
HET MIDDEN-OOSTEN

De beschavingen en mythologieën van het Midden-Oosten zijn onvoorstelbaar oud; ze vinden hun oorsprong in 3100 v.Chr.

Het oude Mesopotamië was een regio in Azië aan de rivieren de Tigris en de Eufraat, waar nu Irak en delen van Turkije, Iran, Syrië en Koeweit liggen. De naam zelf betekent 'tussen de rivieren', afgeleid van de Griekse woorden *mesos* (midden) en *potamos* (rivier - hier dankt het nijlpaard ook zijn naam aan). Mesopotamië was de thuisbasis van een aantal beschavingen, waaronder Sumer en Akkad, die bloeiden van voor het begin van de opgetekende geschiedenis (rond 3000 v.Chr.) tot de val van Babylon in 539 v.Chr.

De Mesopotamische beschavingen behoren tot de oudste ter wereld en er wordt terecht een aantal van de belangrijkste ontwikkelingen van de mensheid aan toegeschreven, zoals het planten van gewassen, vooruitgang in de wiskunde en astronomie, en de uitvinding van het wiel. Mesopotamië staat ook bekend om zijn literatuur, waaronder het Epos van Gilgamesj, dat wordt beschouwd als 's werelds oudste overgeleverde verhaal, dat pas aan het eind van de negentiende eeuw werd ontcijferd.

Het nabijgelegen Egypte heeft in de moderne wereld een veel grotere faam verworven. De Egyptische beschaving roept beelden op van mummies, sfinxen en eyeliner, en heeft een liefdevol thuis gevonden in de harten van zowel gefascineerde kinderen als archeologen. Maar door zo'n langdurige (ongeveer 3100-30 v.Chr.) en complexe beschaving te reduceren tot een paar scarabeeën en het Oog van Horus, loop je het risico de prestaties van Egypte te bagatelliseren en door elkaar te halen. De periode waarin Cleopatra leefde zit tenslotte dichterbij de huidige tijd dan bij de tijd waarin de Grote Piramide van Gizeh werd gebouwd.

De oude Egyptische beschaving bloeide dankzij de ligging aan de oevers van de rivier de Nijl, waarvan de jaarlijkse overstromingen de Egyptenaren in staat stelden een stabiel landbouwsysteem te ontwikkelen om de bevolking te ondersteunen. Het Oude Egypte is natuurlijk beroemd om zijn architectuur en bouwtechnieken. De Grote Piramide van Gizeh is de oudste van de zeven wereldwonderen uit de oudheid en de enige die nog overeind staat. Tot de nalatenschap van het Oude Egypte behoort ook de geneeskunde, literatuur en opvallende kunst.



❧ GRIEKSE MYTHOLOGIE ❧

De Oude Grieken waren een bedrijvig volk. De Griekse beschaving begon rond de twaalfde eeuw voor Christus en duurde honderden jaren. In die tijd bedachten en ontwikkelden de Grieken dingen als democratie, literatuur, filosofie, toneel, poëzie, wetenschap en kunst. Niet veel dus. Het volstaat te zeggen dat de Griekse beschaving bestond uit veel schrijven en veel vechten, veel denken en *veel* drinken.

De Griekse mythologie is net zo complex. Deze verhalen zijn vaak rommelig en er is geen consistent systeem van moraal of rechtvaardigheid. Het leven van menselijke personages is overgeleverd aan de grillen van de goden. Als er vreselijke dingen gebeurden, is dat niet per se omdat je het verdiende, maar omdat Hera of Apollo wel of niet een oogje op je hadden.

Natuurlijk komen hier alleen de hoogtepunten aan bod: de Titanen en Olympiërs, een paar helden en de Trojaanse oorlog. Maar het mooie is: als deze verhalen je nieuwsgierigheid naar de Griekse mythologie aanwakkeren, dan is er nog zoveel meer te ontdekken.



DE TITAAN

Het begon allemaal met Chaos en uit Chaos ontsprong Gaia, Moeder Aarde. Zij gaf op haar beurt leven aan een zoon: Ouranos. Moeder en zoon kwamen samen (daar gaan we weer) en brachten 12 robuuste kinderen voort. Dit waren de Titanen.

De jongste Titaan was Kronos en hij wilde de macht van Ouranos voor zichzelf. Dus pakte hij zijn grote stenen sikkel die Gaia had gemaakt, castreerde zijn vader en wierp zijn geslachtsdelen in de oceaan. Een fluitje van een cent. Kronos besteedde de troon met zijn vrouw (en zus) Rhea aan zijn zijde.

Maar de kroon bracht zorgen met zich mee. Kronos vermoedde dat zijn kinderen hem van de troon zouden stoten, net zoals hij zijn vader van de troon had gestoten. Dus elke keer dat Rhea een kind baarde, nam Kronos het kind en at het op. Dit gebeurde vijf keer en Rhea was daar natuurlijk niet blij mee. Dus gaf ze Kronos de volgende keer een steen in plaats van haar zoontje, en Kronos – zonder te kijken naar deze stenen baby – slikte hem in zijn geheel op.

En zo overleefde Rhea's zesde kind. Zijn naam? Zeus.



ROMEINSE MYTHOLOGIE

Het tijdperk van het oude Rome duurde van de achtste eeuw voor Christus tot de vijfde eeuw na Christus, maar het tijdperk van het Romeinse Rijk (27 v.Chr. tot 476 n.Chr.) is waarschijnlijk het bekendst en roept beelden op van soldaten met knokige knieën en mannen in toga's die 'carpe diem' zeggen.

De Romeinse mythologie heeft veel gemeen met de Griekse. De Romeinen zagen de overeenkomsten tussen de Griekse goden en hun eigen goden en combineerden ze tot één, waardoor veel van deze goden bekend staan onder twee verschillende namen. Elders zijn Griekse verhalen hergebruikt met een Romeins tintje.

De Romeinen waren trotse, patriotische mensen. Hun meest prominente mythen zijn twee verhalen over de stichting van Rome, mythen die het Romeinse volk een goddelijke afstamming gaven en een rechtvaardiging vormden voor de heersende keizerlijke familie en de voortdurende uitbreiding van het rijk.

Maar de Romeinen waren zowel minnaars als strijders. In tegenstelling tot de gangbare weergave van de Romeinen als stijf en emotioneel, vertellen veel verhalen uit de Romeinse mythologie over de vreugde en het verdriet van de liefde.



WIE IS WIE?

De Romeinen voegden een aantal Griekse goden samen met hun eigen bestaande goden. Gebruik deze handige omreken tabel om erachter te komen naar welke god de Romeinen verwijzen.

GRIEKSE NAAM	ROMEINSE NAAM
Zeus	Jupiter
Hera	Juno
Poseidon	Neptunus
Hades	Pluto
Demeter	Ceres
Hestia	Vesta
Hephaestus	Vulcanus
Ares	Mars
Aphrodite	Venus
Athena	Minerva
Apollo	Apollo
Artemis	Diana
Hermes	Mercurius
Dionysus (god van wijn en feesten)	Bacchus
Eros (zoon van Aphrodite; god van de liefde)	Cupido



DE HARP VAN DE DAGDA

De Dagda bezat een prachtige harp. Deze produceerde muziek die zo goddelijk was dat het emoties kon beïnvloeden en zelfs de seizoenen kon veranderen. Tijdens de strijd van de Tuatha Dé Danann met de Fomorianten bracht de harp van de Dagda de krijgers weer op de been en verlichtte pijn voor de gewonden. De Fomorianten vonden dit behoorlijk irritant, dus terwijl de Dagda aan het vechten was, slopen ze zijn huis binnen en stalen de harp.

De dieven vluchtten naar een verlaten kasteel, waar ze bleven tot de Fomorianten verslagen waren en de Dagda zich realiseerde dat zijn harp ontbrak. Hij marcheerde naar het kasteel en zag zijn geliefde harp aan de muur hangen. Hij stak zijn hand uit en de harp vloog door de kamer naar hem toe.

Maar het tumult had de dieven wakker gemaakt, die naar hun wapens grepen. Snel speelde de Dagda drie liederen: één van vreugde, waardoor de mannen hun wapens lieten vallen en in lachen uitbarstten, één van verdriet, waardoor ze onbedaarlijk huilden, en één van slaap, waardoor ze in een diepe slaap wegzakten.

En zo won de Dagda zijn harp terug.

KELTISCHE WEZENS

De verschillende Keltische mythologieën hebben ons een hele reeks mythische wezens en entiteiten gegeven. Hier volgt een introductie van slechts een paar.

LEPRECHAUN	Dit kleine, bebaarde, ondeugende volk komt oorspronkelijk uit de Ierse mythologie, maar kreeg pas in latere folklore een prominente rol.
ELF	Een klein, kinderlijk, ondeugend wezen; elfen worden geassocieerd met de mythologie van Cornwall.
WISSELKIND	Een fee die als vervanging dient voor een menskind dat door feeën is meegenomen.
ZEEMEERMIN	Zeemeerminnen uit de Britse mythen en folklore brachten vaak ongeluk en rampspoed, en lokten mannen naar hun dood.
KELPIE	Kelpies zijn Schotse watergeesten die van vorm kunnen veranderen tussen een paard en een vrouw. Sommigen denken dat het Monster van Loch Ness een Kelpie is!
SELKIE	Een andere gedaanteverwisselaar in het water; een Selkie kan van een zeehond in een mens veranderen door zijn huid af te werpen.
BANSJE	Deze angstaanjagende vrouwelijke geest uit de Ierse folklore kondigt een naderende dood aan door keihard te krijsen.
DULLAHAN	De Ierse Dullahan is een ruiter zonder hoofd die op een zwart paard rijdt. Telkens als hij tot stilstand komt, gaat er iemand dood.



MYTHISCHE WEZENS

De Japanse mythologie en folklore hebben een rijke menagerie van beesten en wezens.

Yokai zijn bovennatuurlijke geesten die goedaardig, ondeugend of kwaadaardig kunnen zijn. Ze kunnen eruitzien als dieren, mensen of levenloze voorwerpen.

Tsukumogami zijn huishoudelijke voorwerpen die een geest hebben gekregen. Als een voorwerp 100 jaar oud wordt, wordt het een tsukumogami. Ze zijn meestal ongevaarlijk, maar kunnen wraakzuchtig worden als ze mishandeld of weggegooid worden.

Shikigami zijn geesten die worden opgeroepen om het vuile werk van hun meester op te knappen, zoals stelen of spioneren. Ze zijn onzichtbaar, maar kunnen de vorm aannemen van kleine papieren poppetjes. Shikigami komen voor in de animatiefilm *Spirited Away*.

Kitsune, of vossen, zijn intelligente, gedaanteverwisselende wezens in de Japanse folklore. Ze hebben tot wel negen staarten en zijn de inspiratiebron voor de Pokémon met de toepasselijke naam Ninetales.

Tanuki, of Japanse wasbeerhonden, zijn ondeugende wezens die in folklore bekend staan als bake-danuki. Ze kunnen van gedaante verwisselen en zelfs mensen bezitten. Huisbaas Tom Nook uit *Animal Crossing* is een tanuki en ontleent zijn naam aan het dier.



DE JOROGUMO

Nu volgt een leuk liefdesverhaaltje over een houthakker en een moordlustige spindemon.

De lokale bevolking wist dat ze het meer moesten mijden, want het werd bewoond door een jorogumo – een angstaanjagende spinvrouw die mannen naar hun waterige dood kon sleuren. Maar een nietsvermoedende bezoekende houthakker stuitte op het meer, waar hij een mooie vrouw ontmoette. En raad eens? Ze werden verliefd.

De houthakker keerde elke dag terug naar het meer om zijn geliefde te bezoeken. Maar de plaatselijke boeddhistische priester wist van de ware spinachtige aard van deze vrouw en vergezelde de houthakker op een dag. Hij begon te zingen en een spinneweb ontspong uit het water.

De houthakker wist nu dat zijn vriendin een spindemon was. Maar hij liet zich niet afschrikken. Hij vroeg toestemming om met de jorogumo te trouwen, maar werd afgewezen. Hij rende terug naar het meer, raakte verstrikt in spinnenwebben en werd onder water meegeleurd. Hij werd nooit meer gezien.

Misschien leefden de jorogumo en de houthakker daarna nog lang en gelukkig. Of misschien at ze hem meteen op.

