

DIE AUGEN DES WASSERS

Artikel

Eingetragen von:

Geschrieben am: 08.01.2008 03:00:00

von Reptomaniac

Begegnungen mit dem Fremden, dem Unheimlichen finden nicht nur zu Lande und zu Luft statt...

Die dämonische, gestaltenwandlerische und trickreiche Realität offenbart sich uns nicht allein in Form von UFOs am Himmel und vermeintlich gelandeten Außerirdischen, - nicht allein als Elfen, Feen, Zwerge und Engel, sondern besonders das Wasser - die Meere, Seen, Teiche, Flüsse - war schon seit alters her ein Element des Geheimnisvollen und Unbekannten.

Wasser hat einen zwiespältigen Charakter. Zum einen ist es das Element des Lebens, wir müssen trinken, um zu leben - der menschliche Körper besteht zu über 70 Prozent aus Wasser. Zum anderen ist es ein Element des Todes. Im Wasser können wir nicht existieren, wir ertrinken. Das Element Wasser wurde schon seit jeher mit dem Ewig-Weiblichen assoziiert, das zeigt sich ganz deutlich daran, dass die Wesenheiten, die in Verbindung zum Wasser stehen, zum größten Teil weiblicher Natur sind, obwohl es auch einige Ausnahmen davon gibt.

Kein anderes Element, weder Erde, Luft noch Feuer hat dieses Geheimnisvolle, Unergründliche. Die Tiefen der Ozeane sind uns noch weitgehend unbekannt und wir wissen nicht, welche Dinge sich unter der Oberfläche verbergen und welche Wesen uns mit kalten, teilnahmslosen Augen beobachten.

Die Alten wussten noch um diese Dinge, um die namenlosen Schrecken in den Tiefen der Ozeane, um die bizarren Kreaturen, die in bodenlosen Gewässern auf ihre Opfer lauern. Hinter vorgehaltener Hand erzählte man sich Geschichten von verführerischen Wassernymphen, die in geheimnisvollen Teichen in verwunschenen Wäldern hausen und geduldig darauf warten, dass ihnen ahnungslose Wanderer in ihr Netz gehen, um diese dann in ihr Reich zu locken, aus denen es für die Unglücklichen kein Entkommen mehr gibt - auf ewig verdammt, den Launen einer nichtmenschlichen Kreatur ausgeliefert, die sich an der Angst und der Hilflosigkeit ihrer Opfer weidet.

Und heute? Wir nehmen solche Geschichten nicht mehr ernst, tun sie als Märchen, Fabeln und Folklore ab. In unserem aufgeklärten, rationalen Weltbild ist kein Platz mehr für diese Wesen. Und dennoch, sie sind immer noch da, wie seit Urzeiten. Das Schreckliche, Dämonische lauert auch heute noch auf seine Opfer, wie Berichte aus aller Welt beweisen.

Die Wasserwesen treten in einer unglaublichen Vielzahl auf und tragen die unterschiedlichsten Namen. Nymphen (nymph = junge Frau, Braut) sind niedere Naturgöttinnen, welche die unterschiedlichsten Orte bewohnen, so auch Quellen, Flüsse und Meere.

Sie sind nicht unsterblich, erreichen aber ein Alter von 'einer Million Jahren'. In den Meeren leben die Nixen, die Meerjungfrauen, Geschöpfe mit einem weiblichen Oberkörper und einem

Fischschwanz.

Auch die Geister von Ertrunkenen stellen den Lebenden nach. Dazu kommen noch die verschiedensten Arten von Wasserungeheuern. Auffallend ist, dass die meisten der Wasserwesen weiblicher Natur sind.

Wie ihre göttlichen Kollegen gieren auch diese Wasser-Wesen ständig nach Lebensenergie, um ihre eigene Existenz zu sichern. Sie bedienen sich dabei meisten der Methoden der Verlockung und Verführung, um ihre Opfer in ihre Netze zu locken, aus denen es kaum ein Entkommen gibt.

Von Nixen und anderen Wasserfrauen

"Sie sprach zu ihm, sie sang zu ihm;
Da war's um ihn geschehen;
Halb zog sie ihn, halb sank er hin
Und ward nicht mehr gesehen."
(Goethe - Der Fischer)

Eine Sage aus Cornwall

Ein Fischer namens Lutey, ein Mann mittleren Alters verbrachte seine Tage damit, Treibgut von Strand aufzusammeln. Eines Tages, als er wieder unterwegs war, drang ein schwaches Rufen an sein Ohr. Er folgte dem Geräusch und sah am Strand eine Meerjungfrau liegen. Das Wesen hatte lange rotblonde Haare. Von den Hüften abwärts verjüngte sich ihr Körper zu einem Fischschwanz.

Die Meerjungfrau bat Lutey, sie wieder zurück ins Wasser zu tragen und versprach ihm als Dank dafür, seinen sehnlichsten Herzenswunsch zu erfüllen. Lutey erfüllte ihre Bitte und sie gewährte ihm drei Wünsche. Der erste war, die Macht zu besitzen, Menschen von bösem Zauber zu befreien. Der zweite, die Macht, Krankheiten zu heilen und der dritte, dass seine Kräfte auf seine Nachkommen übergehen sollten.

Als die Nixe wieder in ihrem Element war, ließ sie als Unterpfand für ihr Versprechen ihren Kamm aus Elfenbein, der ihr Haar zusammenhielt und reichte ihn Lutey. Dabei umschlang sie ihn und versuchte ihn mit den Worten "Bleib bei mir!" in ihr Reich zu ziehen. Lutey gelang es, sich loszureißen.

Draußen im Meer zog die Meerjungfrau ihre Kreise und rief ihm als Abschied zu: "Lebe wohl. Nach neun Jahren werden wir uns wiedersehen!"

Dank der Fähigkeiten, die ihm von der Meerjungfrau verliehen wurden, wurde Lutey alsbald im ganzen Land bekannt und die Leute kamen von nah und fern zu ihm. Inzwischen war Lutey in ein größeres Haus umgezogen und so vergingen die Jahre. Eines Tages holte er plötzlich wieder seine Netze hervor und begab sich mit den Worten "Ich gehe jetzt fischen!" ans Meer.

Seine Söhne folgten ihm besorgt, denn es war ein stürmischer Tag - keiner an dem man sich auf das Meer wagen konnte. Lutey bestieg sein kleines Boot und ruderte auf die offene See. Vom Ufer aus konnten seine Söhne sehen, wie eine Meerjungfrau neben dem Boot auftauchte. Es war die gleiche, der Lutey vor genau neun Jahren begegnet war.

Immer noch war sie jung und schön wie damals. Sie winkte ihm zu und Lutey stand in seinem Boot auf und stürzte sich in die Fluten. So hatte die Wasserfrau ihn in ihr Reich gelockt und zum Schluss doch noch ihr Opfer erhalten.



Nixen sind Wassergeister aus Deutschland. Sie können ihr Aussehen beliebig verändern und besitzen die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen. Meistens haben sie aber das Aussehen einer schönen jungen Frau mit weiblichem Oberkörper und einem Fischschwanz.

Obwohl die Mehrzahl der Nixen weiblich ist, gibt es auch männliche Exemplare, die Nixicks. Diese zeigen sich aber nur äußerst selten. Laut alten Überlieferungen fordern die Nixen jedes Jahr ein Menschenopfer. Deshalb locken sie nichtsahnende Menschen ins Wasser und ertränken sie.

Die bekannteste Nixe war zweifelsohne die Loreley. Mit ihrem Gesang betörte sie die Flußschiffer auf dem Rhein, die nicht mehr auf den Kurs achteten und nur noch völlig gebannt zu der Nixe hoch auf ihrem Felsen starteten. Die Schiffe und Boote der Unglücklichen zerschellten dann an den Klippen im Strom und die Menschen ertranken jämmerlich. So bekam die Nixe wieder ihre Menschenopfer.

Die Rusalky sind die Geister ertrunkener Mädchen. In Vollmondnächten verlassen sie das Wasser und tanzen Reigen auf einsamen Waldwiesen. Sie können mit ihrem schrillen Gelächter Menschen töten. Manchmal mischen sie sich auch in Gestalt schöner, 'feenhafter' junger Mädchen mit langen Haaren und grünen Kränzen unter die Lebenden und suchen sich dort ihre Opfer aus. Nur wem es gelingt, die von ihnen gestellten Rätsel zu lösen, kann ihrem Bann wieder entfliehen.

Die gefährlichsten Elfenwesen (Elf=Alb) Irlands sind die Water-Sheerie. Sie hausen in Sumpfgebieten und treten als junge schöne Frauen auf, um Wanderern mit ihrem Gesang in die Moore und Seen zu locken, um sie zu ertränken. Die Dämonin verzehrt dann die Seele ihres Opfers, so die alten Legenden.

Ohne Zweifel spielen bei all diesen Legenden und Erzählungen auch unausgesprochene erotische und sexuelle Vorstellungen sadomasochistischer Art bis hin zu einer eigenartigen Todessehnsucht eine Rolle (Vampirverwandt). Für manche mag der Gedanke an die völlige Unterwerfung und

Hingabe an ein weibliches dämonisches Wesen sicher eine seltsam faszinierende Anziehungskraft haben bis hin zu dem morbiden Wunsch im Augenblick der Ekstase in den Armen der Göttin oder Teufelin des Tod zu erfahren.

Dass solche eigenartigen Wünsche nicht nur bloße Theorie sind, beweist die Tatsache, dass es etliche Zeitgenossen gibt, die sich bei sadomasochistischen Rollenspielen Plastiktüten über den Kopf stülpen lassen, um eine Todesnähe durch das Gefühl des Erstickens zu erleben. Unnötig zu sagen, dass solche Spiele lebensgefährlich sind und auch schon einige Menschen dadurch (ungewollt) ums Leben gekommen sind.



Monster in Flüssen, Seen und Meeren

Nach manchen Legenden geschah die Schöpfung der Welt in perfekter Symmetrie. So soll jedem Geschöpf auf dem Land eines im Wasser entsprechen. Männer und Frauen haben ihr Gegenstück als Meerjungfrauen und Meermänner. Und auch jedes Tier hat sein Pendant im Wasser. Dies Wesen tragen oft seltsame Namen wie Meerhund, Wogenroß, Wasserlöwe oder See-Elefant.

Schottlands bekanntester Wassergeist ist der Kelpie. Meistens nimmt er die Gestalt eines Pferdes an und verlockt einen Menschen, seinen Rücken zu besteigen. Dann stößt der Dämon los und stürzt sich zusammen mit seinem Opfer in das nächstgelegene Gewässer. Eine Legende besagt, man soll diesem Geist einen Hochzeitsschleier umwerfen, dann muß er einem dienen.

Doch wehe, wenn der Schleier abhanden kommt, denn dann entkommt der Kelpie und verflucht seinen ehemaligen Herrn und dessen ganze Familie. Eine Abart des Kelpie ist der Nuggle von den Shetlandinseln, der die Gestalt eines Ponys annimmt.

Die Chorti-Indios in Guatemala kennen die Siguanaba, furchterregende Wesen, die in Strudeln und Stromschnellen hausen. Diese Wesen erscheinen Männern in weiblicher, Frauen in männlicher

Gestalt. Sie sind so häßlich, dass sie ihr Gesicht stets mit einem Tuch verhüllen. Wenn sie ergreifen, der ist verloren, wenn es nicht gelingt, das Tuch von ihrem Gesicht zu ziehen. Das Monster muß dann seinen Griff lösen, doch das Opfer leidet dann noch lange an einer Krankheit, der gräßliche Anblick hat ihn schockiert.

Der slawische Vodnik ist eine froschähnliche, glitschige grüne Kreatur mit Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen. Er lauert am Ufer sumpfiger Flüsse auf seine Opfer, besonders auf Kinder. Der Historiker Prokopios aus Byzanz schrieb im 6. Jahrhundert, dass die Slawen den Nymphen, Flußgöttern und Wasserdämonen bereitwillig Menschen opferten, um die Zukunft voraussagen zu können.

Die russischen Beregini und die polnischen Boginki sind grausame Wassernymphen, die menschliche Kinder rauben und gegen Wechselbälger tauschen. Der Wasco ist ein dämonisches Mischwesen zwischen einem Wolf und einem Mörderwal, das seine Opfer verschlingt.

Im Seelisbergsee im schweizerischen Kanton Uri treibt der böse Elbst (der Name leitet sich von Alb ab - Verbindung auch 'Elbe') sein Unwesen. Wie die meisten Wasserdämonen - und Dämonen (Trickster) überhaupt - kann auch er sein Aussehen nach Belieben ändern und erscheint einmal als treibendes Holz, ein anderes mal als Baumstamm, auch kann er die Gestalten verschiedenster Tiere übernehmen.

Die Schrecken des Meeres

"...Da unten aber ist's furchterlich,
Und der Mensch versuche die Götter nicht
Und begehre nimmer und nimmer zu schauen,
Was sie gnädig bedeckten mit Nacht und Grauen."
-Schiller - Der Taucher.

Am Anfang war Tiamat, das Monster, welches das Urchaos verkörpert. Tiamat ist der weibliche Urwasserdrache, der Ozean. So berichten uns uralte babylonische Legenden. Tiamat vermählt sich mit Apsu, dem Gott des Süßwassers. Sie ist die Urmutter des Universums und der Götter. Nach mehreren Generationen wird Apsu von dem Gott Ea getötet. Tiamat will daraufhin aus Rache die jungen Götter vernichten, unterliegt aber im Kampf Marduk. Der "Drachengötter" halbierte ihrem Leichnam und formte aus den Hälften Himmel und Erde.

Die Midgardschlange ist ein Abkömmling des Trickstergottes Loki und der Riesin Angrboda, eine Schwester der Todesgöttin Hel und des Fenrirwolves, aufgezogen von den Riesen, den Widersachern der Götter. Gott Odin erkannte ihre Gefährlichkeit und warf das Untier ins Meer. Dort ertrank das Monster aber nicht, sondern wuchs zu einer ungeheuren Größe heran, so groß, dass sie den gesamten Erdkreis umspannt und sich selber in den Schwanz beißen kann.

Wenn sich die Midgardschlange bewegt, erzeugt sie gewaltige Sturmfluten. Am Ende der Zeiten wird sie so schrecklich toben, dass das Wasser die ganze Welt verschlingt. Im Endkampf der Götter wird Thor ihr mit seinem Hammer den Schädel spalten, aber selber an ihrem Gifthauch zugrunde gehen.

Die Midgardschlange wird seit der Christianisierung mit dem jüdischen Leviathan verglichen, einem Ungeheuer in den Tiefen des Ozeans, gegenüber dem selbst ein Wal wie ein Zwerg erscheint. Der Leviathan entstammt wahrscheinlich ursprünglich der Mythologie der Phönizier.



Sirenen sind dämonische Mischwesen zwischen Vögeln und Mädchen, die auf einer Insel auf vorbeifahrende Schiffe lauern. Mit ihrem betörendem Gesang, dem kein Mensch widerstehen kann, locken sie ihre Opfer an, um sie dann zu töten - s. hierzu: [DÄMONISCHE KLÄNGE](#)

Opfer für die Götter

Für die Kelten dienten die Gewässer als Wohnstätte göttlicher Wesen, vor allem der Großen Göttin. Die Namen der Flüsse auf keltischem Gebiet gehen alle auf die Wörter "dewi", "dewa" oder "dewona" (=Göttin) zurück, so z.B. der Dee in England, Deba in Spanien oder Divonne in Frankreich, ebenso Dana und Dān. Auch der Name "matir" (Matrona) fand seine Entsprechung in der französischen Marne. Die Eigennamen von Göttinnen schlugen sich in verschiedenen Flussnamen nieder. So wurde Sequana zu Seine, Boand zu Boyne, Verbeia zu Wharfe und Rigusia zu Reuss.

Um die Göttin bei Laune zu halten, sie zu besänftigen und sich ihres Wohlwollens zu versichern, opferten ihr die Menschen besonders an den Quellen. Bei Ausgrabungen wurden im ganzen Keltengebiet - von Spanien bis nach Tschechien - Kessel und Tongefäße als Gaben gefunden.

Aber nicht nur das, denn das liebste Opfer war ihr natürlich das **Menschenopfer**. Und so fand man neben den oben erwähnten Dingen auch menschliche Schädel in großen Mengen. Bis heute tragen einige der Quellen noch so klangvolle Namen wie "Quelle der in der Schlacht erbeuteten Köpfe" oder "Kopfquelle".

Sumpfbiete mit stehenden Gewässern symbolisieren wohl am besten das Unheimliche und Bedrohliche, das Tödliche. Die Germanen pflegten ihrer Vegetations- oder Erdgöttin Nerthus an diesen Orten Gefangene zu opfern, indem sie lebendig in den Sumpf gesteckt wurden.

Am Grunde des Meers lauert die Riesin Ran, "die Rüberin". Sie ist die Gemahlin des Riesen Aegir. Die Göttin bewohnt einen goldenen Palast in einem der tiefsten Meeresgräben, stets voll Hunger nach Menschen und Seelen. Sie hat einen Tücher, die sich in Sturzwellen verwandeln konnten. Ran wirft ihr großes Netz über die Schiffe und zerrt sie in die Tiefe. Ihre Opfer sinken bis zum Grund des Ozeans und müssen für alle Zeiten fernab von jeglicher menschlicher

Gesellschaft ihr Dasein in der Gewalt der GÄttin verbringen. Um sie gnädig zu stimmen, warfen die Wikinger auf ihren Fahrten jeden zehnten Kriegsgefangenen ihr zu Ehren über Bord.

In den Tiefen des Meeres

Die Ozeane sind für uns noch weitgehend Terra Incognita. Wir wissen über die Oberfläche des Mondes besser Bescheid als über das, was sich in den Tiefen des Meeres auf unseren Heimatplaneten abspielt. Kein Wunder, bedecken doch die Meere ca. 70 Prozent und die Landmassen nur etwas 30 Prozent der Erdoberfläche aus - und auch hier gibt es noch unerforschte Gebiete.

An seiner tiefsten Stelle, dem Marianengraben, ist der Ozean über elf Kilometer tief, der höchste Berg der Erde, der Mount Everest, wäre, wenn man ihn dort hinstellen würde, noch kilometerhoch von Wasser bedeckt. Lebewesen mit bizarren Formen, riesige Kraken bevölkern die Tiefen, die von keinem Sonnenstrahl erhellt werden, und wer weiß schon, welche Überraschungen dort noch auf uns warten..

Uralte Erzählungen künden von versunkenen Kontinenten - Atlantis, Lemuria und Mu, von geheimnisvollen Städten unter Wasser.



Heutzutage halten manche auch die Existenz von Unterwasserbasen außerirdischer Wesen für möglich. Wie auf Erden, so auch im Himmel, - und so auch im Wasser. Nicht nur an Land und in der Luft werden UFOs und seltsame Wesen berichtet:

Eine Vielzahl von seltsamen Objekten werden aus dem Meer kommend bzw in das Meer eintauchend beobachtet. Ich will nun einige Fälle von sogenannten **USO's** (Unidentified Submarine Objekts) vorstellen. Dennoch muss gesagt werden, dass es bisher noch keinerlei Beweise für die tatsächliche Anwesenheit von Extraterrestriern (und auch nicht von Überlebenden von Atlantis etc.) auf der Erde gibt.

An einem Julitag des Jahres 1910 beobachteten französische Fischer vor der Küste der Normandie, wie ein vogelähnliches Objekt von Himmel ins Wasser fiel. Es stieg wieder hoch, sank erneut und tauchte dann spurlos unter.

Vor der Küste von Wales sahen Frau Harding und ihre Tochter Rosalyn am 24. März 1955 gegen 19.15 Uhr über dem Meer einen orangefarbenen Ball, der sich im Zickzack nach unten bewegte (..dem 'Elbst' schreibt man zB. auch das Verwandeln in feurige Kugeln zu). Das Objekt zog einen dunklen Streifen hinter sich her. Das UFO schien zu explodieren und tauchte ins Wasser, wo es immer noch orange weiter leuchtete. Am gleichen Tag wurde in einiger Entfernung von zwei Zeugen ein oranges Objekt, das aus dem Wasser aufstieg, beobachtet.

Im Jahr 1959 beobachteten polnische Soldaten vor Kolobrzeg, wie ein dreieckiges USO mit einer Kantenlänge von 3,50 Metern aus dem Wasser aufstieg und dann über einer Kaserne kreiste, bevor es verschwand.

Ein Zeuge namens Lorentz Johnson sah an einem Tag im Dezember 1959 gegen 22.00 Uhr ein zigarrenförmiges rötliches Ufo in 50 Metern Höhe über dem Namsenfjord in Norwegen schweben. Das Objekt ließ zwei längliche Gegenstände ins Wasser fallen. Ein zweiter Zeuge sah zwar nichts, hörte aber die Aufschläge. Fünf Jahre später entdeckten Fischer ein Objekt am Meeresgrund. Im Jahre 1968 entdeckte eine norwegische UFO-Gruppe ein Objekt von sechs Metern Länge in 100 Metern Tiefe. Allerdings war es nicht möglich, mit Tauchern näher heranzukommen.

Ende Februar 1963 führte die Royal Navy vor der Küste von Spitzbergen ein Manöver durch. Auf dem Radarschirm wurde in 10.00 Metern Höhe ein Objekt von etwas über 30 Metern Durchmesser geortet. daraufhin wurden Abfangjäger gestartet. Als diese in die Nähe des UFOs kamen, bewegte es sich mit großer Geschwindigkeit in steilem Sinkflug nach unten. Darauf meldete ein Sonargerät einen Unterwasserkontakt mit einem unbekannten Objekt, das sich im Zickzackkurs entfernte.

Am 26. Juli 1970 fand ein Sporttaucher vor der Küste von Alcocebre, Spanien, in einer Tiefe von etwa 8 Metern einen 6 Meter langen Metallzylinder. Er war nicht imstande, das Objekt zu bewegen und konnte angeblich mit seinem Messer auch keinen Kratzer an der Oberfläche anbringen.

Ein Zeuge sah von der Insel Petite Ile am 10. Februar 1975 ein hellglänzendes Objekt aus dem Meer steigen und davonfliegen.

Italienische Fischer beobachteten im Oktober 1978 bis zu 30 Meter hohe Wassersäulen. Danach sahen sie ein dunkles Objekt, größer als ihre Boote im Wasser verschwinden.

Am 18. August 1980 beobachtete der Kapitän eines russischen Forschungsschiffs, wie im Japanischen Meer ein metallischer Zylinder aus dem Wasser kam und über der Meeresoberfläche dahinschwebte.

Besonders viele der USO Sichtungen heute werden von der Küste Kaliforniens oder Kanadas gemeldet, oder aus der Gegend des Dragon Triangle's (Japan). Auch das berühmte Bermuda Dreieck zählt wohl mit zu den Gegenden, denen von UFO Forschern - so sie sich denn mit USOs überhaupt beschäftigen - gemeinhin erhöhte USO Aktivität nachgesagt wird.

So denkt zB Dr. Manson Valentine, dass glänzende Wolken, die manchmal im Bermuda Dreieck zur selben Zeit beobachtet wurden, als Schiffe und Flugzeuge spurlos verschwanden, möglicherweise das Ergebnis der "Materialisation" eines großen UFOs sind, das ein starkes Magnetfeld entstehen ließt. Die Materialisationszone könnte seiner Ansicht nach ein 'Fenster' zum Eintritt in die andere Dimension sein, aus der die UFOs stammen - und in der Menschen gelegentlich verschwinden.

Es gibt oft berichteten Beispiele von sich zunächst schnell unter Wasser bewegenden Lichtern, und von dann plötzlich auftauchenden Nebelwolken, die zielstrebig auf Schiffe und Flugzeuge zugleiten und sie einholen, so dass diese mitunter darin verschwinden.

Die Piloten auf einem Flug am 4. Dezember 1970 über die Bahama Bank bemerkten in 3500 Meter Flughöhe eine etwa 25 km breite, ellipsenförmige Wolke vor sich auftauchen. Diese schien das Flugzeug regelrecht zu verfolgen, tauchte immer wieder ein Stück vor ihnen auf, so dass sie nicht ausweichen konnten. Nachdem die Piloten die Wolke durchflogen hatte, war diese auf gigantische Größe angewachsen. Ein weiterer Teil der Wolke, dessen Bauch bis ins Meer herabzuhängen schien, befand sich noch vor ihnen..

Als die Piloten noch überlegten, wie sie dieses Mal ausweichen konnten, stellten sie fest, dass sie sich plötzlich in der Mitte einer riesigen Kringel-Wolke befanden. Der einzig sichtbare 'Durchschlupf' verengte sich zu einem ca. 1,5 km langen Tunnel in dieser seltsamen Wolke, an dessen Ende man Florida und den blauen Himmel sehen konnte.

Die Piloten hatten keine Wahl und jagten ihr Flugzeug durch den Tunnel, dessen klar abgegrenzten Wände sich weiter verengten. Während der letzten 20 Sekunden berührten die Flügelspitzen auf beiden Seiten die Tunnelwand, und die Piloten erlebten eine totale Schwerelosigkeit...

Als sie aus dem Tunnel herauskamen, fanden sie trotz guter Sicht anstelle des blauen Himmels überall nur einen grünen Dunst vor, - alle Navigations- und elektronischen Geräte waren gestört, Funkverbindung konnte nicht hergestellt werden. Plötzlich öffneten sich in dem Dunst Schlitz rings um das Flugzeug herum und wie durch eine Jalousie blickten die Piloten auf Miami Beach.

Der Flug hatte anstelle der zu erwartenden 75 Minuten nur 45 Minuten gedauert, obwohl die Maschine streckenmäßig sogar weiter geflogen war, als vorgesehen.

Sind solche Zeitanomalien ein Hinweis auf dimensionsübergreifende Vorgänge? Und sind diese - wie auch immer sie passieren - für das Verschwinden von Schiffen in einem bestimmten Gebiet verantwortlich? Werden sie von einer dahinter stehenden Intelligenz geleitet? Wolken - zu Wasser und Land - werden sich wohl kaum einfach "so" intelligent verhalten, und mitunter Schiffe oder Flugzeuge verschlucken, oder UFOs und Wesen hervorbringen....

Wasser oder Luft - für das Phänomen gibt es offenbar keinen Unterschied und es ist ihm demzufolge völlig egal. Es richtet sich in seiner Erscheinung offenbar nach dem Aufenthaltsort des Menschen. Es ist flexibel..

Das große Spiel

Wir sind heute sehr wissenschaftlich - und Geschichten von Monstern im Wasser und Nixen, die ihre Opfer ertränken, entlocken uns nur noch ein Maß des Lächeln. Wir leben ja im Zeitalter der

Raumfahrt, da erscheinen uns die Stories von Außerirdischen von den Plejaden oder Zeta Reticuli, die ihre Basen im Meer unterhalten, schon einleuchtender. Schließlich sind Extraterrestrier ja etwas Handfestes, etwas das wir mit unserem Verstand begreifen können.

Die unbekannten Wesen aber als Götter, Teufel, Dämonen und Alben, Feen und Nixen zu bezeichnen, erscheint uns da doch zu fantastisch. Der Schrecken, der in der Nacht kommt, ist gerade noch gut genug, um Kindern Angst einzujagen.

Und dennoch, hinter der trügerischen Fassade unserer Realität lauert eine andere, eine höchst unheimliche Welt, eine Welt, deren Gesetzmäßigkeiten wir nicht verstehen, vielleicht niemals verstehen können, bevölkert mit Wesenheiten, deren Absichten, Aussehen, und Lebensform wir nicht kennen, - Wesen, die ihr undurchschaubares Spiel wahrscheinlich schon seit jeher mit uns treiben.

Immer scheinen sie uns einen Schritt voraus zu sein und immer erscheinen sie uns in der Gestalt, die unserem jeweiligen Weltbild und unserem Kenntnisstand entspricht - oder einen völlig neuen Mythos entstehen lässt (wie den der anfliegenden ET's).

Früher präsentierten sie sich vorwiegend als Wesen aus der Mythologie, heute zeigen sie sich als Außerirdische von anderen Planeten. Die Kostüme wechseln zwar, aber die Spieler bleiben wohl immer die gleichen.

Diesen Artikel widme ich der besten Ufologin Deutschlands: Corinna

Reptomaniac, 26-04-2007

Quellen:

Time-Life.Redation - Wasserwesen

Gabrielle Bessler- Von Nixen und Waserfrauen

Janet und Colin Bord - Unheimliche Phänomene des 20. Jahrhunderts

Gondrom Verlag - Deutsche Götter- und Heldensagen

Sylvia und Paul F. Botheroyd - Lexikon der keltischen Mythologie

Gerhard J. Bellinger - Knaurs Lexikon der Mythologie

Peter Hainin - Das große Gespenster-Lexikon

Wolfgang Golther - Handbuch der germanischen Mythologie

Charles Berlitz - Spurlos