

3

Der Schamanengott mit seinem schwarzen Hund

*Schau her, verlasse mich nicht!
Lässt Du von mir, werde ich Dich beschimpfen.
Ich werde es den anderen sagen.
Du Irrer, der Du die schreckliche Elefantenhaut trägst!
Du Wilder, in Tigerfell Gehüllter!
Du Wahnsinniger, du Giftfresser!
Du Verrückter, umzüngelt vom Feuer der Scheiterhaufen!
Du, der Du mich zu Deinem Sklaven gemacht hast!*

MANIKKAVACAKAR

Nachdem sie irgendwann einmal aus den Bäumen der afrikanischen Urwälder herabgestiegen waren, verbrachten die Frühmenschen, Feuer und Faustkeil zur Hand, einige Millionen Jahre als frei umherstreifende Jäger und Sammler. Die höchstens zehntausend Jahre ackerbäuerlicher Sesshaftigkeit verhalten sich zeitlich gesehen dagegen wie eine dünne Glasur, nicht zu sprechen von der flüchtigen Seifenblase unserer dreihundertjährigen Industrie- und Massengesellschaft.



Tanzender Schamane (Sibirien)

Diese Abermillionen Jahre enger Naturverbundenheit haben Leib, Seele und Geist des Menschen entscheidend geprägt und tiefe Spuren hinterlassen, die immer noch in Kult, Glauben, Sprache, in Traumbildern und Kinderspielen zum Ausdruck kommen. Jedes Kind durchläuft beim Pfeil- und Bogenspiel, Fangen, Verstecken, Baumbudenbauen und beim Herumstreifen in Jugendbanden noch

einmal die Stufen der Kulturentwicklung, ebenso wie das Embryo die gesamte biologische Entwicklungsgeschichte keimhaft nachvollzieht. Unter der hauchdünnen Schale der Zivilisation, hinter den Masken der dressierten Persönlichkeit, sitzt immer noch der alte Wildbeuter mit seinen Genossen am Lagerfeuer.

Ein hörnertragender, von Tiergeistern besessener, in Raubtierfelle gekleideter, mit Glitzersteinen behangener und mit Geisterflügeln zum Götterberg fliegender Schamane lädt dabei zum Tanz ein und eröffnet mit Zaubergesängen, begleitet von Handtrommeln, Flöte oder Saiteninstrument, die Pforte zur »anderen Welt«. Androgyn ist er, weil er männliche und weibliche Fähigkeiten besitzt. Seine Zauberkraft erlaubt es ihm, übermäßigen Schmerz, große Hitze oder Kälte zu ertragen und Giftschlangen aufzuheben, ohne dass er sich vor ihnen fürchten muss. Mit seinem magischen Auge kann er in die Zukunft und in weite Ferne blicken. Mit dem Strahl aus diesem Auge kann er seine Feinde bannen.



Tanzender Shiva mit Trommel

Der alte Jäger

In den frühen Jägerkulturen beherrschten Tiere die Vorstellungswelt. Noch immer geben die Wildbeuter ihren Kindern Tiernamen. Mit den Fellen, Fängen und Federn starker Raubtiere (Wölfe, Raubkatzen, Bären, Adler, Kolkraben) schmückten sich Jäger, Krieger oder Schamanen. Tiere erscheinen ihnen in Träumen und Visionen, führen sie als Hilfs- und Schutzgeister und schenken ihnen Kraft, Ausdauer und Sinnesschärfe. (Die »Familiare«, die Eulen, Katzen und Kröten mittelalterlicher Hexen sind Überreste dieser alten Vorstellungswelt.) Sippen leiten ihren Ursprung in der mystischen Traumzeit auf eine Tiergattung zurück, mit der sie brüderlich-schwesterlich verbunden bleiben. Ein solches Totemtier wird in jahreszeitlichen »Vermehrungsriten« (**rites of increase**) gefeiert.