überlastet ist, und etlichen weiteren, die sich aus der laufenden Höherentwicklung von Wissenschaft und Technologie ergeben.

Nach dem Megalithikum lebten und leben ebenfalls Menschen, und sie sind genau so veranlagt wie die, die vor 5000 Jahren gelebt haben. Genau das ist das Problem: Mit einer Psyche des Steinzeitmenschen war es schon ein Problem, mit einer kunstvoll geschmiedeten Doppelaxt kein Unheil anzurichten, wieviel größer ist aber das Problem, mit dieser Psyche ABC-Waffen und noch mächtigere Waffen zu kontrollieren.

Das Leben auf der Erde gleicht für alle Geschöpfe einem Tanz auf dem inaktiven Vulkan rein von den Naturgewalten her, weil das Leben auf der Erde laufend in Gefahr ist, z.B. durch einstürzende Himmelskörper schwerstens geschädigt zu werden. Nun kommt aber die laufend wachsende Gefahr durch die Vernichtungswaffen des Menschen und seine gleich gebliebene Veranlagung zum Bösen hinzu – und das schließt mit Sicherheit ein längerfristiges Überleben der Menschheit aus, ganz gleich ob auf der Erde oder sonstwo.

Die Menschheit muß also völlig neue Wege einschlagen, entsprechend den Vormenschen, die aus Schimpansenartigen hervorgingen, die auf das aufrechte Rehen und Rennen unter Last hervorgegangen waren, so vor 7 bis 5 Millionen Jahren irgendwo zwischen Ost- und Südafrika. Die Gefahr für alles Leben übersteigt inzwischen die Gefahr durch Naturgewalten, vor allem, was den zeitlichen Rahmen betrifft: Mit dem Einschlag eines größeren Himmelskörpers auf die Erde müssen wir vielleicht für die nächsten Jahrtausende rechnen, mit Massenvernichtungsaktionen des Menschen gegen alles Leben – bewußt und gewollt oder durch Unfall – müssen wir schon seit etlichen Jahren leben, und dieses Ausmaß der Gefahr und Zerstörungskraft nimmt laufend zu.

Die größte Gefahr für das Leben ist inzwischen der Mensch geworden, der mit seiner Technik ethisch nicht fertig wird.

Modul Y oder Teil 1 von AIONIK VIII schildern die Entwicklung von Geistigkeit und Wissenschaften durch die „Genies“ der Menschen – wir sind sehr dankbar dafür -, aber dadurch gaben sie für die Menschheit das Todesurteil unterschrieben. Würden wir weiterhin die Waffen und das Wissen des Megalithikums ausschließlich verwenden, müßten wir wegen der Menschheit da keine Sorgen haben – bei Sicht auf kleine Zeiträume in der Zukunft, aber wenn wir Hunderte von Millionen Jahren weiter sehen, so zeigt sich die Aufheizung der Sonne mit den zwangsläufig sich daraus ergebenden Folgen für das Leben auf der Erde. Weder diese Erde noch dieses ganze Sonnensystem ist sicher vor der Sonne. Letztlich wird die Sonne ihr Sonnensystem ausglühen und dann in Nacht, Kälte und Eis erstarren lassen – für „ewig“. Das ist ein gewichtiges Argument dafür, Wissenschaft und Technik so hoch zu entwickeln, daß unsere Nachfahren dieses Todesdrama verhindern können. Es ist auch ein Argument dafür, daß das konventionelle Leben – die Tier- und Pflanzenwelt – in einem gewissen notwendigen Ausmaß ertragen muß, damit die Menschen zu der Wissenschaft und Technik finden, um das Leben insgesamt vor der Vernichtung durch die Sonne zu schützen, aber die gegenwärtige Zurückdrängung der Tier- und Pflanzenwelt mit der verbrecherischen Ausrottung von Tier- und Pflanzenarten ist dadurch nicht abgedeckt. Wir haben das Leben zu retten und nicht einen toten Planeten.

Polybios ist einer jener Historiker, deren Werke man gelesen haben muß, um das eigene kulturelle Menschsein historisch zu begreifen. Dazu zählen auch Herodot und Tacitus. Der hellenistische Historiker Polybios beschreibt ausführlich die Niederwerfung der Hellenen durch römisches Militär zu Wasser und zu Lande. Darunter findet sich auch der Kriegszug der Römer gegen das reiche und kulturell hochstehende Syrakus, bei dem Archimedes, das erste große mathematisch-naturwissenschaftliche Genie des Abendlands, den Tod fand (→ Genieforschung, Module L und Y).

Im Umfeld dieser Ereignisse läßt sich etwas Ursachenforschung für Aufblühen und Untergang von Gemeinschaften beobachten (→ Staatsmedizin): Syrakus ging es gut unter Hieron II für ungefähr 50 Jahre, beraten von Archimedes. Als Hieron II gestorben war, rissen 2 Usurpatoren die Macht in Syrakus an sich und brüskierten Rom, das im verzweifelten Kampf gegen Karthago stand. Rom schickte Landheer und Kriegsflotte unter Appius und Marcus Claudius gegen Syrakus, welches schließlich erobert wurde (215 v.Chr.).

Polybios beschreibt auch ausführlich die vielen Kämpfe der römischen Legionen gegen die Kelten (= Gallier, in Kleinasien die Galater), die schon etliche Jahrhunderte vor dem gallischen Krieg von G.J. Caesar äußerst verlustreich auf beiden Seiten geführt wurden. Bei diesen Kriegen wurden oftmals ganze Völkerschaften ausgelöscht, besonders in den Punischen Kriegen. Am schlimmsten wurden davon die keltiberischen Populationen in Spanien (megalithische Restvölker) betroffen. Ihre Gebiete lagen in den militärischen Aufmarschgebieten der Karthager und Römer.

Römische Feldherren verwendeten gern die Methode der gezielten Vernichtung "störender" eingeborener Populationen. Das geschah auch in Germanien, unter etlichen Feldherren von Caesar bis Germanicus (Beispiel: die Nächten der Tanfana, wo Zehntausende wehrloser Frauen und Kinder um 50 v.Chr. niedergemetzelt wurden). In Dakien und Judäa wurden ganze Landstriche entvölkert.

Gaius Julius Caesar war einer jener Feldherren gewesen, die Ausdehnung, Größe und Macht ihrer Reiche unersättlich auf militärischem Wege vergrößern wollten. Im Gegensatz zu Kyros, dem Perser, oder dem Makedonen Alexander dem Großen, den Caesar sehr bewunderte, verwendete Caesar oft die Methode des Vernichtens von feindlichen Heeren und Populationen (besonders in Spanien, England, Gallien und Germanien), um in Rom als erfolgreicher Feldherr gefeiert zu werden. Dabei gefiel das gar nicht allen Römern, auch nicht allen Senatoren, so daß sich Feldherren öfters wegen seiner Massentötungen vor dem Senat verantworten mußten.

Kriege hat es in Ägypten besonders zu Zeiten der Vereinigung von Unterem und Oberem Reich gegeben, in Sumer gab es laufend Streitigkeiten zwischen den Stadtstaaten, aber die gezielte Vernichtung von Völkern, das Ausreißen von Völkern wird in der Historie erst von den Assyriern berichtet, unter Sanherib, Tiglat-Pileser und Assurbanipal. Rom machte dann dasselbe bei Aufbau und Festigung seines Imperiums.

Wie ist diese Kriegsführung zu erklären? Es ist falsch, eine solche Militärführung als Ausrutscher zu bezeichnen, weil es genau so ist, daß dabei die Verfahren der Sapientierung – die erst den Menschen erschuf - unverfälscht zum Ausdruck kommen. Herrschsucht und Eroberungssucht liegen zentral im typisch menschlichen Verhaltensmuster, wie man das auch bis in neueste Zeit z.B. bei Napoleon, Hitler und Stalin erfahren hat.

In der Thora als wesentlicher Basis für Judentum, Christentum und Islam wird gefordert:

- 4 Mose 31, (7-11, 17-18): Bei Eroberungen prinzipiell alle Männer, Knaben und Frauen der feindlichen Population töten, gewaltsame Übernahme der unberührten Mädchen und Jungfrauen, alle Wohnungen und besiedelten Orte zerstören und verbrennen.

- 5 Mose 7 (1-26): Aufforderung zu Mordbrennerei, Intoleranz und Fremdenhaß; Verteufelung anderer Völker, Kulturen und Religionen.

Das ist die genaue Schilderung der Verfahren der Natur bei der Sapientierung der Homini-den. Dieses Programm wurde über die Natürliche Biologische Evolution (NBE) tief im Menschen verankert, vermutlich als Trieb, vielleicht ist das aber auch die Kennzeichnung des Charakters hinreichend großer neuronaler Netze, Ganglienknotten ...

Es ist ganz wichtig, herauszufinden, ob der Mensch die Verfahren der Sapientierung der NBE verfolgt, weil diese ihm als Trieb eingepflanzt worden sind, oder ob das den Charakter hinreichend großer Neuronenklumpen beschreibt.

Caesar hat Gallien vor allem aus dem Grund unterworfen, um sich eine gute Basis für den Herrschaftsanspruch über das Römische Reich zu sichern. Er schrieb einen Bericht darüber unter dem Titel „De Bello Gallico“, wo er das freilich anders darstellte und von sich in der 3. Person sprach. Sein Darstellungsstil entspricht dabei weithin dem des Thukydides über den Peloponnesischen Krieg in Hellas einige Jahrhunderte zuvor.

Der gallische Gegenspieler von Caesar war Vercingetorix. Bei Alesia wurden die gallischen Verteidiger von Caesars Truppen geschlagen (nach dem Sieg der Gallier über die Römer bei Gergovia) und Gallien wurde eine römische Provinz. Die römischen Provinzen wurden von den römischen Staatshältern regelmäßig und gründlich ausgesaugt. Hellas hatte ab 150 v. Chr. dieses Schicksal der Ausplünderung schon erfahren müssen.

Es ist möglich, daß Caesar Gallien auch deshalb für sich erobern wollte, um es als Statthalter einer neuen römischen Provinz in Ruhe und aller Macht ausplündern und eine Hausmacht von Grundbesitzern aufbauen zu können, falls seine Pläne mit der Herrschaft über das Römische Reich fehl schlugen. Es war nämlich im Römischen Heer der Brauch, den altgedienten Veteranen in den eroberten Provinzen Ländereien und Güter zu übertragen, die von Autochthonen als Sklaven bewirtschaftet wurden. Durch Übertragung von Ländereien an seine Veteranen konnte sich Caesar dann die Treue der dadurch Beschenkten erkaufen.

Die Römer hofierten (nach der Einverleibung Galliens als Provinz in das Römische Reich) die gallischen Adligen und bestachen sie durch erhebliche Geschenke und Vergünstigungen, wie z.B. durch goldene Rüstungen und hohe Ämter, damit sie ihren keltischen Landsleuten die dauernd steigenden Steuern an den römischen Staat (also die Ausplünderung Galliens durch Rom) schmackhaft machen sollten.

Heute hätte Caesar nicht nur Güter und Jachten verschenkt, sondern Ehrentitel und noch viel mehr Ämter. Es ist heute üblich, ehemaligen Regierungschefs hohe Ämter in Verwaltung oder Industrie zu verschaffen, oder Ehrendoktorhüte oder eine Professur (obwohl der Betreffende niemals eine akademische Ausbildung gehabt hat) zu verleihen, oder auch nur Leute als Intellektuelle einzustufen, obwohl die kaum lesen und schreiben können – wobei man sich wie zu Zeiten des Römischen Reiches nur und nur auf Macht abstützt.

Es ist die Regel, daß altgedienten Parteisoldaten gute Ämter verschafft werden, obwohl diese Leute dafür oft nicht die Ausbildung, Lebenserfahrung und charakterliche Eignung haben

Nicht nur in Gallien, sondern auch in Germania Magna breitete sich der römische Einfluß aus, und die Germanen hatten natürlich von den vergeblichen Kriegen der Gallier gegen Rom und von den Vergünstigungen erfahren, die man „Römlingen“ zuerkannte. Man muß das von der rein menschlichen Seite zu sehen suchen, und das war nicht viel anders als bei der Eroberung Amerikas durch die Europäer. Viele eingeborene Häuptlinge (der Indianer) sahen natürlich die überlegene Kultur und Waffentechnik der Eroberer und wollten

- aus Sorge und Angst Frieden oder

- aus Machtgier die Unterstützung der fremdstämmigen Eroberer im Kampf gegen konkurrierende Stammesmitglieder oder -verbände des eigenen Volkes.

Immer mehr gallische, britannische, germanische ... Krieger traten in die römische Armee ein, immer mehr gallische, britannische, germanische ... Krieger in römischen Diensten kämpften gegen freie Populationen ihres eigenen Volkes, immer mehr gallische, britannische, germanische ... Adlige fraternisierten mit den Eroberern.

Nach der Unterwerfung von Spanien, Frankreich und Britannien (bis zum Hadrianswall an der Grenze zum Land der Pikten) wollte Rom nun auch Germania magna dem Reich einverleiben. Der Krieg Roms gegen die Germanen nördlich der Alpen war für das Imperium nur eine eng begrenzte Aktion. Insgesamt verfügte Rom etwa über 75 Legionen mit insgesamt vielleicht 350000 Mann. Bei der Schlacht im Teutoburger Wald waren nur 3 Legionen beteiligt und der Verlust dieser 3 Legionen bedeutete für die Macht Roms nicht viel, aber schlimm war der psychische Schock für Rom, von halbwildem, barbarischen Völkern so getroffen worden zu sein. Augustus (ehemals Octavian) schickte weitere Heerführer (Drusus, Tiberius) nach Germanien mit noch mehr Legionen. Beendet wurde der Germanenkrieg Roms

nicht durch Germanicus, den letzten römischen Heerführer in diesem Krieg, sondern durch Tiberius, dem diese Kämpfe zunehmend als zu verlustreich und daher sinnlos erschienen. Aber dennoch zogen die Römer für ihre späteren Kriegszüge ihre Lehren daraus: Sowohl im Krieg gegen Dakien als auch gegen Judäa-Israel boten die römischen Feldherren jeweils 8 Legionen auf und vernichteten bis zerstreuten die autochthonen Populationen vollständig. Insofern haben die Germanen großes Glück gehabt.

Das war die Welt, in der Arminius groß wurde, eine Welt unter dem drohenden Schatten von Rom – und seiner Verlockungen.

Anscheinend entstammte Arminius dem "ältesten", also vornehmsten und königlichen Geschlecht im Volksstamm der Cherusker. Sein Vater hieß Segimer, zusammen erinnern Vater und Sohn etwas an Hamilkar und Hannibal. Segimer hatte einen Bruder, Inguiomar, der gerne mit den Römern paktierte. Er wechselte gerne die Fronten, je nachdem, wo ihm mehr zu holen schien. Auch Arminius hatte einen Bruder mit Namen Flavus.

Zu diesen lateinischen bis latinisierten Namen von germanischen Kriegerern kann man feststellen, daß das damals im Zeitraum von 12 v.Chr. bis 19 n.Chr. sicher nicht ihre Geburtsnamen waren, sondern daß sie später latinisierte Namen bekamen, die dann von den Geschichtsschreibern überliefert wurden - römischen Geschichtsschreibern. So meinen manche, daß der Geburtsname von Arminius zuerst Hermann gewesen sei.

Als Gottheit der Germanen erwähnt Tacitus u.a. die Göttin Nerthus, in der man die Göttin Njörd erkennt, entsprechend der Erdmutter, Demeter oder Gää. Ferner erwähnt er einen heiligen Hain auf einer Insel im Ozean (nach dem Kontext in der Nordsee) mit heiligen Säulen. Das erinnert an Stonehenge und Atlantis.

Gaius Julius Caesar wurde am 15.3.44 v.Chr. (an den Iden des März) von Verschwörern ermordet, und unter ihnen war auch sein Zögling Brutus. Caesar (→ Kaiser) Augustus folgte Caesar in der Herrschaft über das römische Imperium.

Der Krieg Roms gegen Germanien begann wieder 12 v.Chr., nun unter dem römischen Heerführer Drusus, also etwa 35 Jahre nach Eroberung, Kolonisierung und anschließender Ausplünderung Galliens. Tiberius trat 9 v.Chr. an die Stelle des Drusus, nachdem dieser tödlich verunglückt war. Tiberius führte zahlreiche Kriege gegen viele germanische Stämme. Als Drusus auf Befehl des Caesar Augustus den Krieg gegen Germanien begann, war Arminius vielleicht 7 Jahre alt. Der Krieg dauerte mit wechselnden Feldherren (Drusus, Tiberius und Germanicus) bis 16 n.Chr., wo bei den Schlachten sich bedeutend größere Kampfverbände gegenüberstanden als etwa bei Bushy Run oder Fallen Timbers in den Indianerkriegen 1700 bis 1800 später im Osten Nordamerikas.

Wie Tecumseh oder Pontiac war Arminius kurz vor der Zeit des Aufstands nicht mit der Macht ausgestattet, Feldzüge zu befehlen oder Volksgruppen durch Befehl zusammenzuführen. Allein durch die Überzeugungskraft seiner Worte auf den Volksversammlungen (Thing) mußte ein hervorragender Krieger der betreffenden Völker seine Stammesgenossen und fremde Stämme dazu bringen, zusammen und geordnet den Kampf gegen die übermächtigen Eindringlinge aufzunehmen. Hier spielte bei allen Völkern eine vornehme Herkunft eine große Rolle.

Arminius hat ab 14 n.Chr. das geleistet, was Pontiac und Tecumseh um 1800 Jahre geleistet hatten: viele Krieger vieler Stämme zum gemeinsamen Kampf gegen den Angreifer führen. Die Hauptlast der Kämpfe gegen die Kolonisten in Nordamerika trugen beim Krieg des Pontiac die Ottawa, beim Krieg des Tecumseh die Shawanos (Shawnees).

Aber ebenfalls spielten Gaufürsten (in Nordamerika: Häuptlinge) eine große Rolle, die sich fest auf die Treue zu den Eroberern verschworen hatten und die Freiheitskämpfer aus den Reihen des eigenen Volkes verrieten und ans Messer lieferten. Unter den Indianern ist der Häuptling Gefleckter Schweif am besten bekannt dafür. Viele Germanen traten in römische Dienste, und viele Indianer wurden bei der US-Kavallerie Scouts.

Ein romtreuer Gaufürst war Segestes, der einen Bruder hatte, der Segimer hieß wie der Vater von Arminius. Die Tochter von Segestes, Thusnelda, ließ sich mit ihrem Einverständnis von Arminius entführen. Nach der Schlacht im Teutoburger Wald 9 n.Chr. lieferte Segestes seine eigene Tochter an die Römer aus. Zu dieser Zeit war sie bereits schwanger. Sie wurde

von den Römern bei Ravenna einquartiert, wo sie Thumelicus als Sohn des Arminius zur Welt brachte. Auch Flavius, der Bruder von Arminius, hatte einen Sohn mit Namen Italicus. Große Teile der cheruskischen Adligen waren Führer von Auxiliar-Truppen, einschließlich Segimer mit seinem Bruder Inguiomar und seinen beiden Söhnen Arminius und Flavius, und einschließlich Segestes und Segimer.

Die Auxiliar-Truppen bestanden aus germanischen Kriegeren, meistens aus den Stammesverbänden ihrer Heerführer. Man kann also gut verstehen, daß Tacitus die Cherusker für treue Freunde Roms hielt, die plötzlich sich gegen ihre wohlmeinenden Herren wandten und diese schändlich verrieten. Ähnliches haben übrigens auch die Kolonialmächte der Neuzeit oftmals bei ihren Verbündeten aus den Reihen der Eingeborenenpopulationen erlebt.

Arminius trat um 7 v.Chr. in das römische Heer ein und wurde vermutlich in Illyrien eingesetzt. Quintilius Varus wurde 7 n.Chr. Oberbefehlshaber an der Grenze zu Germanien. Arminius bereitete die Schlacht im Teutoburger Wald 9 n.Chr. mit Strategie und Ortskenntnis vor, hatte aber auch das Glück, als römischen Heerführer nur den Statthalter Varus gegen sich zu haben und nicht einen Heerführer wie Tiberius, Drusus oder Germanicus.

Als Varus mit seinen 3 Legionen durch den Teutoburger Wald zog, galt das Land der Cherusker als Freundesland, die Cherusker galten als treue Freunde Roms, die kampfstärke und treue Auxiliar-Truppen stellten.

Die Bataver an der Nordseeküste, im Bereich der Rheinmündung und westliche Nachbarn der Friesen, waren im Gegensatz zu den Cheruskern echte Freunde Roms.

Arminius hatte auch erst den Aufstand in Pannonien abgewartet, der 6 n.Chr. begonnen hatte und sehr große Truppenverbände von Rom band. So konnte Rom nicht gleichzeitig an diesen Fronten kämpfen.

Schon vor der Schlacht im Teutoburger Wald 9 n.Chr. hatte es dort Zusammenstöße zwischen Cheruskern und römischen Legionen gegeben, wo die Legionen in arge Bedrängnis geraten waren. Im dichten Wald konnten sie ihre waffentechnische Überlegenheit nicht zur Geltung bringen.

Am Tage vor der entscheidenden Schlacht (Böckmann gibt den 9. September an) warnte Segestes in Beisein von Arminius und dessen Vater Segimer den römischen Befehlshaber Varus, daß diese beiden Abtrünnigen einen Aufstand planen. Varus war so von der Treue seiner Auxiliar-Truppenführer überzeugt, daß er darüber hinweg ging. Am Tag darauf verabschiedeten sich Arminius und Segestes von Varus, um eine kleine militärische Angelegenheit unter Germanenstämmen zu regeln - aber in Wirklichkeit gab er das Signal zum Überfall auf die 3 Legionen, die sich mitten im Teutoburger Wald inmitten großer Schluchten befanden. Der Kampf währte mehrere Tage. Nur wenige Soldaten vermochten sich zum römischen Fort Aliso zu retten. Heer und Troß der 3 Legionen (20000 Mann) wurden fast total ausgelöscht. Die Hauptstütze von Arminius waren die Cherusker (→ Westfalen). Auch später warf er sich immer wieder mit seinen Cheruskern und befreundeten Stämmen gegen die angreifenden Römer,

Tacitus schrieb dazu, daß Völker, die bisher von den Römern wie Vieh abgeschlachtet worden waren, nun die Frechheit hatten, den Spieß umzudrehen.

Danach hatten die Germanen für wenige Jahre etwas mehr Ruhe vor den Römern, aber für Rom war der Schlag nur ein Mückenstich gewesen.

Augustus starb 14 n.Chr., an seine Stelle trat Tiberius. Er schickte Germanicus in den Krieg gegen Germanien, der als Heerführer der römischen Legionen in diesem entscheidenden Jahr öfters gegen die von Arminius geführten germanischen Stämme kämpfte, wie in den Schlachten auf der Wiese der Elfen (Idistaviso) und am Angrivarierwall (16 n.Chr.), wo die inzwischen zu stehenden Heeren geschulten germanischen Krieger zum ersten Mal in offenen Feldschlachten den 4 Legionen standhalten, nun vermutlich mit Hilfe von weiteren Stämmen: Chatten (→ Franken) und Hermunduren (→ Thüringer) als südliche bzw. östliche Nachbarn der Cherusker, ferner die Sueben (Schwaben).

Von 14 bis 16 n.Chr. war der nächste und letzte Höhepunkt im Krieg von Rom gegen Germanien, entsprechend dem letzten großen Indianerkrieg im Osten der USA 1813 bis 1815. In einer der Schlachten fiel Tecumseh an der Kanadischen Themse unweit Detroit,

Germanicus - wie Drusus ein Adoptivsohn des herrschenden Caesar - hatte sich ganz und gar dem Krieg und der Unterwerfung Germaniens verschrieben. Arminius brachte ihn mit seinen germanischen Scharen zwar oft in Bedrängnis, aber es gelang ihm kein Schlag gegen Germanicus, und auf der anderen Seite erlitt Germanicus zwar keine militärischen Niederlagen, aber die Natur wandte sich gegen ihn und im Sturm ging seine Flotte von 1000 Schiffen unter.

16 n.Chr. waren die bedeutendsten Schlachten nach der im Teutoburger Wald. Auf der Wiese der Elfen (Idistaviso) zwischen der Weser und einer Hügelkette kam es zu einer regelrechten Feldschlacht zwischen großen germanischen Kampfverbänden und 4 Legionen der Römer und deren Hilfstruppen aus keltischen und germanischen Auxiliaren. Möglicherweise war dies die wichtigste Schlacht im römisch-germanischen Krieg überhaupt, denn jetzt boten die Römer um die 70000 (?) Soldaten auf, also etwa 20% ihres stehenden Heeres ! Von Mückenstichen kann jetzt nicht mehr geredet werden.

Arminius hatte - wie Tecumseh später auch - seinen Kriegern beigebracht, diszipliniert zu kämpfen. Der Kampf auf der Idistaviso dauerte anscheinend Tage und forderte große Opfer, aber die Germanen hielten zum ersten Mal in einer Feldschlacht stand.

Schließlich siegten doch die römischen Truppen, aber bald schon kam es zur Fortsetzung am Angrivarierwall, den diese als Abtrennung gegen das Gebiet der angrenzenden Stämme errichtet hatten. Auch hier errangen die Römer keinen Sieg im eigentlichen Sinne. Vermutlich waren die Germanen so zahlreich - im Gegensatz zu den Indianern in ihren Freiheitskriegen -, daß sie die enormen Menschenverluste ohne Schwächung ihrer Kampfstärke verkraften konnten.

Vermutlich war für Germanicus das Unentschieden in dieser größten militärischen Auseinandersetzung dieser Epoche und Region eine schwere Niederlage, denn trotz der Aufbietung seiner vollen Macht vermochte Rom nicht Germania Magna zu erobern. Das bedeutete militärisch sein Aus, politisch war es für Tiberius ein Grund, seinen Nebenbuhler von der Front wegzuloben, ihn in Rom seinen Triumphzug ausführen zu lassen (17 n.Chr.) und dann nach Syrien abzuschicken, wo er noch im selben Jahr an Vergiftung starb.

→ Der Kaiser und Herrscher als Verräter an der eigenen Population und Nation – ein häufiges Phänomen in der Geschichte der Reiche, Völker und Nationen.

Für Kaiser und Herrscher kann man auch leicht und oft einsetzen: Schamanen, Häuptlinge, (Stammes-)Fürsten, Sippenälteste, Tyrannen, Despoten, Könige, Herzoge, Präsidenten, Führer, Diktatoren ...!

... Marius, Sulla, Caligula, Nero, Commodus ... – ihre Kette ist lang und reicht bis in die jüngste Vergangenheit. ... Hitler, Stalin, Mao Tse-tung, Pol-Pot, Idi Amin ...

Bei Tacitus sieht man deutlich, wie er zwischen der Bewunderung für die Germanen und der Loyalität zu seiner eigenen Nation hin- und herschwankt. Die von ihm verfaßte "Germania" spricht eine deutliche Sprache. Die Bewunderung von Tacitus für Arminius war wohl größer als die der Germanen für Arminius, da seine Nebenbuhler nun seine Macht fürchteten: Arminius wurde 19 n.Chr. vermutlich von Verwandten (Siegfried-Sage !) getötet. Arminius überlebte den ins Exil gestoßenen feindlichen Heerführer also gerade mal um 2 Jahre.

Tacitus war Historiker und Staatsmann gleichermaßen. Er zeigte sich sehr beeindruckt von der Sittenstrenge der Germanen. So sehr er an anderen Stellen der "Germania" sehr deutlich erkennen läßt, daß er nichts lieber wünscht als die Zerstörung von Germania Magna, um die von dort drohende Gefahr für Rom auszuschalten, ist er an anderen Stellen der "Germania" voll Bewunderung für ihre sittliche Haltung, Sitten und Gebräuche der Germanen.

Für die römischen Heerführer und Historiker galt Arminius als der Befreier Germaniens. Ein anderer bedeutender Stammesfürst dieser Zeit war Marbod, später König der Markomannen (→ Bayern). Er war in Rom erzogen worden. Nach seiner Rückkehr zu seinem Stamm setzte er zuerst alles daran, ihn aus der Schußlinie der Römer zu bringen, was durchaus als honorig zu werten ist. Er führte die Markomannen nach Bojoheim (Böhmen). Er schloß sich dem Freiheitskampf des Arminius gegen die Römer nicht an, und das taten etliche germanische Stämme.

Siegfried von Xanten mag wie Atlas, Dionysos oder Moses eine reine Sagenfigur sein oder die Mythen über Siegfried waren eine Umformung der Kämpfe des Arminius gegen die römi-

schen Legionen im Teutoburger Wald, die sich wie ein Lindwurm durch das Gehölz bewegten. Im Nibelungenlied spielen die Burgunder die tragende und tragische Rolle, einige Jahre vor dem Tod Attilas, des Hunnenkönigs, der kurz nach 451 in Pannonien gestorben war, gebrochen und geschlagen durch die Heere des entstehenden Abendlands. Das Hunnenreich erstreckte sich z.Z. seiner größten Ausdehnung um 450 vom Rhein bis weit nach Osten, weit über Pannonien hinaus.

Das Bild des Siegfried zeigt das Idealbild des heldenhaften Mannes im mesolithischen Grundmuster, wurde aber in der Überlieferung als Mythos zu einem wichtigen Element in der Zusammenführung der vielen germanischen Stämme zu einem Staatsverband unter einem einheitlichen Geistesgut.

Weitere wichtige Figuren sind Karl der Große etwa um 800 (genau dieser Kaiser begann den Krieg gegen die Sachsen aus religiösem Wahn her) und Kaiser Barbarossa um 1200 (der durch seinen letzten Kreuzzug berühmt wurde).

Am Anfang der deutschen Nation (aus dem großfränkischen Reich hervorgegangen) standen aber Helden im eigentlichen Sinne wie Arminius und Siegfried, die erst das einigende geistige Band um die vielen germanischen Stämme legten.

Indirekt und mittelbar ist Arminius praktisch auch der Gründer der deutschen Nation aus germanischen Stämmen, obwohl Deutschland erst 843 bei der Aufteilung des Großfränkischen Reiches unter die Kinder von Karl dem Großen entstand, gleichzeitig mit Frankreich.

Teil 1 von AIONIK VIII ist eine überarbeitete Version von Modul Y, der einen kleinen Ausschnitt der Entwicklung der Geistigkeit der Menschheit darstellt. Viele bedeutende Beiträge zur Entwicklung von Kultur, Wissenschaft, Zivilisation, Technologie ... sind dabei von Deutschen bzw. von Deutschland geleistet worden. Auch Modul L, der eine Übersicht über die historische Entwicklung der Mathematik wiedergibt, bestätigt das.

Das Schicksal der Völker der Menschen findet man auch bei Tiergruppen.

Territorialkämpfe gibt es häufig im Tierreich, wobei es um die besten Futterstellen, Trinkplätze, Reviere usw. geht. Schimpansengruppen führen regelrechte Kriege untereinander, wobei sie menschlich anmutende Verfahren und Strategien benutzen: Es gibt Späher, die die feindliche Gruppe beobachten und Kampfgruppen, die richtige militärische Überfälle durchführen. Jane Goodall hat das in ihrem Buch „The Chimpanzees of Gombe“ beschrieben, ebenfalls das ausgeklügelte soziale Verhalten von Schimpansen in ihrer Gruppe, wo es um die ranghöchsten Plätze geht. Schimpansen schmieden auf dem Wege zur Machtstellung in ihrer Gruppe regelrechte Allianzen. Hat ein Männchen die ersehnte Führerstelle, die ranghöchste Position errungen, gebärt es sich oft wie ein Tyrann, und je stärker und listiger es ist, um so weniger benötigt es weiterhin den Rückhalt an seinen ehemaligen Mitkämpfern.

In einer Schimpansenhorde kann man die völlige Reduzierung aller ethischer Normen auf Macht gut beobachten.

Schimpansen sind wirklich sehr menschlich. Es verwundert eigentlich, daß Hunde, Katzen, Pferde, Delphine ... – also die Kuscheltiere – so viel hübscher als Schimpansen sind, oder daß die Schimpansen und Gorillas so häßlich auf den Menschen wirken. Es beschleicht einen da die Ahnung, daß diese Tiermenschen deshalb so häßlich auf uns wirken, weil sie so viel häßlicher als Menschen sind oder ein Urur...bild menschlicher Vorfahren vorgaukeln und uns so die Unvollkommenheit der früheren Hominidenentwicklungsstadien zeigen, was uns unangenehm berührt. Allerdings gibt es viele Tierarten, die auf uns ebenfalls häßlich wirken, und die man nur mit Mühe als Vorfahren der Menschen einstufen kann, wie z.B. die Kraken, aber das geht auch: Vor 1,4 Milliarden Jahren begann die Entwicklung der Eukaryonten (das sind nur Sauerstoff atmende Zellen), und offensichtlich bedurfte es nur um die 200 Millionen Jahre, damit sich die Eukaryonten als Meister im Zellenzusammenschluß erweisen konnten. Diese Metazoen bevölkerten zunehmend die frühen Meere, und es begannen Evolution und Konkurrenzkampf der Baupläne der Metazoen.

Wann bildeten sich die Metazoenlinien aus, die unumkehrbar Metazoenbaupläne für die Zukunft festschrieben, also die Linien, die zu Weichtieren und die zu Chordatieren führten ?

Vielleicht bildeten sich die Chordatiere aus den Weichtieren, und dann wären Tintenfische unsere Ururur...großväter, so vor 900 Millionen Jahren.

Das ist sicher etwas übertrieben, denn vor 900 Millionen Jahren gab es auch noch keine Tintenfische. Gemeint ist hier: Primär könnte die Linie der Weichtier-Baupläne sein, die vor 570 Millionen Jahren zu Kopffüßern und Brachiopoden führte, und von der hat sich etliche Hundert Millionen Jahre zuvor die Linie abgespalten, die zu Chordatieren führte – vielleicht.

Charles Darwin entwickelte die Vorstellung von der Evolution der Organismen. Gibt es für die Natürliche Biologische Evolution (NBE) so etwas wie einen Charakter ?

Die Natur entwickelt über Äonen die wunderbarsten Geschöpfe und sonstige Werke, sie vernichtet diese wertvollen Schöpfungen binnen Augenblicken oder in größeren Zeiträumen durch Niedergang und Verfall, aus den Ruinen gehen wieder die wunderbarsten Werke hervor, und es gibt eine ungeheure Redundanz.

Wir Menschen selber sind Produkt der NBE und ihrer Gesetze. Was uns Menschen charakterisiert unter den anderen Geschöpfen dieser Erde, ist das Gehirn, das ein Sonderfall der vielen Neuronenklumpen und –verbände, Ganglienklumpen und vielen weiteren Tiergehirne ist. Diese Neuronenklumpen im Kopf der Menschen sind wahrhaftig ein Teufelszeug, und sie geben in den Worten von Johann Wolfgang von Goethe das Himmelslicht der Vernunft (Prolog in FAUST I). Wir Menschen haben dieses Teufelszeug im Kopf und ihm verdanken wir unsere Geistigkeit, unser Ichbewußtsein, unsere Sinneswahrnehmungen, Aktionsfähigkeit ...

Es ist nun zu klären, ob Wünschen, Wollen, Verhaltensweisen, Charaktereigenschaften ... des Menschen wirklich auf Triebe und Gefühle zurückgehen, deren Ursprung nicht im Großhirn, sondern im Zwischenhirn (Thalamus) liegt, oder ob das zum größten Teil auf das Wesen von größeren Ganglienklumpen, Neuronennetzen ... zurückzuführen ist, die von sich aus ichbetont, aggressiv, herrschsüchtig und „einnehmend“ sind.

Das ist ein wichtiges Thema in Kapitel 2.3 von AIONIK VIII, aber es ist gerade hier zu Ende der Menschwerdung wichtig, den Charakter von diesem Teufelszeug in unserem Kopf zu erforschen. Denn der weitere Teil der Hominidenentwicklung in der Zukunft wird wesentlich davon geformt werden, wie die Androidisierung verlaufen wird, in Abhängigkeit von NBE und uns Menschen.

Wir haben es hier mit 3 Charakteren zu tun:

- Der Charakter der Natur.
- Der Charakter von Ganglienklumpen.
- Der Charakter von großen, komplexen Gehirnen.

Der Charakter der Natur wird für die Untermenge der biologischen Lebensformen durch die Darwinschen Gesetze wiedergegeben.

Der Charakter kleinerer Ganglienklumpen und Neuronennetze ist das richtige Funktionieren bei Datenaufnahme, -verarbeitung und –ausgabe, also die Steuerung der Organismen auf sehr tiefer, aber auch sehr notwendiger Stufe. Ihr Charakter ist das, was die Kybernetik aus Sicht der Regelungstechnik beschreibt.

Der Charakter größerer Ganglienklumpen ist uns bisher unbekannt, weil wir sie noch nicht erforscht haben.

Der Charakter des menschlichen Gehirns ist bekannt mit der Veranlagung zum Bösen und mit dem Himmelslicht der Vernunft begabt, aber die Frage ist, wie das Böse zustande kommt.

Der Charakter von sehr großen Neuronenklumpen ist vielleicht für uns Menschen nicht entscheidbar, weil wir mit unserer wenigen „Grütze“ im Kopf mit einem Volumen um 1450 cm^3 die Geistigkeit und Macht einer Superintelligenz ganz gewiß nicht nachvollziehen können, die z.B. über 1000 t Gehirnmasse bei bester Organisation und Struktur verfügt.

Neuronenklumpen in der Funktion als Ganglienzentren (Schaltstellen) sind ein Ergebnis der NBE, auch die Gehirne der Menschen. Alle unsere Geistigkeit entstand bei der evolutionären, phylogenetischen Menschwerdung.

Bei der persönlichen, ontogenetischen Menschwerdung müssen unsere Gehirne eine Unmenge an Daten aufnehmen, die nicht von Naturprozessen, sondern von der Geistigkeit der Menschen herkommen, die uns von Kindheit an ernähren, erziehen und ausbilden. Darum schleppen wir für unser ganzes spätere Leben einen großen Ballast an Daten in unseren Gehirnen mit uns herum, die oftmals nicht nur sehr falsch und mangelhaft sind, sondern

auch gefährlich, für uns selber und auch für unsere Umwelt. Ähnliches gilt für die Gefahr, die von anderen Menschen auf uns oder die Umwelt ausgeht.

Die Darwinschen Gesetze für die NBE zeigen ihre wichtigsten Ergebnisse bei Sicht über Tausende von Generationen. Bei der Sicht auf die Schicksale der Individuen zeigen sie sehr viel Gewalt, Brutalität, Fressen, Gefressenwerden, später auch List, Betrug, Schläue.

Die Panzerplatten zur persönlichen Verteidigung wichen dabei der Behendigkeit. Trieb- und Gefühlssteuerung werden wahrscheinlich der Vernunftsteuerung weichen.

Bei den einfachen Metazoen waren die ethischen Normen rein auf Macht gegründet, aber der Sozialdarwinismus *in der Natur* wurde im Verlauf der Evolution immer weiter zurückgedrängt. Fische leb(t)en in Schwärmen, die Saurier lebten oftmals in Herden, und eine Horde eozäner Halbaffen mochte einer Horde früher Menschen nicht unähnlich gewesen sein. Die Eltern hätschelten ihre Kinder, Verwandte schonten einander, Kuschtiere zog man der Jagdbeute vor ...

→ Die Natur selber brachte es ohne Verstand und Vernunft mit sich, daß in einer Horde die darwinistischen Gesetze eben nicht mehr ausschließlich gelten.

Warum gibt es aber dann in den menschlichen Gesellschaften von heute noch so viele sozialdarwinistische Züge ? Das ist sehr wahrscheinlich deshalb der Fall, weil der Mensch noch kein Vernunftwesen ist, sondern immer noch nur ein Intelligentes Wesen (IW), das zu erheblichen Teilen trieb- und gefühlsgesteuert ist. Die Menschen wurden aus den Hominiden mittels NBE entwickelt, und damit sind Menschen vom Typ NIW.

Der Mensch gehört sowohl der Welt der vollkommenen Vernunftwesen (VIW) an als auch der Welt der Tiere, denn er hat das Himmelslicht der Vernunft, allerdings einer wechselnden Fähigkeit zur Vernunft, abhängig von seinen Trieben und Gefühlen. Das ist typisch für die meisten NIW, deren Species (IWA) über NBE entwickelt worden ist.

So ist der Charakter der Natur:

Die Natur entwickelt über Äonen die wunderbarsten Geschöpfe und sonstige Werke, sie vernichtet diese wertvollen Schöpfungen binnen Augenblicken oder in größeren Zeiträumen durch Niedergang und Verfall, aus den Ruinen gehen wieder die wunderbarsten Werke hervor, und insgesamt gibt es eine ungeheure Redundanz.

Man kann die Begriffe „Befreiung“ und „Heimatrecht“ leichter überdenken und verstehen, wenn man viele Befreiungskriege studiert. Gestalten wie Arminius hat es in der Geschichte öfters gegeben, in Nordamerika z.B. gelten Pontiac, der Ottawa, und Tecumseh, der Shawnee oder Schawano, als die bedeutendsten und erfolgreichsten Freiheitskämpfer.

Nationalhelden ganz anderer Art sind Freiheitskämpfer, die sich in einem Regime auf die Seite des Volkes, der Armen und Unterdrückten stellen und diese gegen die Schergen von Klerus und Staat verteidigen, wie Spartacus in Rom als Anführer im Sklavenaufstand, und Robin Hood in England im Sherwood Forest und Simon Bolivar in Südamerika.

Es gibt viele Berichte und Interpretationen über die Befreiungsbewegungen und –kriege der Indianer von Nord- bis Südamerika, denen die Befreiungsversuche gegen die Domina Roma in Europa, Asien und Afrika vorangingen. Der Krieg der Parther – sie bezeichneten sich gerne als Philhellenen – gegen die Römer machte Geschichte, ebenso der Widerstand der Germanen gegen das Römische Imperium. Rom vermochte weder Parther noch Germanen zu unterwerfen, ebensowenig wie bestimmte Völker der Äthiopier, von denen Herodot ganz Erstaunliches berichtet. Im 18. Jahrhundert konnte Pontiac viele indianische Stämme im Befreiungskrieg gegen die eindringenden Europäer einigen und errang zuerst große Erfolge, dann aber siegte die große Übermacht der Eindringlinge.

Weil Arminius erfolgreicher war, verloren die Römer ganz einfach die Lust zu einer Eingliederung Germaniens in das römische Reich. Dadurch blieb dieses megalithische Restvolk nach Sprache und Kultur erhalten, im Gegensatz zu vielen megalithischen Restvölkern Hispaniens, die von Karthagern und Römern zu großen Teilen ausgelöscht worden sind.

Die Religion der Großen Göttin ist aber im Glauben an die Muttergottes noch lebendig, ebenso in England, dort aber eher in der Queen.

*Die Römer, die sich als die geistige Elite des Römischen Reiches ausgaben,
stützten den Ausbau ihres Imperiums rückhaltlos durch ihre Behauptung,
daß es der Wille der Götter sei,
daß Rom die anderen Völker zu unterjochen und zu beherrschen habe.*

Nicht viel anders war das bei der Kolonisierung Amerikas durch die Europäer:

Zuerst hatten die Eindringlinge die Bibel in der Hand und die salbungsvollen Reden über Gott, Jesus Christus, göttliche Gnade und Gottes Willen im Mund - und die Indianer besaßen das Land, und letztlich hatten dann die Indianer die Bibel und die Eindringlinge ihr Land. Die Landnahme in Nordamerika alleine kostete über 10 Millionen Indianer das Leben – heute wird das auf 150000 Opfer heruntergerechnet – und es erhebt sich bis heute keine Stimme gegen dieses Kapitalverbrechen, weil alle Nationen in großer Gier einen möglichst großen Batzen Amerika haben wollten.

→ Es ist menschentypisch, Götter vorzuschieben, wenn man rauben und morden will, und ist die Gier der Massen hinreichend groß, sind alle Vorstellungen über Ethik, Gerechtigkeit, Friedenswillen, Gleichberechtigung ... dahin.

→ Reduzierung aller ethischer Normen auf Macht.

Das Heimatrecht ist eine rein fiktive Größe und kann nur durch die entsprechende Macht gewahrt werden.

Sowohl die Römer bei ihrem Eindringen in andere Länder – u.a. auch bei ihren militärischen Einfällen in Germanien – als auch die Europäer bei ihrem Eindringen in Amerika haben das Recht der Einwohner auf ihre eigene Heimat, auf Besitz, Land, die eigene Familie ... nicht anerkannt.

Echnaton und Kaiser Augustus haben aus sehr unterschiedlichen Gründen heraus die Gleichheit der Menschen verkündet und in der Praxis durchgesetzt:

- Pharao Amenophis IV sagte, daß alle Menschen vor seinem Gott Aton gleich seien.
- Kaiser Augustus meinte, daß die Pax Romana allen Menschen Frieden und Wohlstand bringen sollte. Im ganzen Römischen Reich sollte den jeweils Autochthonen ihr Wohnrecht in ihrer Heimat von Rom garantiert sein – das galt aber nicht außerhalb des Imperiums, denn das Römische Reich war nur lebensfähig durch einen laufenden Nachschub an Sklaven, Nahrungs- und Genußmitteln, Rohstoffen ,,, die es von Regionen außerhalb seiner Reichsgrenzen gewaltsam nahm und heranschaffte.

Es mutet wirklich seltsam an, daß

- nach den vielen Bürgerkriegen im Römischen Reich mit den furchtbaren Massenschlächtereien z.B. durch Marius und Sulla, wo die Blüte Roms gezielt gemordet wurde, nach Caligula und Tiberius tatsächlich die Pax Romana unter Kaiser Augustus geschaffen wurde, und
- nach den Zeiten der Antonine mit den 5 Philosophenkaisern das Römische Reich nach Marcus Aurelius das Römische Reich und seine Ordnung niederging.

Man beginnt, sich zu fragen: Ist dieses Auf und Ab in der Zivilisationsentwicklung im objektiven Sinne notwendig ?

Eigentlich ist es ganz eigenartig, daß es heute Länder, Völker, Staaten, Kulturkreise ... gibt, die die anderen in Frieden lassen – das steht vielen Eigenheiten des Menschen doch völlig entgegen, wie das die Geschichte lehrt.

Die Erklärung ist, daß der Mensch sowohl die Fähigkeit zur Vernunft als auch das Böse in sich hat, zugleich. Der Kampf zwischen Gut und Böse findet nicht zwischen Ahura Mazda und Ahriman, Gott und Teufel statt, sondern zwischen Menschen und im Menschen, und man muß noch nicht einmal Kriege heranziehen, um die Bestie im Menschen in Aktion zu sehen: Wie die menschliche Natur ist, kann man z.B. bei Streitigkeiten unter Fußballfans sehen, wo Gruppen ohne jeden äußeren Anlaß übereinander herfallen und es zu schlimmsten Verletzungen kommt. Besonders bekannt sind die Hooligans, bei denen die ganze bestialische Vernichtungswut des Menschen zum Ausbruch kommt.

Wenn Menschen aus nichtigem Anlaß mit Steinen oder Flaschen auf andere Menschen werfen, oder auf andere Menschen mit Zaunlatten einschlagen oder am Boden Liegende mit Stiefeln treten, dazu meistens noch ganz Unbeteiligte, dann ist das für den Menschen nicht anomal: Die kräftigen Arme des Menschen, seine Fähigkeit, Steine oder Speere mit großer Wucht auf entfernte Ziele zu schleudern, sind ein Ergebnis der Evolution gewesen, wo die

Hominiden ohne diese Fähigkeiten und besonders den Willen zum schweren Verletzen und Töten nicht hätten überleben können. Hooligans benehmen sich ganz naturgemäß wie Menschen des Perigordien beim Kampf um Beute oder Wasserlöcher.

Bürgerkriege zwischen verschiedenen Klassen oder Populationen können einen dann nicht mehr verwundern, und auch nicht Terror und Totschlag im Familienleben. Viele Menschen überleben noch nicht einmal ihre Kindheit, weil sie in ihrer eigenen Familie von ihren Eltern zu Tode mißhandelt werden.

Es gilt heute weiterhin die alte Frage von Charles Darwin, in wie weit der Mensch mit dieser Trieb- und Gefühlsausstattung domestiziert werden kann. Vor 35000 Jahren wurde der Jungpaläolithiker in die Kulturepoche des Perigordien hineingeboren, also in die Kulturepoche der Jungsteinzeit, und heute wird der junge Mensch eine zivilisierte Welt hineingeboren, mit dem Trieb- und Gefühlsspektrum, das für die Zeit vor 35000 Jahren ausgelegt ist.

Demokratie. Bürger-, Menschen- und Tierrechte sind eine Erfindung der Menschen, genauso neu erschaffen wie technische Geräte und moderne Maschinen, aber es ist zu beachten, daß alle Tiere, die in Herden oder Gruppen oder Schwärmen leben, die Rechte der Individuen in gewisser Weise erfinden und beachten müssen, wenn auch auf rein triebhafter Basis.

Im alten Hellas galten Demokratie und Bürgerrechte nur für Hellenen und Freie, nicht für Heloten und Sklaven, und die Bill of Rights galten nur für „weiße Amerikaner“, nicht für Farbige, auch und besonders nicht für die eigentlichen Besitzer Amerikas, die Indianer.

Stellen wir uns 102 Flüchtlinge auf der Mayflower im Jahre 1620 vor, wie sie die Überfahrt wagen nach Amerika, um dort ohne Unterdrückung durch die angestammten Herren zu leben. Sie flohen aus ihrem Land als Unterdrückte und Verfolgte. Sie erreichen glücklich das amerikanische Festland und erklären feierlich, daß hier nun jeder dem anderen gleich geachtet werden soll und daß sie eine Gemeinschaft gründen wollen wo jeder das Seine zum Gemeinwohl beitragen will. Völlig vergaßen sie dabei, daß Amerika schon von Millionen Menschen besiedelt war, die dieses Land als ihre Heimat betrachteten, so wie die Briten Britannien und die Spanier Spanien.

Es war 1066 gewesen, als die Briten in der Schlacht bei Hastings den Eroberer erlagen. Warum verteidigten die Briten sich überhaupt, wenn sie ein paar Jahrhunderte später das Heimatrecht anderer Völker nicht anerkannten ?

Bei den Spaniern waren noch nicht einmal 150 Jahre seit der erfolgreichen Wiedereroberung Spaniens vergangen, als sie nun voll Gier ihrerseits nach dem Heimatland anderer Populationen gierten.

Die Franzosen dachten nicht mehr an die Freiheitskämpfe von Vercingetorix, der vergeblich versucht hatte, die römischen Eindringlinge aus seinem Heimatland Gallien zu werfen.

Frankreich nahm u.a. Louisiana, Rußland nahm Alaska ... – alles ganz selbstverständlich.

Die Einwanderer nach Amerika - später aus allen Ländern der Erde - formulierten ihre Gier nach Land und Besitz der Indianer durch den Leitspruch:

„Jeder Indianer ist ein schlechter Indianer.

Nur ein toter Indianer ist ein guter Indianer.“

Die Indianer erfuhren, was es heißt, wenn das Heimatrecht völlig auf Macht reduziert wird, also völlig auf die militärische Fähigkeit, die Heimat zu schützen.

Hiawatha – eine Gestalt des Dichters Longfellow (ein Ojibwä) – sah zu Anfang des 17. Jahrhunderts die ersten Schiffe der europäischen Einwanderer. Damals herrschte viel Krieg unter den indianischen Stämmen, weshalb sich der Bund der 6 Nationen bildete, der 6 Indianervölker umfaßte. Obwohl es Ausrottungskriege unter Indianern gab wie den der Irokesen gegen die Huronen, die späteren Lieblinge der französischen Patres, führten die Indianer Kriege nicht zur Vernichtung der Gegner, sondern um sich im Krieg als ganze Männer und einer Frau als würdig zu erweisen. So war es bei vielen Indianern viel rühmlicher, im Kampf einen Mann zu berühren, als ihn zu töten.

Die in Amerika eindringenden Europäer aber führten gegen die einheimischen Indianer einen rassistisch und räuberisch-mörderisch motivierten Vernichtungskrieg.

Im rassistischen Wahn der sich heranbildenden europäischstämmigen Amerikaner wurde ein Indianer als Bock, eine Indianerin als Ziege bezeichnet, und die Ureinwohner galten nicht als Menschen, für die die Bill of Rights gelten durften.

Vor Gericht im Streit zwischen Weißen und Indianern zeigte sich immer wieder: Wer Mensch ist, das bestimmt der Richter. Das hat sich bis heute kaum geändert.

Den Indianern brachte ihr berechtigter Widerstand gegen das unablässige Eindringen der europäischen Landräuber zwar viel Ruhm ein, aber Erfolg hatten sie auf diese Weise nicht, denn Anzahl, Gier, Mordlust und Waffentechnik der Eindringlinge waren zu groß.

Noch um 1880 war es dem großen Indianerhäuptling und Medizinmann Sitting Bull unerklärlich, daß die „Zugereisten“ aus dem Westen mit denen aus dem Osten gemeinsame Sache gegen die Indianer machten. Das lag eben daran, daß die Europäer einen rassistisch motivierten Vernichtungskrieg gegen die Indianer insgesamt führten, was die Indianer nicht verstanden. Die Indianer befanden sich in ihrer heroischen Phase.

Alle hehren Sprüche über die Verteidigung der eigenen Heimat gegen die eindringenden Feinde und Räuber in früheren Zeiten waren vergessen, als England, Frankreich und Spanien die Eroberung Amerikas betrieben.

Diese Neigung der Menschen zur Doppelmoral ist genauer auszuleuchten:

- Hispania (Spanien), Gallia (Frankreich), Britannica (England), Germania (Deutschland) ... waren selber langjährige Opfer von Unterdrückung, Ausbeutung, Massenvernichtung ... durch Rom, aber selber taten sie dann später dasselbe, denn sie drangen z.B. nach Amerika vor und stahlen Leben und Besitz der Indianer.

- Lange Zeit standen die Niederlande unter spanischer Herrschaft, und dieses Joch war hart. Im Volksmund sind heute noch die Lieder aus jener Zeit der Besetzung der Niederlande durch Spanien bekannt, die von der Befreiung der Heimat schwärmen, das Elend schildern, die Grausamkeit und Mordlust der Spanier, und den Willen zum Befreiungskrieg. Je nun, kaum waren die Niederlande frei, hatten sie nichts Besseres zu tun, als in Ozeanien selber die Herrscher, Tyrannen und Ausbeuter zu spielen.

- Spanien war ab 711 v.Chr. Objekt der Begierde moslemischer erobernder (aus deren Sicht: missionierender) Völker, Mauren, Seldschuken, Berber, Araber ..., und über die Jahrhunderte erschufen die moslemischen Eroberer auf dem Boden Spaniens Kalifate, die zu kulturellen Zentren Europas wurden. Die Reconquista zog sich ebenfalls über Jahrhunderte dahin, und erst im 15. Jahrhundert waren die Moslems aus Spanien vertrieben. Wie sehr jubelten da die Spanier über die Befreiung der lieben Heimat – und dann, in Amerika, machten sie dasselbe wie die Moslems in Spanien.

- Tschiang Kai-Shek beschwerte sich 1945 erbittert über die Besetzung von China durch japanische Truppen. Er berichtete von den ungeheuren Greueln der Besetzer. China besetzte Tibet 1951. Was sagen die Tibeter und der Dalai Lama heute über die Besetzung von Tibet ? Was buddhistische Mönche von chinesischen Soldaten berichten, klingt oft aber nicht viel anders, und der Dalai Lama durfte noch nicht einmal das, was der chinesische Kaiser durfte, sich vor der Weltöffentlichkeit wegen der Besetzung seines Landes durch feindliche Truppen zu beschweren.

Stellen Sie sich einmal vor, daß Vercingetorix, Arminius, Arthus ... mit Pontiac und Tecumseh über Heimat, Völkerrecht, Freiheitskriege ... diskutieren sollten !

Was käme wohl dabei heraus ?

Was fangen Menschen mit Freiheit, Errungenschaften an ... ?

Nun u.a. mißbrauchen sie gewaltig ihre eigenen Freiheitsideale, Religionen, Ideologien

Ist es Sinn eines Befreiungskrieges, daß

- die „Befreiten“ später das christianisierte Großfränkische Reich gegen die nicht christianisierten Sachsen einen Dauerkrieg führen lassen,

- Amerikas Indianer durch die Nachfolger der befreiten Spanier, Briten, Gallier, Niederländer ... enteignet und ausgelöscht wurden ?

Also, von einer Befreiungstheorie erwartet man, daß sie die Befreiung aller Völker fordert und nicht nur die Befreiung einiger bestimmter Völker.

Es ist selbstverständlich, daß man sich für Volk und Heimat einsetzt, aber

- was das Volk dann in Freiheit später selber für Verbrechen begeht, oder

- welche Schicksalsschläge es dann später noch erleiden wird,
das ist etwas ganz anderes.

Arminius, Vercingetorix, Jogurta, Spartacus, Pontiac, Tecumseh, Simon Bolivar ... wollten die Befreiung ihres Volkes, ihrer Heimat, aber das funktioniert – wenn überhaupt - eben nur für den Augenblick, nicht für die Ewigkeit. Es gibt offensichtlich für Völker und Länder der Menschen keinen dauerhaften Platz.

Die Befreiungskriege sind thematisch verbunden damit, daß man die Schrift für Gutes und Böses verwenden kann, die „Bombe“ von Genies erbauen läßt und dann normale Menschen über ihren Einsatz entscheiden.

Man kann mit großen Errungenschaften ganz unterschiedlich operieren:

- Die Einführung der Schriftarten ermöglichte es, Gutes und Böses auszudrücken und zu übermitteln.

- Die Entwicklung der nuklearen Spaltungsbombe erfolgte durch pazifistische Physiker und ihr Einsatz über Hiroshima und Nagasaki im August 1945 durch Militärs erfolgte durch Leute gegenteiliger Haltung.

Die USA entstanden aus Rassismus, Massenmord und Landraub im größten Stil, und das alles unter dem Zeichen von Christentum und Bibel – und dieses langdauernde Kapitalverbrechen hat bisher nicht nur keine Sühne erfahren, sondern es gibt auch bisher keine Anklage, weil zu viele Menschen in ihrer Gier möglichst viel vom Kuchen Amerika haben wollen. Würde man das Völkerrecht wirklich ernst nehmen und Sühne für den Völkermord an den Indianern fordern, müßten die Nichtindianer Amerika verlassen und aufs Meer hinausschwimmen.

Was wäre gewesen, wenn sie es getan hätten ? Bei der Beantwortung dieser Frage kann man wieder einen ganz eigenartigen „Charakter“ der Natur erkennen, was schon Johann Wolfgang von Goethe in FAUST I dichterisch bezeugt hat: Das Böse kann das Gute erzeugen und dafür sogar unvermeidlich sein – falls man nicht über Supermaschinen verfügt:

Die Staaten Europas hatten sich bis 1900 derartig in Militarismus und Herrschsucht verbißsen, daß die Entwicklung wohl automatisch zum Krieg führen mußte, allerdings war das früher öfter schon der Fall gewesen, aber 1939 gab es die mächtigen und waffentechnisch hoch gerüsteten Staaten Deutschland und Japan mit gefährlichen Ideologien, und nur die USA – das Land der Indianermörder - vermochten sie zu besiegen.

Wie würde die Erde heute aussehen, wenn Hitler oder Stalin triumphiert hätten ?

Nach dem 2. Weltkrieg lag es für Jahrzehnte wieder fast allein bei den USA, das zerstörte Westeuropa wieder aufzubauen, CERN zu initiieren, die UdSSR in Schach zu halten, Luftbrücken zur Versorgung zu bauen – und was hätte geschehen können, hat z.B. die Kuba-Krise 1962 gezeigt. Diese Leistung erbrachten die USA, das Land der Indianermörder.

Wenn heute ein nicht zu großer Himmelskörper auf die Erde zurasen würde, würden alle Nationen der Erde zuerst nach den USA rufen, damit die ihre Technologie und Wirtschaftskraft dafür einsetzen sollen, um die Erde bzw. ihre Bewohner zu retten – und sie würden nicht daran denken, daß nur ihre eigene selbst verschuldete Rückständigkeit sie daran hindert, das selber zu machen.

Die USA sind mächtig und so viele wollen daran teilhaben – den Indianern will kaum einer ihr Land zurückgeben. Das zeigt, daß es ein Naturrecht auf Heimat nicht gibt.

*Das Recht auf Heimat ist eine Erfindung der Menschen,
und wenn es einem wirklich eingeräumt wird, ist das keine Sache der Ethik,
sondern eine Sache der Macht und des Nutzens für den Mächtigen.*

Heimatrecht und Lebensrecht - die Vernichtung der Armenier im Nordosten der Türkei durch die Jungtürken im Auftrag der Hohen Pforte von 1870 bis 1915 mit über 1,5 Millionen ermordeten Armeniern, das Verhungernlassen von über 6 Millionen Kulaken in der Ukraine auf Befehl Stalins 1941, der Ausrottungsfeldzug Stalins gegen die russische Intelligentsia ab 1938 mit über 1,5 Millionen Getöteten, die Ermordung von 6 Millionen europäischen Juden durch das Deutsche Reich unter der Hitler-Diktatur, die Revolution Mao Tse-tungs mit 24 Millionen getöteten „gegnerischen“ Chinesen (angeblich sollen infolge der von Mao Tse-tung befohlenen Aktion des technischen Sprungs nach vorne mit z.B. einem Hochofen zur Eisenerzverhüttung auf jedem privaten Hinterhof 43 Millionen Chinesen verhungert sein, weil jetzt

die Menschen zum Reisanbau fehlten – was Mao alles verbrochen hat, wird gegenwärtig in China aufgeklärt-, die Vernichtungskriege und Völkermorde Asien besonders unter Pol-Pot in Kambodscha mit über 2 Millionen Opfern, in Afrika in Uganda unter Idi Amin und im Bürgerkrieg in Ruanda, in Europa besonders auf dem Balkan bis in die neueste Zeit zeigen, daß Heimatrecht und das bloße Lebensrecht für den Menschen nicht absolut sind, sondern von der Macht abhängen, sie sich zu erkämpfen, sich zu behaupten, oder Verbündete zu haben, die das zu leisten bereit sind und auch leisten können.

Warum wurden die USA so mächtig ? Der Mechanismus hat mehrere wesentliche Leitlinien, und zwar

- ein großes und hinreichend fruchtbares Land mit einem erträglichen Klima,
- der stetige Zustrom von Menschen, die so intelligent sein mußten, daß sie die Mühen der Überfahrt und des Überlebens leisten konnten, und
- ein erhebliches Maß an Freiheit für die Einwanderer und Arrivierten.

Man hat aber dabei vergessen, daß dieses schöne große Land bereits bewohnt war.

Wo waren Recht auf Heimat und Recht auf Leben der Indianer ?

Hatten sie keines, dann gilt sicher: Wenn die Natur so arbeitet, zeigen sich große Gefahren für die Zukunft, denn es dürfte der Natur egal sein, ob sie nur die Indianer oder die ganze Menschheit auslöscht.

Die Verbrechen der Menschen an der Tier- und Pflanzenwelt

Bisher wurden die Verbrechen der Menschen untereinander erwähnt, aber es kommen noch die vielen Kapitalverbrechen der Menschen an der Tier- und Pflanzenwelt hinzu.

- Die Europäer löschten in Europa in vielen Regionen die Großfauna aus – und wenn dann ein Braunbär oder Elch nach Deutschland kommt, ist die Hölle los. Sehnsüchtig blickt man in Europa auf die reiche Tierwelt in Afrika und Südamerika, vergißt aber dabei, daß man die eigene in Europa über die Jahrhunderte in Europa ausgerottet hat. Man wirft Brasilien vor, nichts zum Schutz des Regenwaldes zu tun, aber suchen Sie mal Wälder in Frankreich oder Spanien ! Das ist Ausdruck der Paranoia des Menschen.

- In Indien, China, Ozeanien ..., deren Völker allesamt irgendwann unterdrückt worden sind und die ihre Befreiung ruhmreich besangen, nehmen der Tier- und Pflanzenwelt in ihrer eigenen Heimat laufend mehr Lebensraum und Leben, und sie fischen mit riesigen Schleppnetzen die Ozeane leer, wobei sie vielen Delphinen einen grausamen Tod des Ertrinkens bringen, weil diese sich in den riesigen Netzen verfangen.

- Viele Trapper verwenden beim Fang von Pelztieren die furchtbaren Tellereisen, die zu größten Schmerzen und Verstümmelungen der Tiere führen. Aber auch die Indianer fingen z.B. Biber mit Schlingen, was zu großen Konflikten führte wie der Ojibwä Grau-Eule in seinem Buch „Das einsame Blockhaus“ beschrieben hat.

Warum ist es notwendig, Tier- und Pflanzenarten auszulöschen ? Diese fehlen dann doch der Nachwelt, zu der noch für einige Zeit ebenfalls Menschen gehören.

Warum schafft man es in Europa nicht, einen vernünftigen Tierschutz durchzusetzen – auch in den Familien, oder was hat man zu denken, wenn in „kultivierten“ Staaten jeweils und in jedem Jahr Hunderttausende von Haustieren meistens kurz vor der Urlaubszeit ausgesetzt werden ? Warum schafft man es nicht, in Europa einen Naturverbund herzustellen, in dem die Tier- und Pflanzenwelt in einer Art von Parallelgesellschaft zum Menschen leben kann und somit vor der Vernichtung durch den Menschen bewahrt wird ?

In Ozeanien werden die Wälder im größten Ausmaß niedergebrannt, und die Politiker dieser Staaten wollen Geld vom Ausland, angeblich um mit diesen Spenden der eigenen Bevölkerung neue Berufschancen zu geben und sie vom Niederbrennen der Wälder abzuhalten. Von der Psyche des Menschen ausgehend wird folgendes geschehen: Das gespendete Geld wird dazu verwendet, um die Wälder noch schneller niederzubrennen.

Eine leidliche Haltung für das Zusammen- oder Nebeneinanderleben von Menschen und Großtieren hat man eigentlich nur in Afrika in den Nationalparks und in Kanada in den Sanctuaries. Warum funktioniert das nicht überall auf der Erde ? Weil der Mensch den Platz für sich beansprucht, und die Anzahl der Menschen auf der Erde wächst laufend.

Was hat man von einem Menschen zu denken, der Pelztiere mit Tellereisen fängt, obwohl er genau über die entsetzlichen Folgen für die gefangenen Tiere unterrichtet ist ?

Gegenwärtig erleben wir das Niederbrennen großer Waldgebiete (Leonardo da Vinci: „Sie werden die großen Wälder niederreißen ... „), das Leerfischen der Weltmeere, die jährliche Ausrottung von Tier- und Pflanzenarten durch den Menschen ...

Wie soll das weitergehen ? Sollen unsere Nachfahren auf einer Erde leben, auf der die Tier- und Pflanzenwelt zum größten Teil ausgelöscht ist ?

Das Verhalten der Menschen gegenüber Tieren gehört den transzendenten Beziehungen an, denn es ist artübergreifend. Die Beziehung zu Gott ist transzendental.

Gott hat Tiere und Pflanzen erschaffen ? Woher nimmt dann der Mensch das Recht, Tier- und Pflanzenarten auszurotten ?

Wie wird Gott darauf reagieren, wenn der Mensch sein Schöpfungswerk vernichtet ?

Ablösungen von IWA in der Evolution der Hominiden

IW	Intelligente(s) Wesen wie der Mensch
IWA	Art(en) oder Species von IW wie die Menschheit
NBE	Natürliche Biologische Evolution
IWE	Künstlich-technische Entwicklung und Konstruktion von IW durch IW

Im Verlauf der Evolution der Hominiden kam es naturgemäß oft zur Ablösung bis dahin dominierender IWA. Es gab und gibt Regionen und Epochen für die verschiedenen Hauptentwicklungsstufen der Hominiden in den 2,4 Millionen Jahren der Gattung Homo.

Im Pliozän und Pleistozän experimentierte die Natur mit verschiedenen Formen und Ansätzen der Hominiden wie einige Millionen Jahre früher im Miozän mit Menschenaffen und zuvor im Eozän mit Halbaffen. Der Normalfall in Pliozän und Pleistozän war, daß mehrere Arten von Hominiden mit jeweils einigen Unterarten in der Alten Welt lebten. Trotz Wanderungen von Populationen reichernten sich in Großräumen Afrikas und Eurasiens bestimmte Erbmerkmale an, die dann auf die Menschen ab 100000 v.Chr. übergingen und somit das Erscheinungsbild der Rassen der rezenten Menschen formten.

In Nord- und Mitteleuropa vernichteten die kontinentalen und alpinen Gletscher die Hominidenpopulationen jeweils fast vollständig. Das mochte auch in der Würmeiszeit der Fall gewesen sein, die um 47000 v.Chr. und 18500 v.Chr. die Phasen ihrer maximalen Vereisung hatte. In Mitteleuropa blieb zwischen den nordischen kontinentalen Gletschern (bis zu 2 km hoch) und den südlichen alpinen Gletschern um 18500 v.Chr. nur ein Korridor von 600 km Breite übrig, in dessen Kältetundra kaum Menschen überleben konnten.

In Spanien und Frankreich und östlich von Pavlov und Dolni Vestonice blieben größere Räume mit Rückzugsmöglichkeiten für die Menschen übrig, so daß diese Gebiete für die Bildung der europäischen Rassen und postglazialen Kulturen um 10000 v.Chr. am wahrscheinlichsten sind.

Den kulturellen Höhepunkt des Magdalenien um 14500 v.Chr. bildeten sicher die Höhlenmalereien in der Dordogne und in Nordspanien. Lascaux und Altamira sind unvergeßliche Orte der Kunstgeschichte der Hominiden. Höhlenmalereien fand man auch in Sibirien, Südafrika, Brasilien und Australien. Die Ähnlichkeiten zwischen den Malstilen in Spanien und Südafrika lassen eigentlich gar keinen anderen Schluß zu als den, daß sie Ausdruck eines vielleicht auch nur ganz lockeren Kulturverbandes Nordafrika-Spanien waren. Die Malkunst kann auf den verschiedenen Kontinenten immer wieder neu erfunden worden sein, oder die Malereien waren Ausdruck eines alle diese Völker umfassenden Kultur- und Traditionsverbandes.

Die abendländische Kultur verdankt ihre Existenz dem hellenischen forschenden Geist. Hellas als der strahlende Stern der Antike öffnete dem Abendland den Weg, Aber davor gab es die Kulturen von Kreta, Ägypten, Mesopotamien ...

Mesopotamien ... - im Irak z.B. begegnet man dem alten ehrwürdigen Sumer, den Babylonischen Reichen, Chaldäa. Wenn die UNO-Beobachter in den Irak fahren, sollten sie nicht nur die Akten über den Überfall des Irak auf Kuwait und die Fabriken für Giftgase im Gepäck haben, sondern auch das Gilgamesch-Epos und Fachliteratur über Chaldäa, die Babylonischen Reiche, Sumer und was davor war:

5500 v.Chr.: Die neolithischen Bauern leben in Dörfern (die Techniken des Neolithikums wurden ab 8500 v.Chr. im Vorderen Orient entwickelt, zu dieser Zeit ging der letzte Vorstoß Dryas III der letzten Eiszeit Würm II in Europa zu Ende) und dringen allmählich in immer höhere Regionen vor, dem Lauf der Flüsse folgend. Kulturmerkmale: Leben in Dörfern mit Holz- oder Lehmhäusern, Ackerbau, Viehzucht, Einteilung in handwerkliche und sonstige Berufe, Keramik, feinpolierte Gefäße, Figuren und Siegel aus Stein. Sawwan-Kultur: Beterfiguren aus Stein, weiblich.

5000 v.Chr.: Es gibt viele Dörfer und einige Orte mit Stadtcharakter und größeren Heiligtümern, z.B. in Ur, Eridu, Uruk, Nippur und Sippar. Geplant durchgeführte Trockenlegung von Sümpfen, Bewässerungssysteme, Tempelbauten, Verteidigungsanlagen.

4500 v.Chr.: Epoche der Halaf-Keramik im nördlichen Mesopotamien, Epoche der Samarra-Keramik südlich davon. Reger Tauschhandel, vorsumerische Sprache 4000 v.Chr.: Verwendung der voll entwickelten Töpferscheibe

3500 v.Chr.: Einwanderung der Sumerer

3300 v.Chr.: Verwendung der Schrift für Politik, Religion, Wirtschaft Schön, zu dieser Zeit hausten noch etliche der Vorfahren der heutigen Kultur-Völker in Höhlen und schlugen sich bei der Herstellung von Steinmessern aus Feuerstein die Finger wund.

Entnommen aus „Der Garten in Eden - 7 Jahrtausende Kunst und Kultur an Euphrat und Tigris“, Museum für Vor- und Frühgeschichte Berlin 1978

Um 3300 v.Chr. wurden die megalithischen Grabanlagen von Newgrange u.a. Orten in Irland angelegt. Irgendwo im Bereich von Kreta, Malta, Spanien, Irland, England, Westfrankreich und Norddeutschland war der Kulturkreis um das megalithische Atlantis, so um 3000 Jahre vor der Zeit von Konan. Das Megalithikum stand auf mesolithischer bis neolithischer Kulturstufe, aber als die Gräber von Newgrange angelegt wurden, - vereinigte Narmer-Menes das Untere und Obere Reich zu dem einen Reich Ägypten mit der neuen Hauptstadt Theben an der früheren Grenze der beiden Reiche und - waren die Sumerer nach Mesopotamien eingewandert und nahmen das Land von den Mündungen der Ströme Euphrat und Tigris in den Persischen Golf her in Besitz - und schufen die Kultur, von der letztlich die Hellenen lernten und sie gut aufbereitet an das Abendland weitergaben.

Das Abendland war und ist noch Wegbereiter der technischen Zivilisation, eine Voraussetzung der weltraumgestützten Superzivilisation, aber es geht immer weiter.

Das Verschwinden der Unterart Homo sapiens neanderthalensis zeigt auf jeden Fall an, daß die Natur nicht nur Arten von Acritarchen, Brachiopoden, Cephalopoden und Sauriern hinwegrafft, sondern auch solche der Hominiden, auch Unterarten der Art Homo sapiens. Daß früher schon viele Arten und Unterarten der Gattung Homo ausgelöscht wurden, ist aus der neueren Paläoanthropologie wohlbekannt, und warum diese vielen Formenklassen ausstarben, weiß man aus der Primatenforschung und der Fastausrötung der großen Menschenaffen durch den Menschen, in unseren Tagen: Die höher entwickelten Formen verdrängen die urweltlicheren, schwächeren oder schlechter angepaßten in unwirtliche Räume oder vernichten sie lieber gleich ganz. Auf diese Weise haben die Hominiden dafür gesorgt, daß heute keine nahen Verwandten aus der Evolution des Homo übrig sind, und das Schicksal der Menschenaffen in Afrika und auf den Philippinischen Inseln zeigt deutlich, was mit den unterlegenen Primatenpopulationen geschehen ist, geschieht und noch geschehen wird. Der Mensch löscht alle konkurrierenden Arten aus – seit Zehntausenden von Jahren.

Das letzte Geschehen dieser Art war die Eroberung Amerikas durch die Europäer unter Fastausrötung der heimischen Einwohner, der Indianer. Die letzten Überlebenden dieses Völkermordes leben heute in Reservaten, mit der Fortsetzung im „Krieg der Sterne“.

Es kündigt sich nämlich ein Unheil an, das genau durch diesen Verdrängungsmechanismus in der Psyche des Menschen bewirkt werden wird, und zwar ist das der „Krieg der Sterne“ schon in naher Zukunft, wenn die Menschen so bleiben, wie sie bisher waren.

Wenn Menschen sich in größerer Anzahl in künstlich-technische Lebensinseln begeben wie Großraumschiffe (GRS) und Rotierende Weltraumstationen (RWS), oder wenn sie auf erdengeformten Bereichen von geeigneten Himmelskörpern (Planeten- oder Mondbasen = PBA) in unserem Sonnensystem leben, so wird es mit Sicherheit zu Kriegen zwischen den

von Menschen besiedelten Welten kommen, wobei die Vernichtung allen Lebens auf Welten wahrscheinlich wird, denn die Vernichtungskraft der Waffen wird weiter zunehmen.

Die meisten SF-Autoren schätzen die Psyche der Menschen so ein, daß der Krieg der Welten im Sinne von H.G. Wells ganz automatisch und unvermeidlich ist. So wie die Psyche des Menschen von der genetischen Ausstattung des Menschen her beschaffen ist, wird es so kommen, daß die Kolonien der Menschen im Weltraum autark werden wollen und das auch mit Waffengewalt durchsetzen werden, oder sie werden die Erde angreifen, weil sie eben beutegierige und mordlustige Menschen sind.

Dazu kommt dann noch die Gewißheit, daß sie Menschen im Besitz von interstellaren GRS Planeten anderer Sonnensysteme kolonisieren werden, und zwar auch oder erst recht dann, wenn schon andere IWA darauf leben – siehe die Eroberung Amerikas.

Eine der hoffnungsvollsten Technologien ist die Nanotechnologie, aber mit ihr sind auch die größten Gefahren verbunden, wie die natürlichen Nano-Maschinen, die Viren, zeigen. Wir haben doch erlebt, wie es so vielen Menschen Spaß macht, Computerviren oder –würmer zu entwickeln und ins Netz zu stellen, und das nur zur Zerstörung. Sobald die Nanotechnologien hinreichend entwickelt sind, werden sie von den Menschen – mit dem Bösen oder der Bestie in sich – ebenso zur Vernichtung geschaffen und verbreitet werden.

Die Nanotechnologien sind deshalb so gefährlich, weil sie die Menschen, Tiere und Pflanzen ziemlich schnell total auslöschen können. Vielleicht überleben die meisten IWA und TZ genau deshalb nicht so lange, weil sie irgendwann die technischen Fähigkeiten der Nanotechnologie so weit erarbeitet haben, daß sie Nanomaschinen zur allgemeinen Vernichtung allen Lebens auf ihrer Welt entwickeln können.

Seit Jahrtausenden kennen wir bei allen Kulturen und Staaten das Phänomen, daß dann und dort, wo die Frauen die entsprechende Freiheit, wirtschaftliche und soziale Position haben, sie sich bei einer statistischen Betrachtung davor hüten, die Beschwerden und Gefahren von Schwangerschaft und Gebären auf sich zu nehmen: Je freier eine Frau ist, um so höher sie im Rang steht, je besser sie leben kann, um so weniger Kinder bringt sie zur Welt. Die Fortpflanzung der Menschen funktioniert seit Jahrtausenden nur unter entsprechender Gewaltanwendung – eine ziemliche Blamage für ein Geschöpf, das sich selber für die Krone der Schöpfung hält. Es ist bezeichnend für die mangelhafte Psyche des Menschen, daß sich das Ins-Leben-Treten durch Vergewaltigung über Jahrtausende so halten konnte und kann.

Es ist zu fordern, daß man nicht als Erwachsener das Gefühl oder sogar schlechte Gewissen hat, durch Gewaltakt, Brutalität ... gezeugt und zur Welt gekommen zu sein. Es gehört zum Persönlichkeitsrecht eines bewußt-intelligenten Lebewesens, nicht durch Gewaltakte ins Leben zu kommen. Damit fällt die bisherige Basis der Fortpflanzung der Menschen.

Die Frauen haben ein eigenständiges Recht auf geistige Entfaltung und müssen darum von der Last des Austragens und Gebärens befreit werden. Die Fortpflanzung der Menschen ist durch Supermaschinen durchzuführen.

Das wirft Licht auf den Weitergang der Entwicklung der Hominiden in mehrfacher Hinsicht:

- Das Böse im Menschen wird sich nie und nimmer mit den immer mächtiger werdenden Supermaschinen und Superwaffen der sich entwickelnden Superzivilisation auf einen Nenner bringen läßt: Entweder löscht der Mensch das Böse in sich aus oder das Böse löscht alles Leben auf der Erde mittels der Supermaschinen aus.

- Ferner kann jederzeit durch vernichtende Naturgewalten wie den Einschlag eines Asteroiden auf der Erde die Menschheit empfindlich getroffen bis total vernichtet werden. Also ist es eine der wichtigsten Aufgaben für die Menschen, solche Supermaschinen zu entwickeln, mit denen auf die Erde einstürzende Himmelskörper abgelenkt oder vernichtet werden. Der Bau einer Raumflotte auf dem Mond zur Abwehr von gefährlichen Asteroiden ist also von höchster Dringlichkeit – und dann ergibt sich vor dem Hintergrund des Bösen im Menschen das Problem der Bemannung hochgerüsteter Raumschiffe.

→ Die Evolution des Menschen muß so weitergehen, daß das Böse aus ihm entfernt wird und somit die Art Homo sapiens sapiens verschwindet und in einer höheren Art Homo sapiens technicus – deren Vertreter frei vom Bösen sind – aufgeht.

Sowohl der Mensch als auch dieses ganze Sonnensystem werden zur Baustelle.

Die IWE - die künstlich-technische Entwicklung und Konstruktion von humanoiden, vollkommenen Vernunftwesen, frei vom Bösen, ist das wesentliche Ziel in der näheren Zukunft.

Vom Erfolg dieses IWE-Projektes wird abhängen, ob

- alles Leben in unserem Sonnensystem wegen des Bösen im Menschen oder durch Naturgewalten vernichtet wird, oder
- dieses Sonnensystem durch die höher entwickelten, vollkommenen Nachfolger der Menschen, frei vom Bösen, großtechnisch erschlossen und mit Leben und Zivilisation angefüllt wird.

Jede Welt ist dem Untergang geweiht, wenn nicht hinreichend hoch entwickelte Intelligenzen mit hinreichend hoch entwickelten Supermaschinen die Vernichtung abwenden können. Nach so großen und vielen Kriegen sind die Menschen es eher gewohnt, daß es andere Menschen sind, also Feinde im konventionellen Sinne, die die Heimat zerstören, aber in Sicht auf hinreichend große Zeiträume treten die mörderischen Vernichtungsschläge der Natur immer deutlicher hervor.

Die Natur ist der schlimmste, gnadenloseste, grausamste und mächtigste Gegner aller Geschöpfe. Das haben schon allein die vielen Einschläge größerer Himmelskörper auf der Erde im Verlauf der letzten 700 Millionen Jahre bewiesen.

Nur Superzivilisationen und Supermaschinen garantieren das Recht auf Heimat.

Wenn unsere Nachkommen überleben sollen, dann müssen sie ihr mit dem Bösen verseuchtes Menschsein aufgeben und sich höhere IW-Formen geben, wobei die menschliche Form vorerst bleiben mag.

Es kommen nicht nur noch weitere Jahre und Jahrzehnte, sondern noch weitere Jahrmilliarden ..., und dafür ist die menschliche Psyche und Form nicht ausgelegt.

Die Physiker haben die Sünde kennen gelernt, und sie werden das nicht mehr vergessen. Sie wissen nun, daß mit dem Menschen kein dauernder Friedensbund zu schließen ist – es sind bessere „Menschen“ zu erschaffen. Also sind alle Wissenschaftler, Forscher, Denker, geistigen Pioniere ... dazu aufzurufen, die wissenschaftlichen und ingenieurtechnischen Grundlagen für eine wesentliche und hinreichende gentechnische Veredelung zu erarbeiten. Die Forscher, Denker und „Genies“ aller Völker und Nationen haben dabei mitzuwirken, daß die Bestie aus dem Menschen verschwindet.

Es ist mit dem Experimentieren mit neuronalen Netzen zu beginnen, und zwar müssen diese so groß und so strukturiert sein, daß sie Ichbewußtsein, Intelligenz und freies Wollen entwickeln können. Es ist möglich, daß neuronale Netze bestimmter Struktur und Größe dazu geeignet sind, die materielle Basis für die Geistigkeit einer Superintelligenz abzugeben.

Zahlreiche SF-Autoren haben das Phänomen Superintelligenz diskutiert. Das Transzendent-Göttliche wurde dabei immer mehr durch das HighTech-Göttliche ersetzt: Vom transzendenten Superwesen, das über Dimensionen, Raum und Zeit erhaben hat, alles weiß und alles erschaffen hat, wurde allmählich ein künstlich-technisches Geschöpf, den Zwängen und Gesetzen von Dimensionen, Raum und Zeit da unterworfen, wo es mit seiner Supertechnik nicht gegen angehen kann, und eine Superintelligenz ist zwar von seiner Baukonzeption her unsterblich, d.h. es ist ewigjung und kennt weder Altern noch Verfall, und damit auch keinen natürlichen Tod, aber die Superintelligenz kann durch entsprechend gewaltige Naturphänomene vernichtet werden.

Superintelligenzen, Vernunftwesen mit kosmologischen Schöpfungskräften, Götter oder Gott ... – sie sind nicht allwissend, nicht allmächtig, nicht jenseits von Dimensionen, Zeit, Raum, Naturgesetzen ... stehend ...

Das Reich Gottes ist nicht mehr das oder ein Jenseits, sondern es ist eine Welt oder ein Verbund von Welten, der unter Ordnung und Schutz einer Superintelligenz steht.

Nun wissen wir genau, daß Menschen die Eigenschaft haben, jedes Paradies, das sie vorfinden, zu zerstören. Das Reich Gottes ist also den natürlichen Menschen verschlossen.

Sapientierung und Menschwerdung sind abgeschlossen, Androidisierung und Gottwerdung sind über die nachfolgenden Äonen möglich.

Wir werden die Frage „Wie diene ich Gott?“ ersetzen müssen durch „Wie baue ich Gott?“.

Folgerungen aus dem Aussterben des Neandertalers

1. Auch Unterarten des Homo sapiens können aussterben. Der Neandertaler war eine Subspecies, der heutige Mensch ist eine - noch.
2. Die Zeit der astrophysikalischen und geologischen Katastrophen ist nicht vorbei. Jederzeit können Ereignisse auftreten, die den Fortbestand von höherem Leben und Zivilisation auf der Erde in Frage stellen.
3. Beharren auf veralteten, total überalterten zentralen geistigen Systemen (Human-Software) kann den Bestand von Leben und Zivilisation auf der Erde in Frage stellen.
4. Wer wie das Tier in ewiger Gegenwart lebt, wird auch das Schicksal der Tierarten teilen.
5. Nur eine langfristige Schau auf die Entwicklung der Hominiden und ihrer Zivilisation vermag der Menschheit die notwendige zeitliche Durchdringung und Wirkung zu geben.
6. Höherentwicklung von Wissenschaft und Technik stellen das einzige Tor dar, durch das die Hominiden zu Unsterblichkeit und nicht verschwindenden Wirkung kommen können.

Zum Artenwandel der Hominiden in der Zukunft

Das Aussterben der Arten und Unterarten der Gattung Homo seit 2,4 Millionen Jahren zeigt, daß auch die Menschheit dem Gesetz von Artenwandel, Artenneuentstehung und Artentod unterworfen ist, und zwar in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Charles Darwin gab mit seinem Buch über die Abstammung des Menschen von 1871 eine Vorstellung über die Entstehung der Unterart Homo sapiens sapiens.

Zahlreiche SF-Autoren gaben besonders mit der Entwicklung von Supermaschinen, Superzivilisationen und Superintelligenzen eine Vorstellung über eine wünschbare Ablösung der Menschheit, wo das Aussterben der Menschen im „richtigen“ und günstigen Fall

- den Übergang in höhere Hominidenformen bedeutet,

- ein Aufgehen der natürlichen, fehlerhaften Menschen in künstlich-technisch hergestellten, vollkommenen Hominiden oder humanoiden Vernunftwesen (= Androiden).

Die Gattung Homo ist durch Artenneuentstehung, Artenwandel und Artentod entstanden, und sie wird dadurch auch wieder verschwinden, im günstigen Fall dabei in höheren Formen aufgehend, denn die Menschen sind wegen des Bösen in sich nicht in der Lage, über die Machtmittel einer Superzivilisation – also vorrangig über ihre Supermaschinen – verfügen zu können. Die Zeit der Menschheit ist vorbei.

Wenn wir dem Menschen gegenüber treten, sehen wir vor uns den unmittelbaren Verwandten und Abkömmling des Jungpaläolithikers vor 35000 Jahren. Für die Menschheit wäre die optimale Human-Software zu entwickeln. Wo sind die Softwarehäuser, Ingenieurbüros, Forschungsinstitute ... für die Entwicklung optimaler Human-Software ? Für die Entwicklung der besten zentralen geistigen Systeme für die Menschen sind die besten Köpfe und höchsten Anstrengungen notwendig - wie sieht die Praxis aus ?

Letztlich muß der Mensch aber gentechnisch veredelt werden, also gentechnisch vom Bösen in sich, also von Mord- und Raublust, Grausamkeit, Herrschsucht, Egoismus, Neid, Haß, Gier, Sucht ... in allen ihren häßlichen Formen befreit werden.

Die Menschen sind nicht paradiestauglich und darum auch nicht weltraum- oder WGS-tauglich. Die Menschheit muß sich zu einer höheren Species entwickeln.

Die Modul L, M, N ... geben eine Ahnung von der geistigen Welt, die dem Menschen möglich und den gentechnisch verbesserten Nachfolgern der Menschen selbstverständlich ist. Teil 1 und 2 von AIONIK VIII zeigen das ebenfalls. In den Büchern

„AIONIK III – Welt, Politik und Wirkung von NIW wie Menschen“, 1. Auflage 2011

„AIONIK IV – Welt, Politik und Wirkung von Vernunftwesen (VIW)“, 5. Auflage 2011

Wird versucht, das Naturgesetzliche bei der Entwicklung der Menschheit und von Superintelligenzen von Anbeginn bis Ende herauszuarbeiten.

Vor allem ist das Denken in hinreichend großen Zeiträumen zu üben und zu praktizieren.

Der Mensch ist noch unfertig und wird bald eine gentechnische Baustelle.

Wir werden die Welt retten können – aber nicht für die Menschen.