

Werner Pichler

Die „Spiele-Darstellungen“ unter den Felsbildern Fuerteventuras

Inhaltsangabe:

1. Einleitung
2. Dokumentation
 - 2.1. Lage der Fundstellen
 - 2.2. Neigung der Felsflächen
 - 2.3. Orientierung
 - 2.4. Größe
 - 2.5. Vollständigkeit/Exaktheit
 - 2.6. Technik
3. Spiel oder Symbol?
 - 3.1. Spiel
 - 3.1.1. Typologie
 - 3.1.2. Mühle
 - 3.1.3. Alquerque
 - 3.1.4. Spielähnliche Darstellungen
 - 3.2. Symbol
4. Datierung

1. Einleitung

Obwohl die Spiele-Darstellungen zu den häufigsten Themen unter den Felsbildern Fuerteventuras gehören, wurde ihnen bisher kaum Beachtung geschenkt. Hernández Bautista (1990) z.B. erwähnt sie in seinem Fuerteventura-Kapitel des Buches „Grabados rupestres de Canarias“ mit keinem Wort. Auch León Hernández (1987) widmet ihnen nur einen Satz: „Por último cabe destacar la existencia de numerosos grabados con formas geométricas en daderos, cuadrados o concéntricas, que por su tipología y ejecución son de carácter reciente y que recuerdan a formas similares de representaciones de juegos populares: el gato y la paloma, tres en raya, etc.“ (1987:114).

Mit der vorschnellen und unbegründeten Einstufung als rezent sind sie offenbar automatisch aus dem Bereich des forscherschen Interesses eliminiert. Etwas vorsichtiger urteilen hier Hernández Díaz/Perera Betancort: „Sin duda alguna estos juegos presentan una dilatada cronología, pues se ha localizado formando parte de estaciones que contienen una amplia gama de tipologías de grabados rupestres (1992: 21). Eine Folge dieses geringen Interesses der kanarischen Forscher ist es, daß bisher auf Fuerteventura meines Wissens erst zwei Spieldarstellungen dokumentiert wurden: Hernández Díaz/Perera Betancort, Calco 13 und Foto 18.

Umso erstaunlicher ist es, daß García-Talavera und Espinel Cejas (1989) dieser Thematik - bezogen auf das gesamte kanarische Archipel - ein eigenes Buch gewidmet haben. Schon in ihrem Titel „juegos guanches inéditos“ betonen sie, daß sie die „inscripciones geométricas“ generell der Kultur der Ureinwohner zuordnen und sich damit in krassen Gegensatz zur bisher einhelligen Beurteilung als rezente Hirten-Kritzeleien stellen. Besonders bedauerlich an dieser Publikation ist allerdings die Konfusion in Bezug auf die Typologie der behandelten Spiele. Verursacht durch unzählige, z.T. irreführende lokale Namen ist es den Autoren nicht gelungen, einzelne Spiele voneinander abzugrenzen und sie konsequent historisch zurückzuverfolgen. Diese Problematik ist nicht neu: Auch italienische und französische Autoren beklagen in neueren Publikationen mangelnde Sorgfalt bei der bisherigen typologischen Analyse von Spiele-Darstellungen.

Die vorliegende Arbeit versucht nun, auf der Basis einer umfangreichen Dokumentation, Lösungsansätze für einige dieser umstrittenen Fragen in der Beurteilung der „juegos“ anzubieten.

2. Dokumentation

Die Frage der Abgrenzung dessen, was in die Thematik „juegos“ aufgenommen werden sollte oder nicht, erwies sich als schwierig. Auf rein syntaktischer Ebene stellen die „juegos“ nur einen Ausschnitt aus der großen Bandbreite linear-geometrischer Ritzungen dar. Es gibt alle Übergänge von einfachsten Unterteilungen einer quadratischen oder rechteckigen Fläche bis zu komplexen netz- und gitterartigen Darstellungen. Im Einzelfall kann niemals sichergestellt werden, ob in der Ritzung wirklich die grafische Darstellung eines Spielbrettes zu sehen ist. Zusätzlich gibt es alle Übergänge von exakten Darstellungen über unvollständige und fehlerhafte bis zu wirren Linien-gittern.

In die vorliegende Arbeit wurden nur jene linear-geometrischen Ritzungen einbezogen, die in ihrer grafischen Struktur mit bekannten Spielbrettern iden-

tisch sind und in ihrer Darstellung mit großer Wahrscheinlichkeit als solche erkennbar sind. Die Abgrenzung in Randbereichen ist zugegebenermaßen subjektiv. Aufgrund dieser Kriterien kam es zur Auswahl von 204 Darstellungen, eine Anzahl, die bereits vorsichtige statistisch belegbare Aussagen ermöglicht. Auf die grafische Dokumentation aller 204 Felsritzungen wurde in diesem Rahmen verzichtet, da die x-fache Wiederholung desselben Musters keinerlei zusätzliche Aussagekraft hat (sie wird in einer umfassenden Dokumentation aller Felsbilder der Insel Fuerteventura enthalten sein). Die in Abb. 2 bis 9 dargestellten „juegos“ bieten ausreichend Belege für die zu untersuchenden Fakten. Die jeder Darstellung beigefügte Längeneinheit entspricht 10 Zentimeter. Felsstrukturen wurden nur dort aufgenommen, wo sie die Linieneinführung beeinflussen.

2.1. Lage der Fundstellen

Bei Hernández Díaz/Perera Betancort (1992: 21) werden 20 Fundstellen von Spiele-Darstellungen namentlich genannt. Tatsächlich sind die „juegos“ aber unter den Felsbildern Fuerteventuras allgegenwärtig. Als Ergebnis meines Feldforschungsjahres 1993/94 konnte ich sie an 55 der insgesamt 71 von mir dokumentierten Felsbildfundstellen nachweisen (80 %). Sie verteilen sich über die gesamte Insel: Von der Degollada Encantada bei Corralejo im äußersten Norden der Insel bis zum Valle de Esquinzo auf der Halbinsel Jandía (Abb. 1). Die Verteilung ist allerdings keine gleichmäßige: Über 90 % der Fundstellen finden sich in den Bergen und Tälern der „Östlichen Kordillere“, wobei der Schwerpunkt im nördlichen Abschnitt dieser Region liegt. In einigen Fällen (Culata del Roque, Morro del Cabo, Degollada de Facay etc.) besteht eine Felsbildfundstelle nur aus einer Spiele-Darstellung. An vier Fundstellen (Barranco de Tinojay, Barranco de la Herradura, Morro de la Galera, Castillejo Grande) gibt es 10 oder mehr Spiele-Darstellungen.

Spieldarstellungen in den Regionen Fuerteventuras:

Region	Fundstellen	Spiele-Darstellungen
1 La Oliva	9	49
2 Puerto del Rosario	24	93
3 Betancuria	3	5
4 Antigua	10	25
5 Pájara	3	8
6 Tuineje	5	23
7 Jandía	1	1
Summe	55	204

Vergleichbares ist bisher von keiner anderen Kanarischen Insel bekannt:

- Ulbrich (1991) verzeichnet nur sechs ähnliche Darstellungen auf Lanzarote, 1994 vier weitere.
- García-Talavera/Espinel Cejas (1989) geben für Tenerife und La Palma die Existenz zahlreicher Spielevarianten an, für Gran Canaria und Gomera jeweils zwei, publizieren jedoch nur zwei Fotos von Funden.

Hernández Díaz/Perera Betancort (1992: 21) äußern die Vermutung, daß Spiele-Darstellungen bevorzugt an Plätzen angebracht wurden, von denen aus man das umgebende Land einsehen und Viehherden im Auge behalten konnte.

Eine Analyse der Fundorte kommt allerdings zu differenzierteren Ergebnissen. Sieht man von wenigen Ausnahmen ab (Malpaís), so sind die Spiele-Darstellungen entweder auf den Bergen (Gipfel, Grate, Hänge) oder in den Barrancos (einschließlich benachbarter menschlicher Bauten) zu finden:

	Montañas	Barrancos
Juegos gesamt	66 %	31 %
beispielbare Juegos	41 %	54 %

Insgesamt sind tatsächlich zwei Drittel aller „juegos“ auf den Montañas zu finden, von den praktisch oder theoretisch beispielbaren (auf waagrechten Felsflächen oder beweglichen Blöcken) jedoch weniger als die Hälfte. Wenn also wirklich darauf gespielt wurde, dann bevorzugt in den Tälern und nicht an den exponierten Aussichtspunkten.

Spiele-Darstellungen auf Fuerteventura

	senkrecht bzw. schräg				waagrecht				auf Blöcken				gesamt
	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	
	2		1	3									3
	14	2	12	28	6	1	2	9	5		1	6	43
	1	4	6	11			1	1					12
									1			1	1
		2	2	4					7	2	2	11	15
										1		1	1
	41	12	36	89	10	3	6	19	10	3	8	21	129
	58	20	57	135	16	4	9	29	23	6	11	40	204

Anmerkung: 1 = exakt; 2 = unvollständig; 3 = fehlerhaft

2.2. Neigung der Felsflächen

Dieser Fundumstand ist ein leider oft vernachlässigter, aber für die Interpretation ganz entscheidender Faktor. Im Gegensatz zu anderen Fundregionen erscheint in diesem Fall eine Dreiteilung sinnvoll:

- Senkrechte bzw. schräge Felsflächen
- Waagrechte oder nahezu waagrechte Felsflächen
- Bewegliche bzw. transportable Felsblöcke: entweder aus Felswänden herausgebrochene und am Fuße dieser liegend oder in menschliche Bauten (Wohnbauten, Corrales, flurbegrenzende Mauern, Windschutzbauten etc.) integriert. Die ursprüngliche Neigung dieser Ritzungen ist natürlich nicht mehr rekonstruierbar, eine waagrechte Lage muß aber als möglich erachtet werden.

	S	W	B
Mühle	62 %	13 %	25 %
Alquerque	69 %	15 %	16 %
Gesamt	66 %	14 %	20 %

Anmerkung: S = senkrecht bzw. schräg

W = waagrecht

B = bewegliche Blöcke

Interessant daran ist, daß maximal nur 34 % der „juegos“ so angebracht wurden, daß eine Bespielbarkeit zumindest denkbar ist (W+B).

2.3. Orientierung

Fast alle der nicht waagrecht angebrachten Spiele-Darstellungen sind nach Süden (einschließlich der Bandbreite bis Südwest und Südost) orientiert. Nur 8 % sind nach Osten bzw. Westen ausgerichtet, nur 3 Paneele (auf dem Pico Taguda) nach Norden. Diese klare Bevorzugung der Südrichtung ist allerdings kein Spezifikum der „juegos“, sondern ist bei allen Felsbildern Fuerteventuras zu beobachten.

2.4. Größe

Die untersuchten Spiele-Darstellungen weisen nur in den seltensten Fällen eine exakte quadratische Grundform auf. Für die statistische Auswertung wurde jeweils die längere der beiden Seitenkanten herangezogen.

Die Größe der „juegos“ schwankt zwischen 3 und 75 cm, wobei festzustellen ist, daß die Darstellungen auf waagrechten Flächen und Blöcken durchschnittlich größer sind als die auf senkrechten bzw. schrägen Flächen. Dieser Unterschied ist bei den Mühlespielen größer (21 cm - 13 cm) als bei den Alquerque-Spielen (21 cm - 17 cm). Extrem kleine Darstellungen (bis 5 cm) sind besonders häufig auf senkrechten Flächen. Doch auch auf beweglichen Blöcken und waagrechten Flächen findet sich eine Anzahl von Darstellungen, die aufgrund ihrer geringen Größe nicht bespielbar sind. Die Maximalanzahl der theoretisch bespielbaren „juegos“ verringert sich so auf 29 %.

2.5. Vollständigkeit/Exaktheit

Ziemlich genau die Hälfte der Spiele-Darstellungen folgt exakt der Linienführung des zugrunde liegenden Musters (z.B. Abb. 2.1). Etwa 15 % können als unvollständig bezeichnet werden, wobei in manchen Fällen nicht unterschieden werden kann, ob es sich um eine unfertige oder durch Verwitterung fragmentarisch gewordene Darstellung handelt (z.B. Abb. 2.3). Etwa 35 - 40 % müssen als fehlerhaft gewertet werden: Entweder ist die Anzahl der Striche falsch oder ihre Linienführung (z.B. Abb. 2.5).

2.6. Technik

98 % der Spiele-Darstellungen sind äußerst seicht und schmal geritzt (Bruchteile eines Millimeters bis maximal 2 Millimeter), viele davon nur ganz oberflächlich gekratzt. In drei Fällen (z.B. Abb. 9.1 und 9.2) wurden schmale Linien vielfach nebeneinander gekratzt, sodaß insgesamt eine „Linienbreite“ von 5 - 10 Millimeter entstand.

3. Spiel oder Symbol?

„A board, even if it shows the same pattern of lines or cells as a known game board, may have served other purposes before it was associated with a game“ (Murray 1978:2)

Was Murray hier über archäologische Funde von Spielbrettern aus alten Kulturen schreibt, gilt noch viel mehr für Spiele-Darstellungen auf Felsen.

Die Analyse der Fundumstände hat gezeigt, daß selbst unter der Annahme, daß alle horizontal angebrachten Ritzungen tatsächlich dem Zeitvertreib des Spielens dienten und alle beweglichen Blöcke ursprünglich horizontal lagen, weniger als ein Drittel der „juegos“ tatsächlich bespielbar sind. In einigen

Fällen gibt es sehr konkrete Hinweise darauf, daß die Felsritzungen tatsächlich bespielt wurden: Spielblöcke liegen an geschützten Stellen (z.B. im Windschatten von Mauern), jeweils zwei weitere Blöcke laden zum Sitzen und herumliegende weiße und schwarze Steinchen zum Spielen ein. Beispiele dafür gibt es vor allem im Barranco Valhondo und im Barranco de Tinojay. Es gibt also gute Argumente dafür, daß hier einige dauerhafte Exemplare von „Spielbrettern“ vorliegen, die ansonsten in den weichen Boden geritzt wurden, wie dies heute noch in Nordafrika üblich ist.

Umgekehrt: Mindestens 70 % aller „juegos“ sind unmöglich beispielbar. Daß Langeweile die einzige Begründung für ihr Einritzen war, ist wenig überzeugend. Diese These ist immer bequem (weil sie weiteres Nachdenken und Nachforschen erspart), aber meist falsch. Ähnlich wie es kein Zufall sein kann, daß die Bewohner weit voneinander entfernter Alpentäler in Österreich, Frankreich und Italien z.T. dieselben Symbole in den Fels ritzen, ähnlich kann es auch kein Zufallsprodukt der Langeweile sein, daß die Bewohner Fuerteventuras zeitlich und räumlich weit voneinander entfernt immer wieder dieselben geometrischen Muster verewigten. Auch in Österreich, Frankreich und Italien findet sich die überwiegende Mehrzahl von Spiele-Darstellungen auf senkrechten Wandflächen. Das heißt, daß es völlig außer Streit stehen müßte, daß dem geometrischen Muster der Spiele-Darstellungen eine zweite (symbolische) Bedeutung zukommt. Die Überlegungen über diese zusätzlichen Konnotationen sind in der bisherigen Literatur kaum über Ansätze hinausgekommen.

In den folgenden Betrachtungen wird also zwischen dem Spiel- und dem Symbol-Charakter der zu untersuchenden Zeichen zu unterscheiden sein.

3.1. Spiel

3.1.1. Typologie

Talavera/Cejas verzeichnen in ihrer Karte der geographischen Verteilung der Spieledarstellungen auf den Kanarischen Inseln für Fuerteventura vier Typen:

- 1)  wird im Text nicht behandelt
- 2)  „die einfachste Variante in der Serie der Dama-Spiele“
- 3)  „eine komplizierte Variante von tres-en- raya“
- 4)  „ähnliche Regeln wie beim Dama-Spiel“

Die Hauptproblematik liegt in der völlig verworrenen Terminologie. Der Begriff „dama“ (= Dame) bzw. die verwandten „damrao, demrao, damero“ werden für verschiedenartigste Spiele verwendet, zusätzlich bunt gemischt mit „tres en raya“ (= Mühle) und „chascona“ (= Schach). Die zahlreichen

lokalen Namen vervollständigen das Chaos. Ähnlich groß ist die Verwirrung aber auch in anderen Sprachen:

	Spanien	Frankreich	Deutschland	England	Italien	Sonstige
		Les pendus	Kleine Mühle	Nine Holes		
	Alquerque de tres Tres en raya La Dama Dama de los niños Damrao Carro de tres Castro El Pinto	Marelle Marelle simple Engrange Franc du carreau	Dreiemühle	Three men's morris	Smerelli Mulino Filo Filetto Tris Tria Tavoletta Riga di tre	Arabisch: Dris
					Tria multiple	
		Double enceinte Marelles a six tables		Five men's morris Six men's morris	Smerelli	
	Alquerque de nueve Tres en raya Real Castro Marro	Triple enceinte Marelle Damier celtique Marelle assise Jeu du moulin	Mühle	Nine men's morris Shepherd's mill	Smerelli Molino Tria Filo Filetto Mulinello Tavola	Arabisch: Dris
		Marelle quadruple Quadruple enceinte				
	Alquerque de doze Dama de doze La Dama Damero guanche Marro Carro de doze	Marelle quadruple			Marelle Marella Tria Multipla Riga	Sahara: Damma

Die Feldforschung auf Fuerteventura ergab mindestens 7 linear-geometrische Darstellungen, die sich ziemlich mühelos Spielen zuordnen lassen:



Die **Kleine Mühle**: Gespielt wird mit je 3 Spielsteinen. Nach dem Setzen der Steine ist ein beliebiges Springen möglich. Gewonnen hat, wer zuerst eine Mühle (3 Steine in einer Reihe) erreicht (Abb. 8.1-8.3).



Die **Dreiermühle**: Die Regeln sind identisch mit denen der Kleinen Mühle, mit der Ausnahme, daß nach dem Setzen der Steine entlang einer Linie auf einen der nächsten freien Punkte gezogen werden darf (Abb. 2 und 3).



Eine Variante der kleineren Mühlespiele, über die es auch in der Fachliteratur keine genaueren Angaben gibt (Abb. 4).



Fünfer- (Sechser-) Mühle (Doppelmühle): Gespielt wird mit 5 oder 6 Spielsteinen. Jede vollendete Mühle berechtigt dazu, dem Gegner einen Stein zu nehmen. Sieger ist derjenige, der die Spielsteine des Gegners auf 2 reduziert hat (Abb. 8.4).



Neunermühle (Dreifachmühle): Aus internationaler Sicht kann diese Mühle als die Normalform bezeichnet werden. Bei je 9 Spielsteinen entsprechen die Regeln denen der Fünfermühle. Wenn ein Spieler nur noch 3 Steine hat, so kann er damit beliebig auf freie Punkte springen (Abb. 6 und 7)



Vierfachmühle: Über die Regeln dieses Spiels ist nichts bekannt (Abb. 7.6)



Alquerque: Gespielt wird mit 12 Spielsteinen. Die Regeln sind ähnlich denen des Dame-Spiels (auf einem Schachbrett): Aus der Grundaufstellung kann entlang der Linien auf einen der nächstgelegenen Punkte gezogen werden. Ist der Punkt hinter einem gegnerischen Stein leer, so kann dieser übersprungen und weggenommen werden (Abb. 5).

Um auch im Spanischen Klarheit in die Terminologie der den Felsritzungen zugrunde liegenden Spiele zu bringen, wäre es wünschenswert, die Formen 1 - 6 in Zukunft als „tres en raya“-Spiele und die Form 7 als „alquerque“ zu bezeichnen. Die *tres en raya*-Spiele gehören zum Typus der „games of alignment and configuration“ (Murray), während das Alquerque zum Typus der „war-games“ gehört. Auch wenn sich „dama“ möglicherweise vom nordafrikanischen „damma“ ableitet, wie Talavera/Cejas (1989:76 f) behaupten, so impliziert diese Bezeichnung für Mühlebretter doch die falsche Annahme, daß darauf nach Regeln des Dame-Spieles gespielt wurde. Genauso irreführend ist es, den Begriff Alquerque für Mühle-Varianten anzuwenden. Im folgenden soll überblicksartig auf die Geschichte der beiden Spiele-Typen eingegangen werden.

3.1.2. Mühle

Name:

Der älteste bekannte Name ist wohl das im arabischen Raum belegte „qirq“ (bereits vor 967 v. Chr.). „qirq“ ist aber offensichtlich kein arabisches Wort und dürfte mit dem Spiel von einem anderen Volk übernommen worden sein. Die Mauren brachten diesen Namen nach Spanien, wo er im Kastilischen als „alquerque“ auftaucht.

In den romanischen Sprachen und im Englischen leiten sich die Namen vom lat. „merellus“ (= Spielsteine) ab: Im Englischen „merels“ mit unzähligen lokalen Versionen (Murray nennt 31), eine dieser Varianten ist zur heute üblichen Bezeichnung „morris“ geworden. Im Französischen heißt es „merelle“, im Italienischen „merelli“.

In den germanischen und slawischen Sprachen leiten sich die Namen vom spätlat. „molina“ (ahd. *mulin*, mhd. *müle*) ab, z.B. dänisch *mølle*, russisch *melnitsa*. Heute taucht diese Bezeichnung auch im Englischen (*shepherd's mill*) und in den romanischen Sprachen auf: *jeu de moulin*, *molino*. Warum gerade die Mühle für das Spiel namensgebend wurde, darüber haben sich meines Wissens nur sehr wenige Autoren den Kopf zerbrochen. Riemschneider (1968:148) meint, daß sich der Name nicht auf das Mühlrad, sondern auf die Windmühlenflügel beziehe, die eine große Ähnlichkeit mit den Mittelstegen des Mühlebrettes besitzen.

Ich glaube eher an einen Zusammenhang mit dem Mühlestein. Schon im ma. Spanien wurde der Name „alquerque“ nicht nur für drei verschiedene Spielebretter mit Linien, sondern auch für jenen Teil der Ölmühle verwendet, auf dem die Oliven zerrieben wurden und der zum Zwecke der Aufnahme des Öls mit Rinnen versehen war. Wenn also mit „alquerque“ ursprünglich eine

mit Rillen versehene Steinplatte gemeint war, so ist es sehr einleuchtend, daß damit auch eine ganze Gruppe von Spielbrettern bezeichnet wurde, auf denen entlang von Linien gespielt wird.

Geschichte:

Bezüglich der Frage, wieweit das Mühlespiel in die (Vor-) Geschichte zurückreicht, gibt es große Meinungsverschiedenheiten. Seit den 60er Jahren gibt es eine Reihe von Veröffentlichungen, deren Autoren den auf Felsen eingeritzten Mühlen prähistorisches Alter zugestehen:

- Pasotti (1967) für den Gardasee,
- Sluga (1969) für das Val Camonica,
- Burgstaller (1970) für die österr. Alpen.

Gaggia/Gagliardi (1986) wenden sich vehement gegen diese Datierung und treten für eine Historizität aller Mühlespiele ein. Sie meinen damit im konkreten die Neunermühle, während sie der „tris“ (Dreiermühle) ein wesentlich höheres Alter zugestehen.

Die Kleine Mühle stellt tatsächlich ein sehr altes Spielschema dar. Konfuzius erwähnt sie unter dem Namen „yih“ bereits im China des 5. vorchristlichen Jahrhunderts, wir finden ihr Abbild an ägyptischen, griechischen und römischen Bauten, im kleinasiatischen Troja ebenso wie im nordafrikanischen Timgad. Die römischen Legionäre bevorzugten - nach der Häufigkeit der Funde in Limesfestungen zu urteilen - die Variante der Radmühle.

Von der Neunermühle aber behaupten Gaiggia/Gagliardi, daß sie erst im Hochmittelalter zusammen mit dem Schach nach Europa gekommen sei. Die frühe Geschichte des Großen Mühlespiels ist tatsächlich schlecht dokumentiert. Das älteste erhaltene Spielbrett ist wohl der Rest eines Holzbrettes, das auf dem Gokstad-Schiff aus der Wikingerzeit (900 n. Chr.) gefunden wurde (Abb. 10.2). Viele der wesentlich älteren Mühle-Darstellungen sind stark umstritten. Vor allem das der Bronzezeit zugeschriebene Mühlespiel auf einem Tumulus von Cr Bri Chualann/Irland (Abb. 10.1). Es wurde 1879 aufgefunden, jedoch sind alle Aufzeichnungen der Ausgrabung verlorengegangen, sodaß eine Datierung äußerst problematisch ist.

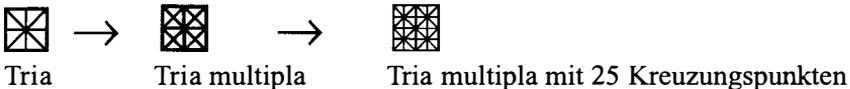
Deutlich anders sind allerdings die Fundumstände der Mühle-Darstellungen auf dem Tempel von Kurna/Ägypten (Abb. 10.3). Dafür, daß die Gravierungen tatsächlich von den Steinmetzen der Pharaonenzeit (1400 - 1333 v. Chr.) stammen, gibt es ein einleuchtendes Argument: Drei der Spiele-Darstellungen wurden teilweise zerstört, als die Steinplatten an benachbarte Platten des Tempeldaches angepaßt wurden. Gaggia/Gagliardi bestreiten diese Möglichkeit ebenso wie bei unzähligen anderen Mühlen auf antiken Bauten:

auf dem Parthenontempel, auf trojanischen Säulen, auf dem römischen Forum oder auf einem korinthischen Kapitell des Teatro Romano von Verona. Alle diese Spiele seien wesentlich später von Pilgern, Wanderern, Soldaten und Hirten zum Zeitvertreib eingraviert worden.

Dieses generelle Urteil erscheint mir zu apodiktisch. Es ist tatsächlich anzunehmen, daß ein beträchtlicher Teil der fraglichen Spiele-Darstellungen wesentlich jünger ist als das dazu benützte Bauwerk. Eine völlig ausnahmslose Datierung aller Mühlen in die Zeit nach dem Hochmittelalter könnte aber nur auf Indizien und Fakten beruhen, die aus detaillierter Feldforschung stammen. Sie kann niemals vom Schreibtisch aus vorgenommen werden. Wie weit das grafische Schema des Mühlespiels in die Vorgeschichte zurückreicht, ist nach dem derzeitigen Stand der Forschung allerdings schwer zu bestimmen.

3.1.3. Alquerque

Die Entstehung des Namens Alquerque wurde bereits im vorigen Kapitel beleuchtet. Daß das Spiel - zumindest eine Zeitlang - nicht nur den Namen mit den Mühlespielen gemeinsam hatte, sondern als grafisches Schema auch von der Dreiermühle abgeleitet wurde, klingt einleuchtend (Bezeichnungen nach Gaggia/Gagliardi):



Im Gegensatz zu den Mühlespielen handelt es sich dabei allerdings nicht um das Ziel, Steine in einer Reihe anzuordnen, sondern darum, gegnerische Steine durch Überspringen zu eliminieren.

Geschichte:

Über die frühe Geschichte ist noch weniger bekannt als bei der Mühle. Murray (1978: 65) hält es wegen seiner Verbreitung für ein altes Spiel und glaubt, es auch in einer unvollendeten Ritzung des Tempels von Kurna erkennen zu können. Unter den europäischen Felsbildern kommt dieses grafische Schema wesentlich seltener vor als die Mühledarstellungen: z.B. in Frankreich 10 - 233 (nach Wagner).

3.1.4. Spielähnliche Darstellungen

a) Die wenigen Beispiele von Quadraten bzw. Rechtecken mit Diagonalen (Abb. 8.5) stellen mit großer Wahrscheinlichkeit keine Spiele dar: Dazu ergeben die Muster zu wenige Felder bzw. Schnittpunkte. Nur Pinon (1972:310 f)

registriert das Schema unter dem Namen „la pierre à quatre coins“ für einige Regionen Frankreichs.

b) Unter den dokumentierten Felsritzungen gibt es zahlreiche gitterartige Darstellungen mit einander senkrecht kreuzenden Linien (Abb. 9.5 und 9.6). Da sie jedoch in keinem einzigen Fall regelmäßige Spielbretter (z.B. 6 x 6 oder 8 x 8 Flächen) ergeben, ist keine Verknüpfung mit einem bekannten Spiel möglich.

c) Ebenso häufig sind netzartige Darstellungen, die zusätzliche schräge Linien aufweisen (Abb. 8.6). Theoretisch wäre möglich, daß es sich dabei um schlampig geritzte „Quadruple-Alquerque“ handelt, doch sind die Formen tatsächlich so unregelmäßig, daß eine solche Zuordnung als zu gewagt erscheint.

d) Für eine Rund- oder Radmühle gibt es auf Fuerteventura nur ein einziges Beispiel auf dem Atalaya de Pozo Negro (Abb. 9.4). Aus diesem Grund und auch wegen der Unkorrektheit der Form ist es unwahrscheinlich, daß es sich dabei um ein Spiel handelt.

e) Das Pentagramm - dessen Existenz übrigens in keiner einzigen Publikation über die Felsbilder Fuerteventuras bisher auch nur erwähnt wurde - ist theoretisch auch als Spiele-Darstellung denkbar. Möglicherweise ist es das Spiel „pente grammai“ (= fünf Linien) der Antike, das schon Sophokles erwähnt. Es ist heute noch auf Kreta unter dem Namen „pentalpha“ bekannt, wird aber auch in Indien gespielt. Laut Murray gab es das Spiel auch in Spanien, über spanische Siedler gelangte es zu den nordamerikanischen Indianern. Da keinerlei diesbezügliche Übelieferung bekannt ist, muß die Frage, ob es dieses Spiel auch auf den Kanarischen Inseln gab, offenbleiben.

3.2. Symbol

Von der unleugbaren Tatsache ausgehend, daß die Mehrzahl der Spiele-Darstellungen praktisch unbespielbar ist, gestehen ihnen viele Autoren symbolische Bedeutung zu. Dabei sehen die meisten den zeitlichen Ablauf so, daß aus einem vor- und frühgeschichtlichen Symbol in späterer Zeit ein Spiel geworden ist. Gaggia/Gagliardi hingegen glauben, daß eine symbolische Bedeutung nur für eine sehr kleine Anzahl von Mühlespielen und nur für die Zeit zwischen 1000 und 1500 in Frage komme.

Da das Phänomen der Spiele-Darstellungen unter den Felsbildern weltweit verbreitet ist, gibt es auch dementsprechend viele Interpretationsansätze. Nur die wenigsten davon nehmen allerdings auf konkrete Fundumstände Bezug. Im folgenden sollen zuerst bisher publizierte Deutungsversuche gegenübergestellt werden. In einem zweiten Schritt soll untersucht werden, ob die kon-

kreten Fundumstände der Spiele-Darstellungen Fuerteventuras Hinweise auf ihre Bedeutung anbieten.

Interpretationsansätze:

Eine Fülle von Literatur gibt es über die Mühledarstellungen im alpinen Bereich und in Frankreich. Kühn bezeichnet es als ein „altes heiliges Spiel“ und auch Burgstaller (1970:71f) schreibt ihm eine „Rolle in der Sakralsymbolik“ zu. Für ihn ist die Mühle, die er von konzentrischen Quadraten ableitet, ein „Sinnbild einer geheimnisvollen größeren Welt ..., die die Menschen in das Leben entläßt und sie nach ihrem Tode wieder in ihren Schoß aufnimmt“.

Riemschneider (1968:140) sieht in der Mühle das symbolische Wahrzeichen einer Kultstätte.

Die weitverbreitete Interpretation als kosmisches Modell geht wahrscheinlich auf M.E.P. König (1973) zurück. Sie sieht in den „sakralen Zeichen“ des Fundgebietes der Ile de France, die laut Baudel bis ins Magdalenien zurückreichen sollen, Ordnungsprinzipien, die auf einer Zahlensymbolik beruhen: der Kosmos ausgedrückt in Zahlen. Diese Deutung als kosmisches Ideogramm taucht auch in Hallers „Welt der Felsbilder in Südtirol“ auf: „Zur Zeit Karls des Großen wußte man noch, daß dieses Zeichen die Weltordnung bedeutete“ (1978:164). Ebenso schreibt Biedermann (1989:294) von einem „sehr alten Weltbildschema“, Evers (1991:175) von einem „naiven kosmischen Modell“ der drei Reiche: innen das Himmelreich, dann das Reich der Mitte, außen das Reich der Unterwelt. Die Verbindungslinien symbolisieren die Haupthimmelsrichtungen.

Wollenik (1991:109ff) gibt in seinem Beitrag zu diesem Thema einem Überblick von den konventionellen Deutungen über die Bedeutung des Mühle-Schemas als städtebauliches Prinzip bis hin zur Rolle des Mühle-Symbols in utopischer Literatur und im Märchen. Grundsätzlich ist er jedoch skeptisch, ob das Eigentliche und Wesentliche von der heutigen Denk- und Erlebnisstruktur her zu erfassen ist.

Die Auslegungen als Fruchtbarkeitssinnbild kommen bezeichnenderweise aus der Gruppe der nordisch-germanischen Runendeuter. Weigel (1936:61) leitet diese Bedeutung von „vielen Bräuchen“ ab, bezieht sich dabei aber ganz offensichtlich auf das Bauwerk Mühle und nicht auf das Spiel Mühle. Auch Blachetta (1941) schreibt in seinem „Buch der deutschen Sinnzeichen“ von der Mühle als „Zeichen der lebensspendenden Kraft des Weibesschoßes“. Vom Mühlespiel meint er, daß das Brett ursprünglich mit den Spitzen zu den Spielern zeigte, so daß es das Bild von Rauten bot. Tatsächlich gibt es aber nicht den geringsten Hinweis, der diese Vermutung bestätigen würde. Im Ge-

genteil: viele hundert Felsbilder belegen die „normale“ Lage des Spielbrettes. Es liegt hier ohne Zweifel eine Verwechslung mit dem Symbol der Mehrfachraute vor.

Eine ungewöhnliche Deutung hat Huber (1992) vorgestellt: Er schlägt vor, unbespielbare Mühle-Darstellungen künftig „Fickmühle“ zu nennen, wobei er den Gültigkeitsbereich seiner Deutung räumlich und zeitlich eng umgrenzt sehen will: ausschließlich auf Felsbilder der Nördlichen Kalkalpen, die aus der Zeit zwischen Mittelalter und Gegenwart stammen. Das Einritzen von Mühlen auf senkrechten Felsen sollte schlicht und einfach zum Ausdruck bringen: „Ich will ficken!“ Die volkstümliche Bezeichnung Fickmühle (ficken = hin und her schieben) bezog sich ursprünglich auf die besondere Situation während eines Mühlespiels, in der ein Spieler einen Spielstein zwischen zwei Mühlen so hin und her schieben kann, daß jedes Öffnen der einen Mühle mit dem Schließen der anderen zusammenfällt. Erst ab dem 16. Jahrhundert wurde „ficken“ (wie so viele andere Verben) als Synonym für den Vorgang des Geschlechtsverkehrs verwendet. Das heißt aber noch lange nicht, daß dadurch sexuelle Konnotationen auf das Mühlespiel selbst übergangen. Mit derselben Logik müßte man auch Darstellungen der Geige und der Windmühle als Sexualsymbole deuten, da sie den Wunsch „ich will geigen/mahlen = ficken“ ausdrücken könnten. Das Ausweichen auf den „unverdächtigen“ Ausdruck „Zwickmühle“ (= Zwiemühle) kann daher auch nicht als Verhüllung gewertet werden. Es sollte ja dadurch kein sexueller Vorgang (beim Mühlespielen) verhüllt werden, sondern die ursprüngliche Bedeutung von zwei Mühlen, zwischen denen man „pendeln“ kann, wiederhergestellt werden.

Im Gegensatz dazu bietet Mandl (1994: 46f) unzählige Interpretationsmöglichkeiten für die ostalpinen Mühle-Darstellungen an:

- Wunsch nach Besitz eines Mühlespiels
- Erinnerung, daß man an dieser Stelle aus Langeweile Mühle gespielt hat
- Bekundung der Anwesenheit
- Hausmarke
- Symbol für das Spielglück
- Dokumentation eines verbotenen Spiels aus Trotz
- Symbolisches Zeitvertreiben: Ruhe bewahren an einem furchterregenden Ort
- Abwehrzauber gegen dämonische Mächte
- Symbol des Herausfindens aus gefährlichem Gelände
- Symbol der Ordnung und des Gesetzes für den Hausgebrauch

Mandl selbst bekennt sich aber zur Ansicht, daß es sich bloß um banale Abbildungen des Mühlespiels ohne symbolischen Wert handle (1994: 63).

Unter den Interpretatoren italienischer und französischer Mühle-Darstellungen gibt es kaum einen, der nicht eine symbolische Bedeutung in Betracht zieht. Guenon (zitiert bei Pasotti 1970) deutet die drei Quadrate als die drei Grade der Initiation, die Verbindungslinien als die sich an der Quelle der Weisheit kreuzenden Wege. Eine ähnliche Meinung vertritt auch Cuin (zitiert bei Beaux 1984:88), die Zuordnung einiger Darstellungen des Massivs von Fontainebleau zu Aktivitäten der Freimaurer ist laut Beaux denkbar. Als zweite Deutungsvariante bietet Cuin eine „Manifestation der Dreieinigkeit Gottes“ an.

Gaggia/Gagliardi sehen in der Mühle (allerdings nur für eine sehr begrenzte Anzahl) die äußerste Vereinfachung des Labyrinths: Ihr Durchlaufen ersetze die Pilgerschaft ins Heilige Land. Sie beziehen sich dabei auf eine Textstelle in Shakespeares „Sommernachtstraum“ (2. Akt, 1. Szene), in der es heißt: „mit Schlamm bedeckt liegt da das Mühlespiel (in deutschen Übersetzungen oft falsch mit „Kegelbahn“ übersetzt), unkenntlich sind die artigen Labyrinth im muntern Grün“. Diese Textstelle berechtigt meiner Meinung nach in keiner Weise dazu, eine Gleichstellung oder Verwandtschaft der beiden grafischen Muster anzunehmen, sondern nur dazu, daß beide als „Freiluftanlagen“ gebräuchlich waren. Auch ist im Gegensatz zum Labyrinth beim Linienmuster der Mühle ein Durchlaufen im Sinne eines Rituals nur schwer vorstellbar. Auch im Brockhaus (11. Auflage, Band III, S. 693) wird ein solcher Zusammenhang übrigens für möglich gehalten: „Wahrscheinlich ist der Ursprung des Brettspiels im Orient zu suchen, denn diejenigen, welche in der Mühle eine Beziehung auf das Labyrinth erblicken, halten dieses Spiel für ägyptischen Ursprunges“. Noch weniger belegbar ist die von Gaggia/Gagliardi angebotene Alternativlösung: die Mühle als Zeichen einer christlichen Sekte.

Murray hält es für möglich, daß Spieledarstellungen ursprünglich der Weissagung dienen und erst später säkularisiert wurden. Er zitiert Culin (1898), der an eine Ableitung aller Brettspiele aus Zufallsspielen zur Weissagung glaubt und nennt die Beispiele von heiligen Spielen bei nordamerikanischen Indianern, aber auch bei asiatischen und afrikanischen Völkern, gesteht jedoch ein, daß es letztlich keinen Beweis dafür gebe, daß Brettspiele in den alten Kulturen mehr waren als bloßer Zeitvertreib.

Huizinga (1956:61) bezieht sich ausdrücklich nur auf das Würfelspiel, wenn er die Tätigkeit des Spielens als Teil religiöser Handlungen bei zahlreichen Völkern behandelt.

Mit Talavera/Cejas soll nun der Bogen der Interpretationsansätze zu den Kanarischen Inseln geschlossen werden. Im Gegensatz zu allen anderen kanarischen Autoren, die die Spiele als Zeitvertreib der Hirten auslegen, sehen sie

darin den Beweis, daß die „Guanchen“ über fortgeschrittene astronomische Kenntnisse verfügten. Die „juegos“ interpretieren sie als kalendarische Aufzeichnungen auf der Basis eines Duodezimalsystems. Ihre „archäoastronomische“ Analyse gipfelt darin, daß sie in einer schlichten Gravierung eines Rechtecks (11,7 x 18,5 cm) die „Goldene Zahl“ entdecken:

$$\frac{\sqrt{5}-1}{2} = 0,6180339$$

Multipliziert man diese Zahl mit 18,5, so erhält man 11,43, also bis auf 3 Millimeter Genauigkeit die Breite des Rechtecks!

Kontextuntersuchung:

Kontext:	Alquerque	Mühle	Gesamt
kein	51 %	47 %	49 %
Spiel(e)	26 %	15 %	22 %
Lineare Ritzungen	13 %	20 %	15 %
Zusatzfläche(n)	2 %	13 %	6 %
Schiff	5 %	4 %	5 %
Pentagramm	3 %	1 %	3 %

Eine Kontextuntersuchung der Spiele-Darstellungen Fuerteventuras erbringt folgende Ergebnisse:

- Die Hälfte aller Darstellungen befindet sich allein auf einem Paneel.
- In mehr als einem Fünftel der Fälle ist in unmittelbarer Nähe ein weiteres Spiel, in einigen Fällen sogar mehrere abgebildet (Abb. 9.3).
- Ein Sechstel der Spiele-Darstellungen ist von undefinierbaren linearen Ritzungen begleitet, z.T. auch überlagert.
- 6% der Spiele-Muster wurden durch „Zusatzflächen“ erweitert, d.h. an einer Seite wurde durch drei Linien eine rechteckige Fläche angefügt, in seltenen Fällen mehrere (Abb. 3). Dies geschah wesentlich häufiger bei Mühlespielen (Abb. 7.3).
- Sieben der Alquerque-Darstellungen und drei der Mühle-Darstellungen sind in unmittelbarer Nähe eines Schiffes angebracht (Abb. 11 und 12),
- vier der Alquerque-Darstellungen und eine Mühledarstellung in unmittelbarer Nähe eines Pentagramms.

Die ersten vier Teilaspekte vermögen kaum etwas zu einer inhaltlichen Analyse beizutragen:

- Daß Spiele-Darstellungen „normalerweise“ alleine abgebildet wurden, kann

kaum mehr bedeuten, als daß sie auch alleine genügend Aussagekraft haben.

- Mehrfachdarstellungen beinhalten wohl die Absicht eines Verstärkungseffektes (ebenso wie bei der mehrfachen Eintragung eines Personennamens - siehe Ostinsel-Inschriften/Pichler 1994:186).
- Lineare Darstellungen ohne erkennbares Muster entziehen sich völlig einer inhaltlichen Interpretation. In zahlreichen Fällen sieht es so aus, als seien ältere Spiele-Darstellungen später überkritzelt worden.
- Überzählige Linien bzw. Flächen sind möglicherweise als fehlerhafte Darstellungen erklärbar.

Von größtem Interesse sind die beiden letzten Teilaspekte. Vorerst zu den Schiffsdarstellungen. Bei der Vielzahl von Spiele- und Schiffsdarstellungen (z.B. im Barranco de Tinojay 27 Spiele und fast 50 Schiffe) könnte ein unmittelbares Nebeneinander auch reiner Zufall sein. Daß dem nicht so ist, wird dadurch deutlich, daß in mehreren Fällen Schiffe durch eine Linie mit einem benachbarten Spiel (sowohl Alquerque als auch Mühle) verbunden sind. In mehreren Fällen sieht es sogar so aus, als sei ein - zugegebenermaßen fehlerhaftes oder unvollständiges - Spiele-Muster in die Takelage eines Schiffes integriert (Abb. 12.3 und 12.4).

Nun zu den Pentagrammen. Sie treten meist alleine (Abb. 14.2), in einigen Fällen jedoch in dreifacher Ausführung auf (Abb. 14.1). Auch ihre räumliche Nähe zu den Spielen ist wohl kein Zufall: Strichverbindungen erhärten diese Annahme (Abb. 14.3)

Vollends interessant wird diese Kontextuntersuchung aber erst durch zwei weitere Beobachtungen:

- Pentagramme stehen ebenfalls in engem Bezug zu Schiffsdarstellungen (Abb. 14.4. und 14.5), in manchen Fällen sogar durch Linienverbindungen.
- Sogar die Dreifach-Kombination: Schiff - Spiel - Pentagramm ist durch eine Darstellung belegt (Abb. 13.2)

Beginnen wir bei der Interpretation dieser Fakten mit dem wohlbekanntesten Symbol des Fünfsterns. Auf Geschichte und Entwicklung dieses weltweit verbreiteten Symbols muß hier nicht näher eingegangen werden. Darüber gibt es zahlreiche Abhandlungen, zuletzt Biedermann/Stöber (1990). Seine zentrale Bedeutung ist die Abwehr des Bösen und zugleich in seiner – in der Symbolforschung häufigen – Ambivalenz die Beschwörung des Guten: zugleich Bannung der dunklen Mächte und Bitte um Glück. So wie das Pentagramm im alpinen Raum dazu dient, Negatives von Mensch, Tier oder Wohnstätte abzuhalten, so diente es auf Fuerteventura offensichtlich dazu, Schiffe vor den Gefahren des Meeres zu bewahren.

Was aber kann in diesem Zusammenhang die Kombination Spiel-Schiff bedeuten? Mit welchen Konnotationen ist der Begriff Spiel verbunden? Wohl am ehesten mit Glück, Sieg, Erfolg, Gewinn, aber genauso mit den Komplementärbegriffen Pech, Unglück, Niederlage, Verlust. Der Begriff Spiel erweist sich damit als ebenso ambivalent wie das Zeichen Pentagramm. Ist es vielleicht so, daß die Zeichen Pentagramm und Spiel in ihrer Bedeutung austauschbar sind oder stehen sie jeweils für eine der beiden gegensätzlichen Pole?

Ich halte letzteres für wahrscheinlicher. Ich möchte also für die kanarischen Vorkommen dieser beiden Zeichen folgende These formulieren: Beide drücken innerhalb eines Weltverständnisses, das noch stark von magischen Vorstellungen geprägt ist, den Wunsch nach Beeinflussung der Zukunft aus. Das Pentagramm soll das Böse bannen, das Spiel soll das Gute herbeiführen. Steht eines der Symbole allein oder beide zusammen, so bezieht sich der Wunsch wohl auf den Urheber der Felsritzung. Sind die Symbole mit Gegenständlichem kombiniert, so ist der Bezug natürlich darauf gerichtet.

Daß die beiden Zeichen auf Fuerteventura nur auf Schiffe bezogen wurden und nicht auch auf Mensch oder Tier, mag auf den ersten Blick überraschen. Es ist aber leicht dadurch erklärbar, daß sonstige ikonische Darstellungen (mit Ausnahme menschlicher Fußsohlen) im Repertoire der Felsbilder Fuerteventuras so gut wie nicht vorkommen.

Diese Deutung paßt im übrigen gut zu der Vermutung, daß Brettspiele ursprünglich in engem Zusammenhang mit Weissagung standen: Einflußnahme auf zukünftiges Geschehen - das war wohl seit jeher einer der größten Wünsche des Menschen. Es ist deshalb auch kein Wunder, daß die Symbolik, die mit diesen magischen Vorstellungen verknüpft ist, so vielfältig ist.

Ob die vorliegende Deutung auch auf Spieldarstellungen anderer Fundregionen der Welt ausgeweitet werden kann, ist schwer zu beantworten. Für die meisten Funde liegen keine ausreichenden Kontextuntersuchungen vor. Eine Vermutung in dieser Richtung liegt einzig und allein bei Cuin vor, der für die Mühledarstellungen im Massiv von Fontainebleau eine Funktion als Bitte um den Schutz des Himmels für sich und seinen Besitz für möglich hält (zitiert bei Beaux 1984:89).

Die Fundsituation „verschiedene Spiele-Muster nebeneinander“ ist auch in anderen Felsbildregionen keine Seltenheit, z.B. auf den Felsplatten der Tschötscher-Heide/Südtirol oder in den Höhlen des Massivs von Fontainebleau. In diesen beiden Regionen gibt es ebenso die Kombination von Spiele-Mustern und Kreuzen. Wesentlich seltener ist die Kombination Spiel + Pentagramm. Interessant ist in diesem Zusammenhang allerdings, daß sie schon am

Tempel von Kurna zu beobachten ist (Abb. 10.3). Im Bereich der Felsbilder sind Beispiele aus den Ligurischen Alpen (Priuli/Pucci 1994), aus dem Val Camonica (Priuli 1993) und aus den österreichischen Alpen (Nowak/Wollenik 1986) bekannt (Abb. 15.1 und 15.2). Die Kombination beider Zeichen taucht auch unter den Dekorationen alter Häuser auf, z.B. auf einem Fachwerkhaus in Goslar aus dem Jahre 1575. Auf dem Tragbalken für das erste Stockwerk ist in mittelalterlichem Latein Psalm 127,1 eingraviert, darüber Sonnenrosen, sechsspeichige Räder, Rauten, sowie je ein Mühlespiel und ein Pentagramm (Abb. 15.3). Im Zusammenhang mit der Aussage des Psalms („Wenn nicht der Herr das Haus baut, müht sich jeder umsonst, der daran baut. Wenn nicht der Herr die Stadt bewacht, wacht der Wächter umsonst“) ist wohl auch hier mit einer Schutzfunktion der Zeichen zu rechnen.

4. Datierung

Bedingt durch das Fehlen jeglicher schriftlichen oder mündlichen Überlieferung sind wir bei der Datierung der Spiele-Darstellungen ausschließlich auf indirekte Hinweise von Patina und Kontext angewiesen.

Die Patina erweist sich fast durchwegs als gleich oder heller in Bezug auf die umliegende Felsoberfläche. Es kann also angenommen werden, daß der größte Teil der Darstellungen relativ jung ist. Solche Hinweise können aber nur mit größter Vorsicht verwertet werden, da auch ein beträchtlicher Teil der latino-kanarischen Schriftzeilen, deren Datierung ins 1. Jh. n. Chr. bis heute unwiderlegt geblieben ist, gleiche Patina aufweist. In einigen Fällen konnte allerdings eine sehr dunkle, fast schwarze Patina registriert werden, z.B. auf dem Aceitunal: Diese stark verwitterten „juegos“ sehen um nichts jünger aus als die wenige Meter daneben angebrachten Schriftzeichen.

Der evidente Zusammenhang einiger Spiele mit Schiffsdarstellungen macht ihre Datierung auch nicht wesentlich einfacher. Konkretere Hinweise wären hier nur durch exakte Analysen der dargestellten Schiffstypen möglich. Solche Untersuchungen sind für die nächsten Jahre geplant. In diesem Zusammenhang soll noch einmal kurz auf die von Talavera/Cejas vorgenommene Einstufung der „juegos“ in die Zeit der „Guanchen-Kultur“ und die damit verbundene Frage kultureller Kontinuität eingegangen werden. Talavera/Cejas veröffentlichen im Kapitel „pervivencia y tradicion oral“ eine unsystematische Befragung einzelner alter Leute. Viele konnten nicht die Namen der Spiele nennen, andere nannten lokale oder private Namen (El Druque, Jeroglífico, Juego Andrés, Sedrés, Teje etc.). Die wenigen, die die Namen „dama“ oder „chascona“ nannten, äußerten sich - wenn überhaupt - sehr unterschiedlich über den Spielgedanken und die Anzahl der verwendeten Spielst-

eine. Letztlich wird nur in den seltensten Fällen klar, von welchem Spiel sie tatsächlich sprechen. Die von Talavera/Cejas formulierte Schlußfolgerung, daß diese Befragung die kulturelle Kontinuität seit präkolonialer Zeit beweise, ist jedenfalls völlig unzulässig. Geht sie doch von der unbewiesenen Annahme aus, daß die „juegos“ präkolonial sind und mit den heute noch bekannten Spielen übereinstimmen.

Eigene Befragungen von älteren und jüngeren Inselbewohnern auf Fuerteventura, Lanzarote und La Palma ergaben, daß die heutige Jugend überhaupt nichts mehr mit den Namen der Spiele anzufangen weiß. Selbst die jetzige Rentnergeneration kennt die alten Spiele nur noch vereinzelt. Wenn Namen genannt werden, dann vor allem „dama“, wenn über Regeln gesprochen wird, dann vor allem über solche des Mühle-Spiels. Konkret auf die Vielzahl der existierenden Felsritzungen angesprochen, zeigten sich alle Befragten erstaunt und unwissend. Niemand konnte Auskunft geben über Sinn und Zweck des Einritzens von „juegos“ auf senkrechten Felsflächen. Wenn es also auf diesem Gebiet überhaupt eine Tradition gegeben hat, so existiert heute kein Anknüpfungspunkt mehr.

Aus dem Gesagten ergibt sich folgende vorsichtige Abschätzung der für die Spiele-Darstellungen in Frage kommenden Zeiträume: Die ältesten Beispiele reichen mit großer Wahrscheinlichkeit weit in die präkoloniale Zeit zurück. Der größte Teil aber ist unzweifelhaft nach der Conquista entstanden, die Tradition dürfte spätestens vor einigen Generationen abgerissen sein.

Literatur:

- Bachler, A. (1992): Die Mühle-Symbole in Labin, Istrien.- Anisa 13.Jg. H1/2, Gröbming, 8-13
- Beaux, F. (1984): La triple-enceinte dans le massif de Fontainebleau.- Bull. Gersar No.23, 73-96
- Beaux, F. (1988): Inventaire complémentaire des triple-enceintes du massif de Fontainebleau.- Bull. Gersar No. 31, 116-125
- Bellin, P. (1974): Notes de lecture.- Bulletin d'études préhistorique alpines VI, Aosta, 199-204
- Bellin, P.; Leignel, S. (1984): Art schématique linéaire ou jeu de marelle assise.- Bulletin d'études préhistorique alpines XVI, Aosta, 155-157
- Biedermann, H. (1989): Knaurs Lexikon der Symbole.- München
- Biedermann, H.; Stöber, O. (1990): Der Drudenfuß.- Wien
- Blachetta, W. (1941): Das Buch der deutschen Sinnzeichen.- Berlin
- Burgstaller, E. (1970): Felsbilder in Österreich.- Spital/Pyhrn
- Evers, D. (1991): Felsbilder. Botschaften der Vorzeit.- Leipzig-Jena-Berlin

- Gaggia, F.; Gagliardi, G. (1986): Considerazioni sul gioco del filetto, figura ricorrente fra le incisioni rupestri.- Benaco 85, Turin, 103-115
- Gagliardi, G.; Gaggia, F. (1990): Mulinelli del Triangolo Lariano.- Triangolo Lariano, 218-235
- Garcia-Talavera, F.; Espinel Cejas, J.M. (1989): Juegos guanches inéditos.- Madrid
- Gualeni, T.C. (o.J.): La riserva naturale delle incisioni rupestri di Ceto, Cimbergo e Paspardo.- Cantro Camuno di Studi Preistorici
- Haller, F. (1978): Die Welt der Felsbilder in Südtirol.- München
- Hernández Bautista, R. (1990): Los grabados rupestres de Fuerteventura.- in T. Oropesa Hernández; V. Valencia Afonso: Grabados rupestres de Canarias.- Sta. Cruz de Tenerife, 93-97
- Hernández Díaz, I.; Perera Betancort, M.A. (1992): Los grabados rupestres de la isla de Fuerteventura.- Puerto del Rosario
- Huber, A. (1992): Die Fickmühle.- Anisa 13. Jg. H.1/2, Gröbming, 8-13
- Huizinga, J. (1956): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.- Hamburg
- Jiménez González, J.J. (1992): Manifestaciones rupestres del sureste de Tenerife.- Investigaciones Arqueológicas 3, Santa Cruz de Tenerife, 115-152
- König, M.E.P. (1973): Am Anfang der Kultur.- Berlin
- León Hernández, J. de; et al. (1987): La importancia de las vías metodológicas en la investigación de nuestro pasado, una aportación concreta: Los primeros grabados latinos hallados en Canarias.- Tebeto I, Puerto del Rosario, 129-201
- Mandl, F. (1994): Mühlespiel-Darstellungen auf Fels in den Nördlichen Kalkalpen.- Anisa 15. Jg., 44-65
- Monod, Th. (1950): Sur quelques jeux africains a quadrillage. - Notes Africains, Jan. 1950, 11-13
- Murray, H.J.R. (1978): A history of board-games other than chess.- New York
- Nelh, G. (1975): Les gravures rupestres de Lanslevillard.- Bulletin d'études préhistorique alpines VII, Aosta, 63-86
- Nowak, H.; Wollenik, F. (1986): Salzburger Felsbilder. Der Tennengau. Bd.1.- Hallein
- Pasotti, M. (1964/65): Incisioni rupestri sul Lago di Garda. Bolletino del Centro Camuno di Studi Preistorici, Vol.I, 65-72
- Pasotti, M. (1970): Nuove incisioni rupestri del Lago die Garda. Valcamonica Symposium 1968, Capo di Ponte, 151-166
- Pinon, R. (1972): Le jeu de la marelle assise en Wallonie.- Enquetes du Musée

- de la Vie Wallonne, Liège, XI, No. 129-132, 277-332
- Priuli, A. (1993): I graffiti rupestri di Piancogno.- Ed. Valcamonica
- Priuli, A.; Pucci, I. (1994): Incisioni rupestri e megalitismo in Liguria.- IVREA 1994
- Riemschneider, M. (1968): Glasberg und Mühlebrett.- Symbolon Bd.6, 137-149
- Sluga, G. (1969): Le incisioni rupestri di Dos dell'Arca.- Capo di Ponte
- Sterckx, C. (1973): Les jeux de damier celtiques.- Etudes celtiques XIII, f.2, Paris, 733-749
- Ulbrich, H.J. (1991): Felsbildforschung auf Lanzarote.- Almogaren XXI/2/1990, Hallein
- Ulbrich, H.J. (1994): Neue Felsbildstationen auf der Kanareninsel Lanzarote (I).- Almogaren XXIV-XXV/1993-94, Hallein, 75-112
- Weigel, K.Th.; Spitzmann, H. (1936): Quedlinburg.-Berlin
- Wollenik, F. (1991): Überlegungen zum Mühlespiel.- Almogaren XXI/1/1990, Hallein, 109-123

SPIELE-DARSTELLUNGEN AUF FUERTEVENTURA

Lageplan der Fundstellen

Anzahl der Funde

- 1
- 2-5
- 6-9
- 10-

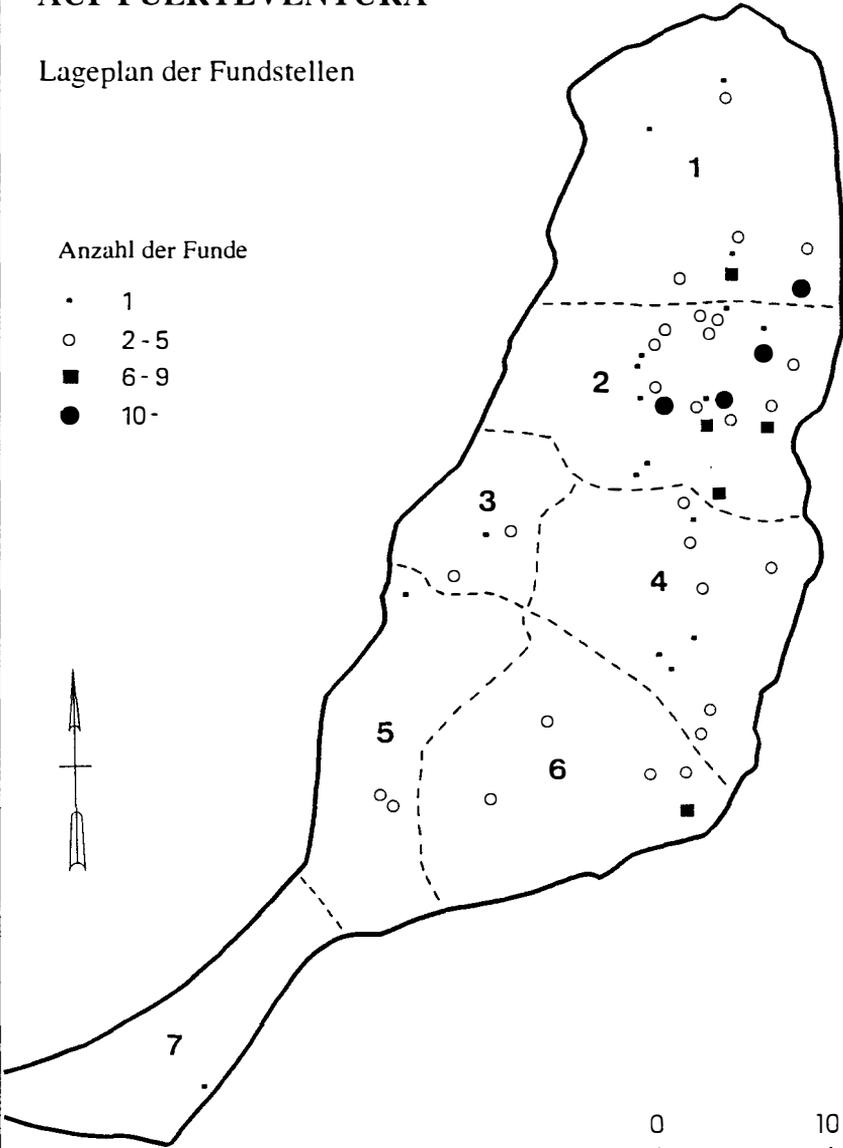


Abb. 1

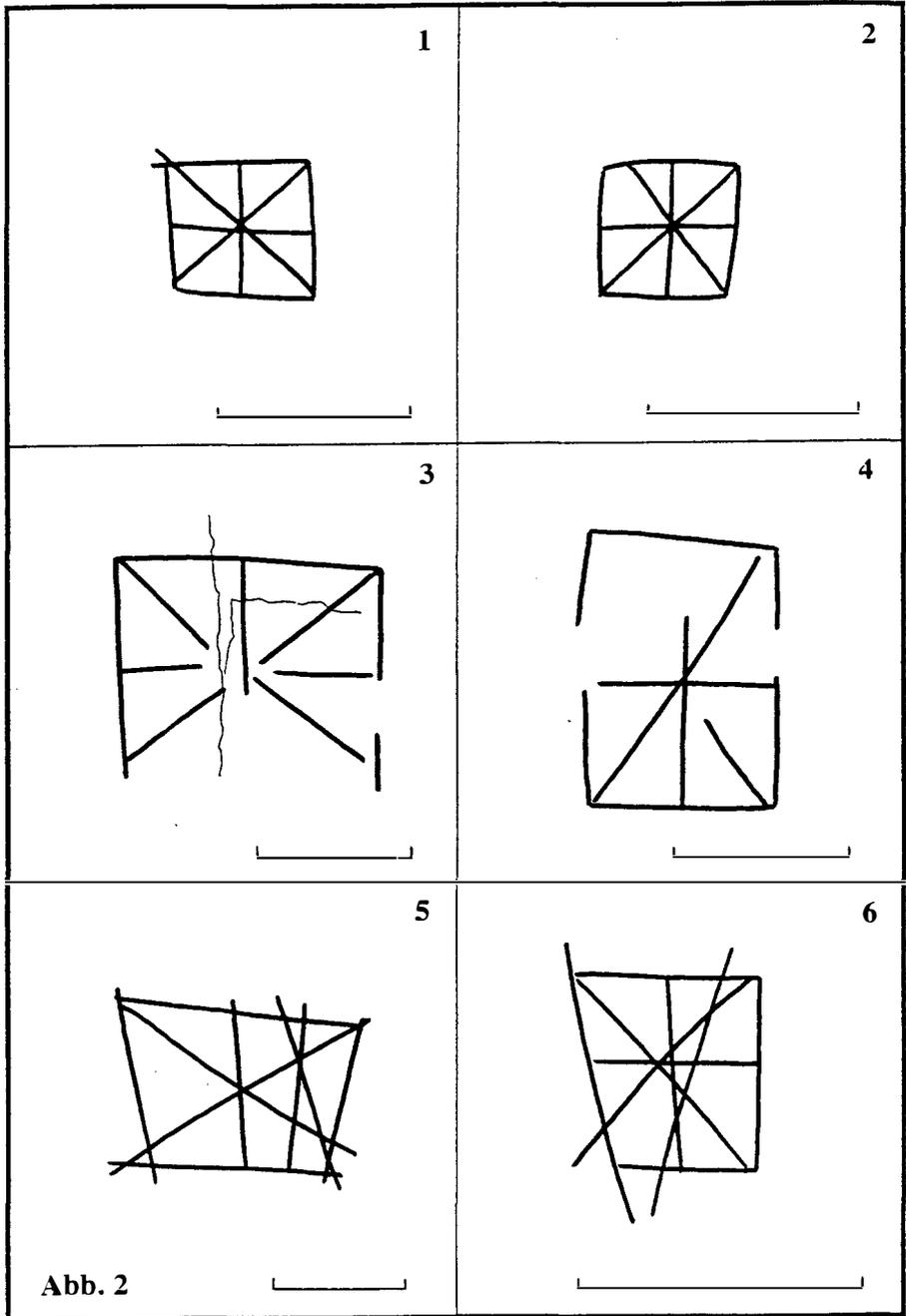
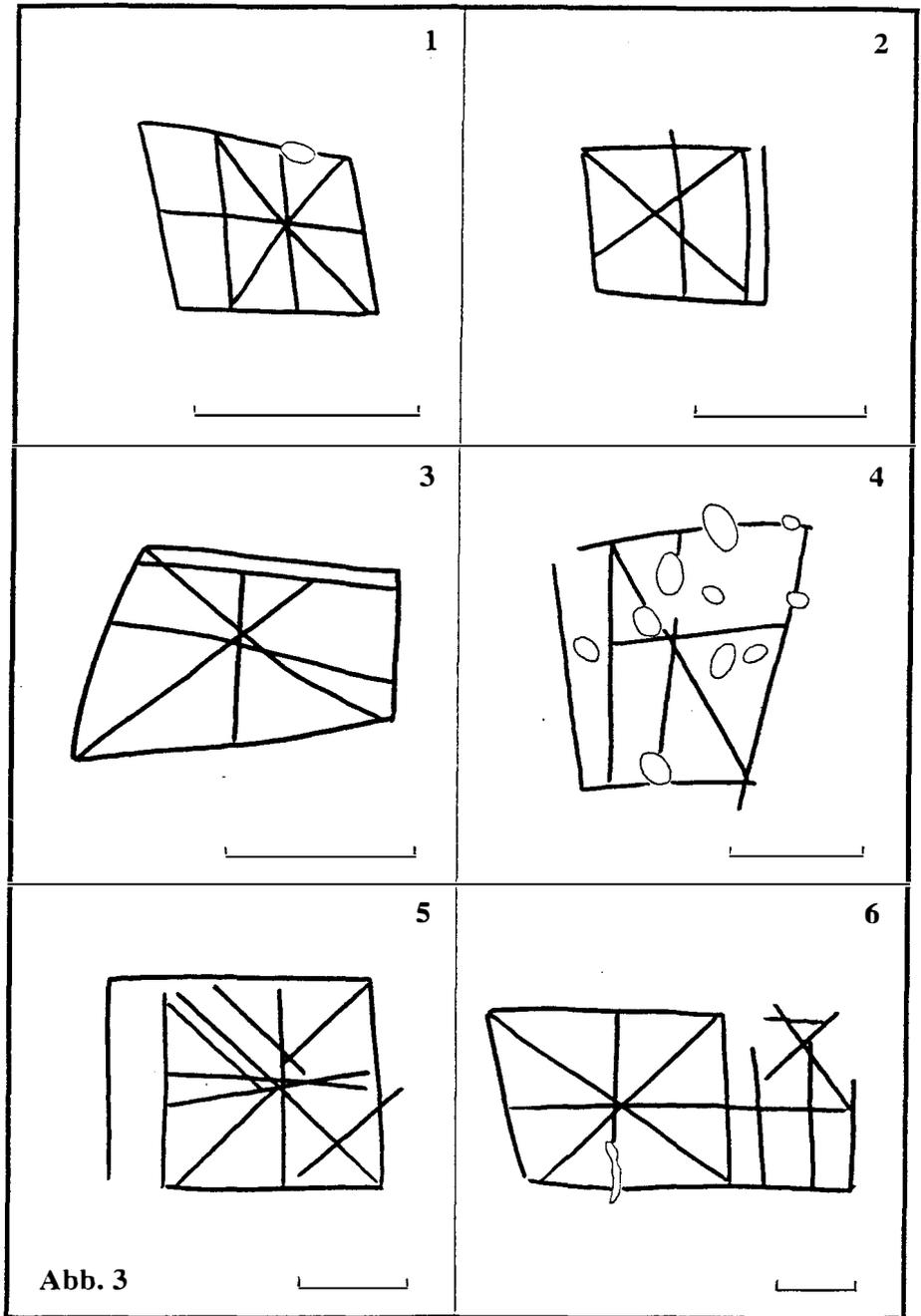


Abb. 2



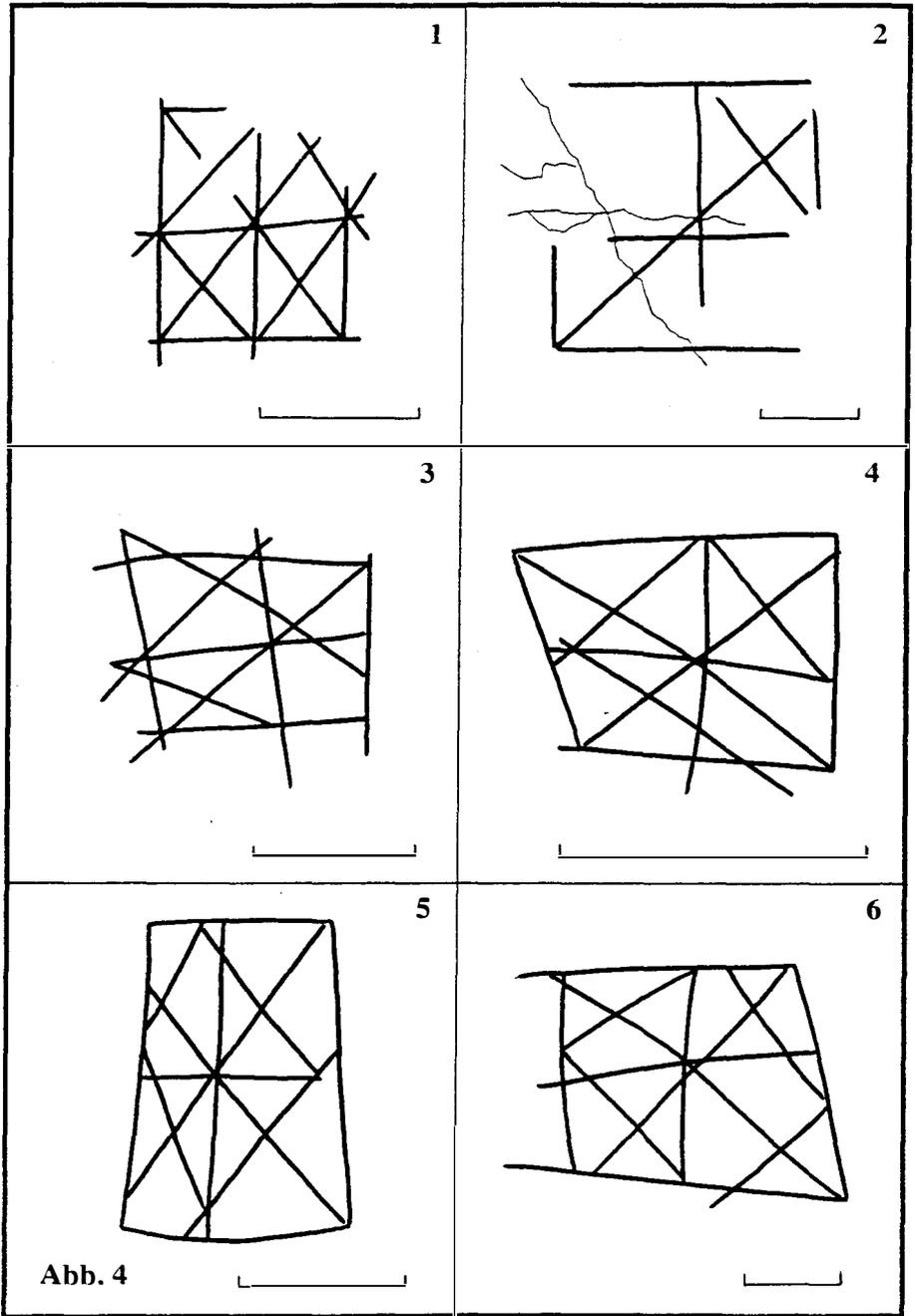
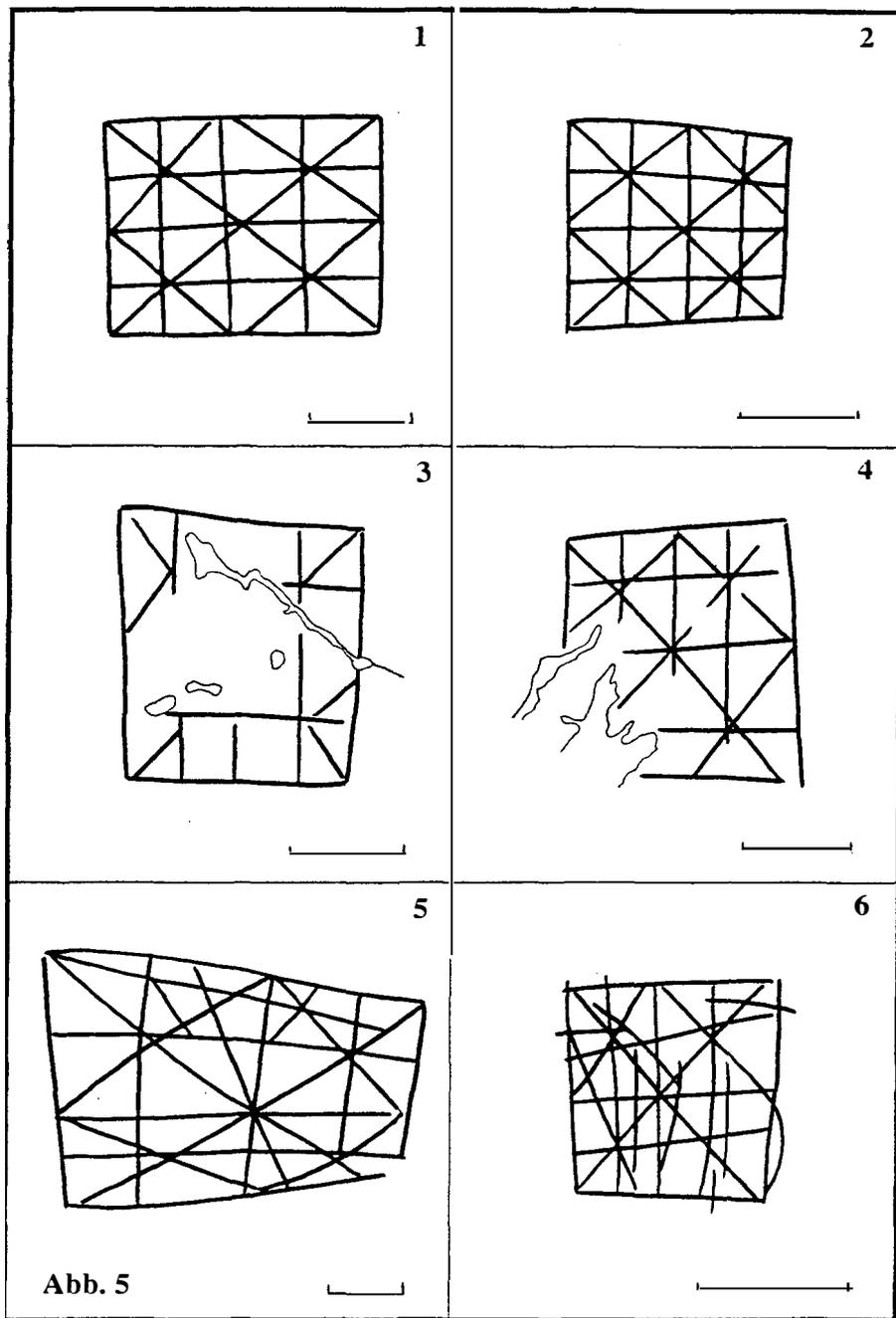
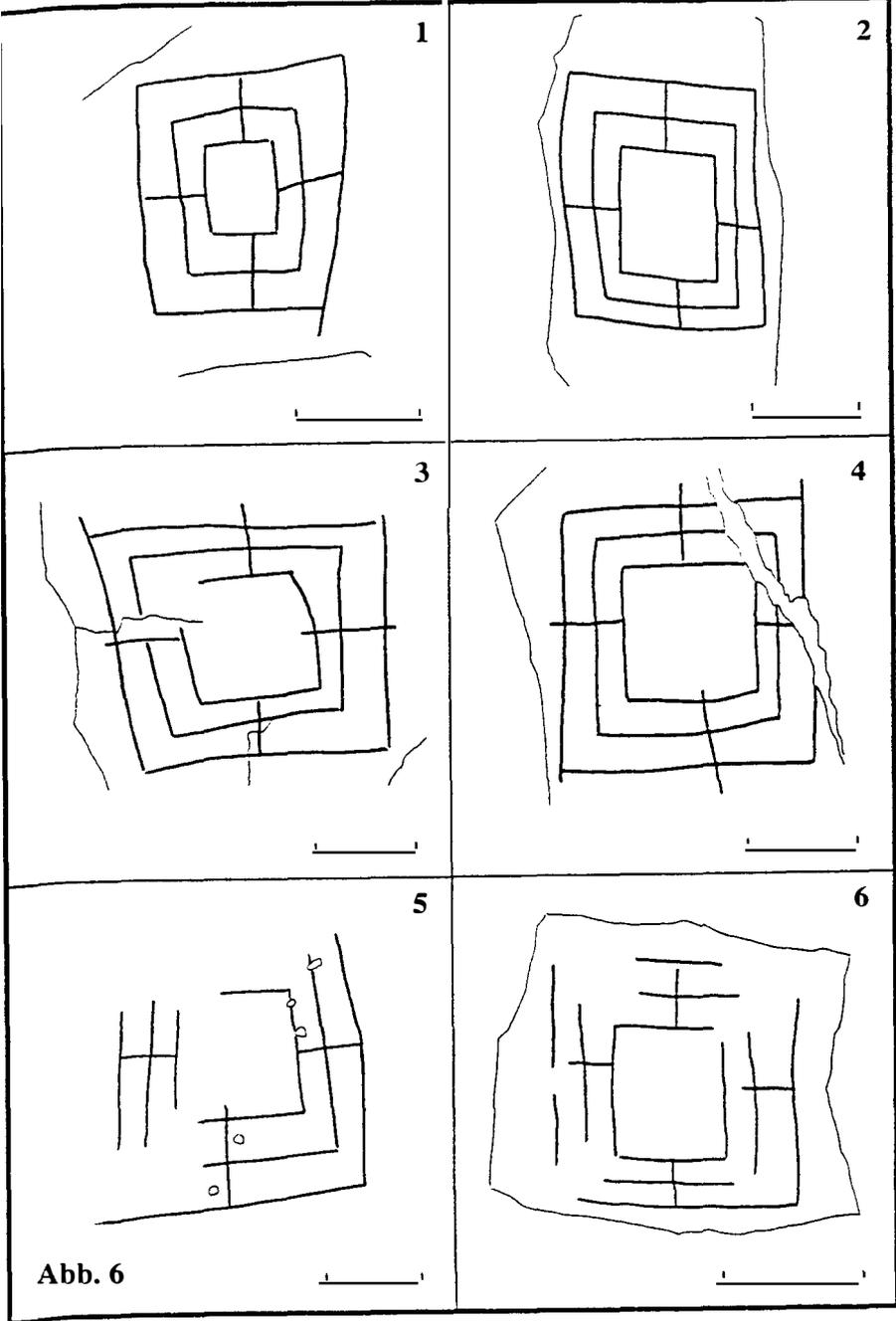


Abb. 4





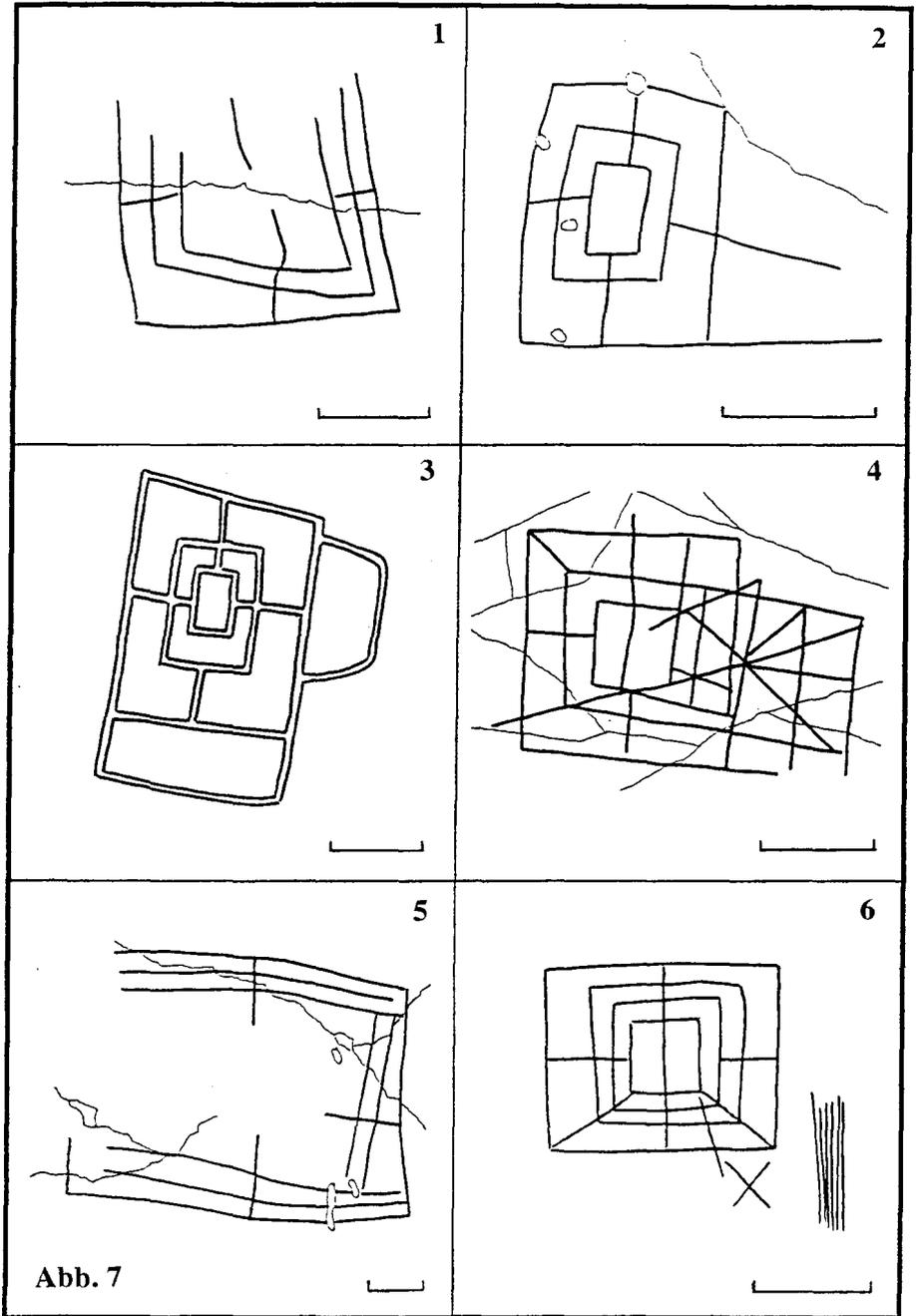
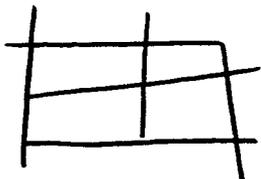
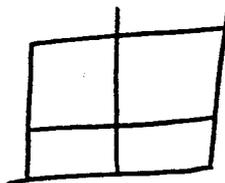


Abb. 7

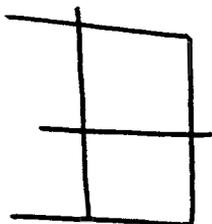
1



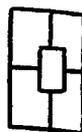
2



3



4



5

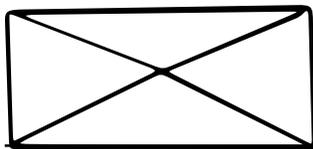
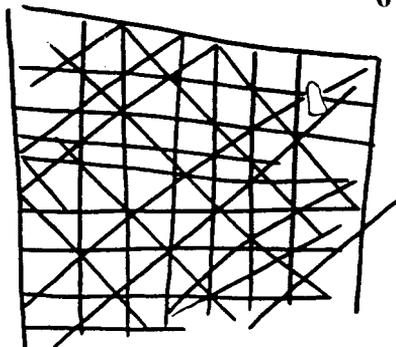


Abb. 8



6



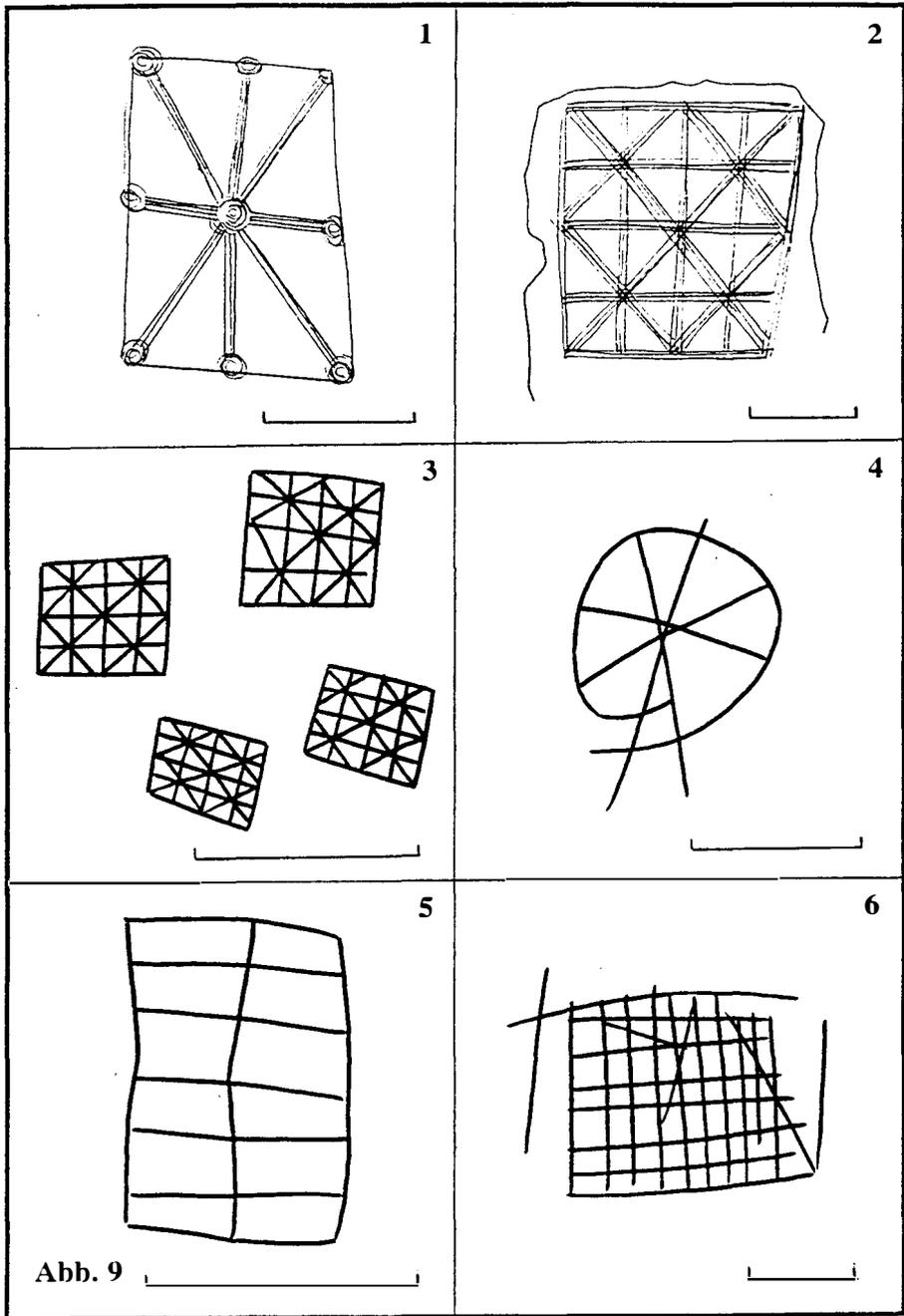
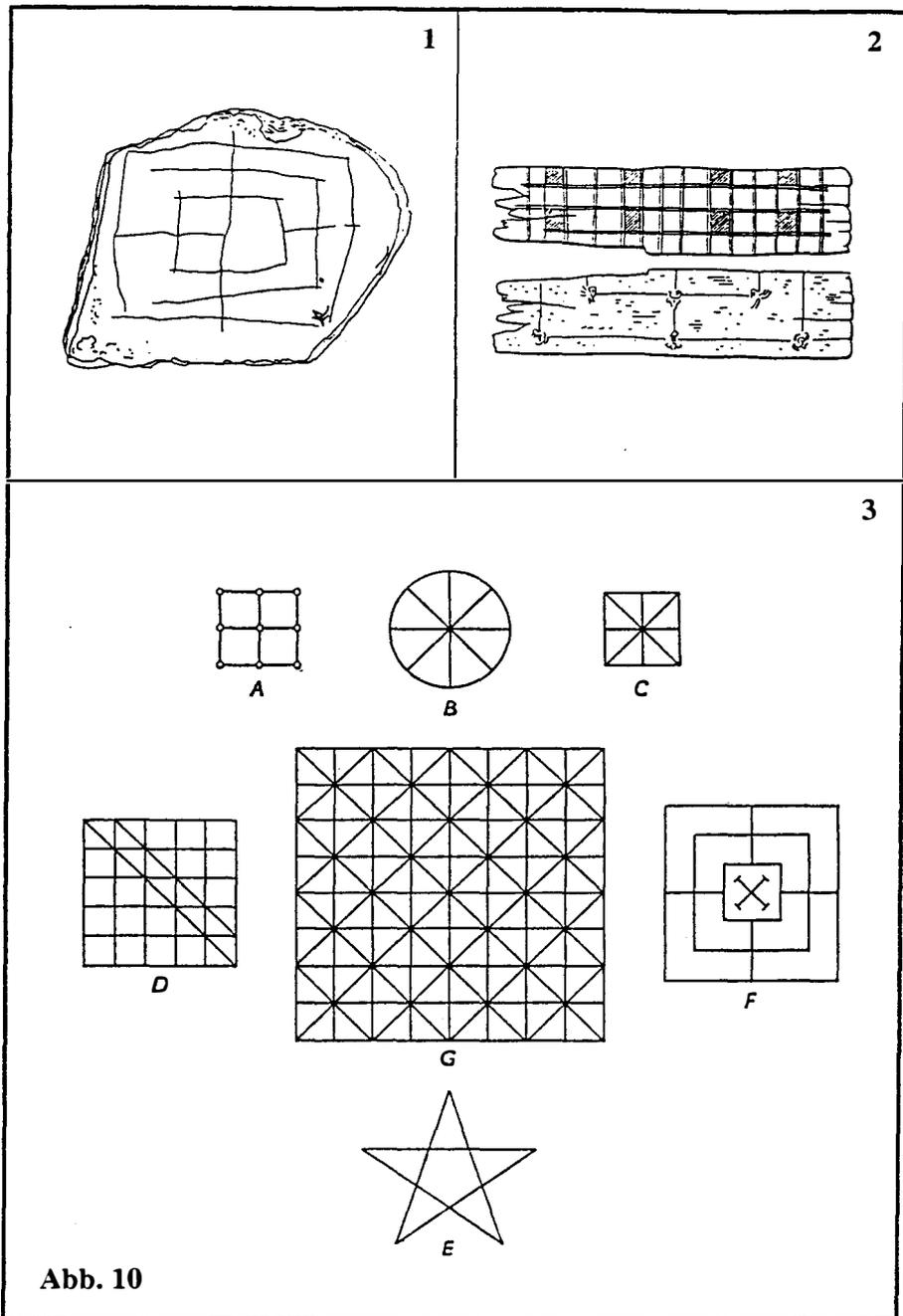


Abb. 9



1



2

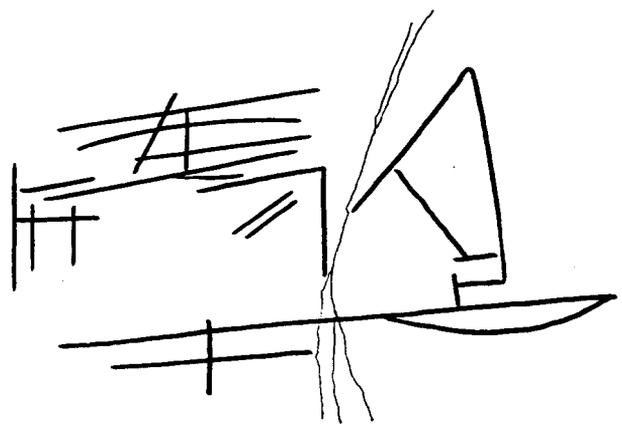


Abb. 11

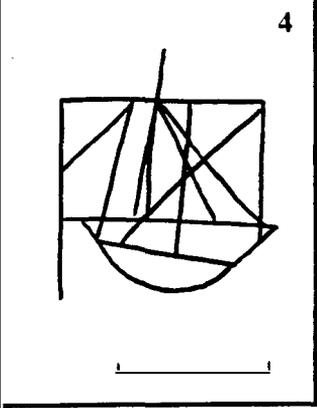
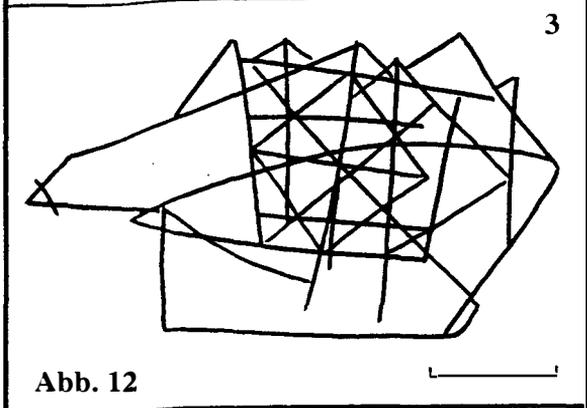
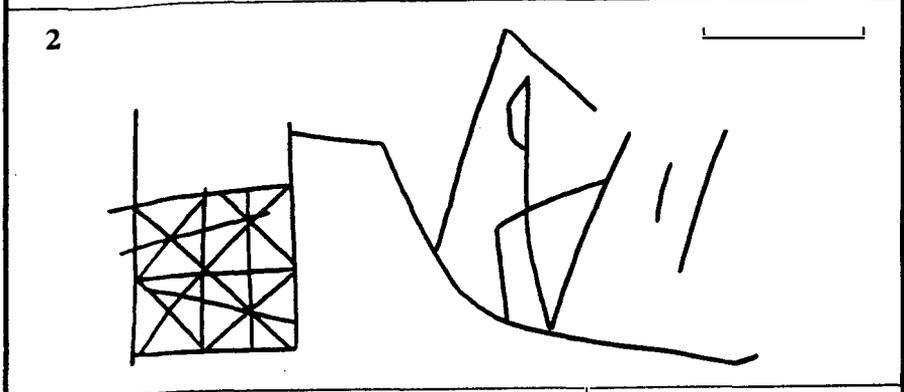
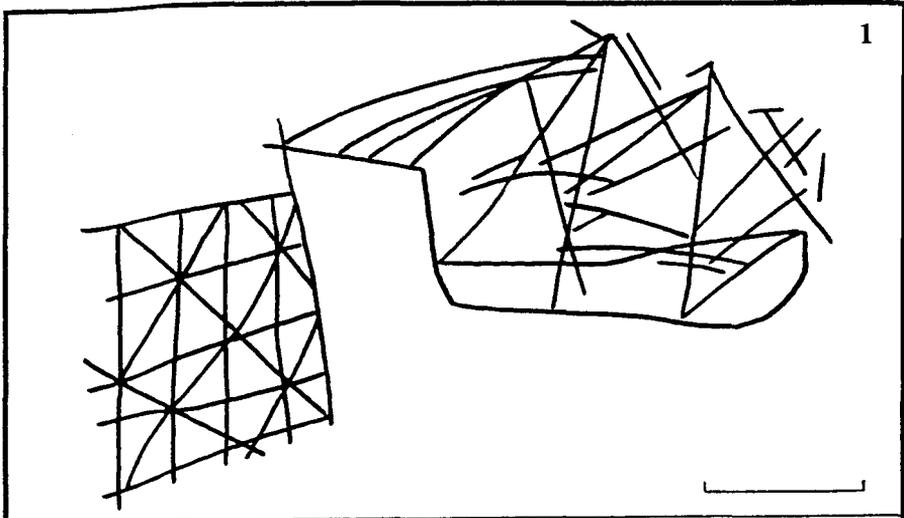
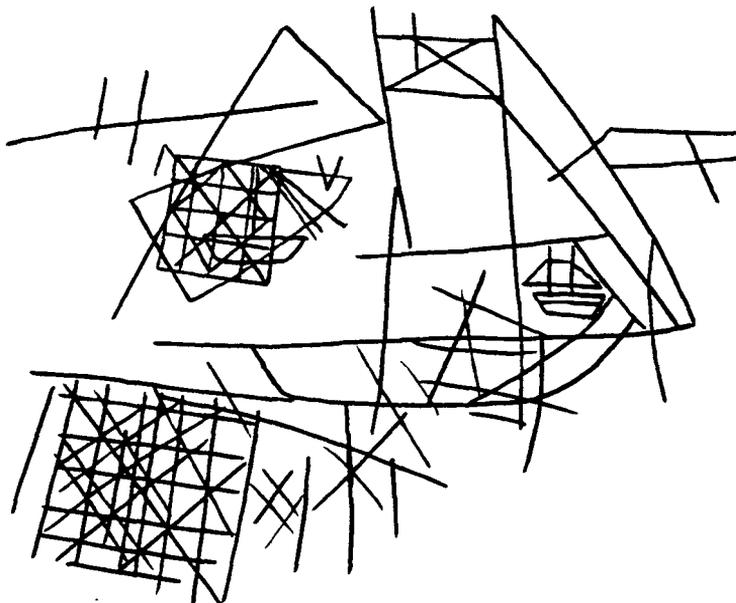


Abb. 12

1



2

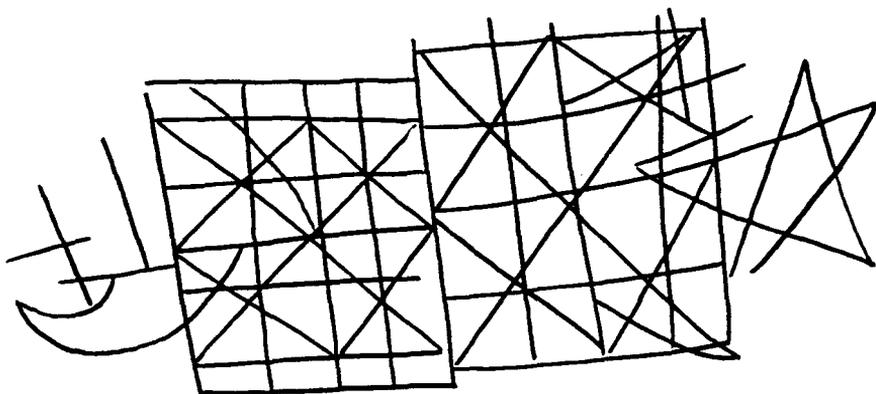


Abb. 13

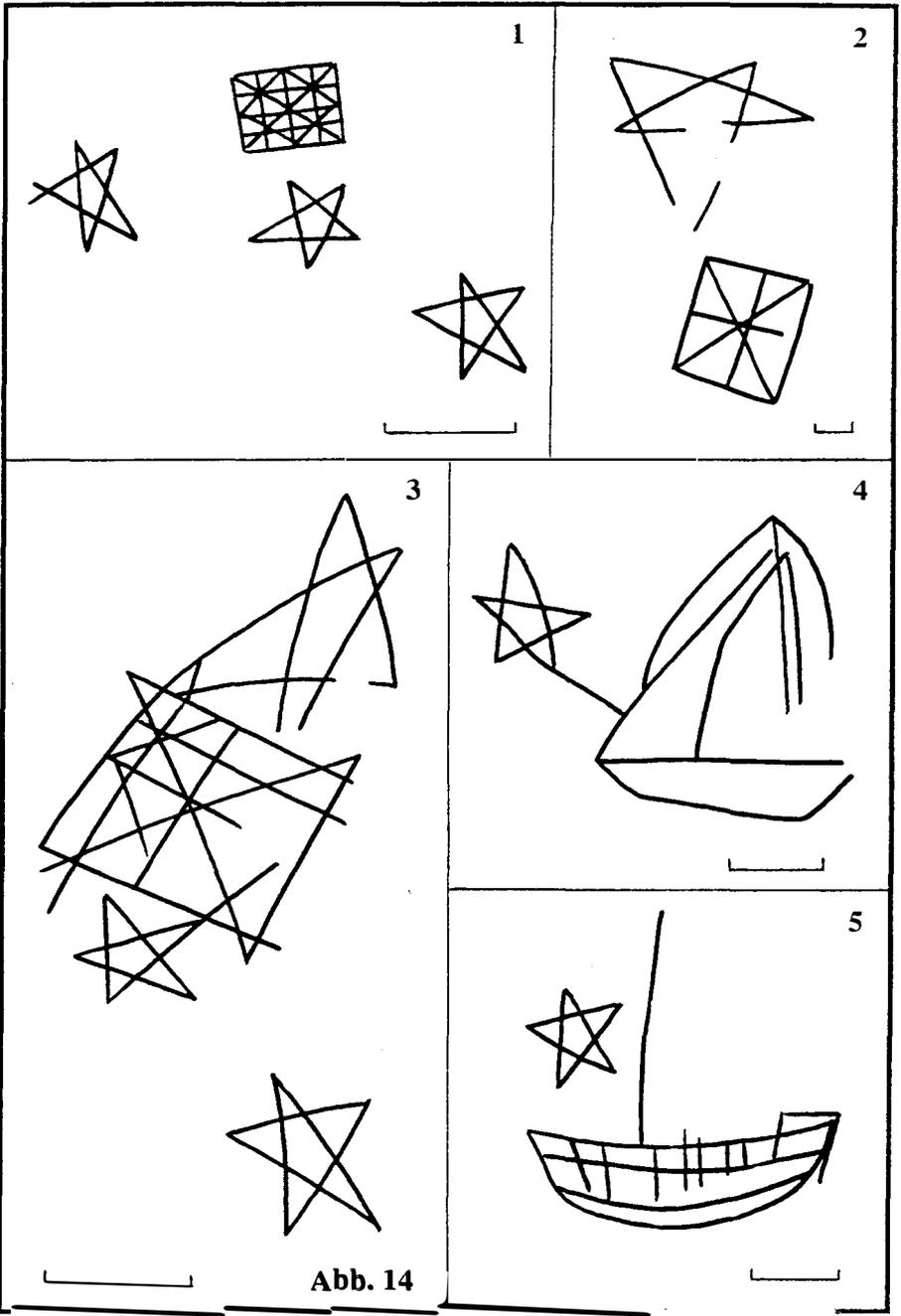


Abb. 14

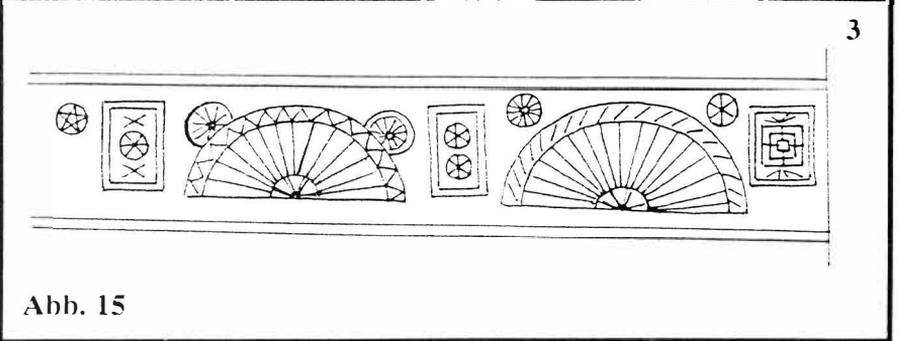
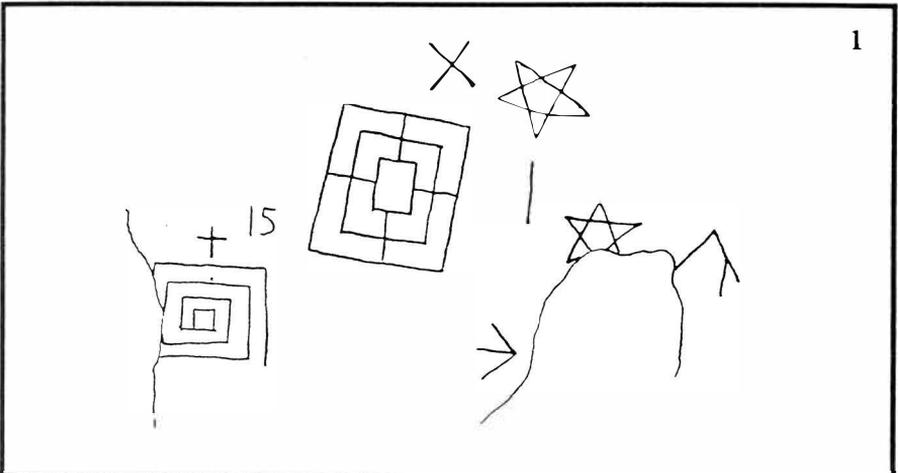


Abb. 15