



EIN UNERWARTETES COMEBACK

- RÖGN -

EINE SELBSTHILFEGRUPPE VERGESSENER GÖTTER

1.

Einzig Orientierung im Dunkel sind die grün leuchtenden Kästchen der Notausgänge.
Es ist Nacht.

Die Geräusche, die sich durch die üppige Fassade und Fenster des Grand Hotels in den Veranstaltungsaal hineinschleichen, werden von dicken Vorhängen geschluckt. Über den aufsteigenden Stuhlreihen wo morgen über zwölfhundert Personen nach einer genauen Choreographie platziert werden schwebt noch ein leichter Geruch von Teppichreiniger. Nichts regt sich im Saal. Morgen soll hier die zwölfte Ausgabe der Modenschau McP „Milano catwalks Paris“ stattfinden. Über den Giebeln und Türmen des Gebäudes schiebt sich der Vollmond durch den Himmel und in einem weiteren kleineren Festsaal findet eine russische Hochzeit statt, die durch dicke Mauern und verzweigte Korridore unbemerkt bleibt. Die vorderen Stuhlreihen sind bereits mit edlen handgeschöpften Kärtchen mit den Namen berühmter Menschen belegt, während sich bereits ganz andere ungeladene Gäste auf den Weg in den Saal gemacht haben.

Als sich vor einigen Stunden die Dämmerung über dem westlichen Indien zurückzog erhob sich von dort ein riesiger Pfau in den Himmel, verwandelte sich in einer Drehung in den Ton D und flog in Richtung der untergehenden Sonne. Etwa zur gleichen Zeit staunten Fische im Atlantik nicht schlecht als ein Schwarm von H-Tönen in Richtung Gibraltar an ihnen vorbeieilte, den sie aufgrund der Schnelligkeit für Schwertfische hielten. Von Spanien her mähten Ziegen in einer Kette ein F weiter über die Pyrenäen die französische Küste entlang. Das D landete zuerst auf dem Dach des Hotels und fand seinen Weg durch die Lüftungsschächte in das Innere des Saals. Das H schwappte auf den Strand, weiter auf die Promenade und floss durch Fensterritzen in den Saal, wo es sich erst einmal trocken schüttelte. Das F hatte in Ermangelung von Ziegen im näheren Umkreis des Hotels einen solchen Anlauf von den Bergen nehmen müssen, dass es als Fis durch die engen

Schlüssellocher in den Saal wehte und sich erst einmal um einen Halbton beruhigen musste. Eine feine Bewegung begann den Saal zu erfassen, die Pflanzenverzierungen der Säulenkapitäle begannen ihre Farnblätter auszurollen und eine sanfte Belebung legte sich über Gips und Stein. Aus dem Blattgold der Verzierungen lösten sich Insekten und verteilten sich wie Glühwürmchen. Die Töne schwellen an und aus den Früchten hoch oben begannen sich Wesen herauszuschälen, die Akanthusblätter beiseite zu schieben und an den Säulen hinunter zu gleiten. Sie waren amorph, teils der Beschreibung durch Worte entzogen oder vorsprachlich, begrüßten sich in kleinen Grüppchen, tauschten Höflichkeiten aus und nahmen dann auf Stuhllehnen, Fensterrahmen oder in der Luft Platz.

Auf der Bühne um das Rednerpult herum begann sich der Boden zu erwärmen bis er die Farbe änderte und kleine Flammen sichtbar wurden. Es wurde heller im Saal. An der Wand erschien eine Jagdszene, die an Höhlenmalerei erinnerte und an der Decke schob eine Keilschrift den Putz auseinander.

Dann kam mit einmal Trubel auf, alle Türen schienen gleichzeitig aufzugehen, ein Fenster öffnete sich und wehte den Vorhang hinein und es traten mehrere Gruppen von vornehmlich antik gekleideten Personen herein, einige mit Gefolge und Flötenspielern, von Sklaven getragen, kleine Blitze in den Händen, einige nackt, dazwischen Getier, entweder als Attribut oder Mittelpunkt einer eigenen Schar, ein goldener Eber, zwei Raben, Katzen und Löwen. Alle nahmen nach und nach in den vorderen Reihen Platz, ihre Togen oder Fischschwänze zwischen den Armlehnen richtend.

In den Flammen auf dem Podest stand mittlerweile eine Frauengestalt mit langem Gewand und übermäßigem Kajalrand um die Augen. Sie hatte eine Haarspange im Mund, während sie sich ihre aufgetürmten Locken richtete und wartete bis alle ihren Platz gefunden hatten.

Als letzter betrat ein rotbärtiger Mann in Wikingerkleidung den Saal und setzte sich an Rand. Er hatte sich in der Altstadt in einer Bar festgetrunken und fast den Beginn des Treffens verpasst. Der Taxifahrer hielt ihn für einen Touristen aus einem Junggesellenabschied.

Die Dame auf der Bühne trat ans Rednerpult.

„Guten Abend liebe FGA-Mitglieder.“

„Guten Abend Hera!“ schallte es im Chor zurück.

„Ich freue mich, dass ihr alle wieder gekommen seid, auch die Neuen unter Euch und einen besonderen Dank heute Abend an unsere lokale Gottheit Nike...“ sie blickte durch die Reihen der Zuschauer und winkte kurz einer Dame in der Mitte der ersten Reihe zu, die eine riesige Sonnenbrille und perfektes Lächeln trug „und wie immer am Anfang eines Treffens möchte

ich unser Programm vorlesen, um uns alle daran zu erinnern, weshalb wir hier sind.“

Sie nahm ein Tablet, hielt es recht weit vor ihre Augen und begann abzulesen:

„Die Gemeinschaft der Anonymen Gefallenen Götter (Fallen Gods Anonymous) steht allen Wesenheiten offen, von deren Anbetung und Kult sich die Menschen abgewandt haben. Unser Bestreben nach Heilung basiert auf folgendem 12 Punkte Programm:

Erstens: Wir geben zu, dass wir gegenüber unserer Abhängigkeit nach externer Aufmerksamkeit in Form von Kult, Anbetung und Glauben machtlos sind – und unsere Existenz nicht mehr meistern können.

Zweitens: Wir erkennen, dass eine Macht in uns selbst, die nicht von außen kommt, uns unsere geistige Gesundheit und Autorität wiedergeben kann.

Drittens: Wir entschließen uns, uns selbst um unsere innere Autorität zu kümmern.

Viertens: Wir machen eine furchtlose und gründliche Analyse der menschlichen Welt.

Fünftens: Wir geben uns selbst und einem anderen Gott oder Göttin gegenüber unverhüllt unsere Versäumnisse zu.

Sechstens: Wir sind bereit, alle Fehler zu beseitigen.

Siebtens: Demütig beseitigen wir unsere Mängel.

Achtens: Wir machen eine Liste von Wesen, denen wir Schaden zugefügt haben und sind gewillt bei ihnen alles wieder gut zu machen.

Neuntens: Wir machen bei diesen Wesen alles wieder gut – wo immer es möglich ist– es sei denn wir verletzen dadurch andere.

Zehntens: Wir setzen die furchtlose und gründliche Analyse bei uns selbst fort.

Elftens: Wir suchen durch Innenschau und Besinnung die bewusste Verbindung mit der inneren Kraft zu vertiefen für eigenes Wissen und für den Willen und die Kraft dies umzusetzen.

Zwölftens: Nachdem wir durch diese Schritte ein spirituelles Erwachen erleben, werden wir diese Botschaft an gefallene Götter und Göttinnen weiterzugeben und unser tägliches Leben nach diesen Grundsätzen auszurichten.“

Sie klappte die Hülle über ihr Tablet und legte es auf das Pult während es aus der Versammlung vor ihr „Danke Hera!“ zurück hallte.

„Alle, die Abend zum ersten Mal bei uns zu Gast sind, bitte ich ein Zeichen geben,“ fuhr Hera fort und ließ ihren Blick durch den Saal schweifen.

Auch alle Anwesenden schauten sich neugierig um und starrten auf die einzige schüchtern

erhobene Hand. Sie gehörte einem Mädchen im endenden Teenageralter in einem groben und eher schäbigen Kleid, die ihren Kopf unter dem Arm trug, den sie nicht nach oben streckte.

„Wie heißt Du Liebes?“, fragte Hera.

„Mein Name ist San...Cathlyn von Sidford.“

„Hallo Cathlyn“ tönte es ihr entgegen, wodurch sie ihren Kopf noch etwas fester hielt.

„Und möchtest Du uns verraten, was Dich hierhergeführt hat?“

Sie räusperte ihren Hals frei.

„Also, ich wurde als Heilige gegenüber der römischen Unterdrückung angesehen und deshalb im Jahr 263 nach Isca Dumnoniorum gebracht, um geköpft zu werden. Vor drei Jahren hat dann das Büro für Heiligsprechungsprozesse in Rom die Aberkennung meines Heiligenstatus verkündet, da sie jetzt behaupten ich hätte damals falsche Spuren hinterlassen, um zu vertuschen, dass ich mit einem Legionär durchgebrannt bin...und, tja also...ich weiß jetzt wirklich nicht, was ich machen soll.“

„Verräterin!“, zischelte es aus einer Ecke.

„Beruhigt Euch Leute!“ sprach Hera. „Wir kennen alle das Gift der Konkurrenz,“ und an das neue Mitglied gerichtet „gefallene christliche Heilige fallen auch unter unsere Statuten.

Willkommen Cathlyn!“

Eine Katze mit dickem Akzent sagte, während sie im Gähnen ihre Vorderpfoten streckte,

„Sie könnte sich wenigstens ihren Kopf wieder aufsetzen, das sieht billig aus.“

„Bastet bitte -“ der Mangel an Nachdruck in ihrer Stimme verriet, dass Hera dies nicht zum ersten Mal sagte. Sie schaute wieder auf ihr Tablet.

„Nach dem Sharing hören wir heute einen Vortrag zum Thema `Ist die Psychiatrie die neue Inquisition´. Leider ist Barrex heute Nacht im Verkehr stecken geblieben und wird es nicht mehr rechtzeitig zu uns schaffen. Da wir hier technisch hervorragend ausgestattet sind werden wir später eine Videokonferenz schalten. Aber jetzt zuerst zum Sharing. Wer möchte uns heute teilhaben lassen? Ihr wisst, jeder hat zehn Minuten Zeit. Xiuhtecuhtli ist heute so nett und wird die Zeit stoppen.“

„Oh, Mr. Sexy!...“

„Bastet, bitte -“

2.

Die Selbsthilfegruppe der Götter traf sich jeweils zu Vollmond an verschiedenen Orten der Welt, wobei sie luxuriöse und komfortable Örtlichkeiten bevorzugten. Die Naturgeister- und Götter konnten sich meistens nicht durchsetzen und anstatt an heiligen Hainen, Seen oder Mooren orientierte man sich an G7, G8, G20 oder sonstigen Gipfeln, Filmfestivals und Kunstmesse, um die bereits vorbereiteten Säle mit zu nutzen. Im Besonderen die griechischen und Götter des Vorderen Orients bestanden darauf sich in menschlichen Gebäuden zu treffen, die mit viel Mühe und Aufwand und am besten auch noch viel Geld errichtet worden waren. Geometrie, Statik, Architektur und sämtliche Handwerkskunst seien ihr Werk und so strahle ein jeder Bau noch etwas von ihrem Einfluss ab. Ein Treffen in freier Natur unter Bäumen fanden sie deprimierend und nicht ihrem Stand angemessen. Eine Ausnahme von der Bevorzugung von Gebäuden bildeten christliche Kirchen. Insbesondere gotische Kathedralen waren den meisten antiken europäischen und vorderasiatischen Göttern ein Greul, „Diese Scheußlichkeiten zerkratzen den Himmel“ (Zitat Hekate).

Begonnen hatte das Ganze am 12. August 1924 in Amerika.

Damals ersteigerte Lucas Parks Dean in Manhattan ein Bündel Grammophonplatten, welche aus dem Nachlass eines deutschstämmigen Anthropologen stammten. Dieser hatte es sich Zeit seines Lebens auf amerikanischen Boden zur Aufgabe gemacht die letzten Überbleibsel indianischer Kultur zu dokumentieren. Auf den Schallplatten befanden sich Aufnahmen von Stammesältesten, Männern und Frauen, die über Rituale und ein Alltagsleben sprachen, von dem sie teilweise die letzten Zeugen waren. Ihre Geschichten und Gesänge waren in ihrer Sprache Lenape aufgenommen, die im ganzen Staat New York nur noch von einer Handvoll Personen verstanden wurde.

Mr. Parks Dean ist eigentlich ein geistiges Wesen der Wappinger Indianer, deren letzte Überlebende im Jahr 1811 verstorben war. Bis zu jenem Jahr hatte er Òpalanie geheißen, was so viel wie Kahler Adler bedeutet. Sein Stamm war durch Krieg, Landraub und Seuchen vernichtet und auch wenn sich einige Nachfahren noch bei benachbarten Stämmen oder innerhalb der Neubürger der Vereinigten Staaten fanden hatten die Kulte der Wappinger kein Eigenleben mehr. Òpalnie war als Manëtu überflüssig geworden. Er gab sich den bürgerlichen Namen Parks Dean und suchte Anschluss.

Der Stamm der Wappinger sprach eine Form des Lenape, welche bis zu ihrem Verstummen mangels technischer Möglichkeiten nie aufgezeichnet worden war. Lucas Parks Dean sammelte alles, was mit den Bräuchen der Wappinger und aller Stämme des Nord-Ostens irgendwie in Verbindung stand. In seinem Holzhaus in Kent / New Jersey bewahrte er Stoffe, Artefakte, Schmuck, Federn und Schnitzereien und später mit deren Erfindung Filmmaterial und Grammophonplatten auf. Er hatte einige Expeditionen des Malers George Catlin und des Fotografen Edward Curtis in indianisches Territorium begleitet. Es waren schwierige Freundschaften, da auch sie tief im Herzen davon ausgingen, dass es das Land ihres neuen Gottes war. Sie brauchten sein Wissen, um an ihre Motive zu kommen und er brauchte ihre Kunst, um seiner Erinnerung eine Fläche zu geben.

Auf seinem Heimweg zum Bahnhof hatte er nach der Auktion eine Abkürzung durch den Central Park genommen. Der Himmel war schon den ganzen Tag grau und schwül gewesen und beim Eintritt in den Park setzte entferntes Donnerrollen an. Ein Wind kam und wirbelte Staub und Zeitungen auf, Familien packten ihre Sachen zusammen, Männer hielten ihre Hüte fest und alle Menschen, die er traf, gingen in seine entgegen gesetzte Richtung zum Ausgang. Mr. Parks Dean wollte seinen Zug nicht verpassen und setzte seinen Weg fort – bis die ersten dicken Regentropfen dunkle Punkte auf seinem Filz bildeten. Da er seine kostbare Neuerwerbung nicht nass werden lassen wollte schaute er sich nach dem nächsten Unterstand um, sah nicht weit eine Konzertrotunde, eilte auf diese zu, nahm die kurze geschwungene Treppe nach oben und setzte sich auf eine der dort stehenden Bänke. Kurz vor seinen Knien bildete der Regen vom Dach mittlerweile einen kleinen Wasserfall. Er hielt sich sein Bündel vor die Brust, saß alleine und lauschte dem Wasser.

Es war ein kurzes kräftiges Sommergewitter und er fühlte sich wohl unter dem Prasseln, Rieseln und Gurgeln der Wasserwand. Ein runder stiller Ort im Grünen mitten in der Stadt. Die Sonne kam zurück, verwandeltet Wassertropfen in Kristall, Vögel fingen wieder leise an zu zwitschern, Gras begann zu riechen. Die Parkwege blieben noch leer.

„Mir brüllen die Ohren von dem Geschrei!“, sprach eine Stimme hinter ihm und riss ihn aus seinen Betrachtungen. Er dreht sich um. Hinter ihm auf der Bank saß eine Frau in einem silberblauen Cocktailkleid mit Querstreifen aus Perlmutterfransen, Haarband, kurzen Haaren, langen Perlenketten. Sie hielt ihren Ellenbogen in der rechten Hand und hatte den linken Zeigefinger an ihre Stirn gelegt. Lucas Parks Dean hatte niemanden kommen sehen und als er

die Rotunde betrat war sie auf jeden Fall leer. Durch den Schreck stand er unwillkürlich halb auf den Beinen, was er versuchte wie die Höflichkeit einer Dame gegenüber aussehen zu lassen. Er war verwirrt.

„Entschuldigung?“

Sie blickte scheinbar in die Ferne an ihm vorbei, zog ihre Augenbrauen zusammen und ihre Mundwinkel nach unten und begann mit absichtlich falscher und nasaler Stimme zu singen:

„...For Native Land their drums they beat

Quick time they keep with marching feet

America for thee they know

„Saloons, saloons must go!“ ...“

Er dachte kurz sie sei besoffen, sie hatte sich jedoch gleich wieder gefangen.

„Schrecklich diese bevormundenden Banden!“

Mr. Parks verstand immer noch nicht, auf was sie hinauswollte und wie sie hier plötzlich aufgetaucht war.

„Wie bitte?“

„Na diese schrecklichen Konzerte der Prohibitionisten hier jeden Sonntag nach der Messe um elf. Wissen Sie -“ jetzt schaute sie ihm zum ersten Mal in die Augen „- meine Freundinnen und ich sind gerne nach Amerika gekommen. Aber so wie es jetzt hier läuft. Einige sind schon wieder zurück.“

„Also ich höre hier nichts.“

„Sie sind gut. Sie sitzen mitten vor den Sopranstimmen.“

„Heute ist Dienstag. Hier ist kein Konzert der...“

„Sie waren zu sehr von ihren Aufnahmen abgelenkt.“

Er schaute erst auf seine Platten und dann sie ungläubig an.

„Ach kommen Sie. Sie brauchen kein Grammophon, ich sehe Sie doch schon die ganze Zeit hier sitzen. Ihnen fehlt nur noch die letzte Seite. Was hören Sie da eigentlich?“

„Lenape, das ist die Sprach der...“

„Woh, toll! Ich bin übrigens Hepate“, sie stand auf und setzte sich neben ihn auf die Bank.

Sie hatte mit ihren Freundinnen Europa während des Ersten Weltkrieges verlassen, („das Morden wirft die Kunst nur zurück“). Amerika war im Kommen dachten sie sich, und New York erschien ihnen tatsächlich sehr vielversprechend („korinthische Säulen an Fassaden im 25. Stockwerk, crazy!“). Doch dann diese heulenden und betenden Frauenchöre gegen den Wein („und somit gegen die Grundwerte einer jeden Kultur, die sich ernst nimmt“). Den Göttern sei Dank, dass die meisten Polizisten in Manhattan irisch und korrupt waren, sie hatte die letzte Nacht im Café Beaux Arts durchgemacht („der beste Wein seit der 13. Olympiade und lauter Kreative“). Mr. Parks war verblüfft. Er hatte einen Manëtu aus dem alten Europa kennen gelernt, oder zumindest so eine Art. Soweit er es verstand hatte sie als Teil einer Damenkapelle auf einem Berg gelebt und sie waren Himmelwesen für die Kunst. Oder so ähnlich. Auch sie sparte nicht mit freudiger Überraschung. Sie hatte in all den Jahren in den Staaten nicht einmal gewusst, dass es hier alteingesessene „multi-dimensionals“ - wie sie die manëtus nannte – gab („We had no idea!“). Seinen Namen Kahler Adler fand sie zugegebenermaßen „bemerkenswert“ („Sie haben einen Tiernamen?“).

Òpalanïe fiel auf, dass sie öfter von „wir“ sprach.

„Wen meinen sie damit?“, fragte er sie.

„Na, die anderen Multidimensionalen.“

„Ach, sie sind mehrere?“

„Na was glauben sie.“

„Und wo wohnen sie?“

„Im Metropolitan. Sie müssen einfach mal vorbeischaun!“

Sein Geist ratterte im Zug auf der Rückfahrt. Im Metropolitan Museum of Art lebten also weitere aus der Zeit Gefallene wie er. Oder hatte Mrs. Hepate einfach nur geschwindelt? Sie erschien aus dem Nichts, hörte die Rillen seiner Grammophonplatten, erkannte, dass sein Name nicht Mr. Parks Dean war. Für sein Empfinden war sie etwas nervös, aber das konnte passieren, wenn man in der Stadt lebte. Am nächsten Morgen trat er auf seine Veranda und

beobachtete die Sprünge der Eichhörnchen in den Bäumen. Er beschloss am kommenden Neumond wieder in die Stadt zu fahren.

Er traf sie wie verabredet in der Mittelalterabteilung. Sie hatte ihm gesagt, dass falls er jemals vorbei schaute er sich zum Ende der Schließzeit in der Nähe der spanischen Rüstungen aufhalten solle. Er hatte das Spalier der Ritter bereits mehrere Male abgescritten. Ein Museumswärter deutete bereits mit seinem Zeigefinger zum Handgelenk auf die baldige Schließung hin als ihn Hepate von hinten auf die Schulter klopfte.

„Schön, dass sie den Weg zu uns gefunden haben!“

Sie trug heute ein cremefarbenes weniger auffälliges Kleid.

„Sie kommen an einem guten Abend. Eine neue Lieferung an Kunstwerken ist heute angekommen und lagert noch im Depot. Wir sind schon alle sehr gespannt, ob jemand mitgereist ist! Und Sie habe ich natürlich auch schon angekündigt. Aber vorher führe ich sie ein bisschen rum.“

„Aber die schließen gleich.“

„Wie meinen sie?“

„Na ja, das Museum macht zu.“

Hepate zog ihren Kopf leicht nach hinten, blickte ihn verwundert an und ließ ein paar Perlen ihrer Kette durch die Finger gleiten.

„Ich zeige ihnen ein Geheimnis. Mein guter Freund Hermes und seine Schüler die Alchemisten haben es mich gelehrt. Hier in der Grafikabteilung finden Sie einen Schatz an alten Werken mit Anleitungen der geheimen Künste. Also: wir werden uns in Metall verwandeln und Rüstung spielen. Tun sie mir einfach nach.“ Sie ging an das Ende der spanischen Ritter. „Sie stellen sich genau hier daneben. Den linken Arm flach an den Körper, rechter Arm neunzig Grad gebeugt, die Hand so als hielten sie eine Lanze...“ Sie machte es ihm vor, schob ihn dann selbst in Position „So ist es gut. Ich werde das gleiche machen und passen sie auf. Ich werde uns mit einem Zauber belegen und die Wächter werden uns ebenfalls für Eisenrüstungen halten. Alles klar? Sie dürfen sich aber auf keinen Fall bewegen!“

„Alles klar,“ meldet ihr Òpalanie zurück.

Hepate schloss die Augen und begann zu murmeln „Sublimatio, solutio perfecta, al-kīmiyá, mercurius philosophorum...“ ihre Stimme wurde immer leiser, dann hörten ihre Lippen auf sich zu bewegen. Es passierte eine ganze Zeit nichts. Ein paar Besucher gingen an ihnen vorbei, ohne sie zu beachten. Kurz nach ihnen kam ein Museumswärter, der – obwohl er direkt vor ihnen stehen blieb, um sich etwas in seinen Notizblock zu notieren – sie ebenfalls keines Blickes würdigte. Sie verharrten noch kurz in ihrer Stellung. Auch aus Richtung der Eingangshalle waren alle Geräusche verebbt.

„Amphiteatrum sapientiae Æter...“ weiter kam Hepate nicht, da sie begann sich in einem kräftigen Lachkrampf zu biegen wobei sie sich an Don Pizarros eisernem Arm festhielt, was seine Rüstung bedrohlich ins Schwanken brachte.

„Sie haben es tatsächlich geglaubt!“ lachte sie schallend ihren Besucher aus. „Passen sie auf, dass sie nicht anfangen zu rosten!“ prustete sie begeistert über ihren eigenen Witz.

Mit der Säuerlichkeit des Abgehängten erwiderte Òpalanie: „Schön, dass sie sich amüsieren - ich nicht. Was sollte das eben? Haben sie sich mit den Leuten hier abgesprochen, nur um mich zu verarschen?“

„Nein Mr. Manëtu. Es ist nur, dass...“ Ihre weiteren Worte fielen wieder ihrem Lachen zum Opfer.

„Bevor ich die Nacht hier mit ihnen und einer Garde von Konquistadoren verbringen muss werde ich jetzt lieber gehen. Gute Nacht Ma´am.“

Hepate beruhigte sich und sprach mit sanfter Stimme. „Òpalanie – bitte bleiben sie. Sorry für meinen speziellen Sinn für Unterhaltung. Wissen Sie man hat mir vor fünfzehnhundert Jahren den Berg Parnass unterm Hintern weggezogen und seitdem war es eigentlich kaum noch lustig. Ihnen hat man erst vor hundert Jahren gekündigt, sie sind wahrscheinlich noch in der Eingewöhnungsphase. Ich würde mich freuen, wenn Sie heute Nacht bleiben. Das viele Alleinsein tut uns nicht gut.“

„Und morgen wenn der Wärter wieder kommt sitzen sie mit ihm beim Kaffee und lachen sich mit ihm über die dumme Rothaut tot, weil er glaubte er habe sich in eine Ritterrüstung verwandelt?“

„Nein. Er konnte Sie nicht sehen.“

„Wie das jetzt.“

„Die Menschen können uns nur sehen, wenn wir es wollen und mit ihnen Kontakt suchen. Ansonsten sind abgelaufene Götter für dreidimensional wahrnehmende Wesen einfach unsichtbar. Mein Hokuspokus hat dazu geführt, dass du nicht mehr erkannt werden wolltest. Das hat gereicht.“

Sie führte ihn in die ägyptische Abteilung. Das abendliche Sonnenlicht tunkte die Säle in ein blutiges orange. Sie blieb vor einer verglasten Vitrine stehen, in der ein langer Papyrus ausgerollt war, auf dem in roter und schwarzer Schrift Hieroglyphen und Reihen von geometrisch aussehenden Figuren aufgemalt waren. Einige Figuren hatten Tierköpfe. Durch die Mitte des Blattes zogen mehrere Figuren an einem Seil eine Barke, vor der sich ein riesiger Schlangenkörper bewegte. Über der Spitze des Seils hockte ein großer Käfer. Hepate klopfte an die Scheibe „Jungs, wir haben Besuch!“ Bei zwei der Figuren am Seil begann sich daraufhin die Farbe zu verflüssigen, über das Blatt zu fließen, sich in einer Ecke des Kastens zu sammeln, um dann außen entlang des Beins der Vitrine in Richtung Boden zu sammeln. Dort begannen sie sich neu in der Gestalt der Zeichnung zu formen und aufzurichten, wobei sie dabei jetzt auch in die Tiefe gingen und dreidimensional wurden. Sie wurden größer als auf der Zeichnung, doch ihr Wachstum endete kurz vor Òplanies Knien.

„Darf ich vorstellen: zwei Kollegen aus Ägypten,“ sagte Hepate. Zu den Farbwesen selbst sprach sie wenig in Worten, sondern vielmehr in einer Art Zeichensprache, die sich zwischen den Dreien anscheinend etabliert hatte. Sie beschrieb mit ihren Händen einen Kreis um ihren Kopf und zeigte dann zu Erde „Er-ist-Gott-von-hier!“ Augenpaare aus schwarzen Punkten richteten sich auf ihn. Hepate flüsterte hinter vorgehaltener Hand: „Ich kenne leider ihre Namen nicht. Sie haben sie mir zwar einmal aufgeschrieben, aber für wen soll dieses vorgriechische Gekritzeln schon einen Sinn ergeben.“ Dann beugte sie sich zu ihnen, beschrieb mit ihrer Handfläche ihre Größe, schaute sie fragend an und begann mit ihnen irgendetwas gestisch zu verhandeln. „Sie sind heute etwas klein geraten, weil sie von zu wenig Museumsbesucher betrachtet haben. Vielleicht schieben wir die Vitrine nachher mehr nach rechts zum Eingang.“

Alle vier gingen weiter in die Antikensammlung in Richtung griechische Abteilung. Schon von weitem sah man mehrere menschlich aussehende Gestalten in teilweise alten Gewändern oder aktuellen Fracks kreisförmig auf Kissen liegend, die sie sich von den Besucherbänken

genommen hatten. Zwischen ihnen standen Vasen und Teller aus Terracotta mit Granatäpfeln, Oliven und Schafskäse. Das Geschirr war mit griechischen Motiven bemalt und es waren allesamt Ausstellungsstücke. Ein Mann mit Hörnern und Fell an den Beinen, der zu Òpalanies Erstaunen ungeniert nackt war hatte einen Kelch erhoben und er hörte ihn in die Runde sprechen: „...in Harlem in dieser Apotheke könnt ihr also zwei Flüssigkeiten kaufen, völlig legal, die ihr dann zusammen schüttet und dann vergärt es zu einem zweiprozentigen Bier und ist dann plötzlich illegal.“ Die Runde lachte. „Und wie schmeckt es?“ fragte ein weibliches Wesen aus der Runde. „Grässlich! Am besten wir kippen es in die keltische Abteilung im 3. Stock.“ Die Runde lachte noch mehr.

„Was ist die keltische Abteilung?“ fragte Òpalanie Hepate. „Barbaren“, antwortete sie, womit alles gesagt schien. „Liebe Freunde darf ich vorstellen: aus dem Olymp der Vereinigten Staaten von Amerika: Mr. Kahler Adler!“ Kurzer Applaus, ein „ah“ und „oh“, Hände wurden geschüttelt. „Ein Gott aus New Jersey - we had no idea!“

Er lernte an diesem Abend die Welt kennen. Aus griechischer Sicht. Wie sie alle aus dem Chaos entstanden seien, um Ordnung in die Welt und den Menschen Kultur zu bringen. Wie wunderbar ihre Ideen heute noch am Wirken seien, wie man an den göttlichen Wissenschaften der Rhetorik, Musik und Mathematik den Entwicklungsstand der Menschen ablesen könne und wie sich all dies doch so wunderbar in Amerika manifestiere, nachdem man die Anfangszeit der Blockhäuser hinter sich gelassen hatte. „Schauen sie sich doch einfach mal die Regierungsgebäude hier an!“ Den Blick zielgerichtet auf das Schöne durch die Formel des goldenen Schnittes, den sie – wer eigentlich genau ließen sie etwas vage – den Menschen nahegebracht und der Natur eingehaucht hätten. Die wunderbare Musik der Sphären und des Laufs der Planeten, die Ekliptik gespiegelt im Versmaß der Dichtung. Hätten sie nicht schon gewusst, dass die Erde rund sei könnte man heute nicht über den Atlantik fliegen.

Òpalanie merkte an, dass der Zuzug aus Europa dazu geführt hatte, dass sein Stamm vernichtet wurde. Einen Import von Schönheit und Ordnung aus der alten Welt könne er darin nicht entdecken.

Sie gaben ihm recht, aber: dies sei alles die Schuld der Anhänger des Christengottes. Auch sie selbst seien seit der Zeit der römischen Soldatenkaiser systematisch aus ihrer Welt vertrieben und ihre Ideenwelt sei korrumpiert worden.

In jener Nacht in der Antikenabteilung des Metropolitan Museums lernten sich Götter kennen, die bisher voneinander nichts wussten und alle eines gemeinsam hatten: sie waren allein und hatten keine Zuwendung. Òpalanie war alleine, weil sein Stamm tot war. Die griechischen Götter waren einsam, weil sie die Menschen einfach nicht mehr zu Kenntnis nahmen. Aus Sicht der Menschen waren die Götter tot oder eigentlich noch schlimmer: inexistent. Besonders hart traf es die Wesen aus dem alten Ägypten. Sie waren ungleich älter als die anderen und schon seit Jahrtausenden außerhalb des irdischen Bewusstseins. Sie bestanden nur noch aus dünnen verrusteten Fäden. Je weniger Aufmerksamkeit die immateriellen Wesen erhielten, desto verkümmert wurden sie. Die Griechen schienen noch einigermaßen beieinander. Ihre Namen und Geschichte wurden immer noch weltweit täglich ausgesprochen, doch ohne kultische Hintergedanken. Das was sie aufrecht erhielt war schal geworden.

Sie erzählten ihm wie übel es der Göttin Nyx ergangen war. Sie war vor wenigen Jahren über ein wunderbar erhaltenes Vasenbild, die ein amerikanischer Billionär in der Türkei hatte ausgraben lassen und dann dem Museum vermachte, zu den anderen gestoßen. Eine Existenz als Ausstellungsstück war ihr zuwider und eines Tages stellte sie sich gegen den ausdrücklichen Rat ihrer Mitgötter vor eine Schulklasse in der Antikensammlung und rief: „Ich bin die Göttin Nyx!“ Wie in Großstädten üblich hinterließ eine solche Aussage wenig Wirkung. Dies erboste die Göttin und in absoluter Überschätzung ihrer Wirkung vor modernen amerikanischen Kindern wiederholte sie: „Ich bin Nyx, die Göttin der Nacht und Finsternis!“ Die Kinder begannen zu lachen, als ob sie zum ersten Mal eine Opernarie hörten.

„Ich bin die Göttin auf dieser Vase und wenn ihr nicht...!“

„Ma’am, könnten sie bitte leise sein und die Kinder in Ruhe...“

„Ich warne euch verdammte Erdlinge, wenn...“

„Stellen sie sofort die Vase zurück!“

„...dann werde ich...!“

Man nahm sie mit in eine geschlossene Einrichtung in upstate New York.

Nach dieser Nacht kam Òpalanie oft ins Museum zurück, um mit den anderen zusammen zu sein. Wenn man schon in der Zeit gestrandet war, so tat es doch gut Gesellschaft zu haben. Er

genoss die Ruhe des geschlossenen Museums und sah sich in den anderen Abteilungen um. Als er den kleinen Raum der Ozeanien-Sammlung betrat vibrierte etwas ihn ihm und führte ihn zu einem Glasschrank mit Fliegenwedeln, rotem Perlenschmuck – und einem Anhänger, der beschriftet war mit:

„OHRSCHMUCK AUS WALZAHN, FRANZÖSISCH-OZEANIEN 19. JHD. VON GESTRANDETEN TIEREN, DA DIESE KREATUREN ALS VERKÖRPERUNG DER GÖTTER GALTEN UND NICHT GEJAGT WURDEN.“

„Hallo Freund!“ sprach es, und der Manëtu, dem es ein leichtes war mit Tieren zu kommunizieren antwortete ebenfalls „Sie begrüßt Freund!“

Sie verstanden sich auf Anhieb. Das Walwesen führte ein stilles Dasein im Museum. Das Artefakt war die meiste Zeit im Archiv verpackt, da das Interesse der Besucher an naiver Kunst aus der Südsee gering ausfiel.

„Ich freue mich, dass wir uns endlich kennen lernen! Ich wusste gleich, als du letzten Sommer hier ankamst, dass du mich finden wirst.“

„Du wusstest schon von mir?“

„Klar, ich höre gut.“

„Warum triffst Du Dich nicht mit den anderen? Den Griechen und den...“

„Hör mir auf mit den Europäern. Sie glauben ihre Mittelmeerpfüte ist der Nabel der Welt. Die Ägypter sind o.k., mit denen kann man ja noch abhängen. Aber ständig dieses selbstzentrierte Geschwätz. Wie hältst Du das mit denen aus?“

„Immerhin sind sie nach fünfzehnhundert Jahren noch ganz gut beieinander.“

„Mag sein. Aber weißt Du was ihr Problem ist? Sie glauben sie sind die Natur und die Schöpfer selbst. Nicht einfach nur deren Boten. Die Welt hat durch uns gesprochen zu dem der es hören wollte. Weil sie immer noch glauben sie sind die Welt selbst haben sie sich ihr eigenes Grab geschaufelt. Und unseres übrigens auch.“

„Wie kamst du hierher und wo warst du die ganze Zeit?“

„Man hatte mich eingetauscht gegen billigen Schmuck -“

„Das kommt mir bekannt vor.“

„Der Tausch hat mich entwertet, ich lag über siebzig Jahre lang in einer Kiste, dann legte man mich in eine andere und dann hier in diese Vitrine. Jetzt werde ich angeglotzt. Aber die Leute sehen nur Knochen.“

„Weißt du wo wir sind?“

„Nein. Ich merke nur dass es fürchterlich stinkt hier draußen.“

„Um uns herum leben mehrere Millionen Menschen.“

„Nein! Das geht?“

„Irgendwie ja.“

Die beiden schwiegen eine Weile.

„Könntest du mir einen Gefallen tun?“

„Gerne. Was?“

„Ich würde gerne wieder einmal Meerwasser um mich herumhaben. Die Küste ist nicht weit wie mir scheint, oder?“

„Nein, überhaupt nicht.“

„Also wenn es dir nichts ausmacht, den kleinsten Zahn hier, den kannst du abmachen und mitnehmen, ins Wasser tauchen, ich möchte eigentlich nur einmal wieder in den Ozean horchen.“

„Mache ich gerne.“

„Und wenn möglich den Zahn wieder zurückbringen, weil du siehst ja. Viel ist nicht mehr an mir dran.“

„Klar, keine Sorge.“

Òpalanie öffnete die Vitrine, nahm den kleinsten Walzahn von der Schnur und taucht ihn einige Tage später in seiner geschlossenen Hand in den Atlantik.

Im Anschluss fuhr er zurück ins Museum, um den Zahn zurück zu bringen. Der Eingang zur Ozeanien-Abteilung wurde ihm durch eine riesige Walschnauze, die im Türrahmen steckte, versperrt. „Danke, das tat gut!“

„Offensichtlich!“

„Ich würde dich gerne durchlassen, nur ich befürchte, wenn ich mich bewege zerstöre ich die Sammlung.“

„Pass auf, ich zeige dir, wie du das machst. Die Griechen haben es mir gezeigt. Sie nehmen Maß und setzen sich in Proportion...“

Die Walschnauze zeigte eine beleidigte Miene.

„...oder du bleibst so wie du bist und...“

„Schon gut! Machen sie weiter.“

Er lehrte ihm einige geometrische Grundkenntnisse und das Walwesen schrumpfte auf eine sozial akzeptable Größe zusammen. Òpalanïe fädelt den Zahn wieder auf.

„Ich danke dir! Nur weißt du was?“

„Ja?“

„Das Meer stinkt genauso wie die Stadt. Ich glaube ich will hier nicht weiter verstauben. Würdest du mich zu euren Treffen mitnehmen?“

Die Griechen freuten sich über den Zuwachs und etwas über den Ozean zu hören, den sie kaum kannten („Der gegenüber von Hollywood, nicht wahr?“). Er erzählte ihnen, dass er eine Emanation der Gottheit Ta´aroa sei, der die Welt von der sie umschließenden Dunkelheit befreit hatte, indem er sich durch die Schalenkuppel pickte. Als er hindurch stieß hob er diese an und erschuf damit das Himmelszelt („We had no idea!“). Auf die wiederholte Frage, ob er selbst dieser Ta´aroa antwortete er stets mit nein und er konnte nicht verbergen, dass ihm dieses stete Unverständnis schlechte Laune machte. Sie nannten ihn daraufhin schlicht Mr. Moby und meinten es nicht einmal böse.

Der kleine Kreis der Götter traf sich regelmäßig. Sie begannen voneinander zu lernen, entdeckten Gemeinsamkeiten und diskutierten zwischendurch hitzig. Götter müssen sich erst langsam an andere Weltanschauungen gewöhnen.

Sorgen bereiteten ihnen die Ägypter. Sie wurden zusehends schwächer. Die beiden waren nicht einmal mehr Ägyptologen bekannt. Der Papyrus in New York war das einzige Blatt, was sie noch darstellte. Für die Museumsbesucher waren sie einfach gezeichnete naiv anmutende Strichmännchen, die den Sonnenwagen zogen. Eine nackte antike Statue konnte noch Regungen bei den Betrachtern hervorrufen und eine Reaktion auslösen, die – auch wenn sie noch so subtil war – die sie darstellende Gottheit auflud. Ohne jede Aufmerksamkeit verkümmerten sie.

Die beiden Gottheiten aus Ägypten erschienen schon teilweise gar nicht mehr und wenn oft nur noch zweidimensional, flach und zerbrechlich. Ihr Anblick ließ die anderen erschauern. Auch wenn es einige von ihnen nicht zugaben: sie alle drohten eines Tages aus der Welt und somit aus dem Bewusstsein zu verschwinden. Zu ihren alten Zeiten, als die Verehrung ihrer Anhänger sie noch auf Gipfel und Wolken bettete waren ihre Familien und auch teilweise Feinde zahlreich. Hier im Metropolitan waren sie noch ein Dutzend und auch wenn es noch irgendwo auf der Welt andere Verstreute gab hatten sie alle schon miterlebt wie die meisten einfach verloschen waren.

Eines Nachts saßen Hepate, Mr. Moby und Òpalanïe zusammen und teilten ihre Angst. Hepate als eine der Musen erzählte, dass heute die Menschen nicht einmal mehr genau wüssten wie viele sie eigentlich waren, und während es ihre Kolleginnen Thalia und Urania noch einigermaßen hinbekamen, dass ihre Namen im Gespräch blieben wurde sie selbst immer unbekannter. Mr. Moby erzählte, dass er spürte, wie die Meere immer dreckiger werden und er das dumpfe Gefühl habe, dass es in einhundert Jahren überhaupt keine Wale mehr geben könnte. Òpalanïe wies darauf hin, dass in den U.S.A. Bundesgesetze die Ausübung indianischer Religion und Rituale verbieten.

Sie wollten nicht in einer Vitrine als ausbleichende Schrift verenden. Sie beschlossen sich selbst zu helfen. Sie diskutierten darüber, wie es möglich sein könnte, sich selbst weiter eine Form in der Welt zu geben – wie sie am Leben bleiben konnten. Sie sahen, dass sie von den Menschen – die sie einst glaubten zu kontrollieren oder zu leiten – abhängig geworden waren. Und sie sahen, wie diese Abhängigkeit sie zu Grunde richten würde. Sie verabredeten ihre Gespräche für sich zu behalten. Andere könnten ihnen ihre Gedanken als Schwäche auslegen.

Sie gründeten an jenem Abend die Gruppe der Anonymen Gefallenen Götter, der Fallen Gods Anonymous F.G.A. Ihre erste Aufgabe war: die ägyptischen Kollegen vor dem Verlöschen zu retten. Die drei versammelten sich um den ausgestellten Papyrus und beratschlagten sich. Es

war klar, dass die Figuren im Museum keine Überlebenschance mehr hatten. Aber wie sollten sie sie den Menschen wieder bekannt machen? Die drei wussten selbst kaum etwas über sie und die Verständigung mit ihnen war fast abgebrochen.

„Ich hab’s!“, sagte Hepate. „Occult books, 117 Fourth Avenue. Alte ägyptische Mystik ist gerade der Trend. Wir bringen sie dorthin.“

„Du meinst das Papier stehlen?“

Sie überlegte, ging in das Archiv antiker Schriften, nahm aus einem anscheinend bisher undokumentierten Stapel ein Pergament heraus, das einen biblischen Text aus altgriechischen Buchstaben enthielt. Es handelte sich um eine Fälschung aus der italienischen Renaissance. Umso besser. Sie riss einen guten Teil des Bogens ab und brachte ihn zurück in die ägyptische Abteilung. Dort erklärte sie den Anderen in Worten und Gesten ihren Plan. Die schwindenden Gottheiten sollten ihren Platz auf dem Pergament einnehmen, die leere Stelle auf dem Papyrus würden die einfach mit schwarzer Tinte wieder nachzeichnen. Das Pergament würde sie in den Buchladen bringen, ein geheimnisvolles Gesicht auflegen und nur altgriechisch sprechen. Dann würde sie eine Geschichte erzählen, dass napoleonische Soldaten dieses Pergament aus dem alten Ägypten nach Paris gebracht hätten. Es sei ein Überbleibsel aus der Bibliothek von Alexandrien und von unschätzbarem Wert, da es zeige, dass die Bibel eigentlich aus altem ägyptischen Geheimwissen bestehe, da ja Moses in Ägypten groß wurde. Sie selbst sei jetzt in großer Gefahr, da viele Kräfte dieses Wissen unbedingt geheim halten wollten.

Mr. Moby und Òpalanïe fanden die Geschichte eher albern, mussten aber zugeben, dass ihnen die ganzen Zusammenhänge wenig sagten und wenn Hepate meinte, dass etwas gerade modern sei war es verlässlicher als The American Weekly. Die zu Rettenden stimmten dem zu, indem sie ihre Konturen vibrieren ließen.

Hepate legte Ihnen das Pergamentstück vor die Füße und die beiden Ägypter der frühdynastischen Periode segelten sanft wie ein Herbstblatt auf ihr neues Medium. Hepate rollte das Blatt zusammen, warf sich eine schwarze Kapuzenjacke vom letzten Halloween über und marschierte zu „Occult Books“. Der Plan ging auf. Im folgenden Frühjahr erschien das Kartenspiel „Die geheimen Orakel von Abu Simbel“ was die beiden Götter als Paar der sich vereinigenden Gegensätze darstellte. Die Orakel konnten als Unterhaltungs- oder Wahrsagespiel benutzt werden. Es erfreute sich größter Popularität in esoterischen Zirkeln und viele psychodelische Bands wie die Doors nutzen die Karten als Inspiration für einige

ihrer Songs bis im Juni 1973 der Schwindel aufflog. Der Fernsehprediger und Millionär James Watson Birnbaum gab im Rahmen seiner Kampagne „Keep USA Tidy“ eine Studie über das Kartenspiel in Auftrag. Es stellte sich heraus, dass das Pergament der abgerissene Teil eines Textes war, der bereits vor Jahrzehnten vom Metropolitan Museum als Fälschung erkannt worden war. Somit war bewiesen, dass die Bibel nichts mit den satanischen Strichmännchen zu tun hatte. Der Teil der Untersuchung, der jedoch nicht ohne Verwunderung feststellte, dass die Rußtinte der Abbildungen mindestens 4000 Jahre alt sein musste wurde unter Verschluss gehalten und sorgt bis heute für Spekulationen.

3.

Die männliche Gestalt im Wikingeraufzug seitlich in der hintersten Reihe war der Gott Rögn. Er hatte einen roten Bart, blaue Augen und machte den Anschein eines Mannes mittleren Alters mit guter Figur, wenn er den Bauch einzog. Er hatte sich vorgenommen heute zum „Sharing“ nach vorne zu gehen, und zwar diesmal wirklich. Dafür hatte er sich in der Altstadt der Stadt in einem Irish Pub für britische Yachtbesitzer Mut angetrunken. Er Rögn, der vergessene nordische Gott des Krieges.

„Wir begrüßen Rögn in unserer Mitte, der uns heute seine Geschichte erzählen möchte,“ sagte Hera.

Er trat nach vorne.

„Hallo. Ich bin Rögn...ich bin Rögn und ein gefallener Gott.“

„Hallo Rögn“, hallte es im Chor zurück.

„Damals war ich – wie ihre wahrscheinlich auch – sorglos.“ begann er...

Rögn der rotbärtige Gott lag nackt mit ausgestreckten Armen und Beinen in einem Bach aus dick fließendem Thermalwasser. Sein rothaariger Schopf ruhte auf einer weichen Grasnarbe am Rand des Wasserlaufs. Er lauschte einer Bienenkönigin, die auf einer orangefarbenen Mohnblüte neben seinem Ohr Platz genommen hatte, um ihn über die Qualität des Honigweins der kommenden Saison zu informieren. Wasserperlen in seinem Bart spiegelten die Sonne zurück in das isländische Hochtal und über den Hängen vergnügte sich ein Schwarm von Papageientauchern, die darauf achteten, jeden Wunsch ihres Gottes auf seinen Wink hin in ihren Schnäbeln herbeizubringen.

Um den Wasserlauf herum lagen verstreut zwischen Wiesenblumen und Kleidungsstücken die Waffen und Rüstung Rögn's, die aus einem Edelmetall gefertigt waren, welches so erhaben war, dass die Sonne vor ihr die Augen schloss, um nicht geblendet zu werden, wie Jahrhunderte später die isländischen Dichter singen sollten. Den Zwergen sei Dank waren sie es, die diese Dinge geschmiedet hatten, denn andernfalls wäre es längst hinweg gerostet, da sie nie benutzt wurden. Rögn hatte schon lange keine Lust mehr das schwere Kriegsgerät zu tragen und die meiste Zeit des Jahres lag er im heißen Wasser und genoss es wie die Strömung leicht seinen Schwanz bewegte, prostete den Sternen zu, trank Brüderschaft mit dem Mond, amüsierte sich mit Tieren und Insekten und hielt Hof für die Menschen. Diese kamen meist vorbei, wenn sie tot waren und da er als Kriegsgott verehrt wurde waren sie meistens männlich und verwundet. Rögn empfing sie mit fein geschliffenen byzantinischen Humpen aus Glas gefüllt mit dem goldensten und süßesten Met der die Schmerzen der geschundenen Körper und eingeschlagenen Schädel vergessen machte, bot ihnen an, sich ihrer schweren Kleidung und Last zu entledigen und neben ihm im dampfenden Wasser Platz zu nehmen. Dabei achtete er stets darauf, dass er in der Fließrichtung des Wassers oben lag, um nicht mit dem Blut und Dreck der Krieger in Berührung zu kommen. Und da es sich für Wikinger gehörte viel zu reisen und eines gewaltsamen Todes zu sterben hörte Rögn viele Geschichten aus aller Welt: über die Farben Konstantinopels, die Steppen Russlands, die Wikingerreiche in Karthago oder das Nachtleben in Schleswig. Wenn die Runde dann eine Weile trunken und glücklich im Wasser geplantscht hatte gewährte es Rögn den Kriegern seine Rüstung anzulegen und sich damit auf der Wasseroberfläche zu betrachten.

„Der Bach wird Dein Bild aufnehmen, ins Meer davontragen und so in alle Welt vervielfältigen!“, pflegte er dann zu sagen. Das Selbstbild wurde damit gestärkt und eine Versicherung mit dem Diesseits geschlossen. Die Kriegerseele legte die Rüstung wieder ab, man tauschte Abschiedsformeln aus und folgte dann einem Papageientaucher, der still am

Rande gewartet hatte. Der Vogel watschelte vorne weg, um den Verstorbenen nach Walhall zu führen. Erst die Oper hat diese Tatsache später verdreht und aus szenischen Gründen die Walküren erfunden.

So verbrachte Røgn am Fuße vulkanischer Berge seine Existenz. Er hatte es durch alle Jahreszeiten stets warm und es mangelte ihm an keinen Annehmlichkeiten und Gesellschaft. Die Menschen verehrten ihn als Wegweiser in der Schlacht und im Jenseits, brachten ihm Opfer dar und sandten ihm mit ihren Gefallenen die besten Wünsche. Jede Begegnung mit den Menschenseelen verlief glücklich und steigerte Røgns Ansehen. Mit den anderen Göttern gab es schon lange keinen Krieg mehr und zwischen Vinland, Island, Schottland und Dänemark sandte man sich artig Nachrichten durch Wolken in Runenform und anderen Symbolen.

Im Jahr 790 sah Røgn folgende Nachricht im Himmel: „Achtung, Gefahr aus dem Süden, Christen, Gruß F.“ Frija schon wieder!, dachte sich Røgn. Sechzig Jahre früher waren es noch die Araber, jetzt also die Christen. Warum Göttinnen immer gleich so aufgeregt sein müssen, was wusste sie schon von den Schlachtfeldern der Welt. Drei Jahre später antwortete ihr Røgn mit folgender Nachricht: „Krieger erzählen haben Christenhaus in England geplündert“ und dem Symbol einer Biene, die für Honigwein stand und sich am ehesten mit no worries übersetzen lässt.

Frija beruhigt dies nicht und alle paar Jahrzehnte sendet sie Rundwolken an alle Götter mit kryptischen Nachrichten wie „Christen sind jetzt Römer“ oder „Heilige Bäume gefällt“. Es gibt keinen Quatsch wie heilige Bäume, sondern nur eine Weltenesche, auf der sie alle sitzen und Frija sollte vielleicht einen Schluck nehmen zur Beruhigung. Ungefähr im Jahr 1070 weht es folgende Nachricht in Røgns Tal: „Island ist jetzt Bistum Bremen-Hamburg. Wach auf!“ Røgn liest die Nachricht den Papageientauchern vor und alle brechen mit ihm in schnatterndes Gelächter aus. Island ein Bistum? Vorher schmelzen noch die Gletscher. Er antwortet ihr „Hammaburg vor 300 Jahren zerstört“ und das Symbol eines Drachenbootes, was etwa so viel bedeutete wie: du brauchst Urlaub.

Eines Tages summt ihm jedoch die amtierende Bienenkönigin seines Tales:

„Wir werden die Produktion verlegen und diese Insel verlassen. Wir standen Dir jetzt 16.000 Generationen lang zur Verfügung und bedanken uns für die Zusammenarbeit, doch das Leben

hier ist hart, es gibt kaum Blumen und Du meldest keinen Bedarf mehr an Honig an. Du lebst seit über hundert Jahren vom Vorrat! Das heißt wir sitzen zum größten Teil herum und warten darauf im nächsten Winter zu erfrieren.“

Die Papageientaucher sagten ihm der Weg nach Walhall sei mittlerweile so wenig begangen, unbefestigt und voller Steine, dass sie nur noch wenig Lust hätten mit ihren Flossenfüßen den beschwerlichen Weg zu nehmen. Sie hätten zugegebenermaßen auch nie verstanden, weshalb sie nicht aus der Luft den Weg weisen durften.

„Weil das Orakel von Trollabür es so geweissagt hatte und die Seelen darauf eingestellt sind! Sie würden einfach nicht in die Luft schauen, weil sie es so gelernt haben! Oder wollt ihr, dass sie den Weg nicht finden, und es hier bald im Tal von Wiederkehrern wimmelt?“

„Lieber Rögn: wann hast Du hier zum letzten Mal mit einem Krieger gebadet?“

Der Gott musste lange überlegen.

„Also wir sind jetzt drüben bei der Nachbarinsel mit den köstlichen Sandaalen. Gib Bescheid, wenn du uns brauchst. Im nächsten Tal leben jetzt übrigens Menschen mit einem Islandpony, vielleicht hat das ja Lust über die Berge den Weg nach Walhall zu kraxeln.“

Rögn lag im Wasser und kniff mit seinen Augenbrauen das Gefühl zusammen, dass etwas nicht stimmte...

Er blickte in die Runde der Selbsthilfegruppe und fuhr fort:

„Also, die letzten Jahre sind bei mir eher mäßig gelaufen. Ich war meistens breit. Ich habe einfach gesoffen und, ja, Zeit einfach verplempert und mich mit nutzlosen Dingen aufgehalten. Ich war ganz schön tief glaube ich und ja...ein paar Jahre habe ich im Maschinenraum einer Finnlandfähre geschlafen. Einfach nur weil die meinen Namen trug. Einfach nur weil die Buchstaben R Ö G und N über die Ostsee glitten. Nachts waren sie beleuchtet die Buchstaben, man konnte sie auch im Nebel recht weit sehen. Rögn. Mir blieb nur noch der Name, an den ich mich klammerte. Ich wusste irgendwann nicht mehr, ob es überhaupt noch mein Name war, aber durch ihn ging ich nicht unter. Ich habe mich oft wenn wir an Land waren in die Tickethalle gestellt und meine Ohren wie ein Hund auf die Worte gerichtet ´zwei Überfahrten mit der Rögn bitte...´ und ich bildete mir ein damit noch da zu

sein. Und dann schlich ich mich zurück mit dem Klang meines Namens in Kopf in den Maschinenraum und machte ihn schnell dicht, damit die Regung nicht einfach herausfiel, verebbte, von irgendetwas anderem abgelöst werden konnte...“ Ihm liefen Tränen über die Wangen. „Nur, da war keine Achtung in den Worten der Menschen. Keine Furcht, keine Angst, nichts. Es bedeutete für sie nichts. Einfach nur ein Schiff auf Stahl auf dem Wasser, was sie von einem Ort zum anderen bringt...“

Er stockte und riss sich zusammen. Er hasste es zu weinen. Vor anderen. Einige Götter rückten nervös auf ihren Stühlen. Bastet hielt sich eine Pfote vor dem Mund, um ihr Grinsen zu verbergen, eine griechische Jagdgöttin warf ihre Verachtung mit einem Blick an die Decke, was ein Glühwürmchen dort oben ausknipste.

„Ich war einst der Herr der Ostsee! Menschen dachten, ich schicke ihnen Stürme, um sie zu vernichten, weil sie mir nicht genug Opfer brachten! Und da lag ich, schmierig vom Öl bis zum Sommer 1961. Da hörte der Fährverkehr auf einmal auf und nach ein paar Monaten wurde das Schiff in die UDSSR verkauft. Ein paar Pinselstriche und aus der RÖGN wurde die ПУСБ. Und da war ich kurz davor zu verlöschen, ich wusste, wenn ich jetzt nicht das Ruder herum reiße, ich sah es klar, aber ich hatte keine Kraft mehr mich aus dem Verschwinden zu lösen...“

„Du hast jahrelang nur von einem Schiffsnamen gelebt?“ fragte ungläubig und voller Hoffnung ein amorphes Wesen ohne erkennbare Konturen. Es handelte sich um eine mesopotamische Gottheit, die nur noch durch eine Doktorarbeit ihr Dasein erhielt, wobei der Doktorand sein Vorhaben fast aufgegeben hatte, da die ehemalige Kultregion sich aktuell in ein Minenfeld verwandelt hatte, was Feldforschung unmöglich machte.

„Die Nazis hatten mir noch einmal Auftrieb gegeben. Für ein paar Jahre gab es Umzüge für mich und eine Panzerserie mit meinem Namen. Als man ihnen die Ideen schließlich weg bomben musste ist mein Ansehen nicht gerade gestiegen.“

„Du hast noch drei Minuten,“ signalisierte Xiuhtecuhtli.

Rögn fuhr fort: „Die Rus ankerte an einem sowjetischen Ostseehafen, an dem es wenigstens noch einen Runenstein der Waräger gab. Der lag dort unerkant halb im Wasser. Ich setzte mich gerne nachts auf ihn. Und trank. Eines nachts bei Vollmond saß dort bereits jemand anderes. Ich sah gleich, dass es kein Mensch war, sondern ebenfalls ein Anthropomorpher. „Schlecht sehen Sie aus!“ sagte er mir zur Begrüßung. Und dann stellte er sich mir als Prof. Shaktyran vor. Ein großartiger Pionier der Hirnforschung seiner Zeit.“

Er blickte zu einer Gestalt, die an einer Säule lehnte und grüßte mit den Augen.

„Er behauptete, dass Religion einfach nur eine Stimulation bestimmter Hirnareale war. Er bekam dafür einen ganzen Trakt eines Moskowiter Krankenhauses gestellt. Er suchte nach dem Beweis, dass Glaube nichts als Einbildung sei, staatlicherseits hoch gefördert und streng geheim. Das Ministerium hatte Angst, dass auch politische Einstellungen in den gleichen Hirnarealen verankert seien könnten. Und der Kollege forschte dort und verglich die Gehirne von Popen mit denen von strammen Kommunisten, fand aber keinen Unterschied. In den 60ern war man einfach noch nicht so weit. Und dann schlug er mir vor, mit ihm nach Amerika zu kommen, da man gerade in Kanada eine Wikingersiedlung ausgegraben habe und das gerade der Renner dort auf dem Kontinent sei. Er würde dort wieder in die Forschung gehen. Ich ging mit ihm und habe versucht in den USA ein paar Münzfunde und Runensteine zu fälschen. Fehlanzeige. Immerhin erscheint seit 1964 eine Comicserie mit meinem Charakter und mittlerweile auch Filme. Das hält mich beisammen. Eine Comicfigur und...“

Die Zeit ist abgelaufen mahnte Xiuhtecuhtli.

„Danke Rögn“, erschallte es höflich im Chor.

„Danke Rögn für dein Sharing.“, sagte Hera noch einmal. „Und jetzt wünsche ich uns einen spannenden Vortrag zur These „Psychiatrie als neue Form der Inquisition“.

4.

Unser heutiges Wissen über die nordischen Götter ist lückenhaft und ungenau und durch Richard Wagner und Herr der Ringe verfälscht. Rögn traf es dabei besonders hart, da sich über ihn keinerlei Runensteine oder Abbildungen erhalten haben. Die isländischen Dichter, welche die Hauptverantwortung für unser heutiges nordische Götterbild tragen, haben Rögn nur in wenigen Verszeilen am Rande erwähnt:

wie er einen Flussgott fern im Süden besiegte und seinen Wassern befahl zurück zu fließen, damit die feindlichen Schiffe nicht auslaufen konnten, die Fällung der wild gewordenen Eichen im Jöngatal, die Auflösung einer Masche im Webmuster der Schicksalsgöttinnen und der Kampf mit den Riesen in Vinland.

Letztgenanntes Ereignis entbehrte natürlich jeder Grundlage, doch war es das was im Endeffekt Røgn noch die meiste Aufmerksamkeit in der Geschichtsforschung und Popkultur einbrachte. Es handelt sich dabei nämlich um die einzige Erwähnung eines mythologischen Ereignisses der nordischen Götterwelt, welches auf dem amerikanischen Kontinent stattgefunden haben könnte.

Die Sechziger Jahre brachten dadurch Røgn eine Erleichterung aus seiner geistigen Isolation. Ein kleines Comiclabeled aus den USA nahm Røgn als Grundlage für eine Superheldenserie, die großartigen Erfolg hatte. Von der Original- bis Sonderausgabe in verschiedenen Sprachen füllten die Hefte an die 200 Regale in seiner Wohnung. Hinzukamen Fanartikel, Kleidung, Figuren, Poster und Schlüsselanhänger. Er selbst hatte im Laufe der Jahre unzählige Leserbriefe verfasst und Kommentare gepostet. In einer Radioquizsendung gewann er den ersten Preis wegen seines Nischenwissens über die Serie: eine Fototapete mit einem Vintagebild der Erstaussgabe.

Er versank immer wieder in die Welt dieser Comics und war dankbar, dass ihm die Autoren und Zeichner ein Leben gaben, auch wenn er es nie hatte. So sah er sich die Welt retten und fremde Mächte auf fernen Planeten bekämpfen. Während er zwischen leeren Bierdosen auf seinem Sitzsack saß und selbst immer mehr Bauch ansetzte blätterte er durch sein Leben, was ihn als schönen starken und kriegerischen Hühnen zeigte, der mit seiner bloßen Faust im New Yorker Untergrund außer Kontrolle geratene U-Bahnen zum Stehen brachte und sowjetische Flieger von der kalifornischen Küste weg blies.

Seit der Jahrtausendwende werden die Comics verfilmt und sind bisher als „Asgard Protector“ Teil I bis III erschienen. In der Hauptrolle als Røgn spielt Pete Ramperton, der international gefeierte amerikanisch-britische Actionheld, der noch eine klassische Schauspielerausbildung genoss und bis zu seiner Rolle als Comic-Held für das Genre eher unüblich an klassischen Theaterbühnen zu Hause war. Røgn ist mit der Besetzung nicht unzufrieden. Die „Asgard Protector“-Serie macht Millionenumsätze.

5.

Nach seiner Rückkehr vom Treffen der Selbsthilfegruppe der Gefallenen Götter fand Rögn folgendes Schreiben in seinem Briefkasten:

„Sehr geehrte Frau Brennisteinn,

Sehr geehrter Herr Rögn,

nach Prüfung Ihres Konzeptes über das Thermalschwimmbad „Gullin“ darf ich Ihnen im Namen der Halldór-Fluggesellschaft die erfreuliche Mitteilung machen, dass wir uns zu einer Kooperation mit Ihnen entschlossen haben. Im Rahmen eines Pilotprojektes für den kommenden Sommer beabsichtigen wir innerhalb unser neuen Flugverbindungen Hamburg-Reykjavik-New York und Kopenhagen-Reykjavik-Boston innerhalb unseres Pauschalpakets „Reykjavik-Stop-over 1“ einen Ausflug zum Thermalschwimmbad „Gullin“ mit anzubieten. Wie bereits besprochen müsste dafür die Zufahrtsstraße bis zum 01.Juni in einem für Reisebusse verkehrssicheren Zustand versetzt werden. Für die anzubietende Auswahl an kleinen Speisen und Getränken aus unserer Halldór-Produktpalette wird sich in Kürze unsere Gourmet-Abteilung mit Ihnen in Verbindung setzen.

Unsere Gäste werden in Gruppen aus ca. 20 Personen bestehen und an den unten aufgeführten Terminen aus dem Hotel „Aurora Splendid“ Reykjavik zu den unten genannten Terminen und Zeiten bei Ihnen eintreffen. Wir werden Ihnen vorab ein ausreichendes Sortiment an Bademänteln, Badetüchern und Badeschuhen aus unserer Halldór-Produktpalette zukommen lassen. Wir möchten an dieser Stelle darauf hinweisen, dass an den genannten Ausflugstagen Ihre Einrichtung in Badekleidung zu betreten ist und ein striktes FKK-Verbot einzuhalten ist.

Des Weiteren gehen wir davon aus, dass an den Tagen der Besuche der Gruppen unseres „Reykjavik-Stop-over“-Paketes Ihrerseits das Thermalbad „Gullin“ nicht anderen Gruppen zur Verfügung gestellt wird.

Anliegend erhalten Sie die Kooperationsverträge, die Vereinbarungen über die Abrechnungspauschalen und die Anerkenntnis der Verkehrssicherungspflichten mit der Bitte um unterschriebene Rücksendung.

Wir freuen uns auf eine erfolgreiche Zusammenarbeit.

Sigrid Petersson-Lindur

Managerin Halldór Experience“

Gut, dachte sich Rögn. Bevor weitere tausend Jahre niemand mehr in meinen Bach steigt. Er rief seine Geschäftspartnerin, die nicht wirklich Frau Brennisteinn hieß. Ihren wirklichen Namen hatte sie nie verraten. Er nannte sie Gulli als Abkürzung für Gullinborsti, den mythischen Eber mit den goldenen Borsten, da er fand, dass sie sich oft so benahm. Gulli war ein Wassergeist. Sie herrscht über eine vulkanische Quelle, die sich in viele kleine Wasserläufe aufteilt. Eine davon bildet den Thermalbach, in dem Rögn Hof gehalten hatte. Sie selbst hatte sich dort nie blicken lassen, da ihr der Trubel um den Verkehr nach Walhall egal war. Erst als keine Krieger mehr kamen merkte sie, dass auch in ihrer Welt etwas nicht stimmte. Ihre Quelle begann sich um 0,37 °C pro Jahrhundert abzukühlen.

Umso feinfühlig mit Temperaturen, um so grober war sie im sozialen Umgang. Bei ihrem ersten Treffen warf sie Rögn vor, dass er als Gott ein völliger Versager sei und sie sich schon lange wunderte, ob dieses schwule Geplantschte alles war, was er an Fähigkeiten zu bieten habe. Außerdem sei er ein Egoist, denn an seinem Job hingen auch noch andere, nämlich der von Papageientauchern, Bienen und eben auch der ihrige. Es sich jahrhundertlang im Bach gutgehen lassen, sich um nichts kümmern, Wärme kommt ja von alleine aus dem Berg. Und jetzt das! Mit einer kalten Quelle stände man auf Island als Wassergeist ganz schön blöd da!

Alle Vulkane kühlten sich mit der Zeit ab und sie habe keinerlei Belege dafür, dass er die Verantwortung dafür trage, entgegnete Rögn, was sie nicht gelten ließ. Sie messe seit dem Ende der Eiszeit die Temperatur und führe genau Buch, und plötzlich genau ab dem Jahr 1092 mit dem letzten Badegast kühlt das Wasser ab. Gerade er als Gott wisse ja wohl, dass es keinen Zufall gibt.

In der Bewertung der Ereignisse stimmen sie bis heute nicht überein, haben jedoch ein gemeinsames Interesse. Gulli will auf der Insel nicht sozial absteigen und Rögn hofft nach wie vor, dass er ein Comeback haben wird, wofür er seinen heiligen Wasserlauf braucht, der nicht anfängt im Winter monatelang zugefroren und unsichtbar zu werden.

Gulli wäre nach menschlichen Maßstäben von hässlicher Gestalt, hat eine bläulich-grünliche Schuppenhaut und zwölf Augen um ihren Kopf herum verteilt. Ihre Augen entsprechen den

zwölf Wasserläufen auf dem Berg, ihr Blick in alle Himmelrichtungen Vergangenheit und Zukunft wie sie sagt. Um ihren Nacken hat sie eine Art Halskrause aus spitz zulaufenden Hautlappen, die an Tentakel erinnern. Einen Namen habe sie nicht. Sie sagt, dass Namen definieren und einschränken und somit der Qualität des Wassers widersprechen. Dass Rögn sie Gulli nennt stört sie nicht.

Sie kann wie das Wasser ihre Gestalt wandeln, wobei sie am liebsten in ihrer angestammten Form bleibt, da es sie sonst zu viel Konzentration kostet. Wenn sie sich ärgert formt sie sich zurück. Ihre cholерischen Charakterzüge führt Rögn auf das schwefelhaltige Wasser zurück.

Das Tal, in dem Rögn Hof gehalten hatte, war über die Jahrhunderte kaum genutzt worden. Dies änderte sich im Jahr 1923, als genau dort das erste Schwimmbad Island richtet wurde. Der Bach mit dem heißen Wasser wird aus mehreren kleinen Strömen gespeist, die in kleinen Kaskaden und pittoresken Wasserfällen über die grünbewachsenen steinernen Hänge in der Mitte zusammen laufen. Bis spät in den Sommer sieht man oben an den Gipfeln noch Schneereste. In einer Biegung des Baches ist das Ufer an einer Stelle flach und bildet eine Fläche in der Größe eines Rugbyfeldes. Genau an dieser Stelle hatte damals auch Rögn am liebsten seine Zeit verbracht, jedoch meistens erst ab nachmittags, da erst dann die Sonnenstrahlen über die Hänge an diese Stelle reichen. Unter Nutzung der natürlichen Lage baute man ein 25 auf 10 Meter großes Becken, was auf der einen Längsseite und einen Teil der Querseite aus natürlicher Felswand besteht. Das Wasser wird über ein Rohr vom oberen Lauf des Baches direkt in das Becken geleitet. Am unteren Ende wird es ausgeleitet und fließt wieder zurück. Am Kopf des Beckens in Richtung der ansteigenden Bergkette steht ein kleiner weiß gestrichener rechteckiger Flachbau mit drei Türen. Die linken beiden Türen stehen nah beieinander, sind grün gestrichen und neben den oberen Rändern befinden sich rechteckige Oberlichter. Die Türen führen zu zwei Umkleideräumen, die rechte Tür führt zu einem kleinen Aufenthaltsraum, vor dem Gebäude steht eine längere Bank. Für viele Jahre handelte es sich bei dem Becken um das größte Schwimmbad Islands.

Die Menschen kamen freiwillig oder als Schulkinder zum Schwimmen ohne dass irgendjemand nur geahnt hätte, wer vor ihnen im benachbarten Wasserlauf gebadet hatte. Mit dem Bau weiterer Bäder verfiel die Anlage, blieb jedoch die ganze Zeit benutzbar. Rögn und Gulli standen dem Konzept des Spaßbades zunächst skeptisch gegenüber. Da es ihnen jedoch vor die Nase gebaut wurde und sie weiter bestimmen wollten, was in ihrem Tal passiert, pachteten sie es in der Hoffnung, dass es sich irgendwann wieder herumgesprochen hätte, dass der Ort das Thermalbad in den Himmel war.

Dafür mussten Leute ins Tal kommen, weshalb Sie die Kooperation mit der Halldór Fluggesellschaft angefragt hatten.

Jetzt brauchten die Beiden nur noch ein Programm.

6.

„Fandomz – Zeitschrift für virtuelle Kultur“ Ausgabe Mai, S. 76 ff. „Pete Ramperton exklusiv – Vom Westend nach Asgard“:

Auf der letzten Comax in Ljubljana überraschte das Studio Screenworld mit der Ankündigung im Rahmen seines nächsten großes Blockbusters „Rögn“ als Fortsetzung der „Asgard Protector“-Trilogie die Besetzung mit Pete Ramperton vorzunehmen. Im Zusammenhang mit der Verkörperung vieler Hauptrollen des wiederentdeckten englischen elisabethanischen Klassikers Bareth hat Ramperton es auf der Theaterbühne zu Ansehen und internationalen Preisen gebracht. In die Fantasywelten war er bisher noch nicht vorgedrungen. Wir trafen Ramperton in einer Drehpause und sprachen mit ihm über Imagewechsel, Gottspielen und besondere Fans.

Fandomz: „Herr Ramperton, wie fühlt es sich an, wenn auf einmal die Theaterbühne vom Kosmos abgelöst mit?“

Ramperton: „Man muss sich erst einmal zurechtfinden und schauen wo die Zuschauer sitzen.“

Fandomz: „Viele der Zuschauer werden Sie vermutlich gar nicht zu Gesicht bekommen. Ihr Studio rechnet mit einem Umsatz von 450 Millionen Dollar.“

Ramperton: „Das sind natürlich andere Dimensionen. Dazu kommt, dass man auch noch den Comics, das heißt einer Vielzahl von Lesern über drei Generationen, gerecht werden muss.“

Fandomz: „Die Zuschauer kennen sie bisher als König, Seeräuber oder Schneider. Wie fühlt man sich auf einmal als nordischer Gott?“

Ramperton: „Im ersten Moment dachte ich, etwas unbeweglich, durch die viel Muskeln, die mir die Rolle antrainiert hat.“ (lacht) „Es gab ein Moment wo es Klick gemacht hat, wo ich merkte, hey Pete, mit Königen könnte man Bekanntschaft schließen, mit einem Gott ist das etwas anderes. Das was Schauspiel ausmacht ist das, was in dem Raum zwischen Menschen passiert. Und mit Røgn haben wir eine Figur, die eigentlich Himmel, also ganz außerhalb des Zwischenmenschlichen angesiedelt ist. Und im Film muss Røgn diesen Raum verlassen und die Rieseneichen auf der Erde bekämpfen. Er ist sich an sich der verschiedenen Welten bewusst. Das Spannende passiert dann, wenn er sich auf einmal denselben Raum mit den Menschen teilt. Diese verschiedenen Räume zu betreten, das macht den Reiz der Rolle aus.“

Fandomz: „Sie spielen einen Kriegsgott, der ziemlich durch die Wälder holzt. Actionszenen machen ein Drittel des Films aus. Glauben sie solche Rollen wie der Schneider in „Ladies` Mock“ haben sich dadurch erledigt?“

Ramperton: „Wissen Sie egal, ob sie einen Kriegsgott oder Schneider spielen: machen sie es gut und echt. Das ist mein Job. Und wir haben natürlich das wunderbare Drehbuch von Horne Borry, und natürlich als Grundlage das Comic, was bestimmte Vorgaben gibt. Also nein, ich denke nicht, dass ich nur noch für Rambazamba in Beverly Hills gebucht werde, falls sie das meinen. Die Fanpost verändert sich allerdings schon (lacht).“

Fandomz: „Inwiefern?“

Ramperton: „In dem Film gibt es den Baumelf Gwamp, ein zwielichtiger Charakter, der erst gegen Røgn kämpft, dann aber durch List zum Verbündeten wird. Gwamp ist größtenteils animiert. Bei meinem Management gingen körbeweise Briefe mit großen Buchstaben in grüner Schrift aus Blättersaft ein. Sie seien vom „echten“ Gwamp. Das Ganze wurde dann ein bisschen viel, doch wir konnten nicht einmal antworten, da es keinen Absender gab. Dann eines Morgens stand vor dem Studio, mitten auf der Straße, ein riesiger Kübel mit einer Eiche, der den Verkehr blockierte. Daran hing ein Zettel „Gwamp will bei Røgn einziehen“. Das war bizarr, das Ding war riesig und angeblich hatte keiner etwas gesehen, als es ankam. Ich habe den Baum auf meinem Anwesen in Sussex einpflanzen lassen. Meine Töchter haben jetzt ein Baumhaus darin.“

Fandomz: „Und kommen ihre Töchter mit Gwamp klar?“

Ramperton: „Oh ja, sehr. Sie plaudern Tag und Nacht“

Fandomz: „Abgesehen vom Training, wie haben sie sich auf die Rolle vorbereitet?“

Ramperton: „Natürlich durch die Comics und allgemein durch Quellen aus der nordischen Sagenwelt. Ich kannte Rögn nur aus dem Götterquartett, was ich als Junge gespielt hatte. Dort war er keine starke Karte, Kampfkraft zwar viele Schwerter, aber List und Magie eher mäßig. Unser Film wird das Bild ein wenig zurechtrücken.“

Fandomz: „Historiker bezweifeln, dass es jemals einen Kult um ihn gab.“

Ramperton: „Wir haben ja keinen Dokumentarfilm gedreht. Es ist auf jeden Fall ein guter Mythos und Mythen zeigen uns Denkstrukturen, die immer noch aktuell sind.“

Fandomz: „Wie beziehen sie das auf den Film?“

Ramperton: „Nun, Rögn beherrscht die Welt und meint damit eine Situation im Griff zu haben. Die Situation läuft aber aus dem Ruder durch die Rieseneichen und Rögn muss sich entscheiden: vernichte ich alles und breche somit den Kontakt auf immer ab, oder gibt es einen Ansatzpunkt für eine Kooperation, bei der ich über den eigenen Schatten springen muss. Beziehungsarbeit.“

Fandomz: „Wird Rögn in Zukunft noch weitere Abstecher zur Erde machen?“

Ramperton: „Das sollten wir ihn entscheiden lassen (lacht), aber so viel kann ich verraten: Es gibt große Pläne.“

Der Film „Rögn – World’s Rattle“ (deutscher Titel: „Rögn auf großer Fahrt“) startet in 2 und 3-D in den USA am 11. August und in Europa ab 23. August. FSK 16, 132 Min.

7.

Das nächste Treffen der FGA fand auf dem Gelände des Charlotte Convention Centers in North Carolina während der Vorbereitungen zum Parteitag der Republikaner statt. Nach den festen Programmteilen der Sitzung bat Hera den Waräger-Gott, den Rögn damals an der Ostsee kennen gelernt hatte, nach vorne zu kommen.

"Als kleine Aufmunterung vor der Sommerpause möchte uns Herr Shaktyran ein Smartphone-Spiel vorstellen. Also diejenigen, die Handys und Tablets dabei haben, nehmt sie in die Hand, diejenigen von euch die keine Hände haben hört trotzdem gut zu, denn der Professor arbeitet daran, Smartphones zu entwickeln die mit Blickrichtung, Lichtstrahlen und Gedanken gesteuert werden können, nicht wahr Professor?", sagte sie lachend. " Darf ich bitten..."

„Danke liebe Hera! Wie ihr hier alle wisst bin ich zwar in der Hirnforschung aktiv, aber die Gedankensteuerung könnte noch ein paar Tage dauern...“

Lachen aus dem Publikum.

„Aber Spaß beiseite, wie ihr wisst sind Usability und Barrierefreiheit für die Amorphen unter uns ein großes Thema und gerade die virtuellen Schnittstellen werden es sein, wo für sie ein Kontakt mit der humanoiden Welt stattfinden kann. Und weil wir alle diesen Kontakt suchen sitzen wir hier!“

Applaus, oben platzten zwei Scheinwerfer.

„Heute möchte ich euch einfach ein kleines Spiel vorstellen. Es befindet sich noch in der Beta-Version und für jede Kritik und Hinweis bin ich natürlich dankbar. Das Spiel heißt „When The Saints Go Marching Bin“ und ihr könnt euch die App runterladen, indem ihr auf den Link klickt, den ihr in der letzten Rundmail bekommen habt. Ziel des Spiels ist es, so viele Heilige wie möglich weg zu ballern.“

Wieder Lachen aus dem Publikum.

„Über GPS und Mobilfunknetz wird eure Position bestimmt und ihr seht auf eurem Bildschirm zum einen die Umgebung, in der ihr tatsächlich steht und daneben euch als Avatar. Ihr könnt aus verschiedenen Charakteren wählen und ich habe versucht, all unseren Bedürfnissen gerecht zu werden. Ihr habt verschiedene Waffen zur Auswahl, mit denen ihr die Heiligen weghauen könnt. Es gibt zum Beispiel Kugelblitze, Thors Hämmer oder Erdspalten, die sich auftun. Durch das GPS-Signal und die Mobilfunkortung werdet ihr virtuell auf der Landkarte auf eurem Bildschirm angezeigt und es funktioniert am besten im Freien. Ihr seht immer das vor Euch, wo ihr euch tatsächlich befindet, zumindest in vereinfachter Form. Auf der Landkarte seht ihr nicht alles, sondern nur auffällige Gebäude, Parkanlagen, Sehenswürdigkeiten und insbesondere sämtliche Dinge die mit den Heiligen zu tun haben, also die Höhlen wo sie gewohnt haben, oder die Keller wo sie gefangen wurden, wo sie gelebt haben und natürlich alle Kapellen und Kirchen, die man für sie erbaut hat. Ihr

könnt verschiedene Level spielen, einfach durch Zufall durch die Gegend laufen oder gezielt Pilgerwege ablaufen. Im Spiel sind über die Landkarte 15.000 Heilige verteilt und die gilt es alle zu machen. Ich zeige euch hier ein Beispiel.“

Er verband sein Tablet mit dem Beamer.

„Hier steht ihr auf einem Platz in einer Stadt und seht um euch ein paar wichtige Gebäude, Kreuzungen und Straßennamen. Jetzt drehen wir uns um und gehen über den Platz und sehen parallel auf dem Bildschirm wie sich die Umgebung verändert. Vor uns ist jetzt zum Beispiel eine Kirche, die der heiligen Calendula gewidmet ist und genau davor am Eingang seht ihr die Animationen“ - zu sehen war eine comicartige Figur mit großen Augen und Heiligenschein im Mangastil mit einem Strauß gelber Ringelblumen in beiden Händen - „je nachdem, wie viele Anhänger oder Kultstätten Santa Calendula hat, hat sie eine bestimmte Kraftzahl, die ihr über dem Heiligenschein angezeigt seht. Ihr selbst habt eine eigene Kraftzahl, wenn ihr das Spiel beginnt. Wenn eure Kraftzahl höher ist als die der Heiligen, könnt ihr sie besiegen und in eure Sammlung aufnehmen und bekommt selbst weitere Punkte gutgeschrieben. Wenn ihr euch an Heiligen versucht, die stärker sind als ihr habt ihr Pech gehabt, fällt auf die Nase, bekommt Punktabzug. Hier hätten wir jetzt genug Punkte und jetzt nehmen wir mal den Fenriswolf...“ - man sah einen animierten Wolf aus Blickrichtung des Spielers auf Calendula zuspringen, diese verschlingen und mit grinsendem Maul, aus dem noch eine Blume hing und erhobenem Schwanz zurück gehen. Es ertönte ein Glockengeräusch und man sah, wie sich eine Zahl erhöhte -

„Wie gesagt wir sind noch in der Entwicklung, also wenn euch was auffällt schickt uns eine E-Mail. Die App ist erst einmal nur für FGA-Mitglieder und wenn ihr Lust habt mitzumachen, müsstet ihr euch, wenn ihr den Link runter geladen habt einfach kurz registrieren, damit wir euch auch einen guten Support bieten können.“

Das Spiel wurde der Renner.

8.

Rögn und Gulli diskutierten tagelang über den Inhalt ihrer Veranstaltung, die sie mit den Besuchern der „Halldór-Experience“ in ihrem Thermalbad durchführen wollten. Es sollte ein Heilwasser-Ritual werden und den Besuchern vermitteln, dass Sie sich an einem Ort der Mystik und Transformation befanden. Bei den inhaltlichen und didaktischen Details kamen sie ins Schlingern.

Gulli wollte die Wasserqualität verbessern, Rögn sich wieder als Kriegsgott etablieren. Dabei war ihnen klar, dass die modernen Zeiten einige Umstellungen erforderten. Es würde keine reine Männerveranstaltung mehr für gefallene Krieger geben, stattdessen würden die Besucher allerlei Geschlechts sein und sich bester Gesundheit erfreuen. Die moderne gestresste Weltseele würde sich nicht mit Blutopfern und Moorleichen einfangen lassen.

Sie blätterten in schamanischen Reiseführen und auf Esoterikseiten. Gulli würde eine weibliche Gestalt annehmen und da beide den Kurs leiten wollten nahmen sie sich als einen Programmpunkt die vereinigte Stärke aus dem weiblichen und männlichen Prinzip vor, symbolisiert durch eine Spiralförmigkeit und einen Speer. Die Gäste sollten ein harmloses Abenteuer aus Entspannung und Aktivität erleben. Nach der Ankunft sollte es zunächst eine kleine Einführung geben, dann einen Spaziergang durch das Geröll zum tatsächlichen Bachbett an die Stelle des mythischen Kraftortes, an dem Rögn nach den alten Sagen die Transformation der Krieger vorgenommen hatte. Da die Gäste lebend nach Hause und nicht nach Walhall fahren sollten hatten sie die Idee, dass jeder Besucher sich einen Stein aussuchen und sich dann überlegen sollte, was es alles an Problemen und verlorenen Kämpfen in ihrem Leben gab, die sie gerne loslassen wollten. Die Steine sollten ein Symbol für diese Last sein und dann auf einen Haufen geschichtet werden. Nach alter nordisch- germanischer Tradition würde dann ein Speer darüber hinweggeschleudert werden. Die Steine symbolisierten jetzt das feindliche Heer, das durch den Überwurf des Speeres dem eigenen starken Gott und dem Untergang geweiht wurde. Auf dem Speer war der Name Rögns in Runenschrift angebracht. Nach dem Überwurf sollten die Probleme ins Wasser geworfen und die Besuchergruppe zurück zum Schwimmbad geführt werden. Dort sollte dann das eigentliche Heilbad, ausgestattet mit den Handtüchern, Bademänteln und Sandalen der Halldór-Produktpalette, stattfinden. So wie das Thermalwasser aus dem Bach in das Becken hinein und wieder herausfloss, so sollten auch die Badegäste von ihren Problemen gereinigt werden.

Am Vortag des Besuchs der ersten Reisegruppe aus dem Paket „Reykjavik-Stop-over 1“ probten Rögn und Gulli ihren Auftritt. Am Schwimmbecken sollte Gulli und am Wasserlauf Rögn das Sagen haben.

Gulli sagte folgenden Text auf, den sie ablas:

„Liebe Gäste, wir freuen uns ganz besonders Sie heute hier an diesem ganz besonderen Ort begrüßen zu dürfen. Nur wenigen Menschen ist die Magie des Ortes und die historische Wichtigkeit bekannt. Auf Island gibt es viele Bäder und heiße Quellen, keine jedoch hat eine solche Bedeutung wie an dem Ort an dem sie sich heute befinden, da Studien belegt haben, dass es genau hier war, wo die Wikinger davon ausgingen, das hier das Tor zum Paradies, der Weg nach Walhall führte, indem man ein Bad in diesem Wasser hier genommen hat. Des Weiteren kann davon ausgegangen werden, dass diese Quelle, die sich über uns im Berg befindet als so heilig angesehen wurde, dass die Wikinger davon ausgingen, dass jede Unternehmung mit einem vorherigen Bad in diesem Wasser zu einem Erfolg führen wird. Deshalb gehen wir davon aus, dass genau an der Mündung dieses Baches im Meer die Wikinger ihre Reisen nach Vinland, dem heutigen Nordamerika durchgeführt haben und...“

„Wohwohwoh...stopp Gulli!“, sagte Rögn. „Welche Studien? Wenn wir mal davon ausgehen, dass unsere Gäste alle Interkontinentalflüge machen wird der ein oder andere schon einmal eine Zeitung in der Hand gehabt haben und wir sollten bei Nachfragen nicht ganz dumm dastehen.“

„Okay, wie wäre es dann stattdessen: das Wissen wurde und wird in diesem Tal als Geheimwissen über Jahrhunderte mündlich überliefert . . . und . . . nur den Menschen mitgeteilt werden, die tatsächlich ihren Fuß - nein besser - die tatsächlich mit ihrem Körper in das heilige Wasser tauchen. So vielleicht? Ich kann seit der Besiedlung Island jede Familie benennen, die an einem meiner Wasserläufe gesiedelt hat.“

„Wir sollten auf jeden Fall die Worte Forschung und Studie vermeiden.“

Gulli fuhr fort.

„Sie haben heute besonders Glück, da heute Durins-Tag ist, das heißt an einem Tag wo es heißt, dass sich demjenigen, der sucht, neue Tore öffnen können,“

„Gulli bitte, das ist aus Der Hobbit! Wir sind keine Märchenpark!“

„Durin steht in der Edda!“

„Tolkien oder Snorri ist egal, es ist beides erfundener Quatsch.“

Drei der Augenpaare Gullis schauten genervt zur Seite.

„Und sie kommen heute an einem Mittwoch welcher einen ganz besonderen Tag darstellt, da nach der alten Überlieferung an diesem Tag in der Mitte der Woche der Übergang vom alten zum neuen besonderen Platz hatte.“

„Das ist jetzt etwas platt. Die Wikinger hatte nicht die gleiche Woche wie wir...“

„Pass mal auf Rögn!“, schrie Gulli, „wenn du damals so aufmerksam gewesen wärest wie heute müssten wir jetzt nicht hier stehen und Touristen bespaßen. Wenn du es besser weißt, nur zu. Leider war deine Religion zu primitiv und schwach, um uns irgendetwas Sinnvolles zu hinterlassen, was uns bei der morgigen Tagesgestaltung helfen könnte.“

„Du hast auch erst Dein Vulkanloch verlassen als dir kalt wurde!“, schrie Rögn zurück.

Schweigen. Die Stimmung war auf dem Tiefpunkt.

„Und vergiss morgen bloß nicht deine Hautlappen einzufahren.“

„Was hast du gesagt!?“, fauchte Gulli und bliess Wasserdampf aus ihren Ohren vor Wut.

Sie sprachen den Rest des Tages und der Nacht kein Wort mehr. Beide waren zu stolz und an sich freuten sich beide nicht auf die Veranstaltung. Gulli als Wassergeist war es nicht gewohnt mit Menschen zu sprechen. Seit der Entstehung ihres Vulkans und seinen Wasserläufen hatte es dafür auch nie eine Veranlassung gegeben. Ihre Welt war entstanden, ohne dass Menschen darin eine Rolle gespielt hätten. Der Gedanke mit Ihnen Kontakt aufzunehmen machte ihr Angst, was sie nach außen natürlich niemals zugab. Rögn hingegen liebte und lebte von menschlicher Gesellschaft, doch tief innen schmerzte es ihn, dass sein Tal, welches einst das Ziel stolzer Krieger, zum Ausflugsziel mit Esoterikeinlage verkommen war.

Am nächsten Morgen saßen beide an den verschiedenen Enden der Bank vor dem Umkleidegebäude und starrten auf die Straße im Tal.

„Gulli, da hinten kommt der Bus. Du kannst hier so nicht sitzen bleiben. Wandel dich um und reiß dich zusammen.“

„Ich kann an meinem Wasser sitzen wie ich will.“

"Gulli, wenn die Menschen hier gleich aus dem Bus steigen und dich hier am Becken so sitzen sehen schicken Sie wahrscheinlich das Militär und legen die Quelle trocken, weil sie glauben, dass sie zu fiesen Mutationen führt und..."

"Schnauze! Reicht."

Sie ging in das Gebäude und kam kurz darauf als Frauengestalt in traditioneller isländischer Kleidung wieder heraus.

"Gut, bleib so, nicht aufregen - wir ziehen das hier jetzt durch und kriegen das hin. Was haben wir eigentlich als Spiralform für das weibliche Symbol?"

„Lakritzschnecken.“, antwortete Gulli.

"Frau Brennisteinn, freut mich Sie kennenzulernen! Ich bin Sigrid Petersson von Halldór-Experience. Herr Rögn, wir kennen uns ja schon.", sagte sie und schüttelte Hände.

"Toll, dass es endlich geklappt hat! Wir freuen uns auch schon riesig, dass es jetzt endlich losgeht.“, antwortete Gulli.

Aus dem Bus stiegen 17 Personen, darunter ein Mädchen im Alter von ungefähr acht Jahren.

„Ich sehe Herr Rögn, sie haben sich heute als Wikinger verkleidet. Das finde ich ja mal eine tolle Idee. Sind unsere Pakete mit den Handtüchern und Bademänteln noch rechtzeitig bei Ihnen angekommen?"

"Ja, sind sie. Wir dachten uns übrigens als kleinen Programmpunkt vor dem Bad ein paar Schritte zum Wasser zu gehen, also zum eigentlichen Bach da unten, um sozusagen noch eine kleine Einführung beziehungsweise Erläuterung zur Landschaft zu geben."

„Warum nicht. Ich bin mir jetzt nicht sicher, ob die Gäste richtiges Schuhwerk dabei haben . . .“

"Keine Sorge, der Weg ist gleich hier vorne, flach und ungefährlich."

"Na dann, los geht's!", sagte Frau Petersson mit einem geschäftlichen Lächeln.

„Liebe Gäste wir freuen uns sehr Sie heute hier an diesem ganz besonderen Ort begrüßen zu dürfen. Nur wenigen Menschen ist die Magie des Ortes und die historische Wichtigkeit bekannt. Auf Island gibt es viele Bäder und heiße Quellen, keine jedoch hat eine solche Bedeutung wie an dem Ort an dem sie sich hier heute befinden, da es heißt , dass es genau hier war, wo die Wikinger davon ausgingen, das hier das Tor zum Paradies, der Weg nach Walhall stattgefunden hat, indem man ein Bad in diesem Wasser hier genommen hat. Des Weiteren kann davon ausgegangen werden, dass diese Quelle, die sich über uns im Berg befindet als so heilig angesehen wurde, dass die Wikinger davon ausgingen, dass jede Unternehmung mit einem vorherigen Bad in diesem Wasser zu einem Erfolg führen wird. Deshalb gehen wir davon aus, dass genau an der Mündung dieses Baches im Meer die Wikinger ihre Reisen nach Vinland, dem heutigen Nordamerika durchgeführt haben.

In dem Tal und außen herum wohnen seit dem Jahr 1090 Menschen angefangen mit Wingolf Transdottir seiner Frau Vellmar Gundel Gundelkuhn und den Kindern Friha, Frauna und Bemberling. Friha heiratete..."

Es folgte eine detailreiche und langatmige Aufzählung von Namen, die Gulli ohne abzulesen mit festem Blick auf die Touristen vortrug. Einige begannen sich zu langweilen, auf ihren Smartphones zu tippen oder Fotos von der Landschaft zu machen.

Im Jahr 1349 bei der Geburt Flenka Flokkonsdir unterbrach Rögn sie:

„Flenka war die Gründerin der Sippe von Frau Brennisteinn, die hier gerade zu ihnen spricht und deren Urgroßmutter noch bis zum Jahr 1950 in diesem Tal gelebt hatte. Neben der ununterbrochen mündlichen Überlieferung sagt ein altes nordisches Sprichwort, der Ratgeber für die Wahrheit sitzt in der Quelle, was bedeutet, dass uns erst die eigene Erfahrung, also der direkte Kontakt wahre Erkenntnis bringt und..."

„...und, dass ein Weitererzählen des Geheimnisses des Wassers außerhalb des Tales dazu führt, dass die Toten ihren Weg nicht mehr finden und die Lebenden heimsuchen,“ fiel Gulli ihm ins Wort.

Die Besucher schauten ihre Gastgeber fragend an. Das Mädchen klammerte sich an seine Mutter.

„Ja, die nordischen Märchen haben ihren ganz eigenen Charme.“, warf jetzt Frau Petersson ein, die sich aus dem Hintergrund gelöst hatte. „Auch im Namen ihrer Halldór Fluggesellschaft noch einmal ein herzliches Willkommen. Hier im rechten Raum finden Sie

ein kleines Willkommensgetränk und Snacks. Des Weiteren finden Sie dort Ihre individuell bestickten Bademäntel und Handtücher, die sie als Souvenir natürlich gerne behalten können. Ich schlage vor schauen Sie sich einfach um und bevor sie sich im Wasser entspannen möchte Herr Rögn sie noch einladen, mit ihm einen kurzen Weg nach unten zum Wasser zu gehen, um ihnen etwas über die Biologie und Naturgeschichte des Tales zu erzählen, nicht wahr Herr Rögn?“

"Gulli was machst du da?! Wir dürfen die Leute nicht vergraulen!", flüsterte Rögn ihr zu und dann an die Gruppe gewandt: "Ja meine sehr verehrten Damen und Herren, dieses Tal hatte in der nordischen Mythologie eine ganz besondere Stellung inne. Der damals allseits verehrte und in ganz Nord- und Mitteleuropa bekannte Kriegsgott Rögn hat, also soll genau hier unten an dieser Biegung des Flusses die gefallenen Krieger empfangen haben, um sie dann ins Paradies nach Walhall zu führen. Der Kriegsgott ist leider im Laufe der Jahrhunderte in Vergessenheit geraten, da ihn die christliche Kirche und Geschichtsschreibung mit einem absoluten Bann belegt hatte, da er von solcher Kraft und solcher Stärke war, so dass man in Rom große Angst vor ihm hatte."

Aus der Gruppe kam ein leichtes Lachen, welches er nicht genau einordnen konnte.

„Wie meine Kollegin Ihnen schon erzählt hat wurde hier oben alles nur mündlich überliefert. Als man dieses Schwimmbad hier baute, und es ist übrigens das älteste Schwimmbad Islands, fand man bei den Grabungsarbeiten etwas ganz Besonders, nämlich einen Speer aus dem 9. Jahrhundert der an seinem Schaft in Futhark, also der Runenschrift, den Namen 'RÖGN' eingraviert hatte."

Rögn hielt einen Speer in die Luft und zeigte auf die Eingravierung an der Spitze.

„Der Speer war noch erstaunlich gut erhalten und wurde umgehend auf den Weg nach Reykjavik zur weiteren Untersuchung gebracht. Dort kam er jedoch auf unerklärliche Weise nie an. Der Bauarbeiter der in mit sich führte ist ebenfalls verschollen."

Die Urgroßmutter meiner Kollegin hatte jedoch noch kurz vor ihrem Tod aus ihrer Erinnerung eine Zeichnung angefertigt, wie der Speer aussah. Sie konnte sich noch sehr genau daran erinnern, weil der Fund für sie das aufregendste Ereignis hier oben war."

Wieder kam aus der Gruppe ein leichtes Lachen und wieder wusste Rögn nicht genau, was die Leute eigentlich komisch fanden.

„Kultische Speere wie diese wurden bei den Völkern der Germanen und Wikinger dazu benutzt feindliche Heere ihrem Gott zu weihen und zu vernichten, indem man sie über die Feinde hinweg warf. Genau das möchten wir jetzt gerne mit Ihnen da unten am Fluss machen, wenn Sie mir also bitte folgen möchten...“

Niemand aus der Gruppe bewegte sich.

"Also hier soll jetzt natürlich niemand vernichtet werden, sondern eher symbolisch... dort unten war die Stelle, an der gefallene oder besser die Seelen der Wikinger ins Paradies eingingen. Das bedeutet, dass man alten Ballast abwirft und seine Probleme hinter sich lässt. Keine Angst, es wird ihnen nichts passieren. Dort unten ist ein besonderer Kraftpunkt, den sie einfach gesehen haben müssen."

"Mama kann ich hierbleiben?“, hörte man das Mädchen sagen. Gulli sagte darauf ungefragt „Natürlich, ich bleibe auch hier. "

"Ich bleibe dann auch hier oben", warf Frau Petersson mit einem ängstlichen Blick auf ihre Gastgeberin ein, die ihr sehr suspekt vorkam.

Die Gruppe lief, Rögn mit dem Speer voran, zum Wasser. Man sah ihn aus der Ferne etwas erzählen, in die Landschaft zeigen und gestikulieren. Dann verteilten sich die Personen, schauten auf den Boden, hoben Steine auf und blieben einige Zeit vereinzelt stehen, wobei sie diese in den Händen hielten. Ein paar tippten auf ihren Smartphones oder machten Fotos von der Landschaft. Dann sammelten sich alle wieder bei Rögn und legten vor ihm ihre Steine auf einen kleinen Haufen. Die Gruppe ging zur Seite, Rögn entfernte sich und warf den Speer über das Häufchen, der einen beeindruckenden Bogen beschrieb und auf der anderen Seite des Wassers landete. Wegen des steinigen Bodens blieb er nicht stecken. Von links oben auf der anderen Seite des Wassers sah Gulli mit einmal eine Gestalt mit flinken Bewegungen sich über das Geröll in Richtung der Gruppe zu bewegen. Rögn löste sich von der Gruppe, lief durch das Wasser, was ihm bis zum Bauch reichte, hob den Speer auf und ging auf die Person zu. Man konnte nicht ablesen, was die beiden verhandelten.

„Mama, da oben steht ein Pferd!“, sagte das Mädchen und zeigte auf einen Punkt im Berghang. Tatsächlich stand dort ein Islandpony.

Zurück am Becken, Frau Peterson verteilte Badetücher- und Mäntel, indem sie die aufgestickten Namen verlies, nahm der halbnasse Rögn Gulli beiseite: „Scheiße, das war Sidolfur!“

„Wer?“

„Der letzte Tote, der noch etwas von mir wollte. Die Papageintaucher waren weg, er kam, wollte nach Walhall und ich habe ihm ein Pony gegeben und gesagt, dass es ihn hinführt. Offensichtlich kam er nie an.“

„Ein Pony stand da oben. Das Gör hat es entdeckt.“

„Das ist nicht gut...“

„Was wollte er?“

„Er sagte, wenn ich hier wieder irgendwie anfangen den Leuten Geschichten zu erzählen würde es mir und all den Menschen sehr leidtun.“

„Er ist ein verdammter Wiederkehrer! Wir suchen seine Leiche und vergraben sie mit dem Kopf zwischen seinen Beinen. Das hättest Du schon längst machen sollen...“

„Nicht so laut Gulli“

„Du elender Versager! Bist ein Gott und schaffst es nicht einmal deine Hütte von Untoten fern zu halten! Mir ist er egal. Die Idioten hier können ihn eh nicht sehen. Deine Selbsterfahrungsgruppe hat keine Notiz von ihm genommen.“

„Aber die Kleine hat das Pony gesehen.“

„Pass auf, wenn dieser Penner sich hier traut...“

Sie sahen Sidolfur mit einem breiten Grinsen am Beckenrand stehen. Im Wasser zogen schon die ersten Gäste ihre Bahnen. Er sah schauerhaft aus, seine Kleidung bestand aus blutigen Fetzen. Er streckte genüsslich die Arme auseinander und begann seelenruhig sich zu entkleiden. Seine Körper hatte unschöne Fleischwunden am Bauch. Als er nackt war ging er zur Badeleiter, stieg ins Becken und stieß sich in Rückenlage von der Wand nach Gegenüber ab, wo er seine Arme rechts und links neben sich legte. Dabei schaute er ununterbrochen aus seinen hohlen Augen zu Rögn. Die anderen Badenden schienen ihn nicht zu bemerken.

„Ich werde mich nicht von dem da...“

„Gulli, Du musst jetzt ruhig bleiben. Wenn Du Dich aufregst verwandelst Du Dich zurück – warte hier, ich rede mit ihm!“

Er ging in Richtung Sidolfur, doch sie dachte nicht daran ruhig zu bleiben und von ihrem Plan abzuweichen.

„Liebe Badende! Dieses heilige Wasser aus dem Schoß der vulkanischen Muttererde heißt es verwandelt die Tapferen. Die Feigen lässt es hässlich zurück. Wer mutig ist hat keine Probleme im Leben und danach. Ich werde jetzt als altes Zeichen und zur Reinigung Salbei...“

Sidolfur begann mit den Fingern Wasser auf seinen nächsten Nachbarn zu schnipsen, der irritiert schaute, da er die Ursache nicht sah. Rögn war gerade neben dem Mädchen, riss ihm eine Lakritzschnecke aus der Hand und sagte: „Schau so: Du musst sie flach über das Wasser werfen, damit sie springen.“, und warf sie in Richtung Sidolfur ins Wasser, so dass es aussah als sei dies die Ursache für die Spritzer. Er blickte dabei flehentlich zu Gulli, die bereits leicht aus den Ohren dampfte.

„Ich hole jetzt den Salbei!“ sagte sie, dass es wie eine Drohung klang.

„Jessi, man wirft keine Süßigkeiten ins Wasser. Hol doch mal der Mama ihr Handtuch aus dem Haus, ja?“ Das Mädchen trottete in das Gebäude.

Kaum das es hinter der Tür verschwand machte es einen ohrenbetäubenden Schrei und Jessi kam heulend zurück gerannt. „Mama, im Haus ist ein Monster!“

Die heilige Ruhe war dahin. Die Mutter des Mädchens versuchte lange das Mädchen zu beruhigen, es sei sicher kein Monster im Haus. Ihre Aussage „Komm wir gehen zusammen rein und fragen mal die nette Frau Brennisteinn“ löste nur noch mehr Panik aus. Das Monster musste Frau Brennisteinn aufgefressen haben.

Frau Petersson ging nachsehen, fand jedoch niemanden. „Glauben sie nicht, dass es hilfreich sein könnte, wenn ihre Kollegin jetzt wiederkäme, um die Situation zu entspannen?“

„Ähm, nein, sie kann gerade leider nicht, sie fühlt sich nicht.“

Noch bevor Frau Petersson darauf antworten konnte begann Sidolfur im Wasser zu treten. Die Gäste in seiner Nähe wichen mir ängstlichem Blick zurück. Rögn hechtete ins Becken und

begann direkt neben Sidolfur die gleiche Bewegung auszuführen. „Das tut gut und belebt!“, rief Rögn.

Die Halldór-Experience kündigte noch am selben Abend den Vertrag.

9.

Professor Shaktyran und Rögn verband eine lose Freundschaft. Beide hatten zwar eine historisch verwandte Anhängerschaft gehabt, aber ihre Wege sich wieder an einen Kult rückzukoppeln waren unterschiedlich. Als sie damals aus der UDSSR in die USA auswanderten hatten sich ihre Wege getrennt. Der Professor fand mit seinen Einblicken in die sowjetische Forschung und Propaganda schnell Zugang, zunächst bei der US Army und dann bei namhaften Universitäten des Landes im Bereich der Hirnforschung. Mit der Dotcom-Blase gründete er daneben eine eigene Firma, die den Crash überlebte und mit der er Computerspiele auf den Markt brachte.

Die vergangenen Jahre sahen sie sich unregelmäßig auf den Treffen der Selbsthilfegruppe. Nachdem „Rögn´s – World Rattle“ in den Kinos angelaufen war erhielt Rögn ein Anruf von Shaktyran, der ihn zum dem großartigen Erfolg beglückwünschte, was ihm schmeichelte, obwohl er streng genommen mit dem Film, außer Namensgeber zu sein, nicht zu tun hatte. Des Weiteren teilte er ihm mit, dass er in Kürze in Reykjavik einen Zwischenstopp machen würde und sie sich unbedingt sehen müssten.

Sie trafen sich in einer Cocktailbar mit Südsee-Einrichtung. Rögn erzählte von dem Desaster mit den Touristen beim Thermalbad.

„Pass auf!“ sagte ihm der Professor mit seiner Nase zwischen Sonnenschirmchen und Palmen auf kleinen Spießen, die in Konservenobst steckten, was in einem bunten Alkohol schwamm. „Du wirst zurück zu den Menschen kommen! Wir finden im Kopf statt und in die Köpfe, in die Gehirne müssen wir wieder rein. Andere Impulse, die wir damals nicht verstanden hatten, haben uns rausgeworfen. Jetzt erobern wir uns die vorderen Frontallappen zurück und nicht nur für fünfzehn Minuten Berühmtheit wie Warhols Suppendose, wir wollen 15.000 Jahre. Wir werden nur dann wieder Herren unserer Zeit, wenn wir mit ihr gehen, wenn wir es

verstehen die Belohnungszentren wieder zu aktivieren, wir müssen für Dopamin sorgen, für chemische Formeln im Gehirn.“

Rögn verstand nicht.

„Pass auf!“, sagte Professor Shaktyran noch einmal. „Dein Film „Rögn’s World Rattle“ wird ein Videogame, das größte, teuerste und aufwändigste, was es jemals gab. Die Story: Die Welt der Spieler, eine Art Erde in der Zukunft, wird von den wild gewordenen Jöngaeichen bedroht, die sich für die ganze Zerstörung der Natur rächen und sich dabei selbst mit der Technik verbündet haben. Alleine wuchern sie die Welt zu und erdrücken alles Leben. Alle Waffentechnik, die man gegen sie anwendet macht sie nur noch stärker. Es ist wie die Rögn-Comics der Zukunft. Games sind das Ding. Neunzig Milliarden Euro Umsatz, Tendenz steigend. Film ist ok, man kann mitfühlen und bekommt Hirnareale stimuliert, ist aber statisch und wir kommen da nicht rein.“ Er tippte sich mit dem Papierschirmchen gegen die Stirn. „Bei dem Game müssen die Spieler die Welt verlassen und Rögn aufsuchen. Der sitzt im Mittelpunkt des Universums und den, also Dich, müssen die Spieler suchen und finden innerhalb von 16 Trillionen Planeten, die sich ad hoc generieren, wenn man auf ihnen landet. Nur wenn man Rögn treu ist und die Aufgaben in seinem Sinne löst, kann man ihn und den Mittelpunkt überhaupt finden, und pass auf, dann kommt der Clou. Wenn man bei ihm ist verbündet er sich mit dem Spieler indem er ihm einen Teil seiner Rüstung gibt, ein Helm mit einer Virtual-Reality-Brille und Dioden mit Magnetspulen über den Hirnlappen. Damit aktivieren wir die Glaubenszentren und umso mehr die aktiviert werden, umso besser geht es im Spiel und zack, da haben wir sie endlich wieder die Verbindung im Kopf, im Hirn, das Verschmelzen mit der Gottheit. Hat die Hirnforschung erwiesen: stimulierte die Frontallappen mit Magneten, setzt die Leute in eine Umgebung ohne äußere Reize und schon haben die Leute mystische Erfahrungen, sie spüren eine Präsenz, spüren Gott, aber eben nicht irgendeinen, sondern Dich werden sie wieder spüren, so als hätte das Christenpack unsere Lande nie verwüstet. Wenn die Avatar-Krieger fallen und genug Mystik-Punkte haben, dann sterben sie eben nicht, sondern erwachen bei Rögn, in Walhall quasi, baden im Wasser, ihre bisheriges Spieleleben zieht an ihnen vorbei und sie bekommen den Helm.“

„Aber es ist ein Spiel und man weiß, dass es ein Spiel ist.“

„Rögn, Du frustrierst mich. Es macht im Hirn keinen Unterschied. Die Menschen werden meinen mit dem Gott etwas zu erreichen, denn pass auf: wir werden ihnen an den zentralen Stellen des Spieles, wo Du in Erscheinung trittst, wo Du den Menschen hilfst die Aufgaben zu

meistern, Magnetwellen durch die Frontallappen jagen und dadurch werden die Leute fokussierter werden, Erfahrungen machen. Religiöse Erfahrungen machen. Das haben die Studien herausgefunden. Und da die Forschung sich streitet, ob es einfach etwas damit zu tun hat, ob man von vorne herein religiös denkt und dann eben Erfahrungen auch religiös interpretiert erzeugen wir genau das während des Spiels, davor, durch unsere Reise durch die Galaxis. Wir bringen die Spieler auf Kurs, auf Glaubenskurs, auf Linie, auf Hirnstromlinie. Immersion. Die Absolute. Die Spielzüge der Spieler richten wir anhand der Mystik-Skala aus, das ist ein Testverfahren, um religiöse Prädisposition zu messen und umso mehr sich die Spielzüge daran orientieren, um so bessere Ergebnisse haben die Spieler, also mehr Mystik führt zu mehr Scores.

Rögn, guck wie gut es Dir durch die Filme schon geht - und die sind nur passive Immersionen! Was glaubst du was passiert, wenn die Spieler mit ihrer eigenen Persönlichkeit teilnehmen!

Die Magnetspulen an den Frontallappen verursachen das Gefühl der Anwesenheit einer Präsenz, eines Wesens, möglicherweise beeinflusst durch Prädisposition, diese Prädisposition wird innerhalb des Spieles ausgebaut, den Helm gibt es dann vom Gott selbst und anstatt Deprivation während der transkraniellen Magnetstimulation gibt es 3-D-Bilder mit Dir als Kriegsgott oder so!

Die 3-D-Bilder verknüpft mit Spielzügen bauen neuronale Muster auf in einer Art, wie wir es uns bisher nicht vorstellen können. Weißt du, es gibt Querschnittsgelähmte, die wieder laufen können, weil sie in 3-D stimuliert worden sind! Mit einer Software, einem externen Skelett und VR-Technologie können Gelähmte teilweise Bewegungen und Gefühl wiederherstellen.

Unser Helm ist erst der Anfang! Wir werden dann noch weitere Rüstungsteile nachliefern, einen Arm zum Kämpfen, Waffen...der Effekt im Hirn wird der gleiche sein. Wir, die Götter strömen durch die Neuronen, wir überwachen und belohnen und strafen! Alles im Hirn hinterlässt eine Spur. Wir setzten uns ab wie ein Sediment, bauen uns wieder auf in den Köpfen wie Tropfsteinhöhlen, wir schaffen neue neuronale Verbindungen, wir werden wieder Teil der Evolution! Wir kreieren neue neuronale Muster, wir setzen die Fraktale, wir haben die Zeit hinter uns, die richtige Zeit zum Wachsen. Sie werden uns zufliegen, weil sie nur auf den Moment denken, wir aber langfristig planen können.

Wir machen die Geschichten. Geschichten beeinflussen das Denken! Wir setzten die neuen richtigen Dopaminstöße, viele sind abhängig von ihrem Belohnungszentrum, von den

likes und pings auf ihren Smartphones, da grätschen wir rein! Mit der virtuellen Realität und den Hirnströmen erschaffen wir wieder diesen ewigen Zusammenhang mit der Menschenwelt. Früher haben sie uns von sich aus ihre Erfahrungen und Gedanken mitgeteilt. Wir waren ihre Projektionsfläche. Die holen wir uns zurück, indem wir jetzt ihre Erfahrungen, Motivationen und Handlungen in Echtzeit einfangen und selber formen und gestalten und verwenden. Wir sind im neuen goldenen Zeitalter!“

Rögn stolperte den Worten des Professors hinterher. Dieser holte einen Schuhkarton aus seiner Tasche, blickte kurz zu den Seiten, dass ihn niemand beobachtete und holte dann einen silbernen Helm hervor, der die Form eines halben Eis mit einer Nasenleiste hatte. Über den Schläfen hatte er jeweils einen Höcker aus denen kurze Hörner wuchsen. Als Visier hatte er eine 3D-Brille.

„Da unter den Höckern – da sitzen die Magnetspulen. Die Impulse sind so sanft, dass sie es nicht einmal merken werden.“

10.

„Kommen wir zu unserem nächsten Tagesordnungspunkt,“ referierte Hera beim FGA-Treffen zum Punkt Vermischtes. „Einladung zum kollegialen Austausch mit den tibetanischen Göttern. Zur Erinnerung, Hepate hatte vor zehn Jahren eine E-Mail an die Götter vom Mount Meru, den Weltenberg irgendwo bei Asien, geschrieben, ob sie Lust hätten zu unserem nächsten Treffen vorbeizukommen und gerade vorhin fanden wir folgende Antwort in unserem Posteingang, ich lese vor...“ (sie setzte sich ihre Brille auf)...„Ja.“

"Das ist doch Fake! Alles Fakenews heutzutage. Ich sage euch die gibt es gar nicht! Wir sollten höllisch aufpassen, denn ich glaube hier haben einfach irgendwelche Dämonenkinder unseren Account gehackt und wollen uns eins auswischen.", schimpfte Bastet.

„Aber sie haben doch überall Tempel stehen und im Himalaya pilgern Menschen auf den Knien irgendwelche Berghänge für sie hinauf!“, erwiderte Hepate.

„Ja klar. Und sie sind angeblich 36 Millionen Jahre alt. Das ist ungefähr so wie die Idee, dass der Mensch vom Affen abstammt!“

„Also ich finde es auch komisch, dass wir erst nach 10 Jahren eine Antwort bekommen.“, sagte eine mesopotamische Heilgöttin.

„Vielleicht waren wir unhöflichen und haben die falsche Anrede verwandt. Vielleicht heißen sie nicht tibetanische Götter, sondern...buddhistische Götter.“

„Hör mir auf mit diesem Buddha, diesem Scharlatan!“ erregte sich Athene. „Den haben wir auf dem Olymp nie gesehen. Mein Mann hat ihn nicht gesehen, ich habe ihn nicht gesehen, niemand hat ihn gesehen. Den kennen wir in Griechenland nicht. Und dann noch eine Religion erfinden und behaupten sie funktioniere ohne Götter, aber doch welche haben. Völlig unlogisch und eine bodenlose Frechheit. Ich sage euch eins, die spanische Inquisition hatte nicht mit allem Unrecht und wenn ich eine von diesen Meraner Göttinnen gewesen wäre, dem hätte ich was geblasen!“

Daraufhin wieder die Mesopotamierin: „Also Bastet und Athene haben recht. Wir sollten vorsichtig sein, denn ein paar von den Monotheisten da draußen sind momentan ziemlich radikal und außerdem finde ich es unhöflich so spät zu antworten. Ich denke wir sollten auf keinen Fall darauf reagieren und unseren nächsten Treffpunkt nicht mitteilen. Sollten Sie tatsächlich auf ihrem Mount Meru hocken können sie angeblich alles sehen und uns dann auch finden wenn Sie wollen.“

„Wenn es den Mount Meru gäbe könnten wir Ihnen vom Olymp aus auf den Kopf spucken.“

„Lasst uns abstimmen. Wer ist dafür, dass wir auf das „ja“ antworten?“

Wer ist dagegen?

Okay, Mehrheit dagegen. Protokolliert und ad acta gelegt.

Nächster Punkt: Wertentwicklung des Rheingoldes.“

11.

Gut drei Monate nach dem Launch des Spiels rief Prof. Shaktyran bei Rögn an.

„Du musst sofort ins Labor kommen. Die erste Spielerin wird Dich gleich entdecken!“

Rögn traf Shaktyran bestens gelaunt vor einer Wand mit dutzenden von Bildschirmen, was aussah wie die Zentrale der Videoüberwachung des Bahnhofs einer Millionenstadt. Auf den

Schirmen sah man verschiedenen Spielern auf der Welt bei ihrem Weg durch „Rögn’s World Rattle“ zu.

„Da, die da oben!“, sagte Shaktyran und zeigte auf einen Bildschirm kurz unter der hohen Decke, tippte kurz etwas auf eine Tastatur und holte damit das Geschehen auf einen Bildschirm vor ihren Köpfen. „Die Kleine ist der Hammer, gerade mal 13 Jahre alt aus Taipeh und nennt sich hier Siff. Eigentlich muss sie jeden Tag stundenlang Geige üben, aber seit Wochen hängt sie nur noch in unserer Welt...“

„Woher weißt du das?“

„Das sieht man doch wie die spielt,“ lachte Shaktyran. „Die findet dich gleich, die hat es gleich geschafft, gleich findet sie dich...“

Die Kriegerin Siff kämpfte mit sieben Eichriesen auf einmal. Sie kamen von mehreren Seiten, und obwohl Siff eine hohe Stärke aufwies und in der Waffenkunst die oberste Skala erreicht hatte, hatte sie sich zu weit vorgewagt. Was die Spielerin nicht wusste war, dass dies die oberste Stufe des Spiels war, die man erreichen konnte. Wer einmal in diesen Hinterhalt gekommen war, befand sich in einer ausweglosen Situation und konnte nicht mehr gewinnen. Andererseits lag genau hier das Ziel des Spiels, was so natürlich nicht kommuniziert worden war. Es schon drei Monate nach dem Verkaufsstart auf dieses Niveau zu schaffen war eine beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, dass das Ziel dieses Spiels beziehungsweise Rögn in seinem heiligen Bach in der Mitte einer Galaxie von Millionen ahoc sich generierender Planeten befand. Siff kämpfte tapfer, durchaus tapfer mit ihrem Joystick und hatte im Endeffekt doch keine Chance, da sie von einem knorrigen eisernen Ast eines hinterhältigen Eichriesens durchbohrt werden würde.

Obwohl sie den Ausgang wussten, da er ja vorprogrammiert war, verfolgen sie die Schlacht mit Spannung mit und jubelten begeistert, als das Herz der Kriegerin durchbohrt wurde. Die Grafik ähnelte zuerst dem sonstigen Sterben einer Spielfigur, was in der Regel einen Neustart am letzten Ausgangspunkt ausmachte und zu einem verschwinden der Konturen der Grafik führte mit der schriftlichen und förmlichen Todesnachricht auf dem Bildschirm. Diesmal war der Sterbeprozess ein anderer. Die Konturen verschwammen diesmal auch, jedoch mit dem Unterschied, dass sich von oben nach unten der Bildschirm begann in einem tiefen rot einzufärben. Die Spielerin schwebte über ihren Avatar hinaus, sah ihn unten durch den mörderischen Baum aufgespießt in der Mitte seiner anderen aus der Natur gefallenen

Komplizen und erhob sich über das eigene Verenden hinweg. Die Todesnachricht traf nicht ein, man konnte sich zwar offensichtlich tot auf der Erde liegen sehen, parallel begannen jedoch die Kraft- Kampf- und Lebenspunkte ins Unermessliche zu schnellen. Man konnte dem Geschehen einfach nur zusehen. Langsam ertönen Klänge aus sphärisch choralischen Tönen, das Murmeln eines Festgelages und die Stimmen von Vögeln, die an Möwen erinnerten, jedoch tatsächlich von Papageientaucher stammten, mit denen die meisten Spieler bisher jedoch klanglich keine Bekanntschaft gemacht hatten. Der Joystick reagierte zunächst auf keine Befehle, bis der alte Körper nur noch ein kleiner Fleck auf der Bildfläche war und man das Gefühl hatte auf die Ebene der Chöre aufgestiegen zu sein. Als dann anfangen Vögel direkt neben und unter dem eigenen Sichtfeld vorbei zu fliegen bekam man seine Kontrolle zurück geschenkt und das Spiel reagierte wieder auf Eingaben. Man konnte in jede beliebige Richtung weiterfliegen, oder wenn man es wünschte auch wieder an die Oberfläche des Planeten heranzoomen. Um den Rahmen des Bildschirms blendet sich eine goldene Verzierung aus nordischen Knoten und stilisierten Drachenwesen ein. Dann erschien in der jeweiligen gewählten Sprache des Spielers in der Mitte eine Schrift, die an eine irische frühmittelalterliche Handschrift erinnerte und Folgendes verkündete:

„Glückwunsch Siff! Dein Mut und deine Treue haben dich hierhergebracht. Du bist über deine bisherigen Erfahrungen hinausgegangen, da du diese nicht mehr benötigst.“

Während der Schrift löste sich der Hintergrund auf und wurde durch eine neue Grafik abgelöst, die den Blick direkt über die Oberfläche eines dampfenden Wassers führte und außen herum eine liebliche grüne und felsige Landschaft unter der Sonne zeigte, eine Wiese auf der Blumen blühten, Bienen umher schwirrten und auch hier ab und zu Papageientaucher landeten und mit treuen runden Augen anblickten. In fast greifbare Nähe sah man neben sich am Ufer die Kontur eines Helmes in einem strahlend silbernen Licht.

Der irisch anmutende Schriftzug fuhr fort und verkündete folgende Information:

„Du befindest dich auf dem Weg ins Rögns Paradies der glorreichen Krieger. Klicke auf untenstehenden Link, um ein kostenloses Upgrade für die nächste Stufe des Spiels zu erhalten. Zum Zeichen der Aufnahme in die Runde der Krieger Rögns erhältst du als Teil seiner Rüstung einen Helm mit 3D Brille, welche dir umgehend zugesandt wird. Klicke hier, falls sich Deine zu Beginn eingegebene Adresse geändert hat, um sicherzugehen, dass du den Helm, den du für das Weiterspielen auf der nächsten Stufe benötigst, umgehend erhältst.“

Das Bild endete damit, dass man durch den Nebel das Bild eines rotbärtigen stolzen unbedeckten Gottes sah, der mit ausgebreiteten Armen an der Böschung gegenüber im Wasser lag.

„Morgen, wenn sie den Helm hat wird sie live spielen. Wir können es uns auf youtube ansehen. Sie hat diese Info gerade an 43.783 Leute gepostet.“

12.

„Also ich setzte das Ding hier jetzt mal auf...So, hier steht die Nupsis sollen genau über den Einbuchtungen in der Schläfe sitzen...für bestes Spielergebnis...sie können die Spulen über kleine Knöpfe verschieben...so...“ (nestelt im Inneren des Helmes, setzt in auf) „So Leute! Wie sehe ich aus? Die Nupsis hier sollen vibrieren, also wenn man auf den Deetz bekommt wummst es im Schädel. Aber kann ja eigentlich nix mehr passieren, bin ja schon tot und jetzt wieder auferstanden. Die Verarbeitung des Helmes ist wirklich große Klasse, hier vorne mit 3-D-Brille.“

Man sieht Siff oben in einem kleinen Kasten auf dem Bildschirm, ansonsten die Gamewelt.

„So, hier kommt ein Vogel angeflogen, ah, niedlich, cooler Schnabel, niedliche Augen, aha, er spricht...ok, folgen wir ihm, er sieht freundlich aus. Eigentlich strange. Gestern wurde ich von dem behämmerten Eichbrummer erschlagen, dachte ok, gehe zurück zu meinem Schiff, hatte die Wahl zwischen „reset“ wie all die Male davor nach dem Sterben, aber auf einmal gab es die Option „Rögn ist bereit für Dich“, klickte drauf und dachte erst ich bin im Easter Egg, liegt da dieser nackte Typ vor mir im Wasser, grinst mich an zeigt auf seinen Helm neben ihm und sagt, ob ich den haben möchte, ich also ja, und dann heißt es auf einmal: Glückwunsch, sie haben das Spielziel auf dieser Ebene erreicht! Ein kostenloses Upgrade samt Ausrüstung mit VR-Helm ist auf dem Weg zu Ihnen! Und zack, tatsächlich am nächsten Tag eine Lieferung Helm, Upgarde und VR-Brille. Wie cool ist das denn!“

13.

Diesmal tagte die Selbsthilfegruppe ausnahmsweise unter freiem Himmel. Die Mitglieder der FGA kamen in einem Football-Stadium in Kalifornien zusammen. Es war der Vorabend des Super Bowl und sie wollten an der Vorspannung von 800 Millionen Zuschauern rund um den Globus teilhaben.

Sie trafen sich am Rande des Spielfelds bei den untersten Reihen einer Kurve, da einige Götter, insbesondere die südeuropäischen, sich weigerten auf dem Rasen Platz zu nehmen. Das Stadium war in der Form eines länglichen Ovals gebaut und von wuchtiger Statur. Die längsseitigen Gebäude, die sich direkt an die Zuschauertribünen anschlossen, hatten mehrere Stockwerke. In der Mitte des Spielfelds war eine Bühne für die morgige Show vor dem Spiel aufgebaut. Die Beleuchtung war eingeschaltet und über die Werbe- und Anzeigetafeln flimmerte der zeitliche Countdown bis zum Beginn des Mega-Events. Der Himmel war sternenklar.

Neben dem üblichen Ablauf, also der Reaffirmation des Zwölf-Punkte-Programms und des Sharings derjenigen Götter oder Göttinnen, denen danach verlangt wurde, war als Besonderheit der Vortrag eines Teams olmekischer Götter geplant. Diese sollten passend zur Lokalität zum Thema „Sportveranstaltungen als Reenactment des Kampfes kosmische Kräfte“ referieren. Dem war eine monatelange Diskussion in sozialen Netzwerken vorausgegangen, da die Griechen behaupteten, dass eine Sportstätte, wenn überhaupt, nur dann ein transzendentes Medium sein könnte, wenn genau die Länge von einem Stadion eingehalten würde. Die Maya und Olmeken hätten sich von daher überhaupt nicht zu wundern, dass ihre Kultur untergegangen sei, da sie ihre Bolzplätze von den Maßen her nicht im Griff gehabt hätten. Man könne vom Glück reden, dass ihre kultischen Ballspiele in maßlosen Quadraten nicht dazu geführt hätten, dass das ganze Universum zusammenbrach. Zur Vermeidung weiterer Konflikte einigte man sich darauf, heute die Mittelamerikaner in Ruhe ihr Konzept vorstellen zu lassen, wofür im Gegenzug die Griechen beim nächsten Treffen der FGA zum Thema „3000 Jahre Olympiade als ununterbrochene Botschafter von Friede und Kultur“ referieren dürfen sollten.

Noch bevor irgendeine Rede gehalten werden konnte geriet der Abend komplett aus den Fugen und bis heute besteht keine Einigkeit darüber was tatsächlich passiert war.

Zuerst bemerkte der Menëtu Òpalanë, dass über ihnen etwas nicht stimmte. Der Himmel war

auf einmal übersät mit Myriaden von Sternen wie er sie selbst bei klarem Himmel vor Ankunft der Weißen in Amerika nie gesehen hatte. Auch die Lichtverschmutzung der umliegenden Stadt Santa Clara sprach gegen die Sicht, die sich ihm bot.

Kurz darauf bebte die Erde und der Strom fiel aus. Derartige Vorkommnisse versetzen Götter noch nicht in Unruhe. Man war ja in Kalifornien, oder möglicherweise hatte sich einer der Kollegen oder Kolleginnen nicht beherrschen können, oder möglicherweise sogar zu alten Kräften gefunden.

Dann jedoch driftete Materie auseinander. Der Rasen mit der Bühne begann in den Himmel zu schnellen, die Tribünen mit dem äußeren Gebäude brachen vom Spielfeld ab und klappten wie Spielkarten nach hinten. Die Götter in den Sitzreihen konnten sich nur mit Sprüngen nach vorne retten. In rasender Schnelligkeit stob die Spitze eines Berges in die Höhe. Der Rasen des Spielfeldes wurde zu einem winzigen Teppich auf dem Gipfel, an dem die Selbsthilfegruppe sich festklammerte. Um den Fuß des explodierenden Berges riss die Erde entzwei und bildete einen tiefen Graben, der die Schichten der Erde bis zu ihrem Mittelpunkt aufzureißen schien. Die Wolken bildeten einen Kranz um den Berg und lagen weit unter den Göttern. Um sie herum war eine Art Äther, den sie teilweise nur aus Sagen kannten. Durch ein Wunder blieben alle heil und unversehrt. Wie nach einer Achterbahnfahrt mit Überschallgeschwindigkeit lagen die Götter für einen Augenblick benommen da. Um sie herum standen noch die Scheinwerfer und eine Anzeigentafel aus dem Football-Stadium, in dem sie noch vor einem Flügelschlag gesessen hatten. Die verbogenen Strahler begannen wieder Licht zu spenden und auch die Anzeigentafel sprang wieder an. Folgender Text begann in ständiger Wiederholung und in jeder Schrift oder Symbolik der Anwesenden über den Bildschirm zu flackern:

„Willkommen auf Mount Meru. Schauen Sie sich gerne um und fühlen Sie sich wie zu Hause. Falls Sie unsere freundlichen Mitarbeiter treffen sollten, teilen Sie ihnen bitte Ihr jeweiliges Zeitkontinuum mit.“

Von da an trennten sich die Erlebnisse der Beteiligten.

Athene richtete ihre Palla und ging auf die höchste Stelle des Gipfels. Von dort hielt sie nach dem Olymp Ausschau, den sie in weiter Ferne in östlicher Richtung entdeckt. Der Gipfel des Olymp lag weit unter ihr, was natürlich wie sie wusste nur eine optische Täuschung war, da der Olymp also Europa weit weg lagen und die Erde ja gekrümmt war. Kurz darauf wurde sie

von zwei freundlichen Faunen in Empfang genommen, die sie mit Schnittchen und Erfrischungsgetränken begrüßten. Es sei ihnen eine große Freude, dass sie den Weg hinaufgefunden habe und sie käme genau richtig zur Talkrunde über Mathematik und kosmische Ordnung. Ohne Umweg über die Maske wurde sie in ein Fernsehstudio geführt, wo sie auf einem Podest neben einer grünesichtigen Göttin mit acht Armen auf der einen und auf der anderen Seite einem leeren Sessel Platz nahm. Es wurden höflich Hände geschüttelt. Ihnen gegenüber standen ungefähr zwölfhundert Kameras auf sie gerichtet. Dann erschien der Moderator mit Glatze, Brille und orangefarbener Robe, der zu ihrer großen Verwunderung seiner Zusammensetzung nach offensichtlich ein Mensch war. Wie es sein könne und was ihm einfiel, dass er als Mensch auf Mount Meru unterwegs sei? Er freue sich auch Frau Athene begrüßen zu dürfen und erklärte ihr, dass es eine kleine familiäre Tradition sei und er versuche soweit es sich einrichten ließe jede Reinkarnation einmal vorbeizuschauen. Er sei ohnehin gerade auf US-Tournee in San Francisco gewesen und von dort sei es ja nur ein Katzensprung. So, in wenigen Sekunden gingen sie auf Sendung. Wo der dritte Gast bliebe, fragte Athene. Der sei schon längst da wurde ihr erläutert. Ein Brahma ohne Form und aus reinem Bewusstsein. Ein ganz nettes Kontinuum, das nicht beißt. Sie würden sich sicherlich gut verstehen.

Man hört das Jingle einer erstaunlich erbärmlich klingenden Hammondorgel und die Talkshow begann.

„Sehr geehrte Damen und Herren, ich freue mich, dass sie wieder so zahlreich zugeschaltet haben und wie Sie wissen ist hier wie immer alles live. Auch für diejenigen von Ihnen, die diese Signale erst in einigen Lichtjahren empfangen möchte ich Ihnen heute einen ganz besonderen Gast in unsere Mitte vorstellen. Frau Göttin Athene vom Olymp, also dem griechischem Mount Meru.“

Man hörte Lacher von einem Tonband.

"Unser Thema heute ist Natur, Evolution und Mathematik. Wir freuen uns deshalb ganz besonders, dass wir Frau Athene für diesen Abend gewinnen konnten. Sie und ihre griechische Familie hat im besonderen Maße dazu beigetragen der Menschheit Mathematik, also Arithmetik, Geometrie und Musik zu vermitteln. Dies hat zu viele kulturellen Errungenschaften geführt und konnte in vielen Fällen dazu beitragen, das Leiden auf der Welt zu verringern.“

Ein Tonband und die vier Handpaare der grünhäutigen Göttin gaben einen kurzen Applaus. Athene fühlte sich geschmeichelt. Außerdem beruhigte sie das Thema, weil sie es in- und

auswendig beherrschte. Die grüne Göttin tat ihr etwas leid, da sie so ungestaltet war. Aber man kann sich seine Eltern - hier vermutlich Titanen - ja nicht aussuchen. Das mit dem leeren Sessel fand sie etwas albern, aber sie hatte Manieren und würde sich bemühen fremde Kulturen zu respektieren.

Die erste Frage ging an sie. Wie sie und ihre Kollegen den Menschen das Rechnen beigebracht hätten und was dabei ihre Motivation gewesen sein. Sie berichtete in die Kameras, dass sie ursprünglich den Menschen überhaupt keine Naturgesetze lehren wollten und deshalb Prometheus für seine Industriespionage erst einmal bestraft hätten.

Wieder gab es höfliches Lachen vom Tonband.

Dann war Athene in ihrem Element. Sie erzählte von den Geistesblitzen, die sie Pythagoras gesandt hätten, von der schöpferischen und magischen Kräfte der Zahlen als Grundmuster natürlicher Ordnung, den Möglichkeiten der Vermessung von Schönheit, den perfekten geometrischen Körpern des Euklid und natürlich des Gesangs der Planeten durch ihre Intervalle im Abstand zu Erde, wobei sie scherzhaft anfügte dass sie hoffe, dass der Mount Meru keine Disharmonie in den Sphärenklang schneiden würde.

Dann stellten der Mensch und die grüne Achtarmige interessierte Fragen. Athene fiel dabei auf, dass ihre Talkpartnerin durchgehend irgendwelche Artefakte, wie Zimbeln, Dolche oder Gebetsketten in den Händen hielt, die ständig je nach Gesprächsinhalt oder Emotion wechselten.

Dann kam es zu einer etwas unangenehmen Situation. Der Moderator sagte, dass der angebliche Gott im Sessel eine Frage habe. Der Name des Gottes klang so kompliziert in Athenes Ohren, dass sie ihn sich nicht merken konnte. Die Grüne, die ihr später als Sudassa vorgestellt wurde und der Mensch blickten aufmerksam in Richtung des leeren Sessels. Athene hörte und verstand nichts. Dann sagte der Mensch an Athene gerichtet:

„Bitte, was sagen sie dazu?“

Sie blickte verwirrt in die zwölfhundert Kameras.

„Ähm, Entschuldigung ich habe die Frage nicht verstanden...“

Der Moderator löste die Situation elegant und professionell indem er anmerkte, dass der Brahma mit dem unaussprechlichen Namen hier versehentlich das griechische Wort Chronos mit Kairos vertauscht habe.

„Ja, das sind unterschiedliche Auffassungen von Zeit“, sagte Athene, die immer noch nicht verstand, was vor sich ging.

„Ein guter Punkt, vielen Dank Frau Athene!“, sagte der Moderator und befahl mit einer kaum merklichen Bewegung seines kleinen Fingers einen Applaus vom Tonband.

Dann kam Brahma Sudassa an die Reihe. Sie wurde nach ihrer Meinung zu Naturgesetzen, kosmischer Ordnung und Harmonie befragt. Athene fühlte sich von ihren Antworten abgehängt, da sie vieles nicht verstand, ließ sich aber nichts anmerken, da alle so freundlich miteinander umgingen und da es hier anscheinend nicht um eine Diskussion, sondern lediglich eine Vorstellung der eigenen Sichtweise ging.

Sudassa faselte etwas davon, dass bei den Menschen auf Daseinslevel Nummer fünf Mathematik, Intervalle und Formen sicherlich etwas Wunderbares seien. Die Ansicht einer Blume oder das Lauschen einer Musik sei dort sicherlich etwas Harmonisches und Schönes und trage damit zu Freude bei. Freude wiederum sei sicherlich ein hilfreicher Faktor auf dem Weg zur Erkenntnis. Von anderen Ebenen aus betrachtet könnte man jedoch davon ausgehen, dass Blumen oder Musik deshalb als schön rezipiert werden, weil die Rezipienten dazu konditioniert seien diese Dinge als schön wahrzunehmen. Das gleiche gelte für die Schönheit der mathematischen Gesetze des Kosmos. Dieses Erlebnis werde von vielen Wesen deshalb als schön wahrgenommen, weil sie davon ausgehen, dass diese Gesetze aus einem Geist oder einem Bewusstsein entspringen, welches dem eigenen ähnlich sei. Dies führe zu der Auffassung, dass ein höheres schöpferisches Wesen im Hintergrund am Werk sei. Die Wahrheit sei jedoch, dass der Geist des Empfängers einfach nach genau den gleichen Gesetzen geformt sei wie die Mathematik der jeweiligen Welt, in der er lebt. Die Schönheit der Dinge sei einfach ein Teil ihres funktionalen Designs und nicht Produkt eines Schöpfergottes.

Das sich anschließende Gespräch mit dem dritten Gast bestand für Athene aus langem Schweigen bis der Schlussapplaus sie weckte.

„Vielen Dank Frau Athene, dass sie bei diesem vertikalen Austausch mitgemacht haben“, sagte der Moderator beim Verlassen des Studios.

„Darf ich sie etwas fragen?“

„Ja sicher.“

„Der Kollege auf dem leeren Stuhl. Gab es den wirklich?“

Der Mensch überlegte kurz.

„Brahma Akincannayanupa?“

Er und alle Götter hier auf Mount Meru wissen, dass es sie nicht gibt.“

Rögn kam mit dem Bauch nach unten liegend zu sich. Er fror. Er hob den Kopf. Schnee klebte an seinem Gesicht. Überall um ihn herum war Schnee. Er lag in einer bergigen schneeerwehten Landschaft. Er stand auf und versuchte sich zu orientieren. Er war auf einem Hochplateau und jede Richtung sah gleich aus. Er ging los. Er bewegte sich nicht, weil er ein Ziel hatte, sondern einfach, weil ihm kalt war. Er war kaum wenige Meter gegangen, als er im Schnee Fußabdrücke sah, die von einem riesigen Wesen stammen mussten. Er folgte der Spur, die ihn auf einem gewundenen Pfad zu einer heißen Quelle führte. In der Quelle badete ein zotteliges Wesen, das er bisher nur aus Comics kannte. Es winkte ihm mit seinem nassen Fellarm freundlich zu und signalisiert es sich ebenfalls im heißen Wasser gemütlich zu machen. Es war ein Yeti. Rögn zog sich aus und glitt zu ihm ins Wasser. Die beiden verstanden sich auf Anhieb.

Der Yeti schien einen ähnlichen Job zu haben wie Rögn. Auch zu ihm kamen manchmal die Seelen der Verstorbenen, um mit ihm zu plaudern. Meist waren es Leute aus der Region, ab und zu auch Bergsteiger aus fernen Ländern. Manche fragten ihn dann nach dem Weg zu den Göttern und Mount Meru. Der Yeti informierte dann die Menschenseelen darüber, dass sie sich bereits auf dem Mount Meru befanden, was in der Regel zu großer Freude führte. Den Weg zu den Göttern kannte er allerdings nicht. Er hatte das Plateau schon seit langer Zeit abgesucht. Seine Enden schienen endlos und er konnte sich immer nur eine bestimmte Zeit von der heißen Quelle entfernen, da er regelmäßig zum Aufwärmen zurückkommen musste. Eine Spur zu den Göttern hatte er nie gefunden. Diese mussten irgendwo weiter oben leben.

"Du bist doch ein Gott und musst wissen wo die anderen leben?", fragte der Yeti und reichte Rögn eine Zigarre und ein Glas Whisky.

„Danke. Weißt du, ich bin außer Dienst. Bei mir zu Hause sieht es eigentlich ähnlich aus wie bei dir.“

„Aber wenn du ein Gott bist, musst du dich doch auf der Welt auskennen. Du hast sie doch mit erschaffen?“

„Ich kann mich ehrlich gesagt nicht daran erinnern irgendetwas erschaffen zu haben. Meine erste Erinnerung ist, dass ich im heißen Wasser lag und ein zerdellter Mensch zu mir kam, der mich nach dem Weg nach Walhall fragte.“

„Was ist denn Walhall?“

„Das ist so eine Art Dauerparty mit den Göttern.“

„Warst du selbst mal dort?“

„Ehrlich gesagt nein. Ich wüsste gar nicht genau wie man dahin kommt. Auf dem Weg haben dann andere begleitet. Ich musste ja an der Quelle bleiben, falls neue Gäste kamen.“

Der Yeti leerte sein Glas und schenkte beiden nach.

„Und was bedeutet, dass du außer Dienst bist? Ist die Party in Walhall vorbei?“

„Sie scheint zumindest nicht mehr sehr angesagt zu sein...“

Rögn erzählte dem Yeti seine Geschichte und von der Selbsthilfegruppe der Fallen Gods Anonymous.

„Ihr macht euch von den Menschen abhängig?“

„Wieso abhängig? Ohne sie sind wir doch wertlos?“

Die beiden saßen eine Weile still da und rauchten die Zigarrenkiste leer.

Als der Yeti den letzten Stummel im Schnee ausdrückte sagte er:

„Weißt du, vielleicht haben die Menschen uns doch Einiges voraus. Ich finde sie zwar oft lästig, wenn sie hier vorbeikommen, weil viele von den einfach überall ihren Müll und Gedanken herum liegen lassen und ich darf dann hinterher aufräumen, andererseits schaffen sie es alle von diesem Plateau hier weg zu kommen. Ich meine, die kommen und können einfach wieder gehen. Ich finde sie auf meinen Wanderungen niemals wieder. Keine Ahnung, ob sie deine komische Party finden oder die Götter da oben oder sonst was, aber auf jeden Fall scheinen sie einen Ausweg zu kennen.“

Also wenn ich du wäre würde ich es als Mensch probieren. Es erscheint mir zwar eine zeitlich etwas kurze, aber dafür flexible Position zu sein.

„Als Mensch? Bist du wahnsinnig? Bei dem Irrsinn den die täglich veranstalten?“

„Sie scheinen aber den Riesenvorteil zu haben, dass sie sich ihre Götter oder Ihre Party aussuchen können. Also wenn ich du wäre, ich würde es sofort ausprobieren. Du siehst doch schon aus wie ein Mensch. Ich brauche gar nicht daran zu denken. Erstens komme ich nicht von diesem Plateau hier weg und zweitens, schau mich an, ich käme sicherlich nicht gut an

und stünde schon ausgestopft in einem Schaukasten.“

„Aber als Mensch wäre ich schon seit Ewigkeiten tot! Ich wüsste nicht welchen Fortschritt mir das bringen sollte.“

„Da hast du recht, aber ich nehme hier jetzt schon seit 5000 Jahren ein heißes Bad und finde den Weg nach oben nicht. Dein Bad wird schon kühler und deine Party scheint vorbei zu sein, und dann - bitte nimm mir das nicht krumm - versuchst du ein Comeback mit der Aufmerksamkeit der Menschen, die so langlebig ist wie der Sprung eines Schneehasen!“

„Die Menschen hatten lange Furcht vor mir! Ich glaube kaum, dass der Sprung eines Schneehasen 1500 Jahre dauert! Ich bin ein Kriegsgott, der die Menschen auf die andere Seite führt.“

„Du warst ein Kriegsgott. Wenn du nur dadurch etwas bist, dass du für andere etwas bist, dann bist du gar nichts.“

„Was soll dieser verschwurbelte östliche Unsinn jetzt?“

„Du willst in totaler Abhängigkeit leben, weil du Angst hast.“

„Ich habe von niemanden Angst, schon gar nicht vor den Menschen!“

„Du würdest Dich Ihnen also auch ohne Rüstung zeigen?“

„Wer sollte mir etwas anhaben können?“

„Prost darauf Bruder!“, sagte der Yeti und stieß mit Rögn an. „Bereit für ein kleines Spiel?“

„Klar. Was für eins?“

„Achthundert Millionen Zuschauer auf einen Schlag. Volle Aufmerksamkeit, also das was du suchst und von dem du meinst, dass es dich weiterbringt.“

„Nur zu, ich bin bereit.“

Der Yeti stützte sich am vereisten Ufer mit den Händen ab und schnellste nach oben aus dem Wasser. Erst jetzt wurde Rögn klar wie riesig der Yeti eigentlich war, der sich mehrere Stockwerke vor ihm aufbaute. Er ging mit einem einzigen Schritt hinter Rögn, griff ihm unter die Arme, zog ihn aus dem Wasser, hob ihn in die Luft und setzte ihn hinter sich mit dem Rücken zur Quelle auf dem Boden ab. Er legte seine linke Pranke auf Rögns linke Schulter, mit seiner rechten zeigte er an Rögns Ohr vorbei in die Ferne.

„In diese Richtung, so schnell wie möglich. Umso länger sie dich nicht kriegen, desto mehr Sendezeit.“

Bevor Rögn verstand was vor sich ging bekam er einen kräftigen Tritt auf seinem nackten

Hintern und sah sich über den Rasen des gefüllten Stadion des Super Bowl Finales flitzen.

Die Menge johlte. Tausende zucken ihre Handykameras, die Kameradrohnen schwebten über ihn zusammen und er wurde rund um den Globus live übertragen. Der Tritt hatte ihn kurzzeitig so abgelenkt, dass er keine Entscheidung mehr treffen konnte, ob er überhaupt von den Menschen gesehen werden wollte oder nicht. Der Tumult um ihn herum war klar. Hunderte Millionen Zuschauer sahen einen rotbärtigen nackten Mann verfolgt von Security und den genervten Blicken dutzende Fußballspieler. Er riss die Arme hoch, machte das Victory Zeichen und gab damit den Jubel zurück. Die Buhrufe störten ihn nicht. Seine Nacktheit störte ihn nicht. Nichts störte ihn. Nichts hielt ihn auf, bis ihn ein Quarterback umrannte, um seinen Auftritt zu beenden.

14.

Wie real der Besuch von Mount Meru war ist unter den Göttern der Selbsthilfegruppe bis heute umstritten. Einige berichteten, dass sich der Berg einfach wieder zurückgebildet hätte und sie wieder im leeren Stadion gesessen seien. Andere wiederum seien mit einem Skilift hinuntergefahren, andere seien auf Regenbögen hinunter gerutscht, wachten zu Hause wieder auf oder wurden wie Rögns unsanft raus getreten.

Bastet behauptet bis heute, sie habe von alledem nichts mitbekommen. Auf dem Spielfeld des Stadions habe sie einen schmackhaft aussehenden Schmetterling verspeist, der ihr so schlecht bekam, dass sie erst wieder zu sich gekommen sei, als alles vorbei war.

Rögns Flitzer-Auftritt hingegen war real und war für eine Woche lang der Hit auf sozialen Medien mit millionenfachen Likes, Klicks und Tweets. Niemals hatte er in einem Moment eine solche Aufmerksamkeit bekommen. Während der 33 Sekunden seines Auftritts hatte er das Gefühl das ganze Vergessen der Vergangenheit mit einem Mal abschütteln zu können. Er hatte als Gott ein gutes Gefühl dafür, wer ihm seine Aufmerksamkeit schenkte und während diesem nackten Lauf seines Lebens spürte er genau diejenigen 100 Millionen, die ganz ungeteilt bei ihm waren. Er war im Mittelpunkt, er rührte, er begeisterte, er stieß ab, er unterhielt, er löste etwas aus. Der Lauf über das Fußballfeld versetzte ihn in eine Verzückerung

und Trance zugleich, die ihm das Gefühl gab der Wiederherstellung seiner alten Göttlichkeit entgegen zu rennen. Dies war jedoch 33 Sekunden zu kurz gedacht. Noch während seines Falles hatte er das Bild, dass die Zuschauer sofort von ihren Sitzen aufspringen und mit den Daumen nach unten den Tod des Quarterbacks fordern würden. Dies geschah jedoch nicht und stattdessen applaudierten die Leute. Er wurde grob und mit Beschimpfungen von den Security Leuten vom Platz geführt, wobei ihm einer seine Baseballkappe vor die Genitalien hielt, um sie zu verdecken. Niemand erhob sich dagegen, dass der Kriegsgott Rögn wie ein Verbrecher behandelt wurde. Es erhob sich deshalb niemand gegen seine Misshandlung, weil niemand einen Kriegsgott sah. Er war für die Zuschauer einfach nur ein nackter spinnender und vielleicht auch mutiger Mensch. Das er einer anderen Welt entsprang spürte nur Rögn alleine durch den Nachhall des Tritts des Yetis auf seinem Hinterteil.

Kurze Gewahrsamnahme, Formalien, Polizei, Papierkram, Aufnahme der Personalien und Androhung eines Bußgelds und schon war es mit der Aufmerksamkeit vorbei. Man setzte ihn vor den Eingang des Stadions auf den großen Parkplatz wo er in einem T-Shirt, Shorts und Badelatschen der Gastgebermannschaft auf den nächsten Bus warten musste. Die Fanartikel hatte man ihm angezogen, da er selbst keine eigene Kleidung dabei hatte. Dies würde man ihm mit dem Bußgeld ebenfalls in Rechnung stellen.

Einige Passanten liefen an ihm vorbei und gaben ihm Daumen-hoch-Zeichen, da sie seinen Auftritt cool fanden. Zwei Frauen in einem Cabrio boten ihm an, ihn in die Stadt mitzunehmen.

Als Gott fühlte er sich tief gefallen. Als er jedoch später die Nachrichten verfolgte sah er, dass er als Mensch für einen kurzen Augenblick weltberühmt war. Er schaute sich seinen Auftritt im Netz unzählige Male an und versuchte seine unterschiedlichen Gefühle, die er dabei hatte zu verstehen und zu ordnen.

15.

Prof. Shaktyran holte Rögn mit einer Elektrolimousine ab. Er fuhr nicht selbst, sondern ließ sich von einem Chauffeur fahren. Rögn setzte sich zu ihm auf den Rücksitz.

„Was ist mit Dir passiert?“

„Ich...“, Rögn schaute nach vorne zum Chauffeur, von dem er nur seine Mütze und Handschuhe am Lenkrad sah.

„Keine Sorge, der ist einer von uns. Also was war los?“

Rögn erzählte ihm vom Treffen der FGA vom vorherigen Abend und vom Besuch des Mount Meru.

„Ich glaube das sind nur ein Haufen Hippies, die gute Animationen machen können, aber an sich üble Zeitgenossen sind. Die wollen oben auf sein. Wir hätte die niemals einladen dürfen. Die haben noch große Anteile auf dem Markt mit ihrer östlichen „Alles ist ein Kreis“ - Philosophie. Ich habe aber noch nicht verstanden, weshalb dich der Yeti über das Spielfeld gejagt hat?“

„Wir sprachen über alles Mögliche und nach einigen Gläsern Whiskey meinte er, dass man als Mensch vielleicht besser dran sei, weil man dann mehrere Möglichkeiten hätte. Und dann behauptete er, ich würde mich nur aus Angst in Abhängigkeit begeben und dass die Anbetung, die ich suche, ohnehin nur etwas ganz Schnellebiges sei. Ich habe ihm gesagt, dass ich keine Angst habe und schon rannte ich über das Spielfeld.“

„Er hat dich abgefüllt. Das sind billige Geheimdienstmethoden. Er wollte nur Informationen über uns alle abgreifen.“

„Er behauptete, er könne sich selbst vorstellen es als Mensch zu versuchen.“

„Rögn du bist naiv. Er hat nur so getan, als sei er dein Freund. Weißt Du warum er dich durch die Menschenmenge gejagt hat? Um dir alle Göttlichkeit zu nehmen! Alle haben dich angeglotzt: aber nicht als Kriegsgott, sondern als nackte Witzfigur! Das ist ein totales Downgrading. Er hat versucht, dich aus der Götterwelt raus zu stoßen. Einer weniger, ein Maul weniger zu stopfen, verstehst du? Die Asiaten sind nicht dumm. Die wissen genau wie man das macht. Kampf um Ressourcen. Die Menschheit wächst zwar, aber damit auch unzählige Glaubenssätze, die ausgesprochen werden wollen. Da hat das Yeti-Biest saubere

Arbeit geleistet. Genau jetzt, wo du Chancen auf ein Comeback hast, weil Millionen Kids dich über das World's Rattle Spiel im Kopf haben.“

Rögns Finger verrieten, dass er nervös wurde.

„Warum hast Du mir das eigentlich nicht gesagt?“

„Was nicht gesagt?“

„Das wir schon eintausend Spieler mit Helm haben. Das sollte mich doch nach vorne bringen?“

Shaktyran schwieg, holte sein Handy heraus und tippte eine Nachricht. Kurz darauf glitt das Ausfahrtsschild zum Flughafen an ihnen vorbei.

„Wollten wir nicht...?“

„Später. Ich habe vorher noch einen wichtigen Termin. Mach es dir bequem, wir fahren nach Arizona.“

Die folgenden zwölf Stunden Fahrt verliefen eher angespannt. Rögns war verwirrt. Er schämte sich, dass er sich hatte reinlegen lassen. Andererseits hatte der Yeti absolut nicht hinterhältig auf ihn gewirkt. Und wenn es doch eine Falle war? Er fühlte sich nicht anders als vorher. Vielleicht fühlten Menschen auch gar nicht anders als Götter, zumindest nicht die, die ohnehin humanoid aussahen. Eine Angst lauerte ihm dennoch auf. Vielleicht hatte der Auftritt tatsächlich etwas zerstört. Am liebsten hätte er sich genau im Spiegel betrachtet, ob es schon irgendeine Veränderung gegeben hat, aber es gab hinten im Auto keinen Spiegel und er hätte ohnehin nicht gewollt, dass der Professor ihn beobachtet. Also blieb ihm nur sich heimlich über seine Handykamera zu betrachten.

Es drängte ihn danach sich wieder und wieder die Aufnahmen seines Auftritts im Netz anzuschauen und die Kommentare dazu zu lesen. Auch das konnte er während der Fahrt nur zu wenigen Gelegenheiten und nur dann, wenn sie eine Rast einlegten und sich ihre Wege kurz trennten. Einmal konnte er den Hashtag #sexystreaker sehen, wo eine kleine Fangemeinde zu entstehen schien. Es machte ihn schmunzeln.

Der Professor war die meiste Zeit mit seinem Rechner auf dem Schoß beschäftigt, über den unablässig Zahlenreihen flimmerten. An sich wirkte er auch nicht göttlich, dachte sich Rögns. Er trieb sich seit über achtzig Jahren in Forschungslabors herum und bekleidete dort Posten

und Titel. Er kannte niemanden aus der Selbsthilfegruppe, oder von seinen alten Kollegen, die derart einem weltlichen Broterwerb nachgingen, es sei denn es hatte etwas mit einem Comeback-Versuch zu tun. Er hingegen schien ein tatsächliches Interesse an seiner eigenen Arbeit zu haben. Obwohl er über Jahre ständig zu den Treffen der Selbsthilfegruppe kam, hatte er nie etwas von sich preisgegeben. Niemals war er zum Sharing nach vorne getreten. Seit einiger Zeit blieb er ganz fern.

Nachdem sie das Schild des Bundesstaates Arizona in der Abendsonne bereits mehrere Stunden hinter sich gelassen hatten informierte der Professor Rögn, dass er wichtige Investoren des Computerspieles treffen werde, die auf den neusten Stand gesetzt werden wollten. Wie er sicherlich verstehen würde könne er ihn leider nicht mit hinein nehmen nach seinem gestrigen Auftritt. Die Geschäftspartner seien eher konservativ und da es sich um das wichtigste Sportereignis des Landes gehandelt habe sei es eher unwahrscheinlich, dass man Rögn nicht als den Flitzer wiedererkennen würde.

Sie fuhren an einigen Siedlungen der Navajo Indianer vorbei und Rögn meinte vorne auf dem Navi etwas wie Painted Desert gelesen zu haben, als sie auf einen Privatweg abbogen, der nach zwei Meilen im völligen Nichts von einer beleuchteten Schranke mit schwarz gekleideten Security-Leuten unterbrochen wurde, die aus dem daneben liegenden Gebäude kamen. Zwei Männer kamen zum Wagen, schauten kurz auf die Insassen, gaben ein ok-Zeichen und ließen die Schranke hoch.

Ein Geschäftstreffen um diese späte Uhrzeit erschien Rögn etwas sonderlich.

„Wir fahren kurz vom Weg ab,“ erklärte Shaktyran Rögn. „Unser Partner hat viel Geld und als Privatvergnügen leistet er sich eine Sammlung alter Karussells. Es gibt dort eine kleines Besucherzentrum, dort bringen wir dich hin. Dort findest du etwas zu Essen und zu Trinken.“

Man würde ihn nach dem Meeting dort abholen und nach Phoenix zum Flughafen bringen.

Rögn tastete nach einem Lichtschalter hinter der Eingangstür. Er fand ihn und Neonröhren an der Decke begannen sich warm zu plinkern. Draußen hörte er den Wagen sich entfernen. Ein schlichter Raum, ein Tresen, dahinter eine Spüle, ein paar kleine runde Tische und Stühle und ein großer Kühlschrank, daneben eine kleine Tür. Der Kühlschrank war zu zwei Dritteln mit Softgetränken gefüllt. Zu Essen gab es Toast, aber keinen Toaster, Käsescheiben und eine

Menge Avocados. Er schmierte sich mit dem Vorhandenen einige Sandwichs, nahm sich ein Glas Wasser, setzte sich an einen der Tische und nahm sein Handy, um die neusten Videos und Kommentare anzusehen.

Es schien ihm, als ob die Posts im Vergleich zum Vortag bereits nachließen. Auf #sexystreaker feierte man ihn noch, auf einem schwulen Blog postete und diskutierte man seinen Auftritt und in einer Kommentarzeile eines Nachrichtensenders forderte man eine Haftstrafe gegen ihn, da er sich nackt Hunderttausenden von Kindern gezeigt habe.

Dazwischen fielen ihm die Worte Shaktyrans über den Yeti ein. Er klappte sein Handy zu und betrachtete seine Hand, ob sie sich bereits verändert habe. Nichts war passiert.

Er saß, wartete, drei Stunden vergingen ohne Ereignis. Er ging zur Tür neben dem Kühlschrank. Dort hing ein kleines Hängeschloss. Er wollte wissen, was hinter der Tür war. Er langweilte sich und aus einer kindlichen Angst heraus wollte er sich nicht weiter die Berichte über ihn anschauen. Vielleicht raubte es ihm ja doch seine Kraft und machte ihn gemein.

Einen Schlüssel für das Vorhängeschloss fand er nicht und er überlegte schon, mit was man es aufbrechen könnte, als er merkte, dass das Schloss nicht verschlossen war und sich einfach öffnen ließ.

Dahinter war eine Kammer mit drei Paletten mexikanischer Bierdosen, ein paar Gartengeräten, Werkzeug und einem Armaturenbrett an der Wand. Dort gab es neben vier Zeilen beschriebenen Klebeband mehrere Schalter, Regler und Hebel. Auf den Bändern stand: „Ragnarök“, „endangered species“, „Lollypop“ und „Western“. Rögn nahm sich eine Dose Bier von der Palette und leerte sie in einer handvoll Zügen. Er wunderte sich über die Knöpfe und machte eine weitere Dose auf. Wo Shaktyran blieb? Er dachte wieder daran, ob der Yeti ihm eine Falle gestellt hatte. Weitere Laschen von Bierdosen wurden aufgedrückt. Er schrieb dem Professor eine Nachricht, wo er blieb. Keine Antwort. Er schaute wieder nach seinem Fanclub #sexystreaker. Er wollte einigen Leuten dort antworten, mit ihnen in Kontakt treten. Das Bier tat ihm gut. Der Yeti war ein netter Kerl gewesen. Der Professor war sicher nur neidisch, weil er Mount Meru verpasst hatte. Und was sollte diese Geheimhaltung mit den Spielern? Und wenn die bei Rögn's World Rattle schon mit den Helmen spielten, warum spürte er dann nichts davon?

Er zog sein T-Shirt aus, machte ein Selfie von seinem nackten Gesicht und Oberkörper, legte einen neuen Account mit diesem Bild an und postete in die Gruppe #sexystreaker, Hi, hier bin

ich! Andere User sprangen darauf an und sofort gab es kleine Dopaminknaller im Belohnungszentrum seines Gehirns. Dann war sein Akku alle und sein Ladegerät war in seiner Tasche im Wagen geblieben. Er stieß er einen lauten Fluch aus, was sein Mobilgerät gerade noch vor dem Zerschmettertwerden rettete.

Die erste Palette mit den Bierdosen lichtete sich.

Er fühlte sich einsam.

Er trat vor die Tür. Der Himmel war verhangen, es ging auf Neumond und soweit er sehen konnte war kein anderes Gebäude oder Shaktyran in Sicht.

Als er sich das nächste Bier aus der Kammer holte blieb er vor dem Armaturenbrett stehen und versuchte das „Ragnarök“ mit seinen Augen scharf zu stellen. Er überlegt bis ihm die Worte für einen kurzen Monolog wieder einfielen: „Schwarz wird die Sonne, die Erde sinkt ins Meer, vom Himmel schwinden die heiteren Sterne. Glutwirbel umwühlen den allnährenden Weltenbaum...“ Schön wär´s, dachte er sich und drückt den Knopf. Nichts passierte. Er nickte zu sich selbst. „Ich wusste es. Alles Lüge. Walhallaquatsch.“ Er nimmt einen tiefen Zug. Dann meint er eine Melodie zu hören. Keine Walkürenhörner sondern eine sanfte verspielte rhythmische Melodie wie von einer kleinen Jahrmarktorgel. Er geht nicht mehr ganz gerade zu seinem Handy, um zu schauen, ob dort die Quelle ist, aber es ist nach wie vor aus. Er blickt aus dem Fenster. In etwa fünfzig Metern Entfernung leuchtet und dreht sich ein Karussell und spielt aus kleinen Orgelpfeifen Wagners Feuerzauber. Rögn tritt hinaus. Die Mitte des Karussells stellt den Stamm einer Esche dar deren Äste sich rund und dicht ausbreiten und das Dach bilden. Daran hängen die verschiedenen Wägen und werden von Ebern, Wölfen und Bären gezogen, auf einigen sitzen Figuren, einige drängen sich unter die Wägen, bei anderen wachsen sie aus den Lehnen der Sitze heraus. Baldr, Fryr, Odin, Thor, Loki, Ymir, der Fenriswolf und allerhand erfundene Wesen drehen sich friedlich jagend im Kreis. Alles ist aus Holz geschnitzt, bunt angemalt und wird von hunderten von Glühbirnen erhellt, die nur beim Fenriswolf als Augenpaar rot leuchten. Das Ragnarök-Karussell verströmt sein Licht auf die Umgebung und Rögn erkennt die Silhouetten drei weiterer Karussells.

Er nähert sich staunend dem gemütlich kreisenden Weltuntergang. Von links sieht er Papageientaucher um die Ecke biegen. Ein freudiger Schauer breitet sich von seinem Herzen aus – die Vögel ziehen in Paaren einen an den Seiten offenen Wagen, der von einer stehenden Figur am hinteren Ende gelenkt wird. Ein aufrecht stehender Mann mit Schild, Helm, Speer

und Brustpanzer aus Silber, den Bart rot und den Blick fest nach vorne gerichtet. Røgn sieht zum ersten Mal eine Darstellung von sich aus einer Zeit vor seinem Leben als Comicfigur. Er fühlt Rührung und Stolz, wie sich die kleine Parade durch sein Blickfeld dreht.

Er streckt die Handrücken vor seine Augen aus und betrachtete die Bewegung seiner zehn Finger. Er denkt darüber nach, was diese Finger die letzten 1500 Jahre geleistet hatten. In Vorstellung und Legenden hatten sie Welten bezwungen. Tatsächlich hatten Sie bisher wenig Berührung mit der Welt gehabt. Er wackelt solange mit seinen Fingern bis sie ihm wie ein fremdes Körperteil vorkommen. Wozu brauchte er überhaupt Finger. Vermutlich nur, damit er wie ein Mensch aussieht und Götter, die wie Menschen aussehen von den Menschen besser vorgestellt werden können. Um in den Lauf der Welt einzugreifen hatte er sich allerdings seine Finger nie krumm gemacht. Der Welt war dies völlig egal und sie drehte sich seit Jahrmillionen durch Tag und Nacht und nicht um ihn. Die Gedanken und das Bier machen ihn schwindelig und er sinkt auf seine Knie, wobei er sich mit den Händen abstützt. Er denkt kurz ihm könnte übel werden, was sich jedoch als Fehlalarm erweist. Er richtet seinen Oberkörper nach oben und sieht die Abdrücke seine Hände auf den Boden. Er steht auf und tritt einen Schritt zurück, um die Abdrücke seiner Knie und Füße auf dem Boden zu betrachten. Ihn überkommt die Lust sich weiter bemerkbar zu machen und er fängt an mit seiner Zunge zunächst Schnalzgeräusche und dann mit seinem ganzen Körper Töne aus seiner Kehle sprudeln zu lassen. Die Orgelmusik auf dem Karussell begleitete ihn dazu. Er singt in die Weltensche und sieht ihr beim Drehen zu. Bilder seines Auftritts im Stadium kommen ihm wieder in den Sinn. Er steht im Licht des Karussells, steigt auf die Plattform und beginnt auf den Pferden, Ebern und Drache zu reiten, setzt sich in den Wagen unter sein eigenes Bild, fasst Thor an die Nase, zieht am Schwanz des Fenriswolfes und hat seine Freude dabei. Dabei singt er alle Lieder, die er die letzten Jahrhunderte aufgeschnappt hat. Der Gedanke, ob ihn jemand in diesem Zustand sehen kann fällt von ihm und kümmert ihn nicht. Er fährt mit einem Kinderkarussell nach Walhall, also in das Ende der Götter. Ihm kann somit alles egal sein. Er muss vom vielen Bier pinkeln, stellt sich dazu an den Rand der Plattform und hat einen Heidenspaß als sein Strahl sich nach einer Drehung in einem Kreis auf der Erde schließt. Dann verabschiedet er sich von seiner Figur als Røgn, steigt hinab, bleibt noch einmal stehen, um allen Göttern zum Abschluss zu salutieren und geht dann zurück in die Kammer um „endangered species“, „Lollypopp“ und „Western“ in Bewegung zu setzen. Bald

drehten sich Geparden, Torten mit Gesichtern und Postkutschen durch die Wüste begleitet von Tiergeräuschen, Vogelgezwitscher, Bebop und Banjomusik.

Die hölzernen Götter sind festgelegt in ihrer Bahn, in ihrer Bestimmung, ihrer Geschichte. Sobald ihre Erzählung steht, muss sie erfüllt werden und wenn nicht werden sie einfach fallen gelassen. Die Menschen sind ihre wahren Autoren, weil sie es in der Hand haben, ob sie ihre Geschichten erzählen und ernst nehmen wollen. Danach taugen sie mit etwas Glück gerade noch als Kinderspielzeug.

Rögn's Hände sind nicht aus geschlagenem und bemaltem Holz. Seine Füße sind es nicht. Sein Mund ist es nicht. Er kann selbst Geschichten erzählen, sich an jeden Ort der Welt bewegen und denken, was er möchte aufnehmen und wieder ausscheiden. Er fühlt die warme Luft auf seiner Haut und beginnt zu lachen. Das Universum balanciert auf seiner Fingerkuppe, schmiegt sich an seine Netzhaut und steigt in seiner Nase.

Ich kann, denkt er sich, die Erde anfassen, etwas anpflanzen, auf ihr gehen. Ich könnte, und er beginnt sich vorzustellen was sich ihm alles bietet. Was die Welt ihm alles bietet. Sie sitzt um ihn herum, schwirrt durch die Luft, liegt unter ihm, versteckt sich hinter dem nächsten Busch, sitzt im Karussell, es faltet sich vor ihm auseinander und ergießt sich in einen goldenen Ozean von Möglichkeiten. Kontakt aufzunehmen mit Allem. Nicht mehr zu warten darauf, dass Kriegerseelen untergegangener Gesellschaften beim ihm vorsprechen, sich jemand herablässt ihm eine Opfergabe ins Moor zu schmeißen und daraus Leben zu saugen, dass Andere etwas für einen machen, dass Andere ihm ein Leben einrichten. Ihm überkommt ein Funke Mitleid für andere Götter, die noch immer in einem Kult gefangen sind, von den Menschen bestimmt werden, jederzeit Gefahr laufen aus dem Fokus gestoßen zu werden. Wie frei er ist! Wie viele Möglichkeiten sich ihm bieten! Er braucht nicht mehr auf den Professor warten, er braucht nicht mehr Menschen, die weltweit hohläugig die Nacht vor dem Bildschirm verbringen und sich über ihre Avatare mit ihm verbünden. Er muss keinen Stromausfall und den Ausfall des Internets mehr fürchten.

Er würde nur dann vergehen, wenn er glaubt, dass er mangels Aufmerksamkeit vergehen würde, wie er es bei vielen anderen in der Selbsthilfegruppe schon gesehen hatte. Man stirbt nur, wenn man es glaubt! Schluss mit dem Glauben!

Sein Erwachen musste gefeiert werden. Er holte sich eine Palette mit Bierdosen und setzte sich auf einen Elefanten. Er prostete sich zu, betrachtete die Drehung der anderen Karussells, betrachtete die Drehung der Sterne die sichtbar wurden und wie sich alles sinnvoll zurecht ruckelte. Er begann Pläne zu schmieden, was er ab jetzt machen würde. Er könnte zum Film gehen, da er im Moment durch seinen Auftritt beim Superbowl noch Bekanntheit hatte. Die Computerspiele interessierten ihn nicht mehr. Die Hirne der anderen Menschen interessierten ihn nicht mehr. Er hatte vermutlich ein eigenes und ihm schien, dass er es zum ersten Mal in seinem Leben spürte und benutzte.

Die Kanäle im Kopf waren die Kanäle in die Welt und diese wurde endlich frei gelegt und tausende von Blockaden krochen aus seinem Kopf in die Wüste, um nie wieder zurück zu kehren.

Er saß in einem dunklen Raum und hatte ein Streichholz angezündet.

Dann begann es Tag zu werden.

„¡Señor! ¡Despiértese!“,

rüttelte es an seiner Schulter. Rögn lag schlafend in einem Riesendonut des Lollypop-Karussells, die Palette mit leeren Dosen bedeckte seine Körpermitte. Zwei Männer standen vor ihm, einer hatte Rögn's Kleidung aufgesammelt und über seinen Arm gelegt. Das Karussell war abgestellt.

„Señor, que se vaya o llamamos a la policia.“

Die beiden Männer meinten ihre Drohung nur halb ernst, da wenn sie ihren Nachtwächterjob richtig gemacht hätten, hätte dieser fremde Mann hier überhaupt nicht liegen dürfen.

Rögn blinzelte sie an. Er richtete sich auf, die Palette rutschte an ihm herab, einer der Männer hielt ihm seine Hose hin. Er nahm sie und kramte aus einer der Taschen einen Schein hervor.

„Hier“, und reichte ihnen eine Banknote einer fremden Wahrung ber 10.000, die ein Portrait, Berge, Regenpfeifer und eine Muschel zeigte. Die Manner schauten grimmig.

„Que cono es esto?“

„Aber da steht sogar ein Gedicht drauf,“ sagte Rgn.

„Dollares!“ antwortete einer der Manner und drckte ihm den Geldschein zurck in die Hand. Sein Geld war im Auto geblieben. Rgn bot ihnen dafr sein Handy an. Sie gaben sich damit zufrieden und zeigten ihm einen Weg, auf dem er unbemerkt das Gelande verlassen konnte und lieen ihn ziehen.

Als er in der aufgehenden Sonne die Strae entlang ging hielt ein Wagen neben ihm. Ob er Rgn sei? Ja. Hier, der Professor habe ihm seine Tasche dagelassen, er habe leider nicht warten knnen, da ein dringender Termin hereingekommen sei. Rgn wusste, dass dies gelogen war. Vor den Wachleuten hatte er den Professor aus den Augenwinkeln heraus gesehen, wie er vor ihm stand, aber hatte sich schlafend gestellt. Ohne einen Versuch ihn zu wecken war dieser weggefahren. Gut so. Rgn wollte nicht mehr Teil seines Spiels sein.

Er ging eine ganze Zeit die Strae entlang in die Richtung, die man ihm gezeigt hatte. Einziger Verkehr war ein Schulbus, der ihm entgegenfuhr, der eine Klasse zur Karussell-Ausstellung brachte.

Er kam zu einem versilberten Diner mit dem Namen „Journey’s End“, der auf den ersten Blick keinen Sinn machte, da auen herum nichts danach aussah, dass hier eine Reise enden knnte.

Er war der einzige Gast. Er starrte auf die Oberflache seines Kaffees und pustete kleine Ringe darauf. Er vermied es den Blick zu erheben, da er Angst vor einer Langeweile hatte, die ihm auerhalb des Tassenrandes lauern knnte.

Die Trglckchen klingelten, er hrte eine weitere Person, die am Tresen Platz nahm und ebenfalls einen Kaffee bestellte. Rgn blickte auf. Er sah einen alteren Mann mit langen Haaren, konservativem Rock, Strumpfhosen und Schuhen mit mittelhohen Absatzen. Er unterhielt sich mit der Frau hinterm Tresen und es machte den Eindruck, dass sie sich vertraut waren. Rgn hatte Kopfschmerzen und rieb sich die Schlafen und Augenbrauen. Er sprte wie

der Restalkohol begann sich in Unwohlsein abzubauen. Der Anblick war für Rögn so skurril, dass er ein Lachen unterdrücken musste.

So als ob der Mann am Tresen etwas gehört hätte drehte er sich zu Rögn um. Sein Gesicht blieb ohne Ausdruck, seine Augen signalisierten, dass sie über den Dingen standen und seine Mundwinkel verzogen sich einen Hauch nach oben, die ein Hallo ohne weitere Einladung ausdrückten.

Rögn schaute wieder in seine Tasse.

Die Frau vom Tresen machte eine Jukebox an und es erklang ein Bebop, von dem er meinte, ihn auch schon beim Karussell gehört zu haben. Er schaute wieder zum Mann am Tresen, der anfang in seiner Handtasche zu kramen, als ob er aufbrechen wollte. Auf dem Parkplatz stand ein Pick-up.

Rögn hatte kein Telefon, kein Auto und nach einem Nahverkehrsnetz sah es draußen nicht aus. Rögn wusste zwar noch nicht was er machen wollte, aber so viel, dass er hier nicht weiter bleiben wollte. Ein Kriegsgott würde niemals mit einem Mannweib, dachte sich Rögn, doch das war gestern, er stand also auf und trat an den Tresen.

„Hi, ich bin Rögn.“

„Felicity, angenehm.“ sagte sie ohne besondere Betonung und ohne von ihrer Handtasche aufzublicken.

„Falls Sie ihren Autoschlüssel suchen, der liegt unter ihrem Barhocker.“ sagte Rögn, bückte sich und gab ihn ihr.

Sie nahm ihn wortlos mit einem homöopathischen Nicken.

„Darf ich sie noch zu einem Kaffee einladen?“

„Rogan, was möchten sie eigentlich?“

„Nun, ich bräuchte eine Mitfahrgelegenheit.“

„Tatsächlich. Versoffen wie sie aussehen und nachdem sie sich anscheinend köstlich über mich amüsiert haben. Haben sie eine Bescheinigung dabei, woraus hervor geht, dass sie kein entlaufender Psychopath sind?“

„Ich will Ihnen nichts tun.“

„Und ich will sie nicht mitnehmen. Ich kenne sie nicht.“

„Ich kam neulich im Fernsehen.“

„Mit ihrem Steckbild?“

„Nein, beim Superbowl. Ich könnte es ihnen zeigen, habe nur leider mein Handy verloren.“

Felicity seufzte kurz und reichte ihm ihr Handy.

„Dann bin ich ja mal gespannt.“

Rögn zeigte ihr die Flitzerszene beim Finale.

„Sie Perversling!“, lachte Felicity schallend. „Ich fahre Richtung Phoenix.“

Im Wagen fragte Rögn: „Warum trägst du Frauen-Klamotten?“

„Warum rennst du nackt über ein Spielfeld?“

Rögn hatte das Gefühl, dass sie sich noch nicht gut genug kannten um ihr von dem Yeti zu erzählen. „Ich habe zuerst gefragt.“

Felicity erzählte ihm ihre Geschichte. Obwohl Rögn schon seit mehreren Jahrhunderten in der Welt unterwegs war war es für ihn ziemliches Neuland. Felicity war ein Mann, der gerne Frauenklamotten trug, aber nicht schwul sei wie er sagte. Es mache ihm einfach Spaß Frauenkleider anzuziehen und damit auszugehen. Da er selbst als Farmer in einem Dorf lebte, gab es in seiner Nähe wenig Möglichkeiten dies auszuleben, weshalb er oft weite Wege fuhr, um Clubs aufzusuchen, wo sie nicht schräg angesehen würde. Dies waren zwar meistens Clubs von Schwulen und Lesben, doch ginge es dort wenigstens einigermaßen liberal zu. Warum er diesen ganzen Stress auf sich nehme?

Felicity geahbt zurück: „Weißt du, es gab einen Punkt in meinem Leben wo ich aufgehört habe, nach Rechtfertigungen zu suchen. So, und jetzt du. Warum rennst du nackt über ein Spielfeld? Bist du Exhibitionist?“

„Nein, ich bin kein Exorzist. Ein Yeti hat mir einen Arschtritt gegeben und auf einmal rannte hier über das Feld.“

„Ein was?“

Rögn erzähle Felicity seine Geschichte.

„Mann, und ich dachte lange Zeit ich sei komisch.“

„Glaubst du mir nicht?“

„Und selbst wenn nicht, würde das irgendeinen Unterschied machen?“

„Okay Felicity, was würdest du an meiner Stelle jetzt tun?“

„Mit Felicity bei der nächsten Bar da vorne einen Schnaps trinken.“

Sie bog von der Straße ab und parkte vor einem kleinen Café neben einer Tankstelle mit einer einzigen Zapfsäule. Das Café hieß „Sugar Cane Stop“.

Der Besitzer hinter dem Tresen, ein hellhäutiger Mann mit einem Turban, freute sich über die Gäste. Alkohol gab es leider keinen, da er wie er erklärte neulich eine spirituelle Erweckung gehabt habe und seitdem nicht mehr an der Verteilung von Alkohol mitwirken wolle. Er könne Ihnen aber ein köstliches frisches Mango-Lassi anbieten. Rögn war darüber nicht traurig, da er von der Sauferei beim Ragnarök noch genug hatte. Die Lassis waren tatsächlich sehr gut.

„Was du jetzt tun sollst? Also ich könnte dir anbieten, dir was Ordentliches über zu werfen und mit mir auszugehen und die nächsten Tage hätte ich eigentlich auch noch Arbeit auf meiner Farm für dich, nur gehe ich mal davon aus, dass das für dich nicht der Durchbruch wäre. Du hast deine Religion gerade über Bord geworfen, jetzt könntest du gleich den Lassi-Mann hier fragen ob du bei seiner mitmachen kannst nur, also ich glaube das die Frage an sich dein Problem ist.“

„Wie meinst du das.“

„Die Frage was du tun sollst. Die Frage ist falsch und begleitet Dich seit du deinen Tümpel in Island verlassen hast. Die Frage ist nicht was du tun sollst, die Frage ist was du willst.“

Rögn schwieg.

„Hey Lassi-Mann! Unser Freund hier hat seinen Job als Gott verloren und sucht eine neue Stelle. Irgendeine Idee?“

Der Mann mit dem Turban kam mit einem Tablett Pakhoras an ihren Tisch.

„Gott sein ist ein mieser Job. Das ist doch nur was für verwirrte Geister oder wie Zucker für Kinder, die noch nicht wissen wo es lang geht. Wird dann wohl mal Zeit, dass sie was Ordentliches lernen.“

Rögn fragte sich, wer von Ihnen Dreien eigentlich am Verrücktesten war.

16.

Anstatt nach Island zurück zu fliegen brauchte Rögn einen Ortswechsel. Mount Meru schien ein lustiger Ort. Er hat zwar keine Koordinaten, aber dürfte am ehesten in Indien liegen. Dort flog er hin.

Er zog in einen verfallenen Palast, vom dem noch eine prächtige Säulenhalle mit dem Thron stand. Dort hielt er nachts, wenn das Gelände für Besucher geschlossen war, Hof für Schwärme von Flughunden ab und zu ein paar Bettler und alle die wissen wollten, wer hier neuerdings residierte. Das waren nicht viele, doch es war ihm gleich. Er war anfänglich beflügelt von den neuen Erkenntnissen über seine Freiheit, er genoss es, dass die Luft durchgehend warm war, er genoss seinen neuen Blick, die Figuren, die abgeblätterten Farben, fast alle zeigten durchgehend fremde Götter, doch sie waren ihm keine Bedrohung mehr. Schön geformte Figuren aus Stein, rote, gelbe, grüne, bunte Formen auf der Wand, Umrisse, die alles Mögliche im Kopf anstoßen sollten. Er war der Herr darüber, was angestoßen werden sollte und was nicht.

Wochen vergingen und er fühlte sich wie in einem Urlaub nach über tausend Jahren Mühe. Zunächst gab es noch einen hypochondrischen Teil in seinem Herzen und jede unliebsame Regung des Körpers läutete das zu erwartende Ende ein. Doch das Ende blieb aus und interessierte sich nicht für ihn. Er saß an seinem neuen Platz mit den übergroßen Arm- und Rückenlehnen und erschloss sich neue Länderreihen, die riesig und ebenso wie der Mount Meru auf keiner Karte zu finden waren. Sein überdimensionierter Sitz ließ ihn wie ein Kind wirken.

Der Elan des Anfangs begann zu rasten und er dachte, dass es möglicherweise an der Zeit wäre Kontakt mit der Bevölkerung seiner neuen Länderreihen aufzunehmen.

Er fragte sich was er tun sollte.

Als er sich keine Antwort geben konnte stand er von seinem Thron auf.

Er fragte die Flughunde. Sich mit den Füßen an einen Ast hängen, sich vom Mond wecken lassen, Früchte sammeln und sich an Gesellschaft erfreuen.

Er fragte die Kühe. Sich in der Mittagssonne nicht auf den Asphalt legen sagte die eine. Nicht zu viele Plastiktüten fressen sagte die andere.

Er fragte den Bettler an der Ecke. Ein paar Worte Fremdsprachen lernen und bei Touristen gleich um eine bestimmte Höhe Geld bitten. Er fragte ihn, was er generell im Leben wolle. Nicht verhungern sagte er.

Er fragte einen Soldaten. Meinem Land dienen. Was dieses Land sei. Das wo er geboren sei. Aber dies war doch vor einhundert Jahren ein anderes Land gewesen. Aber das könne heute niemand mehr verteidigen.

Er begann weiter durch die Welt zu reisen.

Er fragte einen Priester. Er sagte Gott dienen. Er fragte einen Imam. Er sagte Gott dienen. Er fragte einen Rabbi. Er sagte Gott dienen. Er fragte einen anderen Priester. Er sagte den Göttern gefallen.

Er verschwieg bei allen, dass er auch einst ein Gott war.

Er änderte seine Frage. Was sie machen würden, wenn sie ein Gott wären?

Er solle diese Frage nicht so laut stellen. Es könne ihm das Leben kosten.

Ewig leben.

Das Klima retten.

Die Menschen mit einer Flut strafen, wegen ihrer Dummheit.

Die verstorbene Frau wieder zum Leben erwecken.

Tag und Nacht völlen.

Tag und Nacht Sex haben.

Den Menschen gegen viel Geld die Zukunft voraussagen.

Mit einem Blitz den Präsidenten töten.

Sich alle Wünsche erfüllen.

Rögn begann zu verstehen, was für eine Fehleinschätzung die Menschen von den Kräften der Götter hatten.

Er kaufte sich Ratgeber über den Sinn des Lebens, die er auf den Bestsellerlisten fand. Interessant. Der Sinn des Lebens. Ob das Leben überhaupt einen Sinn haben müsse. Ob einfach Spaß der Sinn des Lebens sei. Dass die Liebe des Elternhauses ausschlaggebend für

späteres Lebensglück sei. Welche Eltern? In der Selbsthilfegruppe hatte kaum jemand Eltern soweit er sich erinnerte. Und diejenigen die welche hatten entstanden meist aus Fehlritten und wurden später von anderen eifersüchtigen Wesen gejagt. Die meisten waren einfach entstanden aus den Vorstellungen ihrer Anhänger. Und selbst wenn nicht, es erschien Rögn absurd nach zweitausend Jahren Eltern für das Glück von heute verantwortlich zu machen.

Die Neugier wurde für eine Zeit sein Sinn.

Nach mehreren Monaten Reisen sehnte er sich wieder nach einem festen Ort.

17.

In einem römischen Vorort betreibt der Vatikan seit über 500 Jahren eine anonyme Anlaufstelle für antike Götter, das „Büro für die Integration häretische Entitäten“, kurz auch Kontaktbüro genannt. Entstanden war die Einrichtung seinerzeit, als die katholische Kirche sich große Sorgen um die plötzliche ungeheure neu angefachte Popularität antiker Götter machte. Mit einmal waren Akademien aus dem Boden geschossen, die sich mit den antiken Göttern beschäftigten und die jeden Text, den sie in die Finger kriegen konnten mit dem Buchdruck hundertfach unter das Volk warfen. Künstler malten auf einmal Merkur, Herkules, Athene und die ganzen anderen Verbrecher mit hinein in christliche Ikonographie und verschmutzten die modernen Seelen des Glaubens mit altem heidnischem Gedankengut. Versuche sämtliche antiken Schriften in Klöstern noch schnell zu verbrennen waren leider fehlgeschlagen. Dazu kamen die Araber, die ihrerseits bereitwillig römische und griechische Schriften an die Humanisten herausgaben, einen Schachzug, den sie sicherlich absichtlich machten, um die Heilige Römische Kirche zu schwächen. Interne Studien der Inquisition ergaben, das sollte man sämtliche Gelehrten und Künstlern, die mit den antiken Göttern liebäugelten, den Garaus machen, es mit dem kulturellen Leben vorbei gewesen wäre. Hinzu kam, dass auch die Fürsten nichts mehr liebten als sich in alberner Folge antiker Götter und Helden zu sehen. Ein Verbot hätte den Geldhahn der Fürstenhäuser an die Kirche zugelehrt. Monatelang schwitzen grübeln und diskutierten kirchliche Würdenträger über die schlechten Nachrichten, die ihnen aus der ganzen christlichen Welt zugeleitet wurden, welche auf

Darstellungen heidnischer Götter in Schrift und Bild aufmerksam machten. Bei den größten ästhetisch-theologischen Übertretungen schritt man immer noch ein und lies beispielsweise Skulpturen antike Götter aus sämtlichen Kathedralen und Kirchen entlang des Jakobsweges entfernen. Andererseits war man sich bewusst, dass man einen Schritt nach vorne machen musste. Man schuf das Kontaktbüro, um auf die antiken Götter zuzugehen und um ihnen ein Angebot zu machen sich zu integrieren. Wenn sie schon auftauchten dann wollte man sie zumindest unter Beobachtung haben.

Die Befürchtungen des Vatikans traten nur indirekt ein. Zwar missbrauchten die Humanisten die antike Götterwelt, um ein eigenes autonomes Denken zu entwickeln, was schlimm genug war und großen Anklang fand, doch zur Entstehung neuer Tempel und Kulte kam es jedoch dem einen Gott sei Dank nicht.

Heute ist eine Beschäftigung im Kontaktbüro eine der entspanntesten Tätigkeiten der Welt. Im Schnitt meldet sich alle 100 Jahre eine antike Gottheit, um am Aussteigerprogramm teilzunehmen. Es richtet sich offiziell an Gottheiten, welche Angst haben aufgrund ihrer Vergessenheit zu verlöschen. Das Büro bietet die Annahme einer neuen Identität und Legende an einem geheimen Ort. Eine Versorgung auf Dauer nach Regularien aus dem Jahr 1547.

„Guten Tag, mein Name ist Giopetta Saltandini, alles was wir besprechen ist vertraulich. Was kann ich für Sie tun?“

„Ich wollte mich beraten lassen, es heißt sie bieten ein Aussteigerprogramm an und haben Unterbringungsmöglichkeiten?“

„Absolut richtig! Sehr schön und herzlich willkommen, sie sind der erste dieses Jahrhundert. Unser Beratungsangebot richtet sich an alle Entitäten, die ihre kultische Konnektivität verloren haben.“ Nachdem sie den fragenden Blick ihres Gegenübers sah fügte sie hinzu:

„Also die ihren Kult oder Glauben verloren haben.

Dem Aussehen nach kommen sie eher aus dem nordischen Sagenkreis?“

„Ja richtig, so kann man es ausdrücken.“

„Möchten Sie mir ihren Namen verraten?“

„Ist das hier auch tatsächlich anonym oder gehe ich hier irgendwelche Verpflichtungen ein?“

„Aber selbstverständlich, absolut vertraulich!“ Sie lacht. „Wir dürften sie ja nicht mehr wie früher einfach einsperren. Wir versuchen unseren Klienten bestmögliche Lösungsmöglichkeiten anzubieten. Dafür brauchen wir natürlich einige Informationen aus ihrem früheren Leben. Also möchten Sie mir ihren Namen verraten?“

„Rögn“, antwortete er.

„Vielen Dank Herr Rögn. Lassen Sie mich kurz nachschauen, ob wir sie damals schon gelistet haben.“

Sie ging zum Regal und holte ein schweres handbreites in Leder eingebundenes Buch aus dem Regal.

„Wissen Sie wir haben hier in diesem Buch damals 1567 die Daten unserer potentiellen Kunden mit kurzen biographischen Merkmalen eingetragen. Wir sind damals nur bis zum Buchstaben S gekommen, die Gegenreformation hatte einfach sämtliche personellen Ressourcen geschluckt. Also könnten wir bei ihnen noch Glück haben...“

Sie blätterte im Register und ihr Finger fuhr über die Stichworte und Namen mit R.

„Okay, ich sehe viel haben wir hier nicht. `isländischer Gott des Krieges und Baumgott der Eichen´... sie haben nicht viel, also Entschuldigung, ich meine die Kollegen damals hatten anscheinend nicht ausreichend Zeit genügend Informationen über sie zu sammeln...“ Sie blickte ihn an und riss ihre Augen auf. „Nein, jetzt erkenne ich sie! Sie sind doch der Typ aus dem Film und aus dem Computerspiel! Meine Kinder sind ganz verrückt danach, also das freut mich, dass Sie hier sind. Wenn es ihnen nichts ausmacht könnten Sie mir vielleicht später noch ein Autogramm geben?“ Sie klappte das Buch zu. „Was möchten oder was kann ich für Sie tun?“

„Ich habe keine Lust mehr auf ein Comeback und weiß nicht, was ich es machen soll.“

„Wunderbar! Da sind sie bei uns ganz richtig. Wir können Ihnen zwei Programme anbieten. Wissen Sie, mein Arbeitgeber hat großes Verständnis, er kam ja selbst aus der Antike und musste einige Zeit schauen, wie man sich bemerkbar machen kann.

Wir bieten einmal das Aussteigerprogramm „komfort“ und das Aussteigerprogramm „plus“ an. Das Aussteiger komfort bedeutet, wir suchen Ihnen ein nettes Plätzchen, am besten mit einem Kollegen oder einer Kollegin, der oder die bereits ausgestiegen ist und zu Ihrem Profil passt.

Beim Aussteiger plus wäre es so, dass wir Ihnen anbieten bei unserem Kult mit einzusteigen. Ja, ich weiß was jetzt denken, aber lassen Sie es mich in Ruhe erklären. Die alte Zeit der Konfrontation ist doch vorbei. Wir leben doch jetzt alle in einer modernen gemeinsamen Welt. Das Paket Aussteiger plus könnte von daher für sie attraktiv sein, weil sich eine Mitarbeit bei uns lohnen könnte. Wir sind nach wie vor sehr erfolgreich am Markt und nicht nur wegen des genialen Einfalls der Menschwerdung. Wir hatten damit etwas Innovatives gewagt und haben die Brücke zwischen oben und unten geschlossen. Auch wenn es für viele

nach außen über die Jahrhunderte vielleicht nicht verständlich war, so waren wir doch stets am Puls der Zeit. Schon zu Beginn unserer Implementierung am Markt haben wir aktuelles philosophisches Gedankengut, nämlich den Wahrheitsanspruch der Neuplatoniker, in unserem System integriert. Des Weiteren haben wir uns von Anfang an administrativen und ökonomischen Interessen verpflichtet gesehen. Bei der Entdeckung und Kultivierung der Neuen Welt waren wir ein entscheidender Faktor. Und wie Sie sehen können bleiben wir nicht stehen. Wir beschäftigen uns nach wie vor mit aktuellen Themen, die eine direkte Beeinflussung auf die Lebensführung der Menschen haben können. Ökologie und Friedensbewegung sind wieder ganz vorne auf der Agenda. Daneben sind wir flexibel und können unter dem Stichpunkt „wehrhafter Glaube“ auch politischen und kulturellen Blöcke angepasst werden. Insbesondere wir bei der katholischen Kirche bieten gefallenen Entitäten wie ihnen durchaus die Möglichkeit eine eigene Nische zu finden. Wir könnten sie mit einem eigenen Posten und eigenen Befugnissen ausstatten und sie könnten möglicherweise bald selbst wieder in den Genuss partizipatorischer kultische Verehrung gelangen.“

„Nein Danke, daran habe ich kein Interesse. Der Glaubenszirkus ist nichts mehr für mich.“

„Kein Problem. Ein Einstieg in das plus wäre auch jederzeit später möglich. Lassen sie mich nachschauen, was ich ihnen beim komfort anbieten kann...“

Hier sehe ich, dass bereits ein Kollege von Ihnen unsere Dienste in Anspruch genommen hat. Ich darf ihnen jetzt natürlich noch nicht verraten wo und wer das ist. Ich schlage vor, wir gehen erst einmal unsere Einstufungstest durch und sie überlegen noch einmal inwieweit ihnen unser Programm zusagt. Das Prozedere könnte einige Wochen in Anspruch nehmen. Ich kann ihnen für diese Zeit eine Pension in der Nähe empfehlen, die von ehemals etruskischen Kollegen von ihnen betrieben wird. Ein ganz reizendes Anwesen!“

18.

Ein paar Monate später stand Rögn mit gepackten Koffern vor einem Kloster an der Gebirgskette des Montsec. Seine neue Bleibe, die ihm das Kontaktbüro vermittelt hatte. Dort hatte man bereits 1992 den Fenriswolf untergebracht. Als Rögn den Spruch über den Eingang sah „Catalunya sea cristiana o no sea“ überkam ihn der Schatten eines Zweifels, ob es tatsächlich die richtige Entscheidung gewesen war.

Es war früh am Morgen. Hinter den Felsen schossen erste Sonnenstrahlen durch die Höhe. Über den Wiesen hing noch der Morgentau. Ihm war gesagt worden, dass er unter einer freistehenden Gruppe von Steineichen unweit des Klostertores auf Padre Feliu, den Abt des Klosters, warten sollte. Rögn lehnte seine Taschen an einen der Baumstämme. Er war an diesem Morgen ohne ein spezifisches Gefühl angereist doch unter den Ästen überkam ihn eine unguete Beklemmung, als ob sich etwas Schweres zwischen ihm und dem blau werdenden Himmel schob. Es war ein altes und weitgehend vergessenes Gefühl, welches feine nervöse Gerinnsel aus seiner Bauchgegend durch seinen Körper laufen ließ. Er versuchte es zu orten, in der Zeit zurück zu gehen, die Landschaft verwandelte sich vor seinem inneren Auge, das Kloster verschwand, ein einfaches Steingebäude, er hörte andere alte Sprachen wie sie früher in der Gegend gesprochen wurden, sah arabische Reiter, Hirten, gotische Krieger, die ihn anstarrten. Eine Hand legte sich auf seine Schulter und er zuckte zusammen.

„Herr Rögn! Wie schön Sie kennen zu lernen! Ich bin Pater Feliu. Kommen sie mit, ich muss Ihnen etwas zeigen – lassen sie ihre Sachen hier einfach stehen.“

Der Mann in Kutte nahm ihn bei der Hand und führte ihn von den Bäumen weg über eine leichte Anhöhe bis zu einer Kuhle in der Wiese. Darin stand ein Apparat, der aus einem Glastrichter bestand, der waagrecht in einem runden Glasgefäß steckte. Aus diesem lief auf der anderen Seite eine Röhre in ein zweites Gefäß, an welches sich ein drittes anschloss. Die drei kugelartigen Behältnisse lagen erhöht auf vierfüßigen Podesten. Unter dem ersten Gefäß brannte auf leichter Flamme ein Gaskocher. Unter Gefäß zwei und drei stand jeweils ein weiteres Auffanggefäß in denen sich augenscheinlich etwas Flüssigkeit gesammelt hat, was durch Glasröhrchen aus den oberen Behältnissen nach untern gelaufen war.

„Sehen Sie!“ sagte Feliu begeistert. „So viel lunare Humidität hat sich hier noch nie gesammelt! Ein gutes Omen bei Ihrer Ankunft!“, lachte er.

Er erklärte ihm, dass er den Apparat nach einer Vorlage des Sigismund Bacstrom gebaut habe, um Mercurius, prima materia, zu sammeln. Rögn waren diese Substanzen fremd.

„Na, das Geheime Feuer! Die Ursubstanz, aus der alles besteht. Es wird von der Sonne abgestrahlt, lunare Tropfen generiert aus den Mondstrahlen, weil, wissen sie, es aus der Sonne zu extrahieren ist extrem schwierig. Man gewinnt es am reinsten in der Nacht durch die magnetisierten Sonnenstrahlen, die uns über den Mond erreichen.“

Rögn war überrascht als ersten Kontakt im Kloster einen Alchemisten zu treffen.

„Um Himmels Willen – nennen sie mich nicht so! Das suggeriert ja, dass ich versuche Gold herzustellen oder so etwas. Der Glaube ist heilig! Die Seele ist das Sulphur extrahiert aus dem Mercurius, dem Quecksilber. Die Seele in und aus der Natur der Dinge! Gott in der Schöpfung und der Kreis schließt sich. Verstehen Sie?“

„Ich sehe das vielleicht etwas anders...“

„Na gut, macht nichts, wir haben ja noch genug Zeit zum Plaudern.“

Pater Feliu drehte die Gasflamme zu und packte die Glaskugeln in eine Kiste, die er aus Brettern zusammen steckte, die unweit der Kuhle lagen. Er klemmte sich die Kiste unter seinen Arm, der gerade lang genug für diese Aufgabe war, und ging mit Rögn zurück zu seinem Gepäck.

Kurz vor den Steineichen löste sich ein Schatten aus den Blättern des Baumes, sprang auf die Erde und lief ihnen freudig als Hund mit erhobenem Schwanz entgegen. Es war ein Husky, graues Fell am Rücken, weißer Bauch und Gesicht mit strahlend blauen Augen. Er lief kurz zu Rögn, schnüffelte an ihm und begleitete die beiden dann auf ihrem Weg, wobei er immer wieder von Gerüchen und Geräuschen abgelenkt wurde, die er auf dem Weg fand. Ein Husky passte nicht ganz in die südeuropäische Landschaft, doch der Pater schien den Hund offensichtlich zu kennen, also schien er zum Kloster zu gehöre.

„Ich zeige ihnen ihren Wohnbereich und stelle ihnen dann meine Mitbrüder vor. Nur ich weiß, dass sie aus dem Aussteigerprogramm kommen. Die anderen wissen, dass sie aus Rom geschickt wurden, um bei uns für eine gewisse Zeit Asyl zu bekommen. Wir haben momentan einige Renovierungsmaßnahmen und da sie uns etwas kurzfristig angekündigt worden sind müssen sie leider die nächsten Wochen noch ihren Wohnbereich mit ihrem Kollegen teilen. Ansonsten haben sie eine eigene Küche, sie können selbstverständlich auch an unseren Mahlzeiten teilnehmen, sie haben Internet, es gibt einen Roller in der Garage, den sie sich nehmen können, der nächste Bahnhof liegt ungefähr fünf Kilometer von hier, von dort sind sie in gut zwei Stunden in Barcelona, wenn ihnen danach sein sollte.“

„Und wo ist mein Kollege?“

„Oh! Ich dachte sie kennen sich bereits. Hier neben uns.“

Der Husky saß auf einem Felsbrocken und sah ihn hechelnd mit heraushängender Zunge an.

„Nein, wie hatten bisher nicht das Vergnügen. Der Plan hatte an sich vorgesehen, dass wir uns erst zum Weltuntergang treffen.“

„Dann sollten wir alle Gott danken, dass die Welt einen anderen Lauf nahm.“

Das Kloster war ein schönes Anwesen mit einem Kreuzgang aus romanischer Zeit, in dessen Mitte eine mehrere Orangenbäume standen. Die Kirche, die Rögn zunächst nicht betreten wollte, war schlicht gehalten. Das einst reichhaltige und vergoldete Interior hatten Anarchisten in den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts verbrannt. In der Apsis hinter dem Altar befand sich an der Wand eine großen Wandfresko im romanischen Stil, welches einen freundlich blickenden Jesus als Pantokrator darstellte. Es handelte sich dabei um eine Replik. Das Original war noch vor dem Bürgerkrieg an amerikanische Sammler verkauft worden und befindet sich heute in einer Privatsammlung in Wilmington.

Die Klosterbewohner machten auf Rögn allesamt einen freundlichen Eindruck und wirkten trotz ihrer abgeschiedenen Lebensweise wacher als erwartet.

Der Fenriswolf hatte sein Äußeres angepasst. Er färbte und schor sich an bestimmten Stellen sein Fell, versuchte nicht zu groß zu erscheinen, blickte stets nur aus bestimmten Winkeln auf Menschen, damit seine Zunge und Lefzen die Größe seiner Zähne verbargen, plusterte in der Öffentlichkeit nie seinen Schanz auf, krümmte nie seinen Rücken oder heulte zum Mond. Er benahm und bewegte sich drollig wie ein süßer Hund, den man als aller erstes aus dem Tierheim mitnehmen würde.

Erst in dem abgetrennten Bereich, den der Fenriswolf gemeinsam mit Rögn bewohnte, legte er seine Mimikry ab und sein Schatten wuchs auf die Breite der Wand an. Sie hatten ihre Betten in einem Zimmer, auf Fenrirs Bett stand ein großer Hundekorb. Sie hatten ein paar schlichte Möbel und einen Flachbildschirm.

Zu Beginn waren beide noch etwas unbeholfen miteinander. Die ersten Nächte schliefen sie schlecht und mussten sich erst an den fremden Zimmergenossen gewöhnen. Eigentlich hatte das Schicksal vorgesehen, dass der Fenriswolf zum Weltuntergang von seinen Fesseln gelöst wird und die Götter mit einem Heer angriff, welches auf dem Schiff Naglfar, das aus den Nägeln der Toten gezimmert war, anlandete. Der Fenriswolf würde einige Götter verschlingen, anschließend würde der Wolf selbst dadurch getötet werden, dass einer der

Götter auf seinen Unterkiefer steigt und den anderen Kiefer so weit nach oben reißt, dass er an seiner Wunde verenden würde. An dieses Schicksal glaubte aber niemand mehr.

Fenrir konnte Rögn schnell davon überzeugen, dass er sich bezüglich eines Angriffs keinerlei Sorgen machen müsste.

„Weißt du, ich fand die Aussicht nie besonders prickelnd während ich über die ganzen Jahrhunderte angekettet war. Schön war das natürlich auch nicht und ich muss gestehen auch ziemlich langweilig, andererseits dachte ich oft: warum die Ruhe aufgeben für eine Keilerei und dann wäre es ohnehin mit mir vorbei gewesen. Als ich zu merken begann, dass sich meine Kette langsam auflöste, dachte ich erst, oh nein jetzt fängt der Weltuntergang an, bis ich irgendwann bemerkte, ich musste gar keinen mehr von euch fressen. Ihr wart einfach so alle verschwunden. Eines Tages konnte ich einfach losrotten, die Kette war vollständig durchgerostet und ich lief in die Welt und alles was ich sah waren Kreuze. Überall nur Kreuze, Kreuze, Kreuze und die Leute hatten vielleicht noch Angst vor mir, weil ich ein Wolf war, mehr aber auch nicht. Ich hatte gerüchteweise gehört, dass Einige von euch zu dieser Psychogruppe gegangen sind, um zu versuchen euer kleines Asgard wiederaufzubauen. Ich dachte mir dann immer, für was das Ganze? Wenn das klappen würde, müsste ich euch doch später auffressen.“

„Wir dachten ehrlich gesagt, dass du schon komplett verloschen seist und wir würden etwas Neues und Entspanntes ohne dich erschaffen können. Und wie ergeht es dir hier bei den Christen?“

„Weißt du, die taufen auch nur mit Wasser und versuchen ihren Laden am Laufen zu halten. Eigentlich sind sie ganz okay. Die paar da oben, die über uns Bescheid wissen, nehmen uns zumindest ernst und verstehen wer wir sind. Sag mal, könntest du morgen mit mir in die Stadt fahren? Ich brauche neues Peroxid zum Bleichen.“

19.

Die beiden begannen sich anzufreunden. Sie hatten sich zwar nicht wirklich viel zu sagen, genossen aber mehr und mehr die Gesellschaft des anderen. Beide befanden sich in der gleichen Situation, was zusammenschloss. An einigen Stellen merkte Rögn jedoch, dass Fenrir offensichtlich durch seine jahrhundertelange Gefangenschaft, die im Endeffekt für nichts war, etwas davongetragen hatte. Einige seiner Verhaltensweisen fand Rögn auffällig und gewöhnungsbedürftig. So begann er beispielsweise, nachdem die Scheu vor dem anderen gewichen war, nachts stundenlange Geschichten zu erzählen. Meistens erzählte er Märchen der Gebrüder Grimm in allen möglichen Varianten und natürlich gerne die, in denen ein Wolf vorkam, wobei er jedoch die Rollen von Gut und Böse stets vertauschte.

„Die Alte war freundlich, Hänsel und Gretel aber waren böse kriminelle Kinder die absichtlich reichen Witwen auflauerten und sie hatten das Brothäuslein nur herausgesucht, um es ihrer Besitzerin bis zur Obdachlosigkeit weg zu fressen. Wenn Sie eine Witwe in ihre Gewalt bekamen machten sie sie tot, kochten sie und aßen sie und das war ihnen ein Festtag. Die Kinder haben rote Augen und können noch nicht weit sehen, aber sie haben eine feine Witterung wie die Tiere und merken, wenn die Menschen gefüllte Speisekammern haben. Als die alte Frau in ihre Nähe kam sprachen Hänsel und Gretel: Die haben wir, sie soll uns nicht wieder entwischen!“

Auf diese Weise erzählte Fenrir nächtelang von heldenhaften Drachen, die die Jungfrauen vor gewalttätigen Prinzen schützten, von Schneewittchen, die gemeinsam mit ihrer Stiefmutter die sieben Zwerge vergiftete und sich an ihrem Anblick in den kleinen Glassärgen erfreuen, Rapunzel, die absichtlich eine lange Perücke trug, und somit den Prinzen zum Absturz brachte und so fort.

Das Klosterleben tat ihnen nicht weh, war aber auch nicht besonders aufregend. Sie hatten zwar einen Ort und waren versorgt, doch war ihnen oft schlicht langweilig. Sie unternahmen Ausflüge in die Stadt, besorgten sich Spielkonsolen, Elektronikartikel, Getränke, Süßigkeiten, Tabak und alles Mögliche Andere, um die Zeit zu füllen. An den seltsamen Experimenten Felius hatten sie kein Interesse und auch sonst waren ihnen die Klosterinhalte egal.

Rögn konnte Fenrir für Comics und Filme begeistern, die ihre alte Welt darstellten. Immer, wenn Fenrir sich selbst durch eine Animation oder andere Figur dargestellt sah, heulte er vor Lachen. Was für seltsame Vorstellungen sich die Unterhaltungsindustrie von ihm machte.

Wenn sie sich draußen bewegten ging Fenrir stets als Hund durch. Sie waren schnell ein eingespieltes Team. Das was Rögn befürchtet hatte, nämlich dass er mit seinem Kontakt mit den Menschen seine Unsichtbarkeit verlor trat nicht ein. Außer mit dem Padre Feliu. Er konnte ihn stets sehen. Entweder war es so, dass die Menschen, die ihn einmal als Gott wahrgenommen hatten, ihn danach immer sehen konnten, oder es hatte vielleicht doch etwas mit der Alchemie des Alten zu tun.

Eines Nachts im Sommer lagen die beiden wach auf ihren Betten, da es Ihnen viel zu heiß zum Schlafen war. Rügen stand auf, öffnet eine Flasche Cava, schenkte sich einen Becher davon ein und goss den Rest in den Napf von Fenrir, nahm einen tiefen Schluck, setzte den Becher ab, nahm dann sein Handy, öffnete die Kamera App und begann Fenrir in seinem Korb zu filmen.

„Sehr geehrte Damen und Herren, hier sehen Sie den klügsten und erstaunlichsten Hund der iberischen Halbinsel. Es handelt sich um...ähm...einen Andorranischen Wolfshusky, einen der letzten seiner Art. Sein Rudel war vor der spanischen Inquisition in die Berge geflohen. Heute ist es ein kultiviertes Tier, trinkt Champagner aus seinem Napf und schläft in einem prächtigen Parador. Nicht wahr Husky?“ Fenrir spielte mit, legte den Kopf zur Seite und zog die Augenbrauen in der Mitte nach oben zusammen.

„So Husky, jetzt zeig uns einmal wie klug du bist. Wir wollen jetzt Rocky III sehen, auf Koreanisch mit französischen Untertiteln. Du hast zwei Minuten Zeit. Los!“

Fenrir erhob sich, landete mit einem eleganten Satz vor dem Beamer, hob theatralisch die rechte Pfote, fuhr eine Krallen aus und drückte auf die Powertaste, schob mit seiner Schnauze den Laptop auseinander, seine Krallen bediente auch dort Tasten, an der Wand begann der Vorspann zur Rocky III zu flimmern, man hörte Koreanisch und Fenrir lehnte sich mit dem Rücken zu Bettkante, die Hinterbeine nach vorne gestreckt, die Vorderbeine leicht angewinkelt und er blickte mit dem treudoofsten Blick den er die letzten 1000 Jahre eingeübt hatte in die Kamera. Rögn drückte auf Stopp.

„Perfekt! Wollen wir es hochladen?“

„Na klar,“ sagte Fenrir und schlabberte den Cava leer. „Es gibt aber gar keine französischen Untertitel.“

Eine Woche später war der andorranische Husky weltbekannt und die beiden flogen aus dem Kloster und dem Aussteigerprogramm.

20.

Es war mitten in der Nacht als sein Handy klingelte.

„Pater Feliu, Hallo?“

„Hier ist Saltandini vom Kontaktbüro.“

„Oh...Guten Abend Frau Saltandini...“

„Ich rufe sie wegen der Gäste an, die sich bis vor kurzem bei Ihnen befanden. Es tut mir Leid, dass ich sie um diese Uhrzeit störe, doch es erscheint uns dringlich. Haben Sie noch Kontakt mit den Gästen?“

„Nein. Nachdem wir bemerkt hatten, dass sie anfangen ihre Videos aus unserem Hause zu veröffentlichen. haben wir sofort Sie informiert und dann...“

„Ja, ja ich weiß. Aber seit dem Rausschmiss. Haben sich die beiden noch irgendwann einmal bei Ihnen gemeldet?“

„Nein. Nichts mehr. Außer das was sie seitdem ständig ins Internet stellen.“

„Sie sollten dringend den Kontakt mit den beiden, sollten die noch einmal auf die Idee kommen, meiden. Absolut. Wir können uns nicht mehr sicher sein, ob die beiden von der anderen, also ich meine die Konkurrenz, der dunklen Seite geschickt wurden, um uns zu infiltrieren. Haben die beiden an internen Gesprächen in ihrem Orden teilgenommen?“

„Nein, sie blieben immer in ihrem Bereich. Die Kirche oder auch die anderen Klosterräume haben sie nie betreten. Für meine Mitbrüder war der eine ja auch einfach nur ein Hund...“

„...in dessen Gegenwart man Gespräche führt, weil man glaubt, dass der Hund ohnehin nichts versteht?“

„Signora Saltandini, selbst wenn wüsste ich nicht, was daran für die Nordgötter von Interesse gewesen wäre. Außer vielleicht lokalen Unabhängigkeitsdiskussionen haben wir oben mit der Weltpolitik wenig zu tun. Was ist denn passiert?“

„Gestern hat ein Individuum dieser Götterbande einen pseudo-wissenschaftlichen Artikel publiziert, der uns nicht passt. Ich sende ihnen nachher einen Link.“

„Wer hat das gemacht?“

„Ein bestimmter Professor Shaktyran. Wir vermuten stark, dass es sich bei ihm um eine häretische Identität handelt. Unser Kontakt in Moskau hat ermittelt, dass er dort schon vor dem 2. Weltkrieg in der Forschung gearbeitet hat und jetzt forscht er weiter in Nordamerika. Ein Berufsleben von über 80 Jahren erscheint uns etwas lang nach menschlichen Maßstäben. Und dann beschäftigt er sich auch noch mit Glaubensfragen. Äußert verdächtig. Jetzt behauptet er, dass seine Forschung ergeben habe, dass Glaube eine Stimulation im Gehirn sei.“

„Was sagt denn ihr Index über ihn?“

„Wir haben ihn nicht gelistet. Unser Verzeichnis endet mit dem ägyptischen Gott Seth. Er segelte über die Jahrhunderte unter unserem Radar. Es wurde jetzt auch endgültig beschlossen das Kontaktbüro zu schließen. Es ist völlig unzeitgemäß gegenüber den neuen Anforderungen. Das Aussteigerprogramm ist beendet.“

„Oh! Und was passiert mit den anderen Entitäten im Programm?“

„Es gibt keine. Dieser Wolf und Rögn waren die letzten und nachdem sie ihren Aufenthalt nur dazu benutzt haben, um auf sich aufmerksam zu machen. Wissen sie eigentlich, dass die beiden jetzt eine Show in Las Vegas haben?“

„Nein, tatsächlich?“

„Ja, der Wolf spielt den schlaunen Hund und Rögn gibt den Dompteur. Billig. Solange sie nicht anfangen uns lächerlich zu machen wie dieser Popstar, die an dem glitzernden Kreuzifix gesungen hat.“

„Ach, sie meinen das damals in Warschau.“ Feliu musste sich ein Lachen unterdrücken.

„Morgen wird ein Mitarbeiter zu ihnen kommen und ein paar Fragen stellen. Falls es noch Sachen der beiden gibt, diese auf keinen Fall entsorgen. Wir möchten diese noch untersuchen.“

„Wird gemacht.“

„Auf Wiederhören Padre.“

„Gute Nacht Signora.“

Pater Feliu nahm sich einen Schluck Selbstgebrannten aus einer seiner Phiolen, zog sich an und ging in das Büro des Klosters, wo der einzige Rechner stand, um sich den Artikel über das Gehirn anzuschauen.

21.

„Glaube als Produktbindung - religiöses Erleben als positive Identifikation und Ursachenzuschreibung zu einem Produkt. Einführung neuer Weltbilder durch transkranielle Stimulation der Frontallappen nach Präsentation pseudo-religiöser Inhalte mit psychometrisch basierten Mikrotargeting“

Prof. Shaktyran, Zusammenfassung der Forschungsergebnisse zu den Studien der religiösen Attribution der Universität L'Anse aux Meadows, Newfoundland and Labrador, Kanada in Kooperation mit der Vinland Foundation

Keywords: Kundenbindung, Magnetstimulation, Neuromarketing, Neuromystizismus, Religiöser Attributionsfaktor

Inhalt:

1. Zusammenfassung

2. Glaube und Hirnforschung

2.1. Religiöse Erfahrung durch transkranielle Magnetstimulation

2.2. Voreinstellung als Bedingung religiöser Erfahrung

2.3. These: Steuerung religiöser Erfahrung durch vorherige Aktivierung

3. Psychometrie

3.1. Vorhersage und Beeinflussung des Verhaltens durch digitale Persönlichkeitsanalyse

3.2. Persönlichkeitsprofile und Mikrotargeting

4. Produktbindung und Glaube

4.1. Kundenzufriedenheit

4.2. Zufriedenheit als Zuschreibung (Attribution) von Wirkungen eines Produktes

4.3. These: Glaube ist eine Form der Produktbindung

5. Religiöser Attributionsfaktor (RELAT Faktor)

5.1. RELAT Faktor bei lebendigen Religionen

5.2. These: RELAT-Faktor kann durch Magnetstimulation und Mikrotargeting gesteigert werden

6. Experiment

6.1. Magnetstimulation und Mikrotargeting in Bezug auf fiktiven nordischen Gott im Rahmen eines Computerspiels

6.2. Vergleichsgruppe Repräsentanten toter Religionen

7. Fazit

1. Zusammenfassung

Unter Religion versteht man den Glauben, also das Überzeugtsein an eine bestimmte Weltanschauung. Viele der heutigen Weltreligionen werden seit Jahrhunderten, teilweise seit Jahrtausenden praktiziert. Seit einigen Jahrzehnten ist die Frage, wo und wie Glaube entsteht ein Teil der Hirnforschung. Auch wenn über den genauen Sitz des Glaubens im menschlichen Gehirn noch Uneinigkeit besteht sprechen einige Studien dafür, dass Glauben bzw. spirituelle Erfahrungen durch transkranielle Hirnstimulation, also der Applikation von Magnetströmen auf die Frontallappen, generiert werden können.

Eine Analyse dessen was Menschen im weiteren Sinne glauben ist dank der digitalen Revolution fassbar und individualisierbar geworden. Tagtäglich werden Abermillionen von digitalen Fingerabdrücken hinterlassen, welche mit den Möglichkeiten der Psychometrie, also der Analyse der Äußerung von Individuen z.B. auf sozialen Medien, präzise lokalisiert und individuellen Persönlichkeitsmustern zugeteilt werden können. Durch eine Kombination von psychometrischer Auswertung und Einteilung nach Persönlichkeitsprofilen lassen sich Vorhersagen darüber treffen, wie Menschen reagieren werden und es lassen sich Rückschlüsse darauf ziehen, an was Menschen glauben. Durch digitale Auslese kann Werbung und Beeinflussung charakterangepasst und individualisiert gesteuert werden. Durch dieses sog. Mikrotargeting von Personen kann versucht werden, Kauf- oder Wahlentscheidungen und auch das Weltbild zu beeinflussen.

Vorliegend wurden psychometrische Modelle, also die Persönlichkeitsauswertung und Analyse digitaler Daten, mit den herkömmlichen Methoden transkranieller Magnetstimulation der Frontallappen kombiniert. Die Manipulation mit religiösen Inhalten konnte so personalisiert und charakterangepasst vorgenommen und untersucht werden.

Im wirtschaftlichen Bereich existieren eine Vielzahl von Studien, die sich mit der Kundenzufriedenheit und der Produktbindung befassen. Unter Kundenzufriedenheit versteht man den Zustand, wenn die Erwartungen des Kunden an ein Produkt oder eine Dienstleistung getroffen und übertroffen werden. Eine längerfristige Produktbindung entsteht dann, wenn der Kunde ein Produkt oder eine Dienstleistung für ein positives Gefühl oder einen Mehrwert als ursächlich ansieht, sprich wenn er einem Produkt oder einer Dienstleistung eine bestimmte Ursächlichkeit attribuiert.

Religion und Wirtschaft wurden bisher meist soziologisch auf ihre gegenseitige Beeinflussung hin untersucht, jedoch nicht einem Strukturvergleich unterzogen.

Die im Folgenden vorgestellten Studien haben ergeben, dass Mechanismen der Produktbindung auf Mechanismen der Einführung eines neuen Weltbildes bzw. eines neuen Glaubens übertragen und angewandt werden können. Eine Religion kann als ein Produkt mit einer generationenübergreifenden langfristigen Kundenbindung betrachtet werden.

Im Rahmen eines Experiments bei dem Teilnehmer eines Computerspiels nach einer Manipulation mit fiktiven religiösen Inhalten Phasen transkranieller Magnetstimulation durchliefen konnte gezeigt werden, dass eine neue Religion ebenso eingeführt werden kann wie ein neues Produkt. Zur Validierung wurden die Glaubenswerte einer Gruppe von Gläubigen einer realen Religion mit den Glaubenswerten der Computerspieler verglichen. Anhänger einer aktuell praktizierten Weltreligion wurde auf ihren religiösen Attributionsfaktor hin untersucht, das heißt es wurden die Werte ermittelt, auf welcher Skala der Glaube Entscheidungen und Haltungen des täglichen Lebens beeinflusst. Dieser religiöse Attributionsfaktor wurde bei den Gläubigen gemittelt und mit dem religiösen Attributionsfaktor der Computerspieler verglichen. Dabei konnte festgestellt werden, dass die Glaubenswerte der Computerspieler an die vermittelte Pseudoreligion am Ende des Spiels sich den Werten der Gläubigen an die seit Jahrtausenden bestehende Weltreligion angenähert hatten.

Nach den Ergebnissen einer weiteren Vergleichsstudie ist davon auszugehen, dass die transkranielle Hirnstimulation ausschlaggebend für die Generierung des neuen Weltbild bzw. der fiktiven Religion war. Zu diesem Zweck wurden die Versuche von Repräsentanten vergangener Religionen auf eine Wiedereinführung ihrer Kulte auf ihre Wirksamkeit hin untersucht. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass ein Mikrotargeting ohne Hirnstimulation nicht dazu geeignet ist relevante Werte eines religiösen Attributionsfaktors zu generieren.

2. Glaube und Hirnforschung

2.1. Religiöse Erfahrung durch transkranielle Magnetstimulation

In der Wissenschaft wird davon ausgegangen, dass der Glaube in bestimmten Bereichen des menschlichen Gehirns lokalisiert werden kann. Auf dieser Grundlage wird des Weiteren davon ausgegangen, dass Glaube bzw. Formen außersinnlicher Wahrnehmungen durch die Stimulation bestimmter Bereiche im Gehirn generiert werden können. Dazu wurden im Wege der transkraniellen Magnetstimulation Signale in der Stärke von 1 bis 5 μT (Mikrotesla) auf die vorderen Temporallappen appliziert. Studien kamen zu dem Ergebnis (Gersinger u.a.), dass auf diese Weise bei 80% der Bevölkerung ein religiöses Erleben stimuliert werden kann. Zu diesem Zweck wurden die Probanden über eine Art Kopfhörer an einen Apparat angeschlossen, in einen 2 x 2 m

großen dunklen Raum gesetzt und für 30 Minuten mit Magnetströmen appliziert. 80% der Probanden berichteten danach von mystischen oder paranormalen Erfahrungen, wie dem Gefühl der Anwesenheit eines weiteren empfindenden Wesens oder einer starken Präsenz.

Nach einigen Berichten und Thesen soll die neuronale Stimulanz zwischen Amygdala und Hippocampus zu übersinnlichen Wahrnehmungen und Trance, oder zu einer Synthese der linken und rechten Hemisphäre mit einem Gefühl der Einheit führen.

Dies löste eine populäre Debatte über den Sitz des Glaubens im Hirn aus. Durch farbgebende Systeme aus der Magnetresonanztomographie insbesondere durch Untersuchungen der neuronalen Aktivität Meditierender wurden weitere mögliche Ursachenbereiche lokalisiert. Dabei wurde angeführt, dass möglicherweise die Annahme der Frontallappen als Sitz des Glaubens zu kurz greife und aufmerksamkeitssteuernde und kognitive Aspekte zu berücksichtigen seien.

Ungeachtet einer Zweitstudie mit Vergleichsgruppe (Grandvik u.a.), die keinerlei Zusammenhang zwischen transkranieller Magnetstimulation und außersinnlicher Erfahrung herstellte, werden mittlerweile Apparate zur Magnetstimulanz von Hirnarealen zum privaten Verkauf vertrieben. Die Anwender können dort selbst wählen, welche Wirkung die Magnetstimulation haben soll, beispielsweise „Entspannung“ oder „Konzentration“. In einigen Ländern wird transkranielle Magnetstimulation zur Behandlung schwerer Depressionen eingesetzt.

2.2. Voreinstellung als Bedingung religiöser Erfahrung

Weitere Studien, die an sich von der null-Wirkung der Magnetstimulation ausgingen (Grandvik, Brönsen u.a.), ergaben jedoch einen Zusammenhang zwischen der religiösen Voreinstellung der Probanden und ihrer späteren Interpretation etwaiger außersinnlicher Erfahrung während der Magnetstimulation. Die Werte wurden anhand von Fragebögen vor und nach der Applikation der Magnetströme im abgeschlossenen Raum ermittelt. Unmittelbar vor dem Experiment wurden die Probanden nach dem generellen Vorhandensein religiöser Einstellungen (VRE nach Bracks und Kögler 1983) im kognitiven System befragt. Dies beinhaltete Fragen nach der Rolle des jeweiligen Glaubens bei der Entscheidungsfindung, Aktivitäten wie Gottesdienstbesuche, Gebete etc. Im Anschluss füllten die Probanden selbst noch im Raum ein Fragebogen nach der Skala mystischer Wahrnehmung (Ashavanta, Heidrun u.a. 1972) aus, wobei dort die Fragen gezielt auf die Erfahrungen während des Experiments, und nicht auf das generelle Alltagserleben, zeitlich eingegrenzt wurden. Gefragt wurde dabei, ob die Probanden während der letzten 30 Minuten außersinnliche Erfahrungen hatten. Die Beschreibung der Erfahrung soweit diese als außersinnlich wahrgenommen wurde, wurde bei denjenigen religiös argumentiert, welche auch auf der VRE-Skala hohe Werte aufwiesen. Das bedeutet, dass die religiöse Voreinstellung die Interpretation der Erfahrung als religiös bestimmt. Im Zusammenhang mit diesem Experiment wurde vermutet, dass der Effekt der Hirnstimulation an sich untergeordneter Natur sein könnte und stattdessen der Zustand der Deprivation, also der weitgehende Ausschluss von Außenreizen, für ein mystisches Erleben verantwortlich ist. Fehlende Außenreize begünstigten die Fokussierung auf innere Zustände, weshalb innere Einkehr oder Rückzug ein Teil vieler religiöser Systeme darstelle. Eine religiös geprägte Voreinstellung mit dem Fokus auf das Innere könnte für ein mystisches Erleben verantwortlich sein.

2.3. These: Steuerung religiöser Erfahrung durch vorherige Aktivierung

Für die vorliegende Studie mit den Teilnehmenden des Computerspieles wurde ein Hinweis von Grandvik, Brönsen u.a. aufgegriffen und weiterentwickelt. Diese hatten die Hypothese aufgestellt, dass die Interpretation bestimmter Erfahrungen auf religiöser Grundlage damit zusammen hängen könnte, dass direkt vor dem Experiment die religiöse Einstellung abgefragt wurde mit der Folge, dass unmittelbar danach während des Experiments die kognitiven religiösen Schemata aktiviert waren und somit die Wahrnehmung beeinflusst haben

(„activation of religious primes“). Als Beispiel wird angeführt, dass vermutlich eine besondere Wahrnehmung innerhalb eines religiösen Gebäudes wie beispielsweise einer Kirche automatisch eher zu einer Interpretation als außersinnlich und religiös führen wird, als die gleiche Erfahrung in einem Supermarkt. Es wurde vermutet, dass eine weitergehende religiöse Manipulation unmittelbar vor einem Experiment z.B. visuell durch das Zeigen religiöser Symbole oder auditiv durch das Abspielen von Mantren oder geistlicher Musik, zu höheren Werten auf der Skala mystischer Wahrnehmungen führen würde.

Dies konnte durch vorliegende Studie, wie unten ausgeführt werden wird, bestätigt werden.

3. Psychometrie

3.1. Vorhersage und Beeinflussung des Verhaltens durch digitale Persönlichkeitsanalyse

Die Analyse menschlichen Verhaltens lässt sich am Konsumverhalten, am Bewegungsverhalten und an den Äußerungen im sozialen Bereich ablesen. Eine besondere Schwierigkeit bei der Vermessung der Persönlichkeit eines Menschen war in der Vergangenheit oft das unzureichende Vorhandensein verwertbarer Daten. Die bisherigen Mittel des Fragebogens und der Umfrage haben sich als ungenau und wenig aussagekräftig erwiesen. Dank der digitalen Revolution stehen den Forschern heutzutage eine Masse an Daten zu Verfügung, die Indizien für persönliche Einstellungen und deren Beeinflussung liefern. Die Forschung zur Einteilung des menschlichen Verhaltens kann sich sämtliche digitale Daten zu Nutze machen, die auf dem Markt frei erhältlich sind. Dazu gehören die mobilen Bewegungen, das Konsumverhalten, das Verhalten mit Apps und Spielen und insbesondere die Äußerung persönlicher Einstellungen durch Symbole der Zustimmung oder Ablehnung („likes“) innerhalb sozialer Medien. Menschen reagieren auf Herausforderungen unterschiedlich. Die Reaktionen hängen vom jeweiligen Persönlichkeitsprofil bzw. Weltbild der Personen ab. Ein Vergleich von Reaktionen auf eine bestimmte Herausforderung allein lässt nur bedingt Rückschlüsse auf Verhaltensmuster oder deren Steuerung zu, solange dabei nicht die jeweiligen Grundpersönlichkeiten berücksichtigt werden. Wenn beispielsweise eine risikofreudige Person ein risikobehaftetes Verhalten zeigt ist dies anders zu bewerten, als wenn eine ängstliche Person ein risikobehaftetes Verhalten zeigt. Bei letzterer wäre genauer in den Blick zu nehmen, was zu einem Verhalten geführt hat, welches an sich außerhalb des Persönlichkeitsprofils der betreffenden Person liegt.

3.2. Persönlichkeitsprofile und Mikrotargeting

Nach dem anerkannten „Atlantik-Modell“ wird die Persönlichkeit eines Menschen in sechs Kategorien mit folgenden bestimmenden Charakterzügen eingeteilt:

- Offenheit
- Gewissenhaftigkeit
- Extraversion
- soziale Zentriertheit
- egoistische Zentriertheit
- Mischformen.

Bei letztgenannter Kategorie handelt es sich um Persönlichkeiten, bei denen die Charakterzüge gleich verteilt zu sein scheinen. Sie machen in der Regel 12% der Bevölkerung aus.

Sobald der Charakterzug eines Menschen feststeht lassen sich daraus Bedürfnisse, Ängste und zukünftiges Verhalten ablesen. Um diesen Charakterzug festzustellen erhielten die Probanden einen Fragebogen, welcher vorliegend in Form eines Online-Quiz als App gestaltet war, ausgehändigt. Mit dem Download erklärten sich die Probanden mit der Analyse und Nutzung ihrer digitalen Daten einverstanden.

Nach Erstellung des jeweiligen Persönlichkeitsprofils wurden die individuellen digitalen Daten ausgewertet. Ein besonderes Augenmerk lag hier, wie auch bereits in den klassischen psychometrischen Studien und deren kommerzieller Nutzung zur Wahlbeeinflussung, in der Auswertung der Zustimmung - bzw. Ablehnungsfunktionen in sozialen Medien. Der Abgleich bzw. die Kombination des jeweiligen Charakterzuges mit den digitalen Positionierungen lässt zum einen Vorhersagen auf zukünftiges Verhalten und zum anderen Rückschlüsse auf weitere Eigenschaften der Person zu. Nach dem aktuellen Stand der Forschung wird davon ausgegangen, dass ab einer Analyse von 100 „likes“, also Zustimmung - oder Ablehnungsäußerungen in sozialen Netzwerken, Vorhersagen mit 80 % Treffsicherheit getroffen werden können, wie eine Testperson bestimmte Fragen beantworten

wird. Ebenso lassen sich Rückschlüsse auf z.B. Hautfarbe, Religion, sexuelle Orientierung und Wahlverhalten treffen.

Unter Nutzung des psychologischen „Atlantik – Modells“ in Kombination mit der Auswertung psychografischer digitaler Daten lässt sich ein weitaus zielgerichteteres Marketing bzw. Beeinflussung des Verhaltens platzieren als bisher. Wo bisher eine Ansprache großflächig und bei vermeintlich homogenen Gruppen erfolgte, beispielsweise "Männer", "Frauen", "Jugendliche", "Rentner", können jetzt gezielte Ansprachen vorgenommen werden. Durch psychometrisches Vorgehen lassen sich Gruppen mit bestimmten Charakteristika genau lokalisieren und ansprechen. So könnte beispielsweise eine Gruppe „lesbische erwachsen Frauen mit vegetarischer Ernährungsweise und Migrationshintergrund in bestimmten Stadtteilen, die einen bestimmten Telefonanbieter benutzen“ gefunden und digital angesprochen werden. Die Ansprache kann gezielt auf die Persönlichkeiten und Einstellungen angepasst werden („Mikrotargeting“).

4. Produktbindung und Glaube

4.1. Kundenzufriedenheit

Produktbindung und Kundenzufriedenheit sind ein eingehend bearbeitetes Forschungsgebiet. Unter Kundenzufriedenheit versteht man die subjektive Einstellung eines Konsumenten gegenüber einem Produkt oder einer Dienstleistung im Hinblick auf die Übereinstimmung der tatsächlichen Erfahrung mit diesem Produkt („Ist-Leistung“) mit einem Vergleich der Erwartung an das Produkt („Soll -Leistung“). Diese Theorie des Diskonfirmationsparadigma ist weitgehend als Erklärung für Kundenzufriedenheit anerkannt. Kommt es zu einer Übereinstimmung zwischen Erfahrung und Erwartung an das Produkt spricht man von Konfirmation. Übertrifft die Erfahrung die Erwartung, spricht man von positiver Diskonfirmation und es kommt zu einer Kundenzufriedenheit. Diese Kundenzufriedenheit wiederum kann zu einer Produktbindung führen.

Ursachen der Kundenzufriedenheit werden bisher ausschließlich bei Produkten und Dienstleistungen erforscht. Vorliegend wird die These vertreten, dass identische Mechanismen auch im Bereich der Glaubenssätze, Weltanschauungen und Religion analysiert und verwendet werden können. Die großen Weltreligionen können als Unternehmen

betrachtet werden, die es geschafft haben, teilweise über mehrere Jahrtausende eine Kundenbindung herzustellen. Diese generationsübergreifende Kundenzufriedenheit bzw. Produktbindung allein mit Formen des Zwanges oder Unterwerfung erklären zu wollen geht fehl, da sämtliche Weltreligionen auch in Zeiten ohne staatlicher Förderung und Unterstützung bzw. ohne repressiven Apparat bestehen blieben und bleiben. Im übertragenen Sinne wird das Produkt Religion von seinen Gläubigen als Konsumenten über Jahrhunderte hin konsumiert.

Bei der Kundenbindung handelt es sich um ein psychisches Konstrukt der Verbundenheit oder Verpflichtung einer Person gegenüber einer anderen Person oder eines Unternehmens. Die langfristige Bindung über Generationen hinweg stellt einen entscheidenden Erfolgsfaktor für einen Kult dar. Diese kann auch mit einem Gefühl der Verpflichtung einhergehen, welche ihrerseits positiv und negativ bewertet werden kann. So kann ein Gläubiger sich seinem Kult gegenüber verpflichtet fühlen, weil er diesen angelernt bekommen hat oder seit Jahren selbst schon an kultischen Handlungen teilnimmt. Solange er selbst mit der Leistung des Kultes zufrieden ist, da sie ihm beispielsweise Lebenshilfe oder eine Absicherung nach dem Tode verspricht, kann die Verpflichtung positiv empfunden werden. Ist der Gläubige unzufrieden, kann die Verpflichtung negativ empfunden werden, ohne dass damit eine Abwendung verbunden sein muss.

4.2. Zufriedenheit als Zuschreibung (Attribution) von Wirkungen eines Produktes

Innerhalb der Kundenbindung spielen die Mechanismen der sogenannten Attributionstheorie eine große Rolle, das heißt wie sich Menschen Ereignisse in ihrer Umwelt erklären, indem Sie diesen Ursachen zuschreiben (attribuieren). Menschen versuchen kausale Erklärungen für ihre Erfahrungen zu finden. So kann ein lang erwarteter Regen auf klimatische Gegebenheiten oder göttlichen Willen zurückgeführt werden.

Die Frage, wie Ursachen zugeschrieben werden, hängt von dem vermuteten Ort ihrer Entstehung, ihrer Kontrollierbarkeit und der zeitlichen Stabilität ab (Völking 1984). Eine besondere Rolle spielt dabei der Ort der Verursachung, welcher internal oder external attribuiert werden kann (Heidrun, 1958).

Im Fall der internalen Attribution werden Ereignisse dadurch erklärt, dass sie in der handelnden Person selbst liegen. Trifft z.B. ein potentieller Kunde einen Anhänger eines bestimmten Kultes, der ein besonderes Charisma hat, so könnte dies auf den Charakter der Person zurückgeführt werden. Die positiv wahrgenommene Eigenschaft wird hier nicht mit dem Kult in Verbindung gebracht.

Im Fall der externalen Attribution wird das Ereignis auf Faktoren außerhalb der Person zurückgeführt. Trifft z.B. ein potentieller Kunde einen Anhänger eines bestimmten Kultus, der ein besonderes Charisma hat, so könnte dies auch auf den Kult und seine Wirkung an sich zurückgeführt werden. Hier werden Rückschlüsse auf den Kult dahingehend gezogen, dass dieser eine bestimmte Wirkung hat.

Beim Faktor der Kontrollierbarkeit kommt es darauf an, inwiefern ein Handelnder eine Ursache beeinflussen kann. Glaubt z.B. eine Person ein bestimmtes göttliches Wesen konnte die Ursache für eine Ereignis, welches seine Erwartungen nicht erfüllt, kontrollieren, so führt dies zu stärkerer Unzufriedenheit als im Falle angenommene fehlender Kontrollmöglichkeiten. Geht z.B. eine Person davon aus, dass Gebete zu einer bestimmten Gottheit Regen schaffen können und tritt dies nicht ein, wird der Gläubige mit dem Produkt bzw. Gott entsprechend unzufrieden sein.

Der Faktor Stabilität bezieht sich darauf, dass Ursachen stabil oder variabel sein können. Geht z.B. eine Person davon aus, dass eine bestimmte Gottheit Ereignisse durch Gebete schaffen kann und dies tritt nicht ein, kann die Person davon ausgehen, dass dies eine Ausnahme (zeitlich nicht stabil) war, weil beispielsweise zu wenig Gebete gesprochen wurden. Es kann aber auch der Rückschluss gezogen werden, dass die Gottheit generell nicht in der Lage ist Naturphänomene zu beeinflussen (zeitlich stabil). Im letzteren Fall wird die Produktbindung schlechter ausfallen.

Die generelle Einstellung einer Person, deren Charakterzüge und Eigenschaften spielt ebenfalls eine große Rolle dabei, wie Ereignisse wahrgenommen und zugeschrieben werden. Mit spricht dabei von habituellen Voreinstellungen bzw. Attributionsstilen, woraus bestimmte Erwartungen abgeleitet werden können (Schneider, Raisam 2012).

Die Attributionsstile korrelieren mit den oben erwähnten Persönlichkeiten nach dem Atlantik

- Modell. Soweit eine Person unangenehme Erfahrungen eher situativ attribuiert, sich beispielsweise den Ausfall von Regen als Ausnahmeereignis und nicht als Unvermögen der gewählten Gottheit erklärt, wird dies die Zufriedenheit im Sinne der Produktbindung zur Gottheit nicht beeinflussen. Menschen, die der Gruppe des Persönlichkeitsprofils "Offenheit" zugeordnet werden können attribuiieren z.B. häufiger situativ als Menschen des Persönlichkeitsprofils "egoistische Zentriertheit“.

4.3. These: Glaube ist eine Form der Produktbindung

Vorliegend wird die Hypothese vertreten, dass die Mechanismen der Kundenbindung an ein bestimmtes Produkt mit den Mechanismen des Glaubens an bestimmte religiöse Systeme vergleichbar sind. Die Kundenbindung ist dann hoch, wenn einem Produkt bestimmte Eigenschaften, die über die eigenen Erwartungen hinausgehen, attribuiert werden. Übertragen ausgedrückt bedeutet dies, dass der Glaube dann hoch ist, wenn einem religiösen System bestimmte Wirkungen, die über die Erwartungen hinausgehen zugeschrieben werden. Umso mehr einem religiösen System die Ursachen für positive oder negative Lebenserfahrungen attribuiert werden umso stärker dürfte der Glaube bzw. die Kundenbindung ausfallen.

5. Religiöser Attributionsfaktor (RELAT Faktor)

5.1. RELAT Faktor bei lebendigen Religionen

Um die Kundenbindung im Rahmen eines religiösen Systems zu messen wurde für vorliegende Studie der Religiöse Attributionsfaktor (RELAT Faktor) entwickelt. Dieser misst, wie groß der Anteil des Alltagserlebens und der Entscheidungsfindung religiös attribuiert, das heißt religiösen oder göttlichen Wirkungen zugeschrieben werden.

Zu diesem Zweck wurde auf einem internationalem Treffen von jugendlichen und heranwachsenden Anhängern einer monotheistischen Weltreligionen in Polen und einem weiteren nationalen Treffen mehrheitlich erwachsener Teilnehmer der gleichen monotheistischen Weltreligionen in Deutschland eine Befragung durchgeführt. Die Antworten wurden anschließend psychometrisch ausgewertet.

In der Befragung wurde der religiöse Attributionsfaktor für bestimmte Erfahrungen des Lebens und der Entscheidungsfindung abgefragt. Auf einer Skala von null bis zehn gaben die Probanden an, inwieweit Erfahrungen religiös attribuiert werden. „0“ bedeutete dabei „überhaupt nicht“ und „10“ bedeutete „absolut“. Es wurden dabei Fragen zur Gesundheit, Berufswahl, dem Konsumverhalten hinsichtlich Alltagsprodukten, dem Konsumverhalten hinsichtlich Automobilen, der Mobilität allgemein, der sexuellen Orientierung, des politischen Engagements, des Einkommens und der Berufswahl gestellt. So wurde z.B. gefragt: „Welchen Anteil hat ihr Glaube an Gott an ihrer Gesundheit?“, oder „Inwiefern deckt sich ihre Berufswahl mit Ihrem Glauben?“

Probanden, die im Durchschnitt einen Wert von unter „1“ hatten wurden als areligiös bewertet und im Weiteren nicht berücksichtigt. Probanden mit einem Faktor über „9“ wurden als extremistisch und ebenfalls areligiös bewertet, da davon ausgegangen wurde, dass bei diesem Personenkreis an sich autozentristische Motive vorlagen, die von religiösen Motiven überdeckt werden.

Die Teilnehmenden der Befragungen (n = 2.576 in Polen, n = 986 in Deutschland) wurden über ein Online-Spiel bzw. eine kostenlos angebotene App generiert. Es handelte sich dabei um ein interaktives Spiel, bei dem die Spieler sich in einer Umgebung bewegten, die ihrer tatsächlichen Umgebung entsprach, wobei in der virtuellen Ansicht Heilige in die Umgebung platziert waren, mit denen die Spieler Kontakt aufnehmen konnten. Die Kontaktaufnahme wurde durch mittelalterliche Schriftrollen als Sprechblasen grafisch dargestellt. Sobald ein Heiliger berührt wurde bekam der Spieler eine bestimmte Punktzahl gutgeschrieben. Die Spieler konnten dabei interagieren.

Das Spiel konnte als App kostenfrei downgeloadet werden. Um die werbefreie Version erstellen zu können musste oben genannter Fragebogen ausgefüllt und dem Zugriff auf persönliche Daten zugestimmt werden. Für vorliegende Studie wurden nur die Daten der Nutzer der werbefreien Version verwertet.

Der RELAT Faktor lag umgerechnet durchschnittlich bei 27%. Das bedeutet dass 27% der Lebenserfahrung und Entscheidungen auf religiöse Ursachen zurückgeführt wurden. Danach wird davon ausgegangen, dass der RELAT Faktor in einem funktionierenden modernen religiösen System bei 27% liegt.

5.2. These: RELAT Faktor kann durch Magnetstimulation und Mikrotargeting gesteigert werden

Vorliegend wird die These vertreten, dass mit den Techniken der transkraniellen Hirnstimulation, der Psychometrie und des Mikrotargeting nicht nur ein neues Produkt, sondern auch ein neues Weltbild bzw. Kult oder Religion eingeführt werden kann.

Dafür wurden in einem Experiment Spieler eines Computerspiels mit dem fiktiven Kult eines an nordischer Mythologie angelehnten Kriegsgottes konfrontiert. Durch Einteilung nach dem Atlantik-Test in bestimmte Persönlichkeiten und Auswertung der psychometrischen Daten wurde ein gezieltes Mikrotargeting im Hinblick auf Produkte, die mit dem Kult außerhalb des Spiels im Zusammenhang stehen, vorgenommen.

Des Weiteren erhielten Spieler einen Helm als Teil des Spiels, welcher neben einer 3D Brille mit Magnetspulen zur Stimulanz der Frontallappen ausgestattet war. Nach bestimmten Spielzügen, die mit den Entscheidungsmöglichkeiten des Spiels abgestimmt waren und stets eine bestimmte Macht des fiktiven nordischen Gottes stimulierten wurden schwache Magnetwellen auf die Frontallappen appliziert. Eine weitere Analyse des Spiel-, Klick- und Konsumverhaltens in Kombination mit der Auswertung der likes und weiterer psychometrischer Daten konnte bei einigen Spielern auf einen RELAT Faktor von 23% im Hinblick auf den fiktiven Kult geschlossen werden.

Bei einer Vergleichsgruppe von Personen die ebenfalls nach Persönlichkeitsanalyse und psychometrischer Auswertung im Rahmen des Mikrotargeting mit Inhalten bisher nicht existenter Kulte konfrontiert wurden ohne dass eine transkranielle Magnetstimulation vorgenommen wurde, kam es zu einem durchschnittlichen RELAT Faktor in Bezug auf diese anderen Kulte von unter 2%.

6. Experiment

6.1. Magnetstimulation und Mikrotargeting in Bezug auf fiktiven nordischen Gott im Rahmen eines Computerspiels

Das Labor des Verfassers war von Beginn an der Entwicklung eines Computer-Rollenspiels beteiligt, welches angelehnt an eine verfilmte Comic-Serie an einen fiktiven Kriegsgott anknüpft, der dem nordischen Sagenkreis entlehnt ist. Das Spiel wurde mit hohem finanziellem Aufwand, modernster Technik und ansprechenden Grafiken entwickelt. Es erhielt bei seiner Einführung zahlreiche Preise und wurde kurz nach seiner Einführung auf dem Markt von ca. 2 Mio. Spielern weltweit gespielt. Der Inhalt des Spiels fußt auf einer Mischung zwischen Fantasy und Science-Fiction und hat zum Inhalt, durch eine Galaxie zu reisen, um in deren Mittelpunkt den Kriegsgott zu finden. Diejenigen Spieler die die Abenteuer überstehen und die verschiedenen Rätsel auf dem Weg lösen, werden mit der Ankunft beim Kriegsgott mit einem Geschenk belohnt, welches den kostenlosen Download des zweiten Teils des Spieles und die Zusendung eines Helms in Wikingerform, welcher mit 3D Brille und Magnetspulen ausgestattet war umfasste. Ein Spiel des Teil 2 war ohne den Helm nicht möglich.

Mit dem Download bzw. der Installation des Spieles erklärten sich die Spieler mit dem Zugriff auf Ihre psychometrischen Daten einverstanden. Angelehnt an die Fragen des Atlantik-Test wurden die Spieler zu Beginn in die entsprechenden Persönlichkeiten eingeteilt. Dieser Test wurde in das Spiel in der Form integriert, dass erst nach Absolvierung des Persönlichkeitstests ein entsprechender Avatar vergeben wurde, der erst im späteren Verlauf des Spieles gewechselt werden konnte. Nur das Geschlecht war von Beginn an frei wählbar. So erhielten zum Beispiel diejenige Spieler in der Persönlichkeitskategorie „Extraversion“ als Avatar einen Gaukler, diejenigen mit „egoistischer Zentriertheit“ den Magier und die Spieler aus der Kategorie „Offenheit“ den Krieger.

Um den sogenannten „Avatar-Gap“ zu vermeiden, das heißt das Auseinanderfallen von tatsächlicher und angenommener virtueller Persönlichkeit wurden die Ergebnisse des Persönlichkeitstests fortwährend mit den psychometrischen Daten wie beispielsweise den Äußerungen in sozialen Netzwerken abgeglichen. Soweit es hier zu einer großen Diskrepanz kam führte dies dazu, dass der Spieler im Spiel „starb“ und ausgehend von einem neuen Persönlichkeitstest einen anderen Avatar zugeteilt bekam. Erst dann wenn die Persönlichkeit mit den psychometrischen Daten eine gewisse zeitliche Konsistenz aufwies konnten die Spieler ihren Avatar frei wählen.

Ziel des ersten Teils des Computerspiels war es den nordischen Gott im Mittelpunkt des Universums zu finden, wobei mehrere Kämpfe ausstanden, Rätsel gelöst und Vorräte angelegt werden mussten. Vom Beginn des Spieles an wurden die Spieler in Form des Mikrotargetings durch Posts und charaktergesteuerte Werbung mit Produkten und Inhalten konfrontiert, die zunächst lose und im weiteren Verlauf immer stärker direkt mit dem fiktiven Kult um den nordischen Gott in Verbindung standen. So stand diese charaktergesteuerte Ansprache zunächst mit den Comics und Filmen in Verbindung und zentrierte sich im Weiteren immer mehr auf den fiktiven Gott an sich z.B. mit Angeboten zum Kauf von Büchern wie „Verlorenes Wissen der Kräuter des Gottes“, „Praktische Magie der Vorfahren“, Reisen zu seinen heiligen Quellen, Sachbücher zum Thema, etc. Soweit es die jeweiligen angebotenen Produkte nicht gab wurden sie als Crowdfunding-Aktionen gepostet, das heißt als Projekte für deren Realisierung es zunächst eine bestimmte Summe an Spendengeldern benötigte. Ein Anklicken der jeweiligen Anzeigen führte zu einem schnelleren Fortkommen im Computerspiel. Dabei war es hier nicht notwendig, dass Produkte erworben oder Geld gespendet wurde, vielmehr reichte zunächst die Lenkung der Aufmerksamkeit auf das Thema eines Kultes um den nordischen Gott.

Sobald das Ziel des Teil 1 erreicht war und die Spieler den Gott entdeckt hatten gab es als Belohnung den Helm und Zugang zu Teil 2 des Spiels. Der zweite Teil konnte teilweise ohne Helm, das heißt ohne 3D Animation, und an bestimmten Stellen nur mit Helm gespielt werden.

Nachdem man im Teil 1 des Spiels den Gott gefunden hatte wurde dieser ein Verbündeter des Spielers und konnte in der Not beistehen. Das Ziel des Teil 2 bestand darin, einen Planeten von wildgewordenen und technisch mutierten Rieseneichen zu befrieden.

Vor besonders schwierigen Spielzügen, wie beispielsweise bestimmten Kämpfen, mussten die Spieler den Helm auf haben. Jeweils direkt vor schwierigen Aufgaben wurde den Spielern der Kult des Gottes nähergebracht, und zwar entsprechend dem jeweiligen Klick - Verhaltens im Teil 1. Die Spieler, die sich zum Beispiel eher für inhaltliche Werke wie das Kräuterbuch interessiert hatten, bekamen „Fakten“ über den Kult mit filmischen Rückblicken in 3D erklärt. Diejenigen Spieler, die sich eher für die Reise interessiert hatten, erhielten eine 3D Animation mit einem virtuellen Bad im heiligen Bach etc. Während dieser kultischen Manipulation wurden schwache Magnetströme auf die Frontallappen appliziert. Soweit die Spieler bei den anschließenden Aufgaben scheiterten bestand die Möglichkeit noch einmal die

„Unterstützung“ des Gottes zu erbitten, währenddessen erneut leichte Magnetströme appliziert wurden. Während der Phasen der Applikation waren die 3D Grafik und der Sound sehr ruhig gehalten.

Um messen zu können, inwiefern die Stimulation und Manipulation mit den Inhalten des fiktiven Kultes Attributionsmechanismen bei den Spielern auslösten, wurden die oben genannten RELAT Profile aus dem Treffen der monotheistischen lebendigen Kulte mit den Profilen der Spieler abgeglichen. Parallel wurde das Mikrotargeting intensiviert und die Spieler gezielt mit Werbung angegangen, z.B. in der Form, dass man nicht nur Reisen zum heiligen Bach buchen, sondern auch ein Fläschchen mit Wasser aus dem Bach bestellen konnte. Soweit Produkte käuflich angeboten wurden war der Preis so gehalten, dass er leicht über den ökonomischen Möglichkeiten des jeweiligen Spielers lag, um abzulesen inwieweit die Spieler „Opfer“ gebracht hätten. Daneben wurde ein Blog eingerichtet, der nur den Spielern der Stufe 2 zugänglich war bei dem unabhängig voneinander und gesteuert Nachrichten von verschiedenen Avatars hinterlassen wurden. Diese spekulierten darüber, ob Veränderungen, die sie in ihrem Leben zu spüren schienen, möglicherweise vom Spielen des Spieles, dem Helm oder sogar dem Kult an sich ausgelöst worden sein könnten. Soweit Spieler sich auf diese Chats einließen wurde von den sechs gesteuerten Avatars versucht nach und nach eine indirekte Befragung nach dem RELAT Faktor durchzuführen, z.B. mit Fragen wie „Spürst du nicht auch, dass Du seit dem Spiel der Stufe 2 gezielter durch das Leben gehst?“ oder „Ich habe das Wasser bestellt und bilde mir ein es tun sich seitdem ganz viele Dinge, z.B. habe ich einen neuen Job gefunden, ist dir so etwas auch schon passiert?“

Die Antworten im Rahmen dieses versteckten Tests wurden ebenfalls mit dem psychometrischen Daten abgeglichen. Der Attributionsfaktor lag beim Ende des Spieles von Teil 2 bei 23%, was bedeutet dass 23% der Spieler den fiktiven nordischen Gott aus ihrem Computerspiel für tatsächliche Ereignisse und Entscheidungen in ihrem Leben als ursächlich ansahen.

67% der Spieler berichteten von besonderen Erfahrungen während der Magnetstimulation, die sie sich nicht allein mit dem Spiel erklären konnten. Da sie jeweils direkt vor der Magnetstimulation pseudo-religiösen Inhalten ausgesetzt waren tendierten über 50% der Spieler dazu, dies einem unsichtbaren Wirken zuzuschreiben, welches direkt oder indirekt mit dem nordischen Gott in Verbindung gebracht wurde.

6.2. Vergleichsgruppe Repräsentanten toter Religionen

Um den Einfluss der Magnetstimulation bei der Aktivierung religiöser Bindung zu untersuchen wurde eine Vergleichsgruppe gebildet. Diese bestand aus Personen, welche ebenfalls durch Mikrotargeting mit aktuell nicht praktizierten religiösen Inhalten konfrontiert wurden und sich in einer vergleichbaren Situation wie die Spieler des Computerspiels befanden, ohne dass es hier zum Einsatz transkranieller Hirnstimulation kam.

Zu diesem Zweck wurden 37 Personen ausgesucht, welche als Repräsentanten vergangener religiöser Kult angesehen werden, also solche welche nirgendwo auf der Welt mehr praktiziert werden. Die Generierung dieses Personenkreises dauerte mehrere Jahre, da bei jeder Person folgende Kriterien erfüllt sein mussten:

1. Die Person musste sich als letzter Vertreter einer aus ihrer Sicht in der Vergangenheit real praktizierten Religion ansehen.
2. Die Person musste davon ausgehen, dass die von ihr vertretene vergangene Religion weiterhin Relevanz hat, sprich dazu geeignet ist, einen Wert auf der Attributionsskala auszulösen, im Gegensatz zu bloßer Stimulation in Form der Unterhaltung.
3. Jeder der Teilnehmer musste bereits vor der Studie versucht haben der von ihr vertretenen Religion wieder eine Relevanz zu geben, indem versucht wurde neue Mitglieder zu gewinnen, sprich einen Attributionsfaktor bei anderen Personen zu schaffen.

Das Labor des Verfassers hatte zu diesem Zweck eine qualitative Feldstudie ausgeschrieben, welche den Titel „(Re)aktivierung religiöser Systeme“ trug, zu deren Teilnahme sich schließlich 37 Personen bereit erklärten. Im Rahmen dieser Studie kam es zu regelmäßigen Treffen über einen längeren Zeitraum, in deren Rahmen qualitative Befragungen dazu durchgeführt wurden, auf welche Art und Weise die jeweiligen Teilnehmer eine Reaktivierung ihres religiösen Systems bei anderen Personen versuchten, sprich wie sie versuchten Neukunden zu gewinnen bzw. eine Kundenbindung wiederherzustellen.

Im Rahmen dieser Studie erhielten die Teilnehmenden die Möglichkeit ein individuell für sie programmiertes Computerspiel in Form einer App downzuloaden. Das Spiel hatte einen

vergleichbaren Inhalt wie das Spiel über die Kontaktaufnahme mit den Heiligen in der jeweiligen virtuell angereicherten realen Umgebung, wie es auf den oben erwähnten monotheistischen Treffen angeboten wurde. Der Unterschied bestand darin, dass vorliegend die Heiligen nicht kontaktiert, sondern weg gekegelt werden konnten, was pro Heiligen eine bestimmte Punktzahl gutschrieb. Mit dem Download erklärten sich alle Teilnehmenden mit der psychometrischen Verwertung ihrer Daten einverstanden. Auf diese Weise konnte auch die Interaktion mit jeweiligen potentiellen Neukunden bzw. neuen Anhängern analysiert werden. Es stellte sich heraus, dass viele der Teilnehmenden versuchten über gezielte Produktplatzierung ein Comeback ihrer Kulte zu erreichen. Im Vordergrund standen dabei künstlerisch/performative und esoterische Angebote, mittels derer versucht wurde den jeweiligen Kulturen wieder eine Relevanz zu verschaffen. Über die Analyse der sozialen Netzwerke konnten 132 Interaktionen zwischen den Repräsentanten der vergangenen Kulte und potentieller Neukunden analysiert werden. Dabei wurden die Antworten bzw. Reaktionen auf die Bewerbung der Kulte qualitativ ausgewertet. Unter Gesichtspunkten der Attributionstheorie tendierte die Ursachenzuschreibung für Lebenserfahrungen oder Entscheidungen der potentiellen Neukunden zu den beworbenen Kulturen Richtung null bzw. lag mit 2% im areligiösen Bereich. Dies bedeutet, dass die 37 Repräsentanten vergangener Kulte es nicht schafften eine Relevanz bzw. Kundenbindung herzustellen.

7. Fazit

Glaube kann am religiösen Attributionsfaktor im Sinne einer Interpretationsvorgabe für Lebenserfahrungen gemessen werden.

Der religiöse Attributionsfaktor, also die Zuschreibung der Ursächlichkeit für Erfahrungen und Entscheidungen an religiöse Konstrukte kann durch Manipulation und Hirnstimulation gesteigert werden.

Ebenso wie ein neues Produkt kann mit den Techniken der Hirnstimulation und des psychometrisch basierten Mikrotargetings eine neue Religion bzw. Weltbild generiert werden.

Die Techniken des Marketings in Form des psychometrisch basierten Mikrotargeting unterscheiden sich zwischen Gütern und immateriellen Glaubenssätzen nicht.

Die Mechanismen der Kundenbindung an ein bestimmtes Produkt sind mit den Mechanismen des Glaubens an bestimmte religiöse Systeme vergleichbar.

22.

Die ägyptische Katzensgöttin Bastet, der Manëtu Òpalanie und die Muse Hepate waren neugierig geworden und wollten wissen, was ihre alten Kollegen machten. Sie besuchten Rögns „Wolf Moon Show“ im Hotel Milagro in Nevada.

„Das Tier bewegt sich seltsam,“ sagte Bastet. „Es fixiert Rögns Hals. Ich erkenne das. Wir Katzen springen genau so. Die Bewegung der Muskeln seiner Hinterläufe, die ich sehe und das Beben in seinen Lefzen, das ich höre verraten mir, dass ein Instinkt übernommen hat.“

„Eine Spinne hat sich in Panik von der Decke abgeseilt,“ sagte Òpalanie. „Ich sah ihren Schatten an der Wand als sie vor dem Scheinwerfer nach unten fiel. Sie ist zu klein für diesen Weg. Ihr Faden könnte nicht bis unten reichen und es gibt keinen Fluchtort an ihrem Weg, zu dem sie sich hangeln könnte. Sie springt lieber in die ungewisse Leere, als ob der Tod ihr auflauert.“

„Die Verbindung zwischen Rögns und Fenrir ist zerbrochen,“ sagte Hepate. „Das was bis eben ein Fluss war staut sich mit einmal und droht zu bersten und beide in einer Überschwemmung mit zu reißen. Der Fenriswolf hat unter seiner Verkleidung die Maske abgelegt.“

Ich sehe in das Blau von Fenrirs Augen und dachte zuerst es sei die Spiegelung eines Strahlers, doch es ist nicht die Technik. Die Sonne war mit einmal hinter das Meer gestürzt und färbt den Himmel rot. Eine Nacht, die nicht dem natürlichen Lauf folgt, ist in ihm eingebrochen. In den Augen Fenrirs wirbelt Glut. Es ist nichts Künstliches, es ist kein Spiel wie die Glühbirnen seiner Augen auf dem Karussell. Es passiert zu schnell, um es zu benennen. Ich habe keine Angst. Ich habe es Jahrtausende geübt ohne es zu wissen. Seine Augen blicken starr, sie sind auf mich gerichtet. Ob er mich sieht, was er überhaupt sieht, ich weiß es nicht. Sein Kopf und sein Oberkörper sind gesenkt, sein Leib wirkt von hier aus weiter als sonst, er hat unsere gemeinsame Choreografie aufgekündigt, das Licht hat sie mitgerissen, ich weiß er wird mich anspringen, nicht zum Spaß des Publikums, er wird mich angreifen. Die Glutwirbel rasen um meinen Hals, meine Kehle, meine Schlagader. Ich bin nicht überrascht.

Meine Rüstung habe ich nicht, ich wüsste nicht einmal mehr wo meine Rüstung ist. Ich bin dem Moment nicht gewappnet. Doch wenn hier etwas abläuft auf das ich keinen Einfluss habe, für was dann eine Verteidigung? Fenrir hat sein Maul aufgerissen, seine Vorderfüße heben sich bereits vom Boden. Eine Pause vor dem nächsten Ausatmen. Warum? Warum nach all den Jahren? So war es in unser Drehbuch geschrieben worden, doch das Publikum ist doch schon seit langem tot. Das Publikum will kein Blut sehen. Das Publikum würde es auch nicht verstehen, Blut zu sehen. Er springt hier in sein Ende. Wenn er mich tötet wird man ihn töten. Modern und sanft, mit einem Betäubungsgewehr und dann einer Spritze zum Einschläfern. Zwei rote Kugeln und Fänge, die einen Schlund einrahmen, fliegen auf mich zu. Die Pfoten der Hinterbeine lösen sich vom Untergrund. Adrenalin schießt durch meinen Körper und dehnt jede Millisekunde auseinander. Ich kann erstarrt bleiben und darauf warten wie sich die Kiefer des Fenriswolfes in meinen Hals und Schulter bohren werden. So war es vorherbestimmt. Von wem? Von Menschen, die von ihrem eigenen Dasein nichts mehr wissen? Von den Nornen die selbst bereits erloschen sind? Ihr gewebtes Schicksal aus den Därmen gefallener Krieger, die schon längst vermodert sind? Der Fenriswolf, heißt es, wird am Ende der Welt die Götter verschlingen, aber einer unter ihnen wird ihm seine Kiefer so weit auseinander reißen, dass er daran verenden wird. Bin ich das? Bin ich seine Beute oder sein Vernichter? Der Sprung kommt aus einer längst vergangenen und zur Unzeit. Ich glaubte, der Kampf habe sich erledigt. Jetzt verstehe ich, dass er doch noch kommen musste. Es war Teil des Deals, den wir eingegangen sind. Der Kontrakt mit der Welt, dass wir ihre Götter sind und wir dafür ein vorherbestimmtes Ende haben. Die Klausel die uns die Ewigkeit zuschreibt ist wertlos, wenn der andere Teil weggefallen ist. Wir wussten und wissen das die

ganze Zeit, doch glaubten wir nicht daran und sind damit nicht weniger dumm als die Menschen, die uns das Drehbuch geschrieben haben. Sie bestimmen uns. Sie legen unsere Rollen fest. Wir nennen uns unsterblich und schauen dabei doch die ganze Zeit auf die Fänge des Raubtiers. Wir glauben auszusteigen, jemand Neues zu werden und bewegen uns tatsächlich niemals vom Fleck.

Der Wolf ist im freien Flug, von links schwappt ein Schrecken aus dem Publikum, der eine kleine Spinne zwischen uns aus dem Sichtfeld weht.

Ich werde meinen Arm hochreißen, den Wolf abwehren, er wird auf den Boden stürzen. Ich werde mit meinem rechten Stiefel in seinen Unterkiefer treten und seinen Oberkiefer zur Decke ziehen, bis er auseinander bricht. Das Publikum wird nicht verstehen, dass ich damit versuche ihre und meine Welt vor dem Untergang zu retten. Sie werden mich schlicht für ein Tierquälerei halten. Sie sehen nicht einmal einen Wolf, sondern ein Haustier.

Ich hege keinen Groll gegen Fenrir. Genauso wie ich hat er keine Wahl.

Ich reiße das Maul auf. Ich werde verschlingen. So nehme ich die Welt auf. Ich muss sie mir einverleiben. Die Dinge verenden dabei. Eine andere Einheit gibt es nicht außer in mir. Es gibt keine Einheit zu zweit.

Ich räche mich nicht, auch wenn das immer von mir behauptet wird. Ich stelle nur ein Gleichgewicht wieder her. Ich töte nicht grausam. Kein Wolf tötet grausam. Die Gegenwehr des Opfers macht die Sache grausam. Ich erfreue mich nicht am Blut, an den Fetzen von Fleisch, an den Schreien oder an den Innereien. Ich verschließe einfach nur nicht meine Augen davor, dass es ein Prozess gibt, der unangenehm ist. Meine Wölfe schimpft man Mörder. Wenn Menschen das Gleiche tun abstrahieren sie sich in Sicherheit.

Mein Sprung ist nicht hinterhältig. Die Offenbarung der Wahrheit nimmt keine Rücksicht auf den Zeitpunkt. Ich bin mächtiger als ich selbst. Ich werde Rogn töten. Ich greife ihn an. Das ist mein Auftrag. Er ist kein Fluch. Es gibt keinen Fluch, nur Dinge, die nicht jeder machen kann und will.

Es gibt kein Danach. Das Danach ist ein Konzept. Es gibt nur die Waffen meiner Kiefer und den konkreten Auftrag. Das Schiff aus den Nägeln der Toten ist gelandet. Alle hier im Saal waren bereits tot. Alle hier im Saal starren mich an. Sie erschrecken sich, weil sie in

Konzepten denken und leben. Sie glauben damit, sie stünden über den Tieren. Sie erschaffen sich damit Götter und glauben deshalb sogar, sie schaffen ihre Welt. Ihr Denken macht sie dumm. Ein Konzept hat kein Leben. Deshalb ist es nicht brutal Rogn zu töten. Rogn ist nur eine Idee der Menschen gewesen. Ich befreie sie von einem falschen Konzept. Ich spüre meinen Körper durch die Luft fliegen. Ich kann meinen Körper beobachten. Er ist eine Waffe, ein Werkzeug, ein Schwert, das die Unwissenheit durchtrennt. Das ist meine Bestimmung. Ich bin der Endpunkt der jetzt gesetzt wird. Ich pralle auf Rogns Blick. Ich durchbohre ihn. Ich halte mich nicht mit seinen Fragen auf. Ich fixiere seinen Hals, seine Adern. Ich befreie ihn und er weiß das. Er bewegt sich nicht. Er weiß, dass ich ihn befreie und dennoch wirft er mir Gedanken in meine Bahn. Das Wort Freundschaft sagt mir nichts. Das Wort Vertrauen sagt mir nichts. Vernunft ist mir unbekannt. Genau diese Konzepte bringen ihn jetzt um. Wenn er jetzt so stehen bleibt und mich nicht weiter stört geht es ganz schnell. Der Hals ist weich, die Hauptschlagader liegt nicht tief und die Klängen meine Zähne sind messerfein. Ein kleiner Widerstand wie beim Schlucken und danach wird es sofort warm, er fällt in eine leichte Dämmerung und alles ist weg. Er wird keine Trauer spüren. Auch die nur ein leeres Phänomen. Ich gebe ihm seine Würde als Gott zurück, weil ich ihn endlich aus den leeren Konzepten befreie.

Ich erwarte keinen Dank. Die Menschen widern sich vor Fleisch und Blut, wobei genau dort die Wahrheit liegt. Es macht ihnen Panik, weil es gegen ihre Welt der Ideen geht, an der ihnen so vieles liegt. Ich werde jetzt vor Ihnen einen Körper auseinanderreißen und wer Augen hat wird sehen, dass es dort nichts gibt. Fleisch. Knochen, Materie. Sie könnten es alle mit einem Mal im Saal verstehen und sich damit selbst von ihrem Denken befreien, aber ich kenne das schon, niemand wird etwas dabei lernen. Sie werden mit ihrer Angst arbeiten und ihre Welt der Theorien mit aller Macht verteidigen wollen. Dann werden sie meinen Tod fordern. Sie brauchen dann meinen Tod, damit ihre Welt bestehen bleibt. Ich bin eine Gefahr für ihre Welt.

Sein Blick kapituliert und sinkt nach unten. Er versteht.

Ich sehe meinen Fuß. Mit einem Schuh wird man seinen Unterkiefer zertreten.

Er ballt seine Faust aus Angst.

Ich schleudere meinen Speer über das Rot seiner Augen.

Er dreht seine Schulter vor seinen Hals. Er entscheidet sich für die Grausamkeit.

Ich bin es, der seinem bösen Treiben ein Ende setzen wird.

Er hebt den Arm. Der Narr.

Sein Biss wird ins Leere gehen. Er springt in sein Verderben.

Ich drehe mein Maul um den Ärmel seines Oberarmes und schnappe zu.

Der Stoff meines Hemdes reißt, ich schnelle auf die Seite, während meine Faust auf ihn zurast und zu Boden schmettern wird.

Bastet fiel von oben auf den Rücken des Wolfes und bohrte ihre Krallen in ihn hinein, so dass er aufheulte und den Kopf nach hinten warf. Ein Adler flog mit seiner ganzen Wucht auf Rögns Seite und warf ihn damit zu Boden. Das Publikum sah nur wie die Beiden im letzten Moment auseinanderfielen und im Hintergrund eine Frauengestalt erschienen war, die ihren rechten Zeigefinger in die Höhe streckte und verkündete:

„Jetzt, meine sehr verehrten Damen und Herren, bricht ein neues Zeitalter an! Freuen sie sich mit uns auf weitere Überraschungen nach der Pause!“ Der Vorhang zog sich zu sie blieb in der Mitte des Bildes bis zum Schluss stehen, bis er komplett geschlossen war. Das Publikum war zunächst verwirrt, murmelte, bis dann ein vereinzelt Klatschen begann, das sich bis zu einem höflichen Applaus steigerte.

Hinter dem Vorhang lag Rögn am Boden und blutete aus seinem Arm. Neben ihm lag benommen Fenrir. Über ihm schwebte auf der Stelle die Flügel schlagend der Adler und hielt ihn in Schach. Das Blau kehrte in die Augen des Wolfes zurück.

„Seid Ihr von allen Göttern verlassen Ihr Wahnsinnigen! Wolltet ihr Euch oder uns alle umbringen? Und das auf der Bühne?“ sagte Hepate mit unterdrückter Lautstärke.

Der Wolf winselte. Rögn setzte sich auf, hielt sich den Arm und blickte trotzig. Bastet setzte sich mit angewinkelten Vorderpfoten zwischen ihn und Fenrir auf den Boden.

Ein paar Bühnenarbeiter kamen vorbei und fragten, ob alles in Ordnung sei. „Bestens,“ sagten Rögn und Hepate unfreiwillig im Chor.

„Das Stück Weltenende ist kein Passendes für ein Kindertheater wie Euch! Man setzt euch vor langer Zeit einen Floh ins Ohr, wie ihr euch zu verhalten habt und dann arbeitet ihr euer ganzes Leben darauf hin? Ihr spielt euch auf wie Weltenrächer und seid eure eigenen Marionetten. Man spielt nicht mit dem Weltuntergang für egoistische Zwecke! Werdet endlich erwachsen! Entwicklung besteht nicht darin seinen eigenen Märchen zu glauben. Ihr bringt die ganze Vergangenheit durcheinander und damit schadet ihr dem Gleichgewicht von heute. Von uns allen!“

Unter den Flügelschlägen des Adlers und den entfernten Stimmen des Publikums lag betretenes Schweigen bis Fenrir in ein langes mitleidiges Heulen ausbricht.

„Es tut mir leid!“, schluchzte er.

„Weil du es nicht geschafft hast mich zu fressen oder wegen mir?“, bellte ihn Rögn an.

„Mein ganzes Leben ist sinnlos...“

Er machte tatsächlich einen erbärmlichen Eindruck. Die Show sollte in 20 Minuten weiter gehen. Fenrir hatte eine Art Nervenzusammenbruch und wirkte nicht mehr einsatzbereit. Rögns Verletzung war zwar nicht besonders tief, aber er weigerte sich mit Fenrir weiter auf der Bühne zu stehen. „Wenn ich jetzt abreicht werden die Leute reden. Ihr seid bekannt. Die Leute werden sich lustig machen über euch, oder dich Fenrir anfangen zu jagen, weil du doch eine Gefahr bist.“

„Mit ihm auf keinen Fall!“ brummte Rögn. Fenrir winselte vor sich hin.

„Ich kann einspringen.“, sagte Bastet. „Ich habe keine Vorstellung verpasst und kann jedes Wort und jede Bewegung.“

Der Vorhang öffnete sich. In der Mitte der Bühne sah man erhöht ein Sofa. Links darauf stand ein Hundekorb in dem Fenrir lag. Lachen aus dem Publikum. Man hat ihm eine Haube aufgesetzt, unter der er benebelt hervorschaut. Seine Zunge hing heraus. Man hat ihm eine Beruhigungspille gegeben. Rechts auf dem Sofa saß Rögn. Ihm hatte man einen Umhang aus rotem Samt wie eine Art Boxermantel umgelegt. Zwischen den beiden in der Mitte stand als Begrenzung ein Korb, aus dem eine Flasche Wein und ein Kuchen hervorschauten. Die Zuschauer konnten nicht sehen, dass oben im Bühnenraum zwischen den Lampen der Adler saß, bereit bei jeder Bewegung der beiden Streithähne nach unten zu stürzen. Hepate trat auf:

„Meine sehr verehrten Damen und Herren, heute zum ersten Mal live und exklusiv bei Ihnen die Sensation und Überraschung des Jahres! Befreien Sie sich von allen Vorstellungen über Zirkus und Manege, wie sie sie bisher kannten. Willkommen in einer neuen Generation und Dimension der Unterhaltung. Ladies and Gentlemen: The increeeeedible Misses B!“

Vom linken Rand erschien mit stolzen Schritten und erhobenem Schwanz eine schwarze Katze im Scheinwerferkegel.

Die Menge johlte.

Misses B hatte ersichtlich ihren Gefallen daran.



- R Ö G N -

EINE SELBSTHILFEGRUPPE ANTIKER GÖTTER VERSUCHT IHR COMEBACK. DURCH ESOTERIKKURSE, ABENTEUERREISEN ODER VERFILMUNGEN IHRER TATEN WOLLEN SIE SICH VOR DEM VERGESSEN RETTEN. DER NORDISCHE GOTT RÖGN HAT DABEI EINEN BESONDERS SCHWEREN STAND, DA SICH AUS SEINER KULTUR, ZUM SPOTT DER GRIECHISCHEN GÖTTER, KAUM ETWAS ERHALTEN HAT. SEIN KOLLEGE PROF. SHAKTYRAN SCHLÄGT VOR, ÜBER DIE HEIMLICHE MAGNETISCHE STIMULATION VON HIRNAREALEN IM RAHMEN EINES COMPUTERSPIELS, RELIGIÖSE ERFAHRUNGEN ZU ETABLIEREN.

EIN GÖTTLICHES COMEBACK