



Leseprobe

Mark Daniels

Mythologien der Welt. Alle großen Kulturen im Überblick

Bestellen Sie mit einem Klick für 7,95 €



Seiten: 224

Erscheinungstermin: 31. August 2022

Mehr Informationen zum Buch gibt es auf

www.penguinrandomhouse.de

Mark Daniels
Mythologien der Welt

Mark Daniels

Mythologien der Welt

Alle großen Kulturen
im Überblick

Aus dem Englischen
von Felix Mayer

Anaconda

INHALT

Einleitung	11
Die Mythologien Australiens und der Maori	15
Die Mythen der australischen Aborigines	16
<i>Traumzeit</i>	17
»Walkabout«	18
<i>Die Regenbogenschlange</i>	19
<i>Die Sonne</i>	21
<i>Der Mond</i>	22
Die Mythen der Maori	25
<i>Ranginui und Papatuanuku (Vater Himmel und Mutter Erde)</i>	26
<i>Tangaroa (Gott des Meeres)</i>	29
<i>Holzschnitzereien</i>	29
<i>Tumatauenga (Gott des Krieges)</i>	32
<i>Maui-tikitiki (Halbgott)</i>	33
<i>Hine-nui-te-po (Göttin des Todes)</i>	35

INHALT

Sumerische Mythologie	37
Wer waren die Sumerer?	38
<i>Die Ursprünge</i>	40
Götter und Helden	46
<i>Enki</i>	47
<i>Gilgamesch und die Flut</i>	49
Ägyptische Mythologie	53
Wer waren die Ägypter?	54
<i>Die Erschaffung des Universums</i>	56
<i>Die Auferstehung des Osiris</i>	60
Chinesische Mythologie	67
Das antike China	68
<i>Bai She Zhuan (Die weiße Schlangenfrau)</i>	69
<i>Kua Fu</i>	72
Tiere und Fabelwesen	74
<i>Drachen</i>	74
<i>Das chinesische Neujahrsfest</i>	76
<i>Der chinesische Tierkreis</i>	77
Die Mythologie der Indianer	85
Wer waren die Indianer?	86
Geister und Rituale	88

INHALT

<i>Wakan Tanka und die Erschaffung der Welt</i>	88
<i>Die Bedeutung des Kreises</i>	90
<i>Sonnentanz und Geistertanz</i>	91
Die Mythen der Prärie	97
<i>Die Weiße Büffelfrau</i>	97
<i>Der Wily Coyote</i>	100
Die Mythologien Mittel- und Südamerikas	103
Die Maya	104
<i>Das Ende der Welt (oder auch nicht)</i>	105
<i>Der Weltenbaum</i>	108
<i>Itzamná</i>	109
<i>Chaac</i>	111
<i>Die Heldenbrüder</i>	112
Die Azteken	115
<i>Der aztekische Schöpfungsmythos</i>	116
<i>Tlaloc</i>	118
Die Inka	120
<i>Eine altbekannte Schöpfungsgeschichte</i>	121
<i>Die Entstehung von Cuzco</i>	122

Die griechische Mythologie	127
Wer waren die Griechen?	128
Götter und Göttinnen	130
<i>Zeus</i>	131
<i>Apollon und Artemis</i>	133
<i>Poseidon</i>	134
<i>Aphrodite</i>	136
<i>Eros</i>	137
<i>Athene</i>	138
<i>Ares</i>	140
<i>Hades</i>	141
<i>Hephaistos</i>	143
<i>Kronos</i>	144
<i>Gaia</i>	146
<i>Adonis</i>	149
<i>Persephone</i>	150
<i>Dione</i>	151
Helden und Heldinnen, Schurken und	
Ungeheuer	153
<i>Herakles (Herkules)</i>	153
<i>Perseus und Medusa</i>	162
<i>Midas</i>	163
<i>Krösus</i>	165

INHALT

<i>Theseus und der Minotaurus</i>	166
<i>Europa</i>	169
<i>Ikarus</i>	170
Die römische Mythologie	173
Wer waren die Römer?	174
<i>Die Anfänge Roms – viele Wege führen ans Ziel</i>	177
<i>Romulus und Remus</i>	178
<i>Äneas</i>	179
<i>Die Tierkreiszeichen</i>	182
Helden und Heldinnen	190
<i>Orpheus und Eurydike</i>	190
<i>Das Trojanische Pferd</i>	192
<i>Manlius und die Gänse auf dem Kapitol</i>	193
<i>Pyramus und Thisbe</i>	195
<i>Äolus und die Winde</i>	197
Die nordische Mythologie	199
Wer waren die nordischen Völker?	200
Götter und Göttinnen	201
<i>Odin</i>	203
<i>Tyr</i>	206
<i>Thor</i>	207

INHALT

<i>Freya und Frigg</i>	210
<i>Freyr</i>	212
<i>Hel</i>	215
<i>Brünhild</i>	216
<i>Das Ende: Ragnarök</i>	218
Register	220

EINLEITUNG

Seit Anbeginn ihrer Existenz haben sich die Menschen mit den grundlegenden Fragen des Daseins beschäftigt: mit dem Leben, dem Tod, den Naturerscheinungen sowie dem menschlichen Miteinander. Erstaunlicherweise haben die Antworten auf diese Fragen in allen Regionen der Welt über eine ungewöhnlich lange Zeit hinweg dieselbe Form angenommen: die Form von Mythen.

Von den Hochkulturen, die ganze Weltreiche geprägt haben, bis zu lokalen Stammesverbänden haben die Menschen seit jeher ihr eigenes Universum an Gottheiten, Fabelwesen und Mythen erschaffen. Die Mythen erzählen vom Ursprung der Menschheit, von Siegen und Niederlagen und vermitteln in anschaulicher Weise die Essenz des menschlichen Erfahrungsschatzes.

Die meisten Religionen und Mythologien behandeln die grundlegenden Fragen, die uns Menschen beschäftigen, seit unsere Gesellschaften die Form von Zivilisationen angenommen haben: die Endlichkeit des Lebens, Geburt, Astrologie oder die Natur als Einheit.

Aus der Beobachtung der Natur haben wir zahlreiche Erzählungen geschaffen, die das Unerklärliche erklären sollen, und wir haben die Sonne, den Mond, Flüsse, Meere und Berge zu Gottheiten gemacht. Wenn wir das Unbegreifliche verstehen wollen, neigen wir Menschen dazu, uns Mächte vorzustellen, die weit jenseits unseres Fassungsvermögens liegen.

Viele Religionen versuchen, die Gottheiten und mythischen Helden, die wir selbst erschaffen haben, durch Opfer, Musik, Tanz, Gebet und rituelle Handlungen gnädig zu stimmen. Dadurch wiegen wir uns in dem Glauben, bedeutende, gleichwohl unvorhersehbare Geschehnisse zu begreifen und zu beeinflussen, wie etwa Krankheit und Tod, die Ernte auf den Feldern oder den Wellengang der Ozeane. Solche Rituale tragen in jeder Gesellschaft zur Bildung von Traditionen bei, die für die Gemeinschaft identitätsstiftend wirken und jedem einzelnen das Gefühl geben, ein Teil davon zu sein.

Kognitionswissenschaftler haben die Erfahrung des Göttlichen, die sich einstellt, wenn wir in einer Gruppe ein Gebet sprechen, mit dem Aufbrausen von Emotionen bei einem großen Sportereignis verglichen. Das Gefühl von Gemeinschaft und sozialem Zu-

sammenhalt, das wir bei Zeremonien in großen Gruppen erleben, das gemeinsame Sprechen eines Gebets oder der Gesang im Fußballstadion, der uns zusammenschweißt – all das verleiht uns Kraft, und Mythen geben uns die Möglichkeit, solche gemeinschaftlichen Rituale zu entwickeln.

Und was bliebe uns ohne die mythischen Erzählungen, die Legenden und die Religion, auf die wir unsere Rituale gründen? Im Leben eines Atheisten finden sich zwar Hochzeiten, Begräbnisse und Taufzeremonien, doch fehlt ihnen jeder feierliche Charakter, wie ihn die Gerüche, die Klänge und der Zauber althergebrachter religiöser Zeremonien erschaffen, die in der Tradition verwurzelt sind, reich an Lebensweisheiten in Form von Gleichnissen und an Geschichten, die so umfassend und so alt sind wie das Universum selbst.

Darüber hinaus helfen die fantasievollen Erzählungen der Mythen und Legenden, den Inhalt in eine ansprechende Form zu bringen. Wenn eine Mutter ihrem Kind sagt, es solle nett zu anderen Kindern sein, weil sich das so gehöre, wird das Kind sein Verhalten vermutlich kaum ändern. Doch in eine althergebrachte Geschichte gekleidet, wird dieselbe Botschaft sehr viel greifbarer, und ein Kind (aber auch ein Erwachsener)

kann sie weitaus besser nachempfinden: Wenn du zu anderen Kindern nicht nett bist, dann wird der griechische Gott Zeus, ein großer Mann mit langem Bart, der auf einem Berg lebt und Blitze schleudert, sehr böse. Noch ein paar Dutzend Beispiele von den schrecklichen Dingen, die Zeus anderen Kindern angetan hat, und selbst der Erwachsene, der die Geschichte erzählt, hat vergessen, dass das alles nur sinnbildlich gemeint war.

Mythologien der Welt erkundet den atemberaubenden Schatz an Geschichten, die Menschen sich ausgedacht haben, um die Welt zu erklären. In loser chronologischer Abfolge wirft es einen Blick auf die berühmtesten und faszinierendsten Erzählungen, die die bedeutendsten Kulturen der Welt geprägt haben. Und nach der Lektüre werden Sie von sich selbst sagen können, dass auch Sie so etwas wie eine Heldentat vollbracht haben.

DIE MYTHEN
DER AUSTRALISCHEN
ABORIGINES

Australien wurde erst vor 225 Jahren britische Kolonie, doch die Ureinwohner leben dort schon seit etwa 70 000 Jahren, und die Mythen, die ihre Kultur hervorgebracht hat, sind rund 10 000 Jahre alt. Zahlreiche Geschichten nehmen Bezug auf die jeweiligen geologischen Gegebenheiten, die in der Nähe der Siedlungsgebiete der einzelnen Stämme lagen. Sie wurden damals zwar nicht schriftlich festgehalten, doch lassen bestimmte lokale Besonderheiten, die in manchen der Geschichten erwähnt werden, Rückschlüsse auf die Entstehungszeit zu. Es grenzt an ein Wunder, dass diese Geschichten von Generation zu Generation weitergegeben wurden, und noch heute werden sie ausschließlich in der mündlichen Überlieferung bewahrt.

Über die gewaltige Landmasse Australiens verteilt, lebten sage und schreibe rund 400 verschiedene Stämme von Ureinwohnern, die alle eine eigene Sprache und eigene Glaubensvorstellungen hatten. Wenn wir bloß eine dieser Mythologien näher betrachten wür-

den, bekämen wir nur einen sehr beschränkten Einblick; daher wollen wir aus denjenigen Geschichten, die über den ganzen Kontinent verbreitet waren, einige der faszinierendsten herausgreifen.

Traumzeit

Die Mythologie der australischen Ureinwohner besitzt drei Hauptelemente: das Menschliche, die Erde und das Heilige. Während der Erschaffung der Welt, noch bevor menschliches Leben entstand, herrschte die sogenannte Traumzeit. Seit der Erschaffung der Welt, so der Glaube der Aborigines, leben die Menschen gleichzeitig in der materiellen Welt und in der Traumzeit; sowohl im Leben als auch im Tod befindet sich ein Teil unserer Persönlichkeit in der ewigen Traumzeit. Um das Geschehen in der sie umgebenden Natur besser zu verstehen und beeinflussen zu können, rufen die Stämme mit Gesängen und Bitten die Traumzeit-Inkarnation desjenigen Menschen, Tieres oder Dinges an, mit dem sie besser zu recht kommen möchten. So wenden sie sich etwa an das Traumzeit-Krokodil, wenn sie im Umgang mit den Krokodilen in der wirklichen Welt Hilfe brauchen.

Die Legenden der Traumzeit erklären die Ursprünge der Welt, sind aber auch moralische Lehrstücke. Ihre Lehren finden Eingang in das Leben derjenigen, die die Geschichten weitertragen, und bleiben dadurch ein bedeutender Teil der Kultur der Aborigines. Es ist nicht verwunderlich, dass in solch einem riesigen Land die Mythen rund um die Traumzeit von Stamm zu Stamm variieren; dabei wird für jeden Stamm die eigene Sammlung mythischer Erzählungen wesentlicher Bestandteil seiner Identität.

»Walkabout«

Die Ureinwohner Australiens sind seit jeher unzertrennbar mit ihrem Land verbunden. Einer der wichtigsten Bestandteile ihrer Kultur ist der »Walkabout«, eine Wanderung, bei der heranwachsende Jungen den Pfaden ihrer Ahnen folgen. Dabei unterbrechen sie ihren Marsch an festgelegten Stellen und führen verschiedene traditionelle Zeremonien durch.

Die Lieder und Zeremonien dieser einsamen Wanderungen führten zum Begriff der »Songlines« (deutsch auch: Traumpfade), der die Wege bezeichnet, denen die

Jungen folgen. Diese Wege bilden ein dichtes Netz, das sich kreuz und quer durch ganz Australien zieht und Orte miteinander verbindet, die für etliche Stämme von großer Bedeutung sind, wie etwa Wasserstellen, Höhlen, Orientierungspunkte oder Stellen, an denen Nahrung zu finden ist. Ein junger Aborigine verbringt mehrere Monate auf seiner Wanderung und sucht dabei die Verbindung zu seinem Land sowie zu seinen Vorfahren, indem er die althergebrachten Rituale vollzieht, die auch diese schon vollzogen haben. Dabei lernt er, von dem zu leben, was die Erde ihm gibt, und durch die Einsamkeit zu Ruhe und innerem Frieden zu finden.

Gelingt das Unterfangen, ist er bei seiner Rückkehr zum Mann gereift.

Die Regenbogenschlange

In der beeindruckenden Vielfalt an Mythen, die Australien zu bieten hat, ist eine Figur immer wieder zu finden: die Regenbogenschlange. Zahlreiche Geschichten ranken sich um sie und auch ihre Namen variieren, doch stets ist sie dem Wasser und damit dem Leben zugeordnet. Etliche Erzählungen enden damit,

dass sie Menschen verschlingt, aber oftmals schenkt sie den australischen Völkern auch neue Bräuche und Sitten. Die Regenbogenschlange stellt in vielen Schöpfungsmythen die zentrale Figur dar, aber auch Gesetze, Bräuche und der in ganz Australien verbreitete Totemkult werden auf sie zurückgeführt.

Während der Traumzeit, zu Anbeginn aller Zeiten, wanderte die Schlange kreuz und quer über den ganzen Kontinent und schuf so Täler, Flussläufe und Bäche. Dann rief sie die Frösche in die Welt, die daraufhin aus der Erde krochen, die Bäche prall gefüllt mit Wasser. Die Regenbogenschlange kitzelte sie, worauf sich das Wasser über die Welt ergoss und die Flüsse und Seen füllte. Aus diesen entstand alles Leben – Pflanzen wie Tiere. Die Regenbogenschlange setzte ihren Weg über das Land fort, gefolgt von Kängurus, Emus, Schlangen, Vögeln und anderen Tieren. Jedes Tier trug zur Erhaltung des natürlichen Gleichgewichts bei, indem es nur jagte, was es selbst brauchte.

Die Schlange erließ Gesetze und erklärte, dass die Tiere, die sie missachteten, in ihrer tierischen Gestalt würden verbleiben müssen, dass aber diejenigen, die sie befolgten, zu menschlicher Gestalt aufsteigen würden. Jeder menschliche Stamm bekam dasjenige Tier

als Totem zugesprochen, von dem er abstammte. Das Totem diente als identitätsstiftendes Symbol und zur Erinnerung an die eigenen Ursprünge. Ein Stamm durfte mit Ausnahme seines Ahnentieres alles verzehren, sodass letztlich genug Nahrung für alle vorhanden wäre – ein sinnvoller Grundsatz in einem Land, in dem sämtliche Ressourcen knapp sind.

Die Sonne

In den Anfängen der Traumzeit, noch vor Erschaffung der Sonne, lebte ein Mädchen, das hoffnungslos verliebt war und von seinem Auserwählten ferngehalten wurde. In ihrer Verbitterung lief die junge Frau davon, immer tiefer in die Wildnis, wo das Überleben, ohne Schutz und Nahrung, zunehmend schwieriger wurde. Ihr Stamm war ihr auf den Fersen, und so musste das liebeskranke Mädchen weiter in immer unwirtlichere Gegenden vordringen.

Als die Geister ihrer Vorfahren sie entdeckten, schlafend und dem Tode nahe, beschlossen sie einzugreifen. Sie hoben sie in den Himmel, und als sie aufwachte, fand sie reichlich zu essen vor sowie ein Feuer,

das sie wärmte. Sie sah, dass ihr Volk im Dunkeln lebte und fror, und dass die entfachten Feuer immer wieder verloschen. Obwohl sie ihre Familie vermisste und sich danach sehnte, zu ihr zurückzukehren, wusste sie, dass ihr Platz von nun an im Himmel war und sie ihrer Familie von dort aus helfen musste.

Sie ließ ihr Feuer so stark auflodern, wie sie nur konnte, und ließ es den ganzen Tag brennen, um ihr Volk zu wärmen. Sie hatte die Sonne geschaffen, und darüber war sie so glücklich, dass sie beschloss, sie jeden Tag aufs Neue zu entfachen, damit ihre Familie ihrem Tagwerk nachgehen konnte.

Der Mond

Eines schicksalsträchtigen Tages verließ Japara, einer der geschicktesten Jäger der Traumzeit, seine Frau und seinen kleinen Sohn und ging, wie jeden Tag, auf Beutezug. Während er fort war, kam Parukapoli, ein wandernder Geschichtenerzähler, in sein Haus. Er leistete Japaras Frau Gesellschaft und unterhielt sie mit herrlichen Geschichten, und schon bald war die Frau ganz ins Zuhören vertieft. Erst ein plötzliches Geräusch riss sie aus ih-

rer Versunkenheit: das Platschen von Wasser, als ihr Sohn in den Fluss fiel. Sie rannte los, um ihn zu retten, kam jedoch zu spät – der Junge war bereits ertrunken.

Den ganzen restlichen Tag hielt sie schluchzend den leblosen Körper in den Armen und wartete darauf, dass Japara zurückkehrte. Als sie ihm berichtete, was geschehen war, wurde er wütend und gab ihr die Schuld am Tod des Jungen. Er griff zu seinen Waffen und brachte erst seine Frau um und stürzte sich sodann auf Parukapoli. Die beiden Männer kämpften und verwundeten einander, bis Japara den Geschichtenerzähler erstach und als Sieger aus dem Zweikampf hervorging.

Als sein Stamm ihn für sein Handeln rügte, erkannte Japara sein Fehlverhalten. Daraufhin suchte er die Leichname seiner Frau und seines Sohnes, fand sie jedoch nirgends. Er brach in Wehklagen aus und beschwor die Geister, die ihm Frau und Kind geraubt hatten, ihn wieder mit seiner Familie zu vereinen. Die Geister erhörten Japara und gewährten ihm Einlass in die Himmelswelten, damit er dort nach seiner Familie suchen konnte; zur Strafe wurde ihm jedoch auferlegt, das weite Himmelszelt auf seiner Suche allein zu durchwandern.

Angeblich sind auf der Oberfläche des Mondes noch die Wunden zu sehen, die Parukapoli Japara im Kampf zugefügt hat, und der Mond selbst ist ein Abglanz des Lagerfeuers, das Japara entfacht hat und das ihm bei seiner verzweifelten Suche nach seiner Familie helfen soll. Die sich verändernde Bahn des Mondes und seine laufend wechselnde Form zeugen von der endlosen Suche des bedauernswerten Japara.

