

ARNULF KRAUSE

VON GÖTTERN UND HELDEN

Die mythische Welt
der Kelten, Germanen und
Wikinger



THEISS

Von Göttern und Helden

Arnulf Krause

Von Göttern und Helden

Die mythische Welt der Kelten,
Germanen und Wikinger

THEISS

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Umschlaggestaltung: Stefan Schmid, Stuttgart, unter der Verwendung einer Abbildung von akg-images Sognefjord/Norwegen.

© 2010 Konrad Theiss Verlag GmbH, Stuttgart

Alle Rechte vorbehalten

Die Herausgabe dieses Werkes wurde durch die Vereinsmitglieder der WBG ermöglicht.

Lektorat: Kristine Althöhn, Mainz

Satz und Gestaltung: primustype Hurler, Notzingen

Druck und Bindung: Offizin Andersen Nexö Leipzig GmbH, Zwenkau

ISBN 978-3-8062-2163-3

Besuchen Sie uns im Internet: www.theiss.de

INHALT

1 Einleitung	9
Der Mythos des Nordens	9
Von den Hyperboreern und Thule	10
Die Angst vor den Barbaren	13
Die Mythen des Nordens	16
Thor und die Midgardschlange oder wie ein Mythos funktioniert	18
2 Belebte Schönheiten, Schamanen und das Rätsel der Megasteine – Was von den Mythen der Steinzeit übrig blieb	22
Die Fabelwelt der Schwäbischen Alb	22
Höhlenzauber der Altsteinzeit	26
Bauern, Hirten und Kreisgräben	28
Steingewordene Religion – Die Großsteingräber und ihre Tempel	34
Die Götter der Indoeuropäer	39
3 Himmelscheibe, Sonnenwagen und Felsbilder – Die Bronzezeit in Mittel- und Nordeuropa	40
Mythos Schmied	40
Der Mythos der Himmelscheibe	43
Rätselhaftes um den Sonnenkult	47
Die große Prozession	49
Die Welt der nordischen Felsbilder	52
4 Kopfjäger und Druiden – Die Kelten und die Reste ihrer Mythen	55
Der Schrecken aus Eis und Frost?	55
Fürstengräber und heilige Stätten	58
Keltische Kunst – ein unentschlüsselter Mythencode?	63
Monster, Massaker und Kopfjäger	64
Die Druiden – Wächter der Mythen?	70
Der Kessel von Gundestrup und die Götter der Kelten	75
5 Von Waldgöttern und Nebelländern – Gallorömer und Inselkelten	80
Der Pariser Nautenstein – Zeugnis der romanisierten Gallier	80
Götter des Waldes – Göttinnen der Fruchtbarkeit	82
Zaubersprüche, Hexenkämpfe und das Überleben der Druiden	84

Die geheimnisvollen Zinninseln – Die Welt der Inselkelten	86
Irland – die Insel der reinen Kelten?	87
Auf der Flucht vor den Germanen	90
Mythenland Britannien	92
6 Anderwelt und entfesselte Krieger – Die Götter- und Heldengeschichten der Iren	94
Irlands Mythenwelt	94
Einwanderer und Dämonen	96
Die Elfen aus der Anderwelt	101
Cú Chulainn – Irlands größter Held.	105
Die Schar des Finn	110
Irische Mythen und keltische Götter	113
7 Im Land des roten Drachen – Die Erzählungen der Waliser	116
Wales – letzte Bastion der keltischen Britannier	116
Der Zauber des Mabinogion	118
Fürstenhof und Anderwelt.	119
Der keltische Arthur	123
8 Mooropfer, Runen und Goldhörner – Götter und Mythen der Germanen	128
Das verborgene Volk oder der Schrecken der Herkynischen Wälder	128
Gewässer und Moore: Holzidole und Opfer	130
Götter und Mythen aus römischer Hand	133
Die Goldhörner von Gallehus – für immer verloren.	136
Die Brakteaten – Mythen in Bildern.	138
Götter- und Mythen Spuren unter dem Christentum	141
9 Das Erbe der Wikinger – Die Mythen Skandinaviens	144
Die letzten nordgermanischen Heiden.	144
Die mächtige Frau im Oseberggrab	146
Der Mythenschatz der Edda	147
Die <i>Völuspá</i> : Vom Werden und Vergehen der Welt	150
Die Göttergemeinschaft in Asgard.	153
Odin – Göttervater mit vielen Gesichtern.	155
Thor – der Donnergott	157
Der lichte Balder	159
Loki – der verstoßene Verräter	161
Die Götter der Fruchtbarkeit.	163
Ragnarök – die „Götterdämmerung“	164

10 Germanische Heldensagen – Drachentöter und Ränkeschmiede	168
Die Völkerwanderungszeit: Die Geburt des germanischen Helden	168
Dietrich von Bern: im immerwährenden Exil	170
Wieland der Schmied	174
Siegfried und der Nibelungen Not	175
Beowulf – Monstertöter und Drachenkämpfer	178
11 Mythen im Mittelalter – Keltisches und germanisches Erbe zwischen Christentum und Aberglaube	181
Camelot und die Ritter der Tafelrunde	181
Die alten Mären der Stauferzeit: Nibelungen und Dietrichhelden	184
Die Isländer und ihre alten Götter und Helden	186
Wilde Jagd und Geisterstunde – Mythenreste im Aberglauben	188
12 Von Druiden, Elfen und Ringen der Macht – Die Entdeckung der Mythen des Nordens	191
Alte Handschriften und die Wiederkehr der Druiden	191
Von Ossian zum Ring des Nibelungen – Mythen des Nordens im Umfeld der Romantik	193
Märchenhaftes aus dem Nebelland	197
Tolkiens Mittelerde – eine keltisch-germanische Mythenwelt	199
Literatur	203
Weiterführende Literatur	203
Quellen	204
Register	206
Bildnachweis	215

1

Einleitung

Der Mythos des Nordens

In der Welt der Mythen liegt nördlich der Alpen das weite Reich jener Gottheiten und Fabelwesen, die man gemeinhin den Kelten und Germanen zuschreibt. Von Rhein und Donau bis auf die ferne Atlantikinsel Island erstrecken sich ihre Gefilde, von der Bretagne und Irland bis nach Norwegen. Ihre Geschichten erzählen von geheimnisvollen Anderwelten, unterirdischen Zwergenreichen, betörenden Feen und bedrohlichen Riesen, von ungeheuren Drachen und Monstern, aber auch von weisen, tapferen sowie zwielichtigen Gottheiten, die den Sterblichen nicht immer wohlgesonnen sind. Heroen wie Arthur und die Nibelungen streiten in Schicksalsschlachten und erringen großen Ruhm. Die Mythen des Nordens, der hier Nord- und Mitteleuropa bezeichnet, scheinen sich grundlegend von den Götter- und Heldensagen der Griechen und Römer zu unterscheiden: Dunkler sind sie, geheimnisvoller und schicksalsträchtiger als jene des klassischen Altertums aus der lichten Welt der Mittelmeerländer.

Ihre Märchen, Mythen und Sagen siedelten die Menschen an eigentümlichen Orten und Plätzen an: in Hünengräbern und Grabhügeln, in Bergen und Wäldern, an den tiefen Fjorden Norwegens, im englischen Stonehenge oder auf den Burgruinen an den Ufern des Rheins. Landschaft, Geschichte, Überlieferung und Dichtung gingen eine Verbindung ein, die den Mythos des Nordens begründete. Viele Generationen von Erzählern und Erzählerinnen haben daran gebaut: Bereits im Mittelalter schrieb man dem Zauberer Merlin das prähistorische Monument von Stonehenge zu – was historisch falsch war, aber bis heute wirkmächtig blieb. Die deutschen Märchensammler Jacob und Wilhelm Grimm übersetzten die irischen Elfenmärchen und trugen zur Popularität keltischer Sagenstoffe mit bei. In den Liedern der altisländischen Edda glaubten gerade die Deutschen verlorenes Erbe ihrer Urväter wiederzufinden. Richard Wagner griff auf die reiche skandinavische Überlieferung des Mittelalters zu-

rück und schuf daraus sein monumentales Opern- und Gesamtkunstwerk des „Ring des Nibelungen“. Aus Versatzstücken alter Mythen wurde ein neuer Mythos. Nach diesem Muster dichtete auch der englische Literaturprofessor und Mythenkenner J. R. R. Tolkien seine Mittelerde-Welt um den „Herr der Ringe“, dessen Verfilmung zu Beginn des 21. Jahrhunderts die Motive keltischer und germanischer Mythen weltweit bekannt machte.

Der Mythos des Nordens beruht auf einer imaginären Welt, selbst wenn man auf Island noch immer an die Überirdischen glaubt. Auf diese Welt blickt man gefühlvoll und sentimental – ganz unabhängig davon, wie authentisch ihre vermeintlichen Mythen sind. Ein romantischer Blick verklärt dabei insbesondere die europäischen Randländer wie Irland, Island und Norwegen zu Erbhältern der alten Mythen.

Von den Hyperboreern und Thule

Die Völker und Kulturen nördlich der Alpen kannten keine eigene Schrift, die dem Zweck längerer Aufzeichnungen diene. Denn die Germanen erfanden mit den Runen ebenso wie die Iren mit der Ogam-Schrift Zeichen nach dem Vorbild südlicher Alphabete, die lediglich für kurze Inschriften genutzt wurden. Insofern existierten keine Textzeugnisse der Stämme des Nordens, in denen sie von sich selbst erzählen – von ihren Lebensumständen, ihrem Glauben und ihren Mythen.

Umso mehr pflegten die Dichter und Gelehrten Griechenlands ein Bild jener fernen Gegenden, das reich mit Legenden ausgeschmückt wurde. Demnach war der Norden die Heimstatt des sagenhaften Volkes der Hyperboreer, die „jenseits der Nordstürme wohnten“. Angeblich verehrten sie vornehmlich den Gott Apollon, der sich während des Winters bei ihnen aufhielt. Ihre Jungfrauen brachten ihm Weihegaben in sein Heiligtum nach Delos. Auch den Helden Perseus und Herakles wurde nachgesagt, in das Land der Hyperboreer gereist zu sein. Wahrscheinlich beruhten diese Vorstellungen auf Kontakten mit Stämmen am Unterlauf der Donau. Keinesfalls dürften sie nach Nordeuropa führen. Aber sie standen für eine utopische Phantasiewelt der Antike, derzufolge irgendwo nordwärts ein Volk mit reinen Sitten in Glückseligkeit lebte. Der Historiker Herodot wusste zudem im 5. Jahrhundert vor Chr. von jenen Gegenden zu berichten, die als Zinninseln bekannt waren und wo der begehrte Bernstein herkam – offensichtlich bezog sich dies auf die Britischen Inseln und die Strände des „nördlichen Meeres“, also von Nord- und Ostsee.

Überhaupt wurde der begehrte Schmuckstein aus fossilem Baumharz gleichsam zu einem Symbol nördlicher Gestade. Bereits drei Jahrhunderte vor Herodot erzählte der Ependichter Homer, die Königin Penelope von Ithaka, Gattin des umherirrenden Odysseus, habe von einem ihrer Freier eine Kette aus Gold erhalten, die mit sonnengleichem Bernstein reich geschmückt war. Apollonios von Rhodos schilderte in seinem Epos von der Heldenfahrt der griechischen Argonauten eine Episode über den Ursprung des von den Griechen als Elektron bezeichneten Harzes. Ihrzufolge klagten und weinten die Töchter des Sonnengottes Helios, „eingehüllt in das Holz schlanker Schwarzpappeln ... Aber aus ihren Augen strömen hell leuchtende Tränen von Bernstein zu Boden. Im Ufersand werden sie von der Sonne getrocknet. Wenn das Wasser den Strand bespült, werden sie alle in den Fluss gewälzt.“ Der Dichter kannte allerdings auch eine Sage der Kelten, die angeblich den Bernstein jenen Tränen zuschrieben, die der Gott Apollon vergoss, als er zum heiligen Volk der Hyperboerer gelangte.

Die Menschen der Mittelmeerwelt erzählten sich von einer weiteren Besonderheit der nördlichen Länder: Dort sollte es nämlich sonnenhelle Nächte geben, was zweifelsohne auf Berichte der langen Mittsommertage zurückzuführen war. Homers Heldenkönig Odysseus gelangte zu den Laistrygonen, menschenfressenden Riesen, die seine Flotte fast völlig vernichteten. Dort waren die Nächte derart hell, dass man auch nachts das Vieh hütete und der heimkehrende Hirte den ausziehenden grüßte. Bei den Kimmeriern lernte Odysseus Gegenteiliges kennen, nämlich ein Land, das nach dem Untergang der Sonne in tiefstem Schatten versank, war es doch ohnehin stets in Nebel und Wolken gehüllt. Über den unglücklichen Bewohnern lastete immer eine Verderben bringende Nacht. Kein Wunder, dass dort angeblich der Eingang zur Unterwelt zu finden war.

Der erste Hellene, der sich auf die Reise in den derart legendenumrankten Norden machte, war der Gelehrte Pytheas aus der griechischen Kolonie Massalia, der Vorgängerin Marseilles. Um 325 vor Chr. begab er sich per Schiff in jene ebenso unbekannte wie rätselhafte Region, aus der man am Mittelmeer Zinn und Bernstein bezog. Von den Einzelheiten dieser Fahrt blieben keine Nachrichten erhalten. Sicherlich führte sie durch die Straße von Gibraltar, damals die Säulen des Herakles genannt, hinaus auf den offenen Ozean, dann an der spanischen und französischen Küste entlang nordwärts. Schließlich erreichte er die Inselwelt von „Bretanike“, Britanniens also, dessen Hauptinsel er als Albion bezeichnete. Sechs Tagesreisen nördlich davon lag „Tyle“, das sagenhafte Thule, das man später mit Island gleichsetzte. Da jedoch die Insel im Nordat-

lantik damals menschenleer war, gelangte Pytheas wahrscheinlich an die norwegische Küste. Dort hörte er von den Naturwundern des Mittsommers und -winters, zeigten ihm doch die Einheimischen jene Gegend, wo sich die Sonne schlafen legte: „Sie sei gleichsam immer bei ihnen. Es stellte sich auch tatsächlich heraus, dass in dieser Gegend die Nacht ganz kurz wird, an einigen Stellen zwei, an anderen drei Stunden dauert, sodass die Sonne nach ihrem Untergang nach ganz kurzer Unterbrechung gleich wieder aufgeht. Dort laufen im Sommer die Tage und umgekehrt im Winter die Nächte durch, und es muss Gebiete geben, in denen nur einmal im Jahre Tag und einmal Nacht ist.“

Nachdem Pytheas auf seiner Fahrt zahlreiche öde und unbewohnte Inseln kennengelernt hatte, erwies sich Thule als fruchtbares Land. Seine Menschen ernährten sich von Pflanzen, Viehmilch und Feldfrüchten. Aber das Leben in den kalten Regionen schien ihm wenig verlockend, war doch der Anbau von Kulturpflanzen und das Halten von Haustieren unüblich. Wo dennoch Getreide angebaut wurde und Honig gewonnen werden konnte, erzeugte man daraus gegorenen Honigwein, den Met. Der Grieche erwähnte auch Inseln, wo das begehrte Zinn gewonnen wurde. Das dort lebende Seefahrervolk der „Ostideer“ benutzte keine Schiffe aus Holz, sondern Boote, die aus Ruten geflochten waren und mit Fellen und Leder bezogen wurden. Mit ihnen fuhren sie zur heiligen Bernsteininsel Abalus, wo das Meer kostbaren Bernstein ans Ufer warf.

Die antiken Kenntnisse vom geheimnisvollen Norden beruhten auf einem Gemisch aus Mythen, Sagen, Legenden und Gerüchten. Dieser Einschätzung fiel sogar der am ehesten glaubwürdige Reisebericht des Pytheas zum Opfer, denn schon bald hielt man den Gelehrten für einen phantasievollen Aufschneider. Aber zweifelsohne hatte er Völker kennengelernt, die er den Keltoi (Kelten) zuordnete. Auf die damals noch unbekanntes Germanen stieß er in Thule-Norwegen. Erst 300 Jahre später sollten die Römer nach Norden vorstoßen, das keltische Gallien (Frankreich) erobern und zumindest vorübergehend Teile Germaniens bis zur Elbe besetzen. Nach der sogenannten Schlacht im Teutoburger Wald – wohl bei Kalkriese nach Osnabrück – im Jahr 9 nach Chr. zogen sie sich an den Rhein zurück. Gleichwohl erfuhren sie hier erstmals Genaueres von den Göttern und Kulturen der germanischen Stämme.

Die Angst vor den Barbaren

Aber die Völker Mittel- und Nordeuropas hatten noch einen ganz anderen Ruf. Denn sie wurden zu Prototypen des Barbarischen und damit des Wilden, Unverständigen und Erschreckenden. Den Griechen galt jeder nicht ihrer Sprache Mächtige als unverständlich Plappernder, den sie als Barbar bezeichneten und womit sie jeden Fremden und Ausländer benannten. Vom Unverständnis der Sprache wurde auf den Unverstand des Denkens geschlossen, den man bereits den Nachbarn in Kleinasien unterstellte und der für die Thraker des Balkans ohnehin galt. Was waren diese aber gegen die Barbaren weit oben im kalten Norden! Ihnen bescheinigte der Philosoph Aristoteles bei einem großen Körper Ungestüm und Unbeherrschtheit, weswegen sie über weniger Verstand und Kunstfertigkeit als die Hellenen verfügten. Zum Mythos des Nordens gesellte sich das Klischee von den nördlichen Barbaren. Den fremdartigen Kulturen unterstellte man Unterentwicklung, Unvernunft und Wildheit. Diese Einschätzung führte unter den Zivilisierten Italiens und Griechenlands zu purem Schrecken, als die Barbaren des Nordens die Alpen mit ihren Heeren überquerten. Die Expansion der Kelten im 4. und 3. Jahrhundert vor Chr. verdeutlichen insbesondere zwei Vorfälle: 387 vor Chr. plünderten sie Rom, und 279 vor Chr. erging es dem griechischen Apollon-Heiligtum in Delphi nicht besser. Aus der Verachtung der Barbaren wurde die Angst vor ihnen. Und dies umso mehr, als sich das vermeintlich Barbarische bereits in ihrem Aussehen und Gebaren ausdrückte.

Der griechische Gelehrte Dionysios von Halikarnass überliefert eine Rede, mit der den römischen Soldaten gegen die keltischen Krieger Mut gemacht werden sollte: Die Römer trügen Panzer, Helme und starke Schilde; außerdem kämpften sie mit den schärfsten Waffen. Und die Kelten? Bei ihnen seien „der Kopf ungeschützt, die Brust und die Seiten nackt, ebenso die Schenkel und die Beine bis zu den Füßen. Als Schutz haben sie nur die Schilde und als Angriffswaffe Lanzen und übermäßig lange Schwerter ... Was können uns schon ihre langen Haare, ihre wild blickenden Augen und ihr grimmiger Gesichtsausdruck antun? Und ihre ungezügelten Tänze, das zwecklose Herumfuchteln mit den Waffen, das wiederholte Schlagen auf die Schilde und alle anderen Äußerungen barbarischer und unvernünftiger Prahlerei durch Geste und Stimme, mit denen sie ihre Gegner einzuschüchtern versuchen, welchen Vorteil kann all dies Leuten bringen, die sich unbesonnen in den Kampf stürzen, und wie kann das Soldaten in Schreck versetzen, die der Gefahr mit kühler Überlegung trotzen?“

Aber die Römer mussten feststellen, dass solche rationalen Überlegungen gegen barbarisches Ungestüm nichts halfen. Zahlreiche Niederlagen erlitten sie, bis man die nach Italien eingewanderten Keltenstämme unterworfen hatte. Bei Telamon erstritt Rom 225 vor Chr. einen bedeutenden Sieg. Der Historiker Polybios hat den Auftritt der keltischen Krieger eindrucksvoll beschrieben: „Bekleidet mit Hosen und leichten Kriegsmänteln, traten die Insubrer und Boier zum Kampf an. Die Gaisaten aber, in ihrer Ruhmgier und Tollkühnheit, warfen diese Kleidung ab und stellten sich in der vordersten Reihe der Streitmacht auf, nackt und nur mit den Waffen angetan; sie meinten, so werde ihre Schlagkraft am größten sein, da sich sonst das dornige Gestrüpp auf Teilen des Schlachtfeldes in ihrer Kleidung verfilzen und sie am Gebrauch der Waffen hindern würde . . . Einerseits wurden die Römer in ihrer Siegeszuversicht dadurch bestärkt, dass sie die Feinde in ihrer Mitte hatten, von allen Seiten eingeschlossen; andererseits erschreckten sie die prächtige Ausrüstung und der Schlachtlärm der keltischen Streitmacht. Denn zahllos war die Masse der Hornbläser und Trompeter. Da zugleich mit diesen das ganze Heer den Kriegsgesang anstimmte, entstand ein derart fürchterliches Getöse, dass es schien, als ob nicht nur die Trompeten und das Heer, sondern auch das Land ringsumher widerhülle und von sich aus Lärm hervorbringe. Furchterregend waren auch das Aussehen und die Bewegung der unbekleidet in vorderster Reihe stehenden Männer, zeichneten sie sich doch durch jugendliche Vollkraft und Wohlgestalt aus. Alle diejenigen, welche das erste Treffen bildeten, waren mit goldenen Halsketten und Armreifen geschmückt. Als die Römer dies sahen, erschrakten sie; andererseits aber ließen sie sich von der Hoffnung auf die reiche Beute hinreißen und waren nun doppelt auf den Kampf versessen. Sobald die leicht Bewaffneten, wie üblich, aus den römischen Heeren hervorstürmten und einen dichten Hagel von wirksamen Speeren entsandten, gewährten die Mäntel und Hosen den weiter hinten stehenden Kelten guten Schutz; dagegen gerieten die in vorderster Reihe stehenden unbekleideten Männer, über die der Angriff unerwartet hereinbrach, in eine schwierige und hilflose Lage. Denn da der galische Schild den Mann nicht decken kann, drangen bei der Nacktheit und Größe der Körper die Wurfgeschosse umso ungehinderter in sie ein. Da sie sich der Speerwerfer wegen der Entfernung und der Menge der herniedergehenden Geschosse nicht erwehren konnten, sondern sich in auswegloser Not und Bedrängnis befanden, stürzte sich schließlich ein Teil von ihnen in sinnlosem Draufgängertum blindlings auf die Feinde und lieferte sich selbst freiwillig dem Tod aus, während die anderen sich schrittweise auf die Verbündeten zurückzogen, offen ihre Angst zeigten und die hinteren Reihen in Verwirrung

brachten. So wurde der Kampfgeist der Gaisaten von den leicht Bewaffneten gebrochen ...“ Zehntausende Kelten sollen in der Schlacht gefallen sein. Die Römer als Sieger zeigten kein Verständnis für die vermeintlich unsinnige Kampfweise der Feinde und versagten ihnen die Anerkennung ihrer Verwegenheit und Tollkühnheit. Insofern fand ihr Barbarenklischee eine schlagende Bestätigung.

Mehr als ein Jahrhundert später sorgten die Züge der Kimbern und Teutonen in Rom für Unruhe und Katastrophenstimmung. Diese beiden Stammesgruppen waren vom dänischen Jütland bis ins fruchtbare Südfrankreich und Oberitalien gewandert. Dabei brachten sie den Römern und ihren Verbündeten mehrere verheerende Niederlagen bei, bis sie schließlich in den Jahren 102/101 vor Chr. endgültig geschlagen wurden. In Rom erinnerte man sich trotzdem der Kimbernkatastrophe und des Furor Teutonicus (Teutonische Wut). Dafür sorgte vor allem jene Niederlage, die die römischen Truppen im Oktober 105 vor Chr. nahe Arausio erlitten, dem heutigen Orange in der Provence. Nicht nur, dass die römischen Linien dem ungestümen Ansturm der Barbaren nicht standhielten und untergingen! Anschließend machten Gerüchte und Berichte die Runde von wahren Opferorgien der Sieger, die gefallene wie gefangene Römer ihren Göttern zum Dank darbrachten.

Der Geschichtsschreiber Strabon hat davon eine ausführliche Schilderung gegeben: „Unter ihren Frauen, die an dem Heereszug teilnahmen, waren auch weissagende Priesterinnen mit ergrautem Haar, in weißen Gewändern, leinenen, mit Fibeln zusammengehaltenen Mänteln mit Bronzegürtel, barfüßig. Diese gingen im Heerlager mit gezückten Schwertern auf die Gefangenen zu, bekränzten sie und führten sie zu einem Bronzekessel, der etwa 20 Amphoren (über 500 Liter) fasste. Dort stand auch eine Leiter, die eine der Priesterinnen bestieg, um dann oberhalb des Gefäßes einem nach dem anderen der Emporgereichten die Kehle durchzuschneiden. Mit dem in den Kessel fließenden Blut praktizierten sie eine Art Weissagung; andere schlitzen den Leib auf und prophezeiten aus den Eingeweiden, wobei sie ihren Leuten laut den bevorstehenden Sieg verkündeten. Während des Kampfes trommelten sie auf die Felle, die über die Wagenkörbe gespannt waren, sodass ein ungeheurer Lärm entstand.“ Die Schilderung der am Bronzekessel aufgeschlitzten Römer prägte sich tief ein. Unter den Kimbern und Teutonen kam es darüber hinaus zu regelrechten Opferorgien, denn nichts an Beute sollte erhalten bleiben und kein Gefangener sollte überleben. Alles wurde den blutdürstigen Göttern geopfert. Kleidungsstücke wurden in ungeheurer Wut zerrissen und fortgeworfen. Die Panzer der Legionäre, der Brustschmuck der Pferde wurden zerhauen und zerhackt und in

die Rhône geschleudert. Sogar mit kostbaren Gegenständen aus Gold und Silber verfuhr man so. Selbst die Pferde verschonte man nicht, sondern ertränkte sie im Fluss. Diejenigen Römer, die dem Opfertod über dem Kessel entgingen, bekamen einen Strick um den Hals und wurden an Bäumen aufgehängt – auch sie als Opfer der Götter.

Eindringlich wie niemals zuvor wurde die antike Welt mit den religiösen Bräuchen der Barbaren aus dem Norden konfrontiert. Es schien ihnen eine fremde und bedrohliche Welt zu sein. Die Zeitgenossen schrieben das Massaker keltischen Stämmen zu. Erst später setzte sich in Rom die Erkenntnis durch, dass die Kimbern und Teutonen sowie ihre Verbündeten überwiegend dem Volk der Germanen angehörten. Diese genossen bald schon den Ruf, noch barbarischer und wilder als die Kelten zu sein.

Die Mythen des Nordens

Das barbarisch Andere dieser beiden das westliche Mittel- und Nordeuropa prägenden Völker zeichnete auch ihre religiösen Anschauungen und Göttervorstellungen aus. Gallische Kopfjagd und germanische Opferorgien versinnbildlichten gleichsam die Fremdartigkeit gegenüber den Griechen und Römern. Dieser Andersartigkeit waren sich später auch jene Völker bewusst, die Kelten und Germanen als ihre Vorfahren ansahen: Franzosen und Deutsche, Briten, Iren und die meisten Skandinavier – um die wichtigsten zu nennen. Die Mythen der früheuropäischen Stämme galten denen der Antike als gleichwertig; sie gewannen insbesondere seit dem 18. Jahrhundert zunehmend an Popularität.

Der Grad ihrer Beliebtheit steht dabei in einem krassen Missverhältnis zu dem, was eigentlich bekannt ist. Zwei Beispiele sollen dies veranschaulichen: Um 550 vor Chr. wurde beim heutigen Hochdorf in der Nähe Stuttgarts ein Fürst der frühen Kelten in einem mächtigen Grabhügel bestattet (Tafel VII).

Der Fund dieses einzigartigen Grabes sorgte zweieinhalb Jahrtausende später für großes Aufsehen. Der offensichtlich reiche und bedeutende Kelte aus Süddeutschland gehört heute zu den berühmtesten Präsentationen des Württembergischen Landesmuseums in Stuttgart; seinen Grabhügel schüttete man sogar an Ort und Stelle wieder auf, wo er wie ehemals das Landschaftsbild beherrscht. Die Beigaben vermitteln ein detailreiches Bild seiner materiellen Lebenswelt: Kleidung, Geschirr, Waffen, Prestigeobjekte und vieles mehr. Was der vorgeschichtliche schwäbische Häuptling allerdings glaubte, welche Göt-

ter er anbetete und welche Geschichten er sich von ihnen erzählte, weiß man letztendlich nicht.

Ein anderes, fast 600 Jahre jüngerer Beispiel: Bekanntlich vernichtete der Cheruskerhäuptling Arminius im Jahr 9 nach Chr. mit seinen Germanenkriegern drei Legionen des Kaisers Augustus. Antike Autoren wie Tacitus berichten ausführlich davon, das mutmaßliche Schlachtfeld bei Kalkriese nahe Osnabrück konnte archäologisch nachgewiesen werden. Hermann der Cherusker – so sein historisch falscher, aber gleichwohl verbreiteter Name – wurde zu einer der bedeutendsten Gestalten europäischer Geschichte, und die Deutschen sahen ihn lange als ihren „Gründungsvater“ an. Aber selbst von ihm ist so gut wie nichts über seine religiösen Vorstellungen bekannt. Immerhin beschäftigten sich in seiner Zeit römische und griechische Autoren mit den Völkern des Nordens – insbesondere mit den Germanen. Was sie allerdings von deren Opferbräuchen und Gottheiten erzählen, beruht immer auf der Perspektive des antiken Gelehrten der Mittelmeerwelt. Dieser gab den barbarischen Göttern bezeichnenderweise die Namen seiner eigenen Gottheiten, also etwa Merkurs oder des Mars. Hinter diesen gilt es diejenigen der Kelten und Germanen ausfindig zu machen.

Aber selbst die Namen einzelner Gottheiten sagen nur wenig über deren Mythen aus, die sich etwa die gallischen Parisier an der Seine oder die germanischen Semnonen im späteren Brandenburg erzählten, die Iren und andere Keltenstämme der Britischen Inseln oder die Nordgermanen Dänemarks und an den Fjorden Norwegens. Von den sporadischen Hinweisen der Römer und Griechen abgesehen, wüsste man kaum etwas von den Mythen des Nordens, hätten nicht insbesondere die Iren und Isländer ihre Überlieferung weiter gepflegt. Unwahrscheinlich ist es, dass sie jene Erzählungen kannten, die 1000 bzw. 1500 Jahre früher am Hofe des Hochdorfer Häuptlings die Runde machten oder im Kreise des Arminius. Aber das eine oder andere mag doch gleich oder zumindest ähnlich geblieben sein, im Laufe der Zeit mannigfaltig verändert, variiert und angereichert. Als die Iren im 5. Jahrhundert und die Isländer um 1000 den christlichen Glauben annahmen, lernten sie das lateinische Alphabet kennen und gebrauchen. Dies führte schließlich zur Niederschrift alter Mythen- und Heldenerzählungen – zumeist erst seit dem 12. / 13. Jahrhundert und stets christlich bearbeitet und verfremdet. Aber immerhin: Diese Texte in Pergamenthandschriften und jüngeren Papierbüchern bieten die Hauptquellen der keltischen wie der germanischen Mythologie.

Die Kultur der Kelten ist frühestens seit dem 7. Jahrhundert vor Chr. nachweisbar, von den Germanen erfährt man erst im 1. Jahrhundert vor Chr. mehr.

Zweifelsohne erzählten sich auch die älteren Europäer nördlich der Alpen Göttergeschichten: die bronzezeitlichen Schöpfer der Himmelscheibe von Nebra (Tafel V) ebenso wie die jungsteinzeitlichen Erbauer von Stonehenge (Tafel II oben) bis hin zu den Schnitzern jener Elfenbeinfiguren der Altsteinzeit, die in Höhlen der Schwäbischen Alb gefunden wurden (Abb. 1, S. 25).

Mit ihnen liegen vermutlich die ältesten Zeugnisse eines Mythenglaubens im Norden vor: 35 000 Jahre alt, als die Eiszeit von Warmperioden unterbrochen wurde und Europas Antlitz noch ständigem Wechsel unterworfen war. Konkretes von den frühen Mythen des alten Europa weiß man nicht. Immerhin ist es mithilfe der archäologischen Funde, grundsätzlicher religionswissenschaftlicher Erkenntnisse sowie Beobachtungen der modernen Völkerkunde möglich, Rückschlüsse auf den vorgeschichtlichen Glauben zu ziehen. Aber von einer durchgehenden Erblinie über Zehntausende von Jahren hinweg kann nicht ausgegangen werden. Völkerwanderungen und insbesondere sich wandelnde Anschauungen und Gebräuche sorgten immer wieder für grundlegende Veränderungen.

Thor und die Midgardschlange oder wie ein Mythos funktioniert

Bei allem Wandel zeichnet sich der Mythos dadurch aus, die Grundlagen einer Gesellschaft zu überliefern, der Welt von Göttern und Menschen einen Sinn zu geben. Dies mag die folgende Episode einer populären Science-Fiction-Fernsehserie vom Anfang der 1990er-Jahre verdeutlichen: Im Universum des 24. Jahrhunderts trifft das Raumschiff *Enterprise* unter seinem Captain Jean-Luc Picard auf das außerirdische Volk der Tamarianer, mit dem man trotz Universalübersetzers erhebliche Verständigungsprobleme hat. Denn obwohl die einzelnen Wörter ihrer Sprache verstanden werden, begreift man doch nicht deren Sinnzusammenhang. Erst als Picard gemeinsam mit einem Tamarianer einen Kampf gegen ein Ungeheuer zu bestehen hat, erkennt er das grundlegende Problem: Sein Mitstreiter drückt sich mithilfe von Symbolen und Metaphern seiner Kultur aus; er verwendet deren Mythen mitsamt ihren Geschichten und Götter- sowie Heldengestalten. Das für den Menschen anfangs völlig unverständliche Wort Darmok verweist auf eine dieser Heldenfiguren, die gemeinsam mit einem Partner einstmals ein grausames Monster bezwang. Die Mythen-Message ist darum, Mensch und Tamarianer sollten zusammen gegen das Ungetüm vorgehen.

Eine Sprache, deren Verständnis derart ausschließlich auf Mythen beruht, ist zweifelsohne der Phantasie der Drehbuchautoren entsprungen – gleichwohl dürften sie dabei aus Mythenwissen geschöpft haben. Denn in der Tat versteht man die Mythenreste und -erzählungen historischer Kulturen nur teilweise. Beispielsweise kann über die alten keltischen Gottheiten und Fabelwesen lediglich gemutmaßt werden, welche Geschichten man sich von ihnen erzählte. Und selbst der im hohen Mittelalter ausführlich geschilderte Kampf des nordgermanischen Gottes Thor mit der monströsen Midgardschlange erschließt sich einem nicht vollständig. Ungeklärt ist, ob er sich auf die Bezwingung eines ursprünglichen Chaosungeheuers bezog, auf die Vernichtung der Welt am Ende der Zeit oder auf ein anderes Motiv. Genauso ungewiss ist, inwieweit die vorchristlichen Skandinavier religiöse Feiern zu diesem Mythos begingen.

Hinter einem Mythos (griech. eigentlich „Geschichte“) verbirgt sich nämlich mehr als eine bloße Erzählung von Göttern und Helden. Was die christlichen Iren und Isländer des hohen Mittelalters sammelten und niederschrieben, galt ihnen lediglich als Geschichten aus der Vergangenheit des eigenen Volkes. Demgemäß entschärfte man die heidnischen Gottheiten oder interpretierte sie sogar als einstmals verehrte Menschen der Vorzeit. Der wahre Mythos hat eine weit darüber hinausgehende Funktion: Er erzählt Grundsätzliches aus einer fernen Vergangenheit, als die Grundlagen des späteren Lebens gelegt wurden. Er beinhaltet das Werden und Vergehen der Welt, erklärt ihre Entstehung und woher Götter und Menschen kommen. Derartige Erzählungen führen die Menschen somit zum Anfang aller Zeiten zurück, als alles wurde, wie es jetzt ist. Mythen trennen den Kosmos vom urzeitlichen Chaos und begründen damit letztendlich die Menschenwelt. Sie bieten eine Welterklärung, die nicht profan wie die modernen Wissenschaften, sondern von Heiligkeit erfüllt ist. Aus diesem Grund gehören Mythen und Rituale respektive Kultveranstaltungen eng zusammen. In zahlreichen Glaubensvorstellungen besteht etwa die Bedrohung durch Mächte des Chaos weiter fort; allein die strenge Einhaltung ritueller Vorschriften und die Anrufung der Gottheiten bieten dagegen Schutz. Grundlegende Ereignisse wie die Welterschaffung oder der Kampf gegen das Chaosungeheuer, wie die fruchtbare Verbindung von Himmel und Erde oder die Jagd auf das Wild müssen regelrecht nachgespielt werden, damit Kosmos und Welt nicht aus den Fugen geraten. Dabei spielten in den frühesten Kulturen Schamanen, später Priester eine herausragende Rolle.

Mythen und Riten hat es im Europa nördlich der Alpen gegeben, seit der Mensch dorthin einwanderte. Die Altsteinzeitjäger der Felsenhöhlen kannten und praktizierten sie wie die Bauern und Errichter der Steinmonumente in der

Jungsteinzeit, ebenso die Menschen der Bronzezeit und die Kelten und Germanen. Aber als die Nachfahren der Letzteren sie niederschrieben, war ihre Zeit im Schatten des Christentums bereits vorbei. Zurück blieben Spuren und viele Fragen. Diese glaubt man am ehesten mithilfe der Ethnologie beantworten zu können, die sich mit den „primitiven“ Stammesgesellschaften der jüngsten Vergangenheit und der Gegenwart beschäftigt. Ihren Menschen unterstellt man traditionelle Vorstellungen und Bräuche, die sich mit alten Kulturen einer gleichen oder ähnlichen Entwicklungsstufe vergleichen lassen.

Wie ein Mythos in solch einer Gesellschaft verstanden wurde, kann ein Beispiel vom anderen Ende der Welt zeigen. Dort lebten die Ureinwohner Australiens wahrscheinlich seit 40- bis 50 000 Jahren, bis 1788 die planmäßige Kolonisation durch die Europäer begann. Die sogenannten Aboriginies waren dort schon in einer Zeit Jäger und Sammler, als in der Schwäbischen Alb die bislang ältesten Figurendarstellungen Europas bzw. der Menschheit entstanden. Während sich hier die verschiedenen Kulturen abwechselten und schließlich in die moderne Jetztzeit führten, bewahrten die Aboriginies ihren uralten steinzeitlichen Lebensstil. Ihre materielle Zivilisation blieb dabei äußerst bescheiden: Als Nomaden kannten sie keine festen Behausungen und lebten in kleinen Familien- und Sippenverbänden. Die alte australische Geistes- und Mythenwelt spiegelt hingegen ein komplexes Weltbild wider, das in den Aufzeichnungen des 19. und 20. Jahrhunderts dokumentiert wurde. Als mythische Urzeit gilt ihnen die sogenannte Traumzeit, in der göttliche Wesen wie die große Regenbogenschlange Land, Tier- und Menschenwelt bestimmten.

Darauf geht auch ein Mythos aus Nordaustralien ein, der in eine andere Zeit führt, als die Menschen noch nicht erschienen waren und die Tiere Menschengestalt hatten. Damals kamen zwei Schwestern von weit her; eine war schwanger und beide trugen Steinspeere, Habichtdaunen und Baumwolle. Sie zogen umher, jagten Tiere und sprachen ganz unterschiedliche Sprachen; sie gaben vielen Orten und Gebieten Namen und kreuzten die Länder verschiedener Stämme, mit deren Männern sie manchmal schliefen. Schließlich rasteten sie an einer Wasserstelle, in deren Tiefe eine riesige Schlange lebte. Dort wurde das Kind geboren. Auf der Suche nach Baumrinde watete eine der Schwestern durch die heilige Quelle, wobei sie Menstruationsblut verlor. Dieses sank hinunter zur großen Schlange, dem sogenannten Großen Vater namens Yurlunggur, der darin eine Entweihung sah. Er kam empor und beobachtete die Schwestern mit ihren beiden Kindern. Dann ließ er es unaufhörlich regnen und sämtliche Schlangen bildeten einen Kreis um die Frauen und ihre Kinder. Derweil versuchten diese, die Sintflut durch Gesänge aufzuhalten und Yurlunggur

zu besänftigen. Aber es half nichts: Die Riesenschlange verschlang sie alle. Sie erhob sich kerzengerade bis in die Wolken, sang vielerlei zeremoniale Gesänge und beendete schließlich den Regen. Als die anderen Schlangen erfuhren, dass Yurlunggur die Frauen und ihre Kinder verschlungen hatte, empörten sie sich, denn das seien Schwestern und Neffen des „Großen Vaters“ gewesen. Daraufhin spie Yurlunggur seine noch lebenden Opfer aus und verschlang sie erneut. Schließlich kamen die Frauen davon und verwandelten sich in Steine. Die Söhne hingegen blieben verschluckt, weil sie nicht beschnitten waren und deshalb einem anderen Clan angehörten.

Zwei Männer hatten dies alles beobachtet. Sie sammelten an der Stelle die Habichtdaunen, das Blut und die Baumwolle. Dann stellten sie eine Dröhnpfeife her. Im Schlaf erlebten sie, was die beiden Frauen gesungen und getanzt hatten, um die Riesenschlange zu besänftigen; die Schwestern kamen als Traumfrauen zu ihnen und lehrten sie die Gesänge. Sie sagten ihnen, all diese Traumdinge müssten sie in Erinnerung behalten. Und jedes Jahr müssten sie sich an der heiligen Quelle der Gesänge und Tänze erinnern und müssten ihren Körper mit Blut und Daunen schmücken.

Mit diesem Mythos erklärt sich ein nordaustralischer Stamm die Welt. Die beiden Schwestern sind dabei Kulturheroinnen, denen die Stammesangehörigen die grundlegendsten Dinge zu verdanken haben. Mit Riten, Tänzen und Gesang folgen sie regelmäßig ihren Anweisungen, besänftigen damit die Riesenschlange, festigen ihre Kultur und sichern somit den Bestand ihrer Welt. Ähnlich dürften seit uralter Zeit die Mythen des Nordens verstanden und angewandt worden sein.

2

**Beleibte Schönheiten, Schamanen
und das Rätsel der Megasteine –
Was von den Mythen der Steinzeit übrig blieb**

Die Fabelwelt der Schwäbischen Alb

Die Spuren der Mythen des nördlichen Europa führen 35 000 Jahre zurück. Damals war alles umwälzenden Veränderungen unterworfen; denn die Eiszeit hatte Europa fest im Griff: Ganz Skandinavien samt den Britischen Inseln und Norddeutschland lag unter den Eismassen mächtiger Gletscher begraben. Von Süden drangen die Alpengletscher vor und ließen lediglich einen schmalen Landstreifen Süddeutschlands eisfrei. In dessen offenen Grassteppen zogen wie im überwiegend eisfreien Frankreich nomadisierende Jäger und Sammler umher, deren Vorfahren aus dem Süden eingewandert waren – die ersten Vertreter des Homo sapiens bzw. Cro-Magnon-Menschen. Mit ihnen begann hier die Geschichte der jetzigen Menschheit. Im gleichen Zeitraum starben die bis dahin allein Europa bewohnenden Neanderthaler aus. Bislang ist ungewiss, wie das Verhältnis der beiden Menschenarten zueinander war und inwiefern die Neuankömmlinge am Aussterben der Ureinwohner beteiligt waren. Jedenfalls hat das lange Zeit vorherrschende Bild des Neanderthalers als tumbem Affenmenschen in jüngerer Zeit eine gehörige Korrektur erfahren. Mittlerweile unterstellt man ihm die bedachte Bestattung seiner Toten, die womöglich mit gewissen Riten verbunden war. Für mythische Vorstellungen gibt es derzeit allerdings keine archäologischen Hinweise.

Anders hingegen bei den Nachfahren der Migranten, von denen im Jungpaläolithikum (der letzten Phase der Altsteinzeit) einige Tausend Menschen in kleinen Gruppen durch Süddeutschland und Frankreich zogen. Nach einem Fundort in den Pyrenäen bezeichnet man ihre Kultur als Aurignacien – als Epoche der ersten Kunst Europas, wenn nicht gar weltweit. Den archäologischen Ausgrabungen zufolge orientierte sich diese Kunst am Lebensumfeld ihrer Schöpfer. Dieses war fast ausschließlich vom jagdbaren Wild geprägt, das ih-