



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Entwicklung mythologischer Gestalten in der
skandinavischen Volkstradition“

Verfasserin

Stefanie Leitzinger

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 394

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Skandinavistik

Betreuerin / Betreuer:

emer. O. Univ.-Prof. Dr. Sven Hakon Rossel

Vorwort	Seite 8
1. Wasserwesen und Wassergeister	Seite 10
1.1 Weibliche Wasserwesen	Seite 10
1.1 a) Verdammende Wasserfrauen	Seite 11
1.1 b) schützende Wasserfrauen	Seite 14
1.1.1 Wasserweiber und Nixen	Seite 15
1.1.2 Die Lorelei	Seite 18
1.1.3 Die kleine Meerjungfrau	Seite 24
1.1.4 Meerjungfrauen in Filmen	Seite 26
1.2 Männliche Wasserwesen	Seite 28
1.2.1 Wasser- und Flussmänner	Seite 29
1.2.1 a) Wassermänner in zumindest halbmenschlicher Gestalt	Seite 29
1.2.1 b) Wassermänner in überwiegend tierischer Gestalt	Seite 31
1.2.1.1 Österreichische Wassermänner	Seite 31
1.2.1.2 Skandinavische Wassermänner	Seite 33
1.2.2 Meermänner	Seite 36
1.2.2 a) Meermänner in halbmenschlicher Gestalt	Seite 37
1.2.2 b) Meermänner in überwiegend tierischer Gestalt	Seite 37
1.2.2 c) Skandinavische Meermänner	Seite 38
1.3 Moderne Wassergeister	Seite 42
2. Elfen, Alben, die Underjordiske und der Erbkönig	Seite 43
2.1 Skandinavische Elfen, Alben und Underjordiske	Seite 45
2.2 Herr Oluf	Seite 48
2.3 Der Erbkönig	Seite 53
2.4 Andere Beispiele für Elfen	Seite 56
2.4.1 Viljen oder Vilen	Seite 56
2.4.2 Die „Queen of the fair Elfland“ aus der altschottischen Ballade „Thomas the Rymer“	Seite 57
2.5 Moderne Elfen	Seite 59
2.5.1 Elfen in Filmen	Seite 60

2.6 Kuriosa und Übersetzungsprobleme	Seite 62
2.6.1 Kuriosa	Seite 62
2.6.2 Übersetzungsprobleme	Seite 63
3. Trolle	Seite 64
3.1 Trolle bei Peter Christen Asbjørnsen und Jørgen Moe	Seite 66
3.2 Der Reisekamerad	Seite 70
3.3 Trolle in Volksliedern – Beispiel „Herr Mannelig“	Seite 73
3.4 Moderne Trolle	Seite 76
3.5 Trolle in Filmen	Seite 77
3.5.1 „The Saga of Bjorn“ – Die Saga des Bjorn	Seite 78
3.5.2 „The last norwegian Troll“ – Der letzte norwegische Troll	Seite 79
3.5.3 „Trolljegeren“ – Der Trolljäger	Seite 83
3.6 Kuriosa	Seite 84
4. Basilisken, Tatzelwürmer, Lindwürmer und Drachen	Seite 85
4.1 a) Drachen in der Bibel und Epen	Seite 88
4.1 b) Drachen in Märchen und Liedern	Seite 92
4.2 Lindwürmer	Seite 98
4.2.1 Österreichische Lindwürmer	Seite 98
4.2.2 Skandinavische Lindwürmer	Seite 99
4.3 Tatzelwürmer	Seite 103
4.4 Basilisken	Seite 106
4.4.1 Österreichische Basilisken	Seite 108
4.4.2 Skandinavische Basilisken	Seite 109
4.5 Moderne Drachen	Seite 110
4.6 Drachen in Filmen	Seite 111
4.6.1 Dragonheart	Seite 111
4.6.2 Reign of Fire – Die Herrschaft des Feuers	Seite 112
4.6.3 Drachen in Kinder- und Jugendfilmen	Seite 113
Conclusio	Seite 115

Bibliographie	Seite 118
Internetquellen	Seite 124
Anhang	Seite 134
Abbildungen	Seite 134
Zusammenfassung	Seite 139
Abstract auf Norwegisch	Seite 142
Lebenslauf	Seite 144

Vorwort

In der vorliegenden Arbeit wird die Entwicklung mythologischer Gestalten in der skandinavischen Volkstradition anhand von vier Beispielen gezeigt. Die Arbeit ist hierbei auf die charakterliche und optische Entwicklung von vier Wesen der sogenannten niederen Mythologie, also mythische Wesen, die keinen Gottstatus inne haben, beschränkt.

Die verwendeten Quellen hierfür sind Mythen, Sagen, Legenden, Märchen, Epen, Volkslieder, moderne Lieder, Computerspiele und Filme.

Es wird mit der jeweiligen Begriffserklärung, einem kleinen Überblick und den daraus entstandenen Texte angefangen. In weiterer Folge wird die Metamorphose, die manche Wesen im Laufe der Zeit durchgemacht haben, hin zum momentan vorherrschenden Klischee, das sich meist durch die Darstellung dieser Wesen in Filmen oder Computerspielen etabliert hat, analysiert.

Weiters werden skandinavische und osteuropäische Mythen zum Vergleich gegenüber gestellt.

Wieso hat sich beispielsweise das Erscheinungsbild und der Charakter eines Drachen in der Volks- und Populärkultur nach feinsinniger Entfaltung wieder in die Ausgangsform zurück entwickelt? Gibt es einen Grund, wieso Trolle und Elfen, denen man Lichtscheu nachsagt, nun in modernen Darstellungen kaum noch zu Stein werden, wenn sie von Sonnenstrahlen getroffen werden?

Das Auftreten und der Charakter mythologischer Gestalten sind einer permanenten Bewegung und Entwicklung unterworfen. Zwar gibt es gerade bei Elfen und Trollen eine momentan festzustehend scheinende Endform, doch gibt es auch hier immer noch Weiterentwicklungen in verschiedene Richtungen.

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt jedoch bei Auftritten dieser Figuren in Volks- und Kunstmärchen, da sich hieraus die gängigsten Klischees und Grundbilder für jegliche Art von Erscheinungsbild entwickelt haben. Gerade in der Volkstradition ist die Verbreitung dieser Figurenformen leicht möglich. Märchen und Geschichten wurden über die Landesgrenzen hinaus exportiert und den jeweiligen Gegebenheiten des jeweiligen Importlandes angepasst. So

kann man z.B. die Wegführung der Elfen von skandinavischen unterirdisch lebenden Hügelbewohnern, zu mitteleuropäischen Nebelwesen, wie den Erbkönigtöchtern, erklären. Im mitteleuropäischen Raum sind Geisterwesen, deren Charakter den skandinavischen Elfen ähnlich ist, ganz einfach keine Erdgeschöpfe, sonder Waldbewohner, die spontan wie der Nebel auftauchen und verschwinden können.

Die modernen und auch extremsten Verfremdungen, charakterlicher und optischer Natur, haben besonders Elfen und Trolle durchgemacht. Ursprüngliche Wald-, Höhlen- und Bergbewohner treten nun als unnahbare oder rustikale Krieger auf, die sich in epischen Schlachten beweisen müssen.

Drachen und Wassergeister hingegen entwickelten sich erst zu leidenden Kreaturen weiter, um nun wieder in ursprünglichem Gewand in Filmen und Computerspielen in Erscheinung zu treten. Diese Rückführung zum Ursprünglichen ist unverständlich, wenn man die Entwicklung von Elfen und Trollen sieht, die doch eine Zeit lang parallel dazu verlaufen ist. Wieso haben sich Wassergeister und Drachen nicht in der Rolle der Leidenden oder Kriegserfahrenen etablieren können? Sie sind nun wieder meistens Tiere oder nahezu tierische, seelenlos Gewalten, die uneinschätzbar agieren, die es zu überwinden gilt und die alles mit sich reißen, was sich ihnen in den Weg stellt.

Um die Entwicklung der hier gewählten mythologischen Gestalten verstehen zu können, muss man deren Ursprung kennen. Dieser Entwicklungsprozess ist vermutlich noch nicht abgeschlossen.

1. Wasserwesen und Wassergeister



Abb.1

Wesen und Geister, die einen Bezug zum Wasser haben, zeigen meist auch eine optische Affinität zu anderen Wassergeschöpfen, so haben die meisten Fabelwesen und Märchengestalten dieser Art Flossen, einen Fischeschwanz (Meerjungfrauen und Seemänner), grüne Haare, grünliche oder bläuliche Haut (der slawische Wodjanoj¹), sind in Tang oder Muscheln gehüllt oder haben in

ihrer Nähe Meerestiere wie Seepferdchen (Poseidon), Fische und dergleichen. Es sind Wesen wie der Wassermann, Nöck oder Neck, Meermann und deren weiblichen Gegenparts den Wasserfrauen, Meerjungfrauen, Undinen, Melusinen und Nymphen. In nahezu jeder Kultur, die Zugang zu ausreichend Wasser hat, sind Wassergeschöpfe dieser Art zu finden. Manche, wie z.B. der japanische Wasserdämon *Kappa*,² was „Flusskind“ heißt, hat rein äußerlich schon mehr Bezug zu Wassertieren der verschiedensten Art, da er Schildkröten und Fröschen ähnlich sieht. Andere Wassergeister wiederum haben optisch mehr Bezug zum Menschen, wie die klassischen Wassermänner oder Nymphen.

1.1 Weibliche Wasserwesen

Wenn man in der Sekundärliteratur nachforscht, stößt man auf zwei Varianten des klassischen weiblichen Wassergeistes: die für Mütterlichkeit und Liebe (z.B. die kleine Meerjungfrau) stehenden Wasserfrauen und die sirenenartigen Wesen (z.B. Lorelei), deren Charakter böse ist, die verführen, bedrohen und für die Gefahren auf hoher See oder die generelle Gefahr stehen, die von Wasser ausgehen kann.

Optisch unterscheiden die beiden Gestalten sich fast gar nicht, meist handeln die Geschichten und Lieder von menschenähnlichen Wesen, mitunter auch von Gestalten mit Kiemen, Fisch-

¹ Siehe Kapitel 1.2.1 a) Wassermänner in zumindest halbmenschlicher Gestalt

² <http://www.enzyklo.de/Begriff/Kappa> (10.3.2011), vgl. 1.2 Männliche Wasserwesen

schwanz oder zumindest gut sichtbaren Schwimmhäuten. Haar- und Hautfarbe können unterschiedlich sein, je nach Verortung des Mythos.

Hält man nun die Einteilung von Gut und Böse ein, können folgende bekannte Beispiele an schützenden, beziehungsweise verdammenden Wasserfrauen genannt werden:

1.1 a) Verdammende Wasserfrauen

Sirenen sind der Inbegriff an Verführung und Unheil, deren Erscheinen den sicheren Tod bedeutet – sie stammen ursprünglich aus der griechischen Mythologie und sind eine Mischung aus Vogel und Frau. Sie sind, wie auch Harpien oder Lamien, Todesdämonen, die die Sturmwinde verkörpern und durch ihre Herkunft³ in Meeresnähe zu finden sind. Zunächst waren die Sirenen als schön und überaus reizvoll beschrieben, mit gelocktem Haar und hübschen Gesichtern, diese Gestalt verwandel-



Abb.2

te sich mit der Zeit aber – wie auch die Vogelgestalt – zu hässlichen Monstern die nach Göttervater Zeus' Befehl Menschen töten, Seelen in den Tartarus bringen sollten oder ähnliche Aufträge zu erfüllen haben. Diese Vogel-Frau-Wesen sind den Wilddruden in Astrid Lindgrens Kinderbuch *Ronja Rövardotter* (1981; Ronja Räubertochter) sehr ähnlich. Hier handelt es sich auch um Vogel-Frau-Mischwesen, die kreischend durch die Lüfte fliegen und Böses tun wollen. Oft werden die Wilddruden als Drohausruf herbeigewünscht: „...die Wilddruden sollen dich holen“.

³ Verwandtschaft zum Meerestitanen Thaumas, bzw. laut Homer zum Flussgott Acheloos und einer der neun Musen, weiters finden sich als mögliche Eltern in Euripides' Tragödie *Helena* die Erdgöttin Gaia und bei Plutarch der Meeresgott Phorkys. Das Stück wurde 412 zusammen mit *Andromeda* an den großen Dionysien aufgeführt. <http://www.stefan.cc/books/antike/helena.html> (8.5.2011)

Im Laufe der Zeit wurden diese Vogel-Frau-Mischwesen dann zu den bekannten halb Frau-, halb Fischwesen. Ihr Gesang lockt Schiffer in das Verderben – ihr Boot zerschellt an den gefährlichen Klippen oder läuft auf Grund.

Homer (800 v.Chr.-701 v.Chr.) berichtet in der *Odyssee* von zwei Sirenen, andere Autoren spezifizieren die einzelnen Figuren, erweitern die Anzahl, benennen die einzelnen Wesen und fügen immer mehr Details hinzu. So erwähnt Platon (427 v.Chr.-347 v.Chr.) z.B. acht Sirenen.

Die Wasserhexe Loreley sitzt auf einem Felsen und lockt wie eine Sirene mittels Gesang Rheinschiffer in den sicheren Tod. Ihre Schiffe zerschellen an Felsenriffen.⁴

Die Rusalka stammt aus dem slawischen Raum. Rusalken haben einen Fischschwanz, lassen sich in Seen finden, sind aber ebenfalls auf Bäumen und Feldern anzutreffen. Rusalken selbst sind eher als friedlich zu bezeichnen, da sie aktiv keine Menschenleben nehmen. Jedoch besagt der Volksglaube,⁵ dass es sich bei ihnen um ertrunkene Frauen, die der Wassergeist Wodjanoj gewaltsam in sein Unterwasserreich entführt hatte, handelt.

Ganz so harmlos sind die Rusalken jedoch nicht, denn ähnlich den Erbkönigtöchtern tanzen sie nachts im Reigen. Wer sie lachen hört, ist auf ewig verdammt. In späteren Geschichten ist es der Person, die am Rande der Verdammnis steht, jedoch möglich, ihre Seele zu retten, wenn – was typisch für das Märchen ist – drei Fragen richtig beantwortet werden können.

Melusine teilt das Los der Undine⁶ und ihre Geschichte erinnert an das Märchen von Amor und Psyche.⁷ Sie heiratet einen Ritter, der sie aber an bestimmten Tagen nicht anblicken darf. Mit diesem Verbot beginnt das übliche Märchendilemma, denn der Held hält dieses Verbot niemals ein. An den Tagen, an denen Melusine ihr Mann nicht ansehen darf, nimmt sie ihre ursprüngliche Gestalt an und wird zu einem Wasserwesen mit Schlangenleib.

Der Ritter gelangt durch seine Frau zwar zu Ruhm und Reichtum, er verliert jedoch alles, Melusine inklusive, bei dem Tabubruch.

⁴ Siehe 1.1.2 Die Lorelei

⁵ <http://www.textuebertext.de/rusalka.html> (9.5.2012)

⁶ Siehe 1.1 b) Schützende Wasserfrauen

⁷ Zimmerman, Maaike u. a.: Apuleius Madaurensis: Metamorphoses. Books IV 28–35, V and VI 1–24: The Tale of Cupid and Psyche. Groningen: Egbert Forsten, 2004.

Der Ursprung dieses Stoffes ist nicht gesichert, doch finden sich in der keltischen und der vorderasiatischen Kultur ähnliche Geschichten. Vor den verschriftlichten Versionen gibt es viele mögliche Urtexte dieses Mythos. Schlangen-, Drachen- oder Fischwesen gibt es in fast jedem Land. Zunächst ist Melusine, ähnlich der Trollfrau im skandinavischen Volkslied *Herr Mannelig*,⁸ von bösem Charakter, und will mit Geschenken ihr Menschenwerden erkaufen, wo-



Abb.3

bei sie nach der Vermählung ihr Opfer töten würde.

Später tritt die Figur der Melusine als Ahnfrau auf. In der späteren, stark verchristlichen Fassung des Stoffes ist sie jedoch die leidende Verfluchte, die sich nach Erlösung sehnt. Wie bei der Lohengrinsage wird im Laufe der Zeit auch hier immer mehr Wert auf die Mahrte-
nehe⁹ gelegt, die dem Ganzen einen

zutiefst romantischen Anstrich gibt.

Eine keltische Version des Stoffes stammt aus dem 12. Jahrhundert: *Henno cum dentibus*¹⁰ (Henno mit dem Zahn) berichtet von einem Mann, der sich im Wald in eine Frau verliebt und diese heiratet. Sie verwandelt sich aber im Bad in ein schlangenartiges Drachenwesen und kann nur durch Weihwasser ausgetrieben werden. In Norwegen gibt es diese Geschichte als Volksmärchen „Der Reisekamerad“,¹¹ doch handelt es sich hier nicht um eine Drachenfrau, sondern eine Prinzessin, die von einem Troll verhext wurde und deren „Trollhaut“ mit Stutenmilch abgewaschen und mit Birkenzweigen abgeschlagen werden muss.

Der Kontakt mit Wasser als Mittel der Rückverwandlung ist besonders in neueren Märchen und Erzählungen zu finden.¹² Beliebter ist jedoch das Motiv der Erlösung, der vergeblichen Liebe und der Mischform: Erlösung durch Heirat der wahren Liebe.

⁸ Siehe Kapitel 3.3 Volkslieder – Beispiel „Herr Mannelig“

⁹ Ehe zwischen einem überirdischen Wesen und einem Sterblichen

¹⁰ Steinkämper, Claudia: Melusine – vom Schlangenweib zur „Beauté mit dem Fischechwanz“: Geschichte einer literarischen Aneignung. Vandenhoeck & Ruprecht, 2007, Seite 65f.

¹¹ Siehe Kapitel 3.2 Der Reisekamerad

Manche in Märchen auftretenden weiblichen Wassergeister spielen den Menschen gerne kleine Streiche, sind aber im Grunde genommen harmlos.

1.1 b) Schützende Wasserfrauen

Die Undine wird erst nach der Hochzeit mit einem menschlichen Mann zu einem Menschen. Ihr Ziel ist es, eine unsterbliche Seele zu bekommen.¹³ Undine ist ein halbgöttliches Elementwesen, eine Nymphe, der man ebenso verzaubernden Gesang wie den Sirenen oder der Lorelei nachsagt. Sie ist an kleineren Gewässern im Wald zu finden. Die Figur der Undine bewegt sich zwischen den klassischen Einteilungen: zum Einen tut sie nichts Böses, verzaubert zum Anderen aber ihre Gegenüber, wenn es ihr selbst nützt. Undinen sind, wie Nymphen, meist Begleiterinnen für göttliche Figuren.

Die Figur der Undine inspirierte viele Künstler. Es gibt Opern von Albert Lortzing (1801-1851) und E.T.A. Hoffmann (1767-1822), Ballette, Geschichten und Gemälde, die dieses Wesen zum Thema haben.

Die finnische Havis Amanda ist das in Bronze gegossene Abbild einer Meerjungfrau, die auf dem Brunnen im Zentrum Helsinkis steht. Sie stammt aus dem Jahr 1905 von Ville Vallgren und verkörpert die Tochter der Ostsee. Die Geschichte um die Figur ist Vallgrens Idee der Personifizierung der finnischen Seele: Amanda entschließt sich, ihr Leben unter Wasser aufzugeben, um an Land bei den Menschen zu leben. Sie wirft, auf dem Brunnen stehend, noch einen letzten wehmütigen Blick auf das Meer zurück. Sie ist charakterlich mit Andersens kleiner Meerjungfrau aus seinem Märchen *Den Lille Havfrue* verwandt.

Die österreichischen Donauweibchen¹⁴ unterstehen dem Donaufürsten, einem mächtigen Wassermann, der den ganzen Fluss beherrscht. Sie sind den Menschen gegenüber friedlich

¹² Siehe 1.1.3 Die kleine Meerjungfrau

¹³ Siehe 1.1.3 Die kleine Meerjungfrau

¹⁴ Siehe 1.1.1 Wasserweiber und Nixen

gesonnen, was man vom Fürsten nicht sagen kann, da er jeden in sein Reich unter Wasser zieht, der sich zu weit auf den Strom wagt oder einem der Donauweibchen nachstellt.

1.1.1 Wasserweiber und Nixen

Ähnlich wie die Sirenen Seeleute anlockten, lockt ein „Wasserweib“ den norwegischen Jarl Biturulf auf seine Insel.¹⁵ Aus dieser Verbindung entsteht ein Kind, das bei der Südtiroler Laurinsage eine große Rolle spielt. Das Kind, ein Mädchen, wird in einer stürmischen Nacht gegen den legitimen Erben ausgetauscht und an seiner Stelle zum Krieger erzogen. Erst im Erwachsenenalter erkennt der Vater, dass sein Kind eine junge Frau und die Tochter des Wasserweibes ist und lässt es als Schildmaid ausziehen, um Ruhm und Ehre zu erlangen. Die Schildmaid hat von ihrer Mutter besondere Fähigkeiten geerbt, so kann sie z. B. mit Gewässern jeglicher Art kommunizieren und Informationen erfragen:

„Ich bin eine Seefrau, und habe meist nur am Lande menschliche Gestalt; wenn ich jedoch ins Wasser gehe, kann ich verschiedene Formen annehmen; entweder ich erscheine als Meerwunder oder als Walfisch oder als irgendein Ungeheuer.“¹⁶

„Woher weißt du das?“ fragten sie oft. „Das hat der Bach gesagt“, erwiderte Sittlieb und die fügte hinzu: „Ich verstehe die Sprache der Wellen.“

„Dann weißt du mehr als wir“, entgegneten die Zweige; „wir haben gemeint, alle Geheimnisse des Gebirges zu überschauen, aber von dir können wir noch lernen; zwar wußten wir, daß es unter „Dawòy“, an der Abendseite unseres Reiches Quellen gäbe, deren Gemurmeln man verstehen könne, aber du scheinst mit jedem Bächlein Zwiesprache zu halten.“

„Gewiß, versetzte Sittlieb lachend; „und besonders der Wasserfall am Gewände der Morgenseite, der spricht mit mir wie ein Mensch mit seinesgleichen; seine Stimme erinnert mich an das Tosen der Brandung in meiner meerumschlungenen Heimat.“¹⁷

In dieser Sage gibt es Verbindungen zur norwegischen Wilkina-Saga,¹⁸ die die Dietleibgeschichte¹⁹ mit der des Zwergenkönigs Laurin verbindet. Es wird also auf wundersame Weise

¹⁵ Wolff, Karl Felix: *König Laurin und sein Rosengarten*. Verlagsanstalt Athesia, 1969

¹⁶ Auszug aus *König Laurin und sein Rosengarten* von Karl Felix Wolff, Seite 21, siehe Quellen

¹⁷ Auszug aus *König Laurin und sein Rosengarten* von Karl Felix Wolff, Seite 37f, siehe Quellen

eine Brücke von den Geistern der Meere zu denen der Berge geschlagen. Karl Felix Wolff geht davon aus, dass mit „Zwergen“ die ursprüngliche Bergbevölkerung gemeint war, die kleinwüchsiger als die im Tal lebenden Menschen war.



Abb.4

Für den Wiener Raum wichtig sind die Legenden rund um die Donauweibchen, Wasserwesen in Menschengestalt, die die am Fluss lebenden Bauern und Fischer vor drohenden Überschwemmungen, wie sie vor der Donauregulierung an der Tagesordnung standen, in Kenntnis setzten. Viele junge Männer verliebten sich, trotz Warnung vor schrecklichen Folgen, in sie und wurden, sobald sie sich auf den Fluss begaben, vom Donaufürsten, dem die Donauweibchen unterstanden, ins Unterwasserreich gezogen.

Das bekannteste Beispiel ist eine Legende, in der ein Donauweibchen bei einem alten Fischer und dessen Sohn des Nachts erscheint und vor einer kommenden Katastrophe warnt. Der Vater erkennt die wahre Gestalt der Nixe, kann den Sohn aber nicht zurückhalten. Er verliebt sich in den Wassergeist und ignoriert ihre Warnungen. Auch er kehrt kurz darauf von einem Fischzug nicht mehr heim:

Da erzählte der alte Fischer gar sonderbare Dinge von Wassergeistern und Nixen, die der Sohn gar nicht recht glauben wollte. Mahnend sprach der alte Fischer zu ihm: „Du bist zwar groß und stark und ein tüchtiger Fischer, aber du bist noch jung und hast nicht soviel erlebt wie ich.“ Du darfst nicht lachen über das, was ich dir erzähle und was dir jeder alte Fischer bestätigen kann. Manch einer ist nicht mehr unter uns, weil die Geister der Donau ihn zu sich geholt haben. Am Grunde des Donaustromes, da steht ein mächtiger Palast. Er ist ganz aus grünem Glas und gehört dem Donaufürsten, der darin mit seiner Frau und seinen Kindern lebt.

Der Donaufürst ist ein mächtiger Geist. Es gibt einige in unserem Dorf, die ihn in einer Mondnacht schon gesehen haben. Er hat die Gestalt eines Jägers und liebt es, am Ufer der Donau spazieren zu gehen. Wehe dem Fischer, der ihn anspricht. Er wäre unrettbar verloren, Denn mit starkem Griff packt er ihn und zieht ihn in die Tiefe des reißenden Stromes hinab.

¹⁸ Von der Hagen, Friedrich Heinrich: Wilkina- und Niflunga-Saga oder Dietrich von Bern und die Nibelungen. Breslau, Joseph Max, 1814.

¹⁹ Dietleib ist der erste Name der Schildmaid, die zunächst als Knabe aufgezogen wurde

Eines Tages kam der junge Fischer von seiner Fahrt nicht mehr zurück. Nur sein leerer Kahn wurde von den Wellen an das Ufer getragen. Da wußte der Greis, daß das Donauweibchen seinen Sohn zu sich geholt hatte, und er weinte bitterlich.²⁰

„Verwandte“ dieses Donauweibchens finden sich in Johann Strauss' (1825-1899) *Donauwalzer* (1866/67; An der schönen blauen Donau), im Text von Franz von Gernerth (1821-1900):

Die Nixen auf dem Grund,
Die geben's flüsternd kund
Was alles du erschaut,
Seitdem über dir der Himmel blaut.²¹

Der österreichische Dirigent und Komponist, Ferdinand Kauer (1751-1831), schuf ein Singspiel mit dem Titel *Das Donauweibchen* (1798), von dem man annehmen kann, dass Hans Christian Andersen es kannte und es als Inspirationsquelle für seine „Kleine Meerjungfrau“ nahm.

Diese Art von Wasserfrauen verändert sich auch im Laufe der Jahre nicht. Sie ist weder böse noch gut. Zwar warnen die Nixen vor Überschwemmungen, doch sind diese dann auch für das Unglück junger Fischer verantwortlich. Die Nixen sind die Personifizierung von Naturgewalten, wie ursprünglich mythische Wesen zu verstehen gewesen sind. Wie erklärt man sich Überschwemmungen, tödliche Meeresunfälle, Unwetter und dergleichen, wenn nicht durch Einwirken übersinnlicher Mächte wie den Donaufürsten und seine Nixen, Wasserweiber und Flussgeister? Es handelt sich um eine bereits im Mittelalter bekannte Form, die Wassergeister zu verstehen, die sich interessanterweise mitunter sehr lange, bis hin in die Gegenwart, hielt. Vor allem im Osten Europas gibt es noch Bräuche zur Besänftigung von Wassergeistern, auch wenn der Glaube daran nicht mehr so präsent ist.²² Es verhält sich in diesem Fall ähnlich wie mit festivitätsbezogenem Brauchtum (z.B. – eine Tradition, die jedes Jahr einmal begangen wird, auch wenn die tatsächlichen Hintergründe längst vergessen sind).

²⁰ Auszug aus der Legende „Das Donauweibchen“ - Quelle: Wien in Sage und Legende, Zens, Klemens, Wien 1955 Email-Zusendung, http://www.sagen.at/texte/sagen/oesterreich/wien/3_bezirk/donauweibchen.html (13.4.2006)

²¹ http://www.oocities.org/de/donau_kreuzfahrt/donau_so_blau.html (14.5.2011)

²² http://www.ukraine-europe.org.ua/Set_Ukraine/all/I_k.html (12.3.2012)

1.1.2 Die Lorelei

Die Geschichte rund um die Wasserhexe Loreley entwickelte sich aus einem alten Zwerghenmythos des Lure-Ley oder des Lurebech, der zur Erklärung des siebenfachen Echos einer bestimmten Stelle des Rheins entstanden ist.²³ Das Gemurmel des Zwerges verwirrt die Rheinfahrer und bringt sie vom richtigen Wege ab, sodass sie auf Klippen auflaufen und mitsamt ihren Schiffen untergehen.

„Ley“ kommt in dieser Gegend häufig als Name vor.²⁴ Er könnte aus dem Keltischen stammen und die Bezeichnung für Fels oder Gestein sein. „Lore“ kommt hingegen höchstwahrscheinlich aus dem altdeutschen „lorlen“, was murmeln oder tosen bedeutet.²⁵

Dieser Mythos verband sich im Mittelalter mit der tragischen Geschichte einer jungen Frau, die aufgrund ungerechtfertigter Anschuldigungen, sie würde durch Hexerei alle Männer im Dorf verführen, zum Tode verurteilt wurde. Angeblich verzauberte

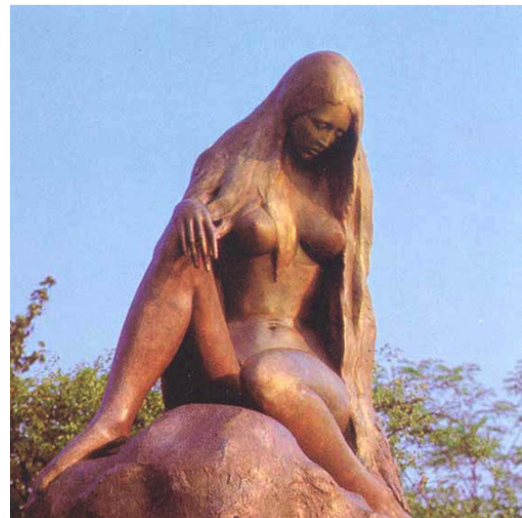


Abb. 5

sie alle Männer mit ihrer Schönheit, sodass selbst der Richter zu keinem Urteil fähig war und sie sich, um ihr Leiden und die ungerechte Behandlung endlich zu beenden, von eben diesem im Volksmund so genannten „Zwergenfelsen“ zu Tode stürzte. Aus diesem Ereignis entwickelte sich weiters die Geschichte der wunderschönen Hexe, die auf dem Felsen sitzt.

Clemens Brentano (1778-1842) schreibt in seiner Ballade *Zu Bacharach am Rheine* (1800) von der wunderschönen, aber todbringenden Zauberin, die Männern den Verstand vernebelt und sie problemlos in den Tod stürzt, weshalb sie verbrannt werden soll. Auch der Bischof erliegt ihrer Anmut, will das Urteil abschwächen, auf dass sie ihr Leben in einem Kloster beenden soll. Die Zauberin selbst hat jedoch ein bitteres Los zu tragen, da sie durch den Betrug ihres Liebsten im „Zauberkreis“ der Schönheit gefangen ist, deren Wirkung immer Unfrieden

²³ Arend, Helga: Die Loreley – Entwicklung einer literarischen Gestalt zu einem internationalen Mythos. In: Liesel Hermes, Andrea Hirschen, Iris Meißner (Hrsg.): Gender und Interkulturalität. Ausgewählte Beiträge der 3. Fachtagung Frauen-/Gender-Forschung in Rheinland-Pfalz Bd. 4. Stauffenburg-Verlag, Tübingen, 2002.

²⁴ Deutsches Wörterbuch der Gebr. Grimm: <http://woerterbuchnetz.de/DWB/?lemid=GL04319> (5.6.2012)

²⁵ http://www.etymologie.info/~e/d/_de-_rp_.html (23.3.2012)

stiftete und die Menschen gegen sie aufbringt. Sie ist diesen Umstand leid und stürzt sich auf dem Weg ins Kloster von den Klippen in den Rhein:

„Den Stab kann ich nicht brechen,
Du schöne Lore Lay!
Ich müßte dann zerbrechen
Mein eigen Herz entzwei“ (Strophe 16)

„Ich will noch einmal sehen
Wohl in den tiefen Rhein,
Und dann ins Kloster gehen
Und Gottes Jungfrau sein.“ (Strophe 21)

„Mein Herz wird mir so munter,
Er muß mein Liebster sein!-“
Da lehnt sie sich hinunter
Und stürzt in den Rhein. (Strophe 23) ²⁶

Werner Bellmann, Professor für neuere deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Wuppertal, sieht in Brentanos Ballade eine Parallele zu Ovids (43 v.Chr.-17 n.Chr.) *Metamorphosen*²⁷ da er vom Echo-Mythos beeinflusst ist.

Besonders bekannt ist die Ballade von Heinrich Heine (1797-1856) *Die Lorelei*, aus dem Jahr 1824. Es wurde bis in die Gegenwart mehrmals in verschiedenen Stilrichtungen vertont.

Die Hexe kämmt ihr Haar und stürzt durch ihren Gesang Schiffer ins Unglück:

Ich weiß nicht was soll es bedeuten,
Dass ich so traurig bin;
Ein Märchen aus alten Zeiten,
Das kommt mir nicht aus dem Sinn.
Die Luft ist kühl und es dunkelt,
Und ruhig fließt der Rhein;
Der Gipfel des Berges funkelt
Im Abendsonnenschein.

Die schönste Jungfrau sitzet
Dort oben wunderbar;

²⁶ Zu Bacharach am Rheine, <http://loreley.de/loreley/zubacarh.htm> (23.4.2011)

²⁷ Narziss und Echo: http://gedichte.xbib.de/Ovid_gedicht_Metamorphosen+III.+Narcissus+und+Echo.htm (3.5.2012)

Ihr goldnes Geschmeide blitzet,
Sie kämmt ihr goldenes Haar.

Sie kämmt es mit goldenem Kamme
Und singt ein Lied dabei;
Das hat eine wundersame,
Gewaltige Melodei.

Den Schiffer im kleinen Schiffe
Ergreift es mit wildem Weh;
Er schaut nicht die Felsenriffe,
Er schaut nur hinauf in die Höh.

Ich glaube, die Wellen verschlingen
Am Ende Schiffer und Kahn;
Und das hat mit ihrem Singen
Die Lore-Ley getan.²⁸

In diesem Text wird großen Wert auf die typisch romantische Komponente gelegt. Alles wird verführend und bezaubernd dargestellt – funkelnder Abendsonnenschein, blitzendes Geschmeide, eine wundersame Melodie. Die Gestalten werden hingegen kaum personifiziert. Dem entgegen tritt Joseph von Eichendorffs (1788-1857) Gedicht *Waldeggespräch* aus dem Jahre 1812, das sich ebenfalls mit dem Thema beschäftigt, wo sich der Austragungsort der Tragödie jedoch an Land im Wald befindet und sehr an die mittelalterliche dänische Ballade *Herr Oluf*,²⁹ nachgedichtet von Johann Gottfried Herder (1744-1803) im Jahr 1778 erinnert:

„Es ist schon spät, es ist schon kalt,
Was reitst du einsam durch den Wald?
Der Wald ist lang, du bist allein,
Du schöne Braut! Ich führ dich heim!“

"Gross ist der Männer Trug und List,
Vor Schmerz mein Herz gebrochen ist,
Wohl irrt das Waldhorn her und hin,
O flieh! Du weisst nicht, wer ich bin."

So reich geschmückt ist Ross und Weib,
So wunderschön der junge Leib,
Jetzt kenn ich dich - Gott steh mir bei!

²⁸ Berühmteste Vertonungen von Friedrich Silcher, Franz Liszt, bzw. Clara Schumann. Texte deutscher Lieder, siehe Quellen

²⁹ Siehe Kapitel 2.2 Herr Oluf

Du bist die Hexe Lorelei. -

"Du kennst mich wohl - von hohem Stein
Schaut still mein Schloss tief in den Rhein.
Es ist schon spät, es ist schon kalt,
Kommst nimmermehr aus diesem Wald."³⁰

Die Personen sind hier lebendiger als in Heines Version. Es wird keine Beschreibung des Geschehens gegeben, sondern es handelt sich um ein charakterisierendes Zwiegespräch, das zwischen der Hexe und dem Mann stattfindet; er ist verzaubert von der jungen Frau, doch sobald er sie und die Gefahr, die von ihr ausgeht, erkennt, ist es zu spät.

Dieses Thema fasziniert bis in die Gegenwart, wie folgenden Beispiele verdeutlichen sollen.

Jeder wollt sie zur Frau
doch ihr Herz war nicht mehr frei
denn sie hat nur einen geliebt
doch der zog in den Krieg
und er kehrte nicht mehr heim -
es gab nichts mehr was ihr noch blieb.
Und sie saß auf einem Felsen überm Tal
wo der Rhein am tiefsten war.
Und dort sang sie ihr Lied
und wer hörte wie sie sang
der vergaß dabei die Gefahr.

Loreley, ley, ley -
unter dir da fließt der Rhein
wie ein blaues Band
durch das weite schöne Land.
Loreley, ley, ley -
du sitzt dort im Sonnenschein
und du kämmst dein goldenes Haar.

Loreley, ley, ley -
Schiffe ziehn an dir vorbei
und wer dich dort sieht
wird verzaubert durch dein Lied.
Loreley, ley, ley -
viele kehrten nicht mehr heim
aber lang, lang, lang ist-s her.³¹

³⁰ Berühmteste Vertonung von Robert Schumann, Texte deutscher Lieder, siehe Quellen

³¹ Anfang von „Loreley“ der Musikgruppe Dschinghis Khan, http://www.lyricskeeper.com/dschinghis_khan-lyrics/135419-loreley-lyrics.htm (8.4.2011)

In dieser Variante wird Loreley als leidende Frau dargestellt, die die Männer nicht bewusst ins Unglück stürzt. Der Text selbst ist wie ein Märchen aufgebaut, am Schluss versinkt sogar ein Königssohn in den Fluten.

Aus dem angloamerikanischen Raum stammt die Loreley-Variante der Gruppe Blackmore's Night.

Merrily we sailed along
Though the waves were plenty strong
Down the twisting river Rhine
Following a song...
Legend's faded storyline
Tried to warn us all
Oh, they called her "Loreley"
Careful or you'll fall...³²

Eine weitere Variante stammt von den Scorpions, wo die Lorelei als Symbolfigur gehandhabt wird – eine Frau, die für das unglückliche Ende einer Beziehung verantwortlich gemacht wird.

Lorelei
My ship has passed you by
and though you promised me to show the way
you led me astray
you were my lorelei
what kind of fool was I
cause I believed in every word you said
and now I wonder why
Lorelei³³

Heute dient die Loreley in erster Linie als Namensgeberin für Musikfeste, wie z.B. das „Metalfest West Loreley“³⁴ bzw. „West Lorelei“ und verschiedene Volksmusikfeste und Messen, z.B. die bekannte „Loreley-Tattoo-Convention“,³⁵ Fluss- und Bahnstrecken, als auch diverse populärkulturelle Veranstaltungen.

³² Anfang von „Loreley“, <http://www.magistrix.de/lyrics/Blackmore%C2%B4s%20Night/Loreley-62015.html> (8.4.2011)

³³ Refrain von „Lorelei“ <http://www.lyricsreg.com/lyrics/scorpions/Lorelei/> (18.3.2011)

³⁴ <http://de.metalfest.eu/> (12.4.2012)

³⁵ <http://www.deutschland-tattoo.de/> (12.4.2012)

Außerdem ist die Figur der Loreley zu einem japanischen Manga³⁶ geworden. Zwar ist nicht mehr viel der Legende in der Geschichte zu finden, doch fasziniert das Thema auch heute noch sichtlich bis weit über die Landesgrenzen hinaus.

Zusammenfassend kann man folgende Entwicklung beobachten: aus einer mythischen Figur wurde eine andere – ein Zwerg wurde durch eine Hexe ersetzt. Der Zwergenmythos ist sehr alt und hielt sich auch lange, wurde aber durch die populärere Geschichte der hübschen Frau ersetzt. Hier konnte man mehr erzählen, die Geschichte ausweiten. Vom Zwerg war lediglich bekannt, dass er auf seinem Felsen saß und murmelte, die Lorelei hingegen hat eine tragische Geschichte zu erzählen. Die Entwicklung von der unheimlich schönen, jedoch missverstandenen Frau hin zur „bezaubernden“ Hexe ist verständlich, da es sich angeblich um eine Frau außergewöhnlicher Schönheit handelte, die so übernatürlich war, dass diese Wirkung auf ihre Umwelt nicht auf natürliche Weise geschehen sein konnte. Zudem wurde die Lorelei auch angeblich aus Eifersucht von den Frauen des Dorfes der Hexerei bezichtigt, eben weil sie zu schön war und diese Frauen (vielleicht berechtigte) Sorge um die Treue ihrer Männer hatten. Geschichten von Hexen lassen sich generell gut ausbauen und so fasziniert diese Variante auch heute noch.

Erst in der Neuzeit fand ein Umschwung, wie man ihn auch bei anderen mythischen Figuren beobachten kann – weg von dem Bösen, hin zu dem Unverstandenen statt. Loreley als missverstandene, unschuldige Außenseiterin.

Im Lied der Gruppe „Dschinghis Khan“ ist die Loreley eine trauernde Frau, die keinerlei böse Absichten hegt und alleine durch ihren Anblick Schiffe ins Unglück stürzt.

Die Magie, die hinter der Geschichte liegt, ist bis heute ungebrochen. Ob das Lied oder die Geschichte nun tatsächlich von einer Hexe wie Circe oder eben einer trauernden Frau, ähnlich der Wiener Legende der „Spinnerin am Kreuz“ handelt, ist egal. Loreley sitzt, wie Solveig in Ibsens Drama (1828-1906) *Peer Gynt* (1867), auf einem Felsen und wartet. Entweder auf ein neues Opfer oder auf ihren verschollenen Geliebten. Die Vorstellung, dass der bloße Anblick einer – im wahrsten Sinne – sagenhaft schönen Frau einen Mann in den Bann ziehen kann, ist seit Homers *Odyssee* bekannt, wo die Sirenen, wie auch die Hexe Circe ihre Macht auf die Seefahrer ausübten.

³⁶ <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Lorelei> (6.5.2012)

1.1.3 Die kleine Meerjungfrau



Abb. 6

Das berühmteste Märchen, das einen weiblichen Wassergeist als Hauptfigur hat, ist zweifelsohne Hann Christian Andersens (1805-1875) Märchen *Den Lille Havfrue* (1837; Die Kleine Meerjungfrau). Die jüngste Tochter des Meereskönigs darf an ihrem fünfzehnten Geburtstag das erste Mal an die Meeresoberfläche schwimmen. Dort sieht sie die auf einem Schiff stattfindenden Geburtstagsfeierlichkeiten eines jungen Prinzen, in den sie sich verliebt. Ein Unwetter bringt das Schiff in Seenot, viele Menschen gehen über Bord – unter ihnen der

Prinz. Die kleine Meerjungfrau rettet ihn und bringt ihn an Land. Ihre unglückliche Liebe bringt sie dazu, einen Handel mit einer Meereshexe einzugehen, die ihr im Gegenzug für ihre wunderschöne Stimme Beine gibt, damit sie unter den Menschen leben kann. An Land kann sie ihrem Geliebten ihre Gefühle aber nicht klarmachen und muss zusehen, wie er eine Andere heiratet. Der Pakt mit der Hexe sieht vor, dass, wenn sie ihr Leben durch einen Sprung ins Meer beendet, ihre Existenz erlischt und sie zu Meerschäum wird. Dieses Ende bleibt ihr erspart, da sie von den Luftgeistern zu einer der Ihren gemacht wird und so, sollte sie sich bewähren, die Aussicht auf eine unsterbliche Seele bekommt:

"Om tre hundrede år svæve vi således ind i Guds rige!"

"Også tidligere kunne vi komme der!" hviskede én. "Usynligt svæve vi ind i menneskenes huse, hvor der er børn, og for hver dag vi finde et godt barn, som gør sine forældre glæde og fortjener deres kærlighed, forkorter Gud vor prøvetid. Barnet ved ikke, når vi flyve gennem stuen, og når vi da af glæde smiler over det, da taget et år fra de tre hundrede, men ser vi et uartigt og ondt barn, da må vi græde sorgens gråd, og hver tåre lægger en dag til vor prøvetid!"³⁷

Die Walt-Disney-Studios nahmen die kleine Meerjungfrau als Grundlage für ihren Film *The Little Mermaid*³⁸ (1989; Ariel, die Meerjungfrau). Die Geschichte erinnert nur noch entfernt an Andersens Vorlage und lässt jede metaphysische Thematik aus.

³⁷ H.C.Andersen Eventyr S.53ff, siehe Quellen

³⁸ <http://www.imdb.com/title/tt0097757/> (2.4.2012)

Arielle ist die Tochter König Tritons und wünscht sich, an Land mit den Menschen zu leben, da sie eines Tages einen Menschen rettet, der über Bord gespült wurde; Prinz Eric – und sie verliebt sich in ihn. Er hört halb in Trance ihre Stimme und verliebt sich in sie, sobald er jedoch erwacht, verschwindet Arielle.

Die Meereshexe Ursula bietet Arielle einen unfairen Handel an: für ihre Stimme – das Einzige, woran sie Eric erkennen könnte – erhält sie die Möglichkeit, für drei Tage ein Mensch zu sein, innerhalb dieser Frist muss sie es schaffen, einen Kuss von Prinz Eric zu bekommen.

Die Meereshexe verwandelt sich selbst in eine junge Frau und spiegelt dem Prinzen vor, dessen Lebensretterin zu sein – als Beweis hat sie Arielles Stimme. Die Hochzeit wird vorbereitet. Mit Hilfe verschiedener tierischer Freunde wird das schlimmste Unglück abgewendet: die Hexe wird entlarvt, Arielle bekommt ihre Stimme zurück, Eric sieht seinen Fehler ein, will Arielle küssen, doch die Zeit ist abgelaufen und Arielle wird wieder zur Meerjungfrau. Triton schaltet sich ein und tauscht mit Arielle den Platz als Ursulas gefangene Seele; die Hexe ist von nun an Herrscherin über die Meere. Die Lage spitzt sich zu – Ursula verwandelt sich in eine Riesenkrake und droht alles um sich zu vernichten, doch Prinz Eric kann sie in letzter Sekunde töten, was zur Folge hat, dass alle von Ursula gefangenen Seelen befreit werden. Triton schenkt seiner Tochter ein Leben als Mensch und alle sind glücklich, wie es sich für ein Disneyfilm-Ende gehört.

Die Figuren sind jeglichen mythischen Zaubers beraubt, es erinnert alles an ein *Commedia dell'Arte* Stück, da es klassische Zanni-Figuren gibt, die clownsmäßige Einlagen bringen (die Hofmusikerkrabbe und Arielles tierische Freunde), der ganze Film lebt also von den Stereotypen. Eine böse und hässliche Hexe, die junge wunderschöne Meeresprinzessin und dessen junger und starker Prinz, der alte und zunächst uneinsichtige Vater und jede Menge Clowns in Tiergestalt.

Auch weil das Ende verändert wurde, geht ein Großteil des Zaubers verloren. Die Suche nach einer unsterblichen Seele ist nun nicht länger wie bei Andersen die treibende Kraft, sondern nur die Liebe zu einem Menschen treibt Arielle an. Die Seele wird nur einmal kurz erwähnt, als Triton mit seiner Tochter den Platz tauscht. Doch interessanterweise haben die Meereswesen in der Disneygeschichte scheinbar schon von Anfang an eine unsterbliche Seele, was im totalen Gegensatz zur Vorlage von Andersen steht. Das Happy End wird um jeden Preis herbeigeführt und damit die Meeresbewohner nicht als einzige die übersinnlichen Mächte beherr-

schen, wächst der zutiefst menschliche Prinz am Ende doch noch über sich hinaus und vollbringt das, für einen Sterblichen eigentlich Unmögliche, und tötet die Hexe. Ein Ende wie in dem Märchen von „Schneewittchen“ ist herbeigeführt, die junge Frau wird vom Prinzen errettet und sie kann noch dazu in ihrer neuen Wahlheimat bleiben.

„Norwegen hat seine lustigen Seetrolle, Dänemark seinen verführerischen Meermann und Hans Christian Andersens unvergessliche Kleine Meerjungfrau, in die das gesamte männliche Geschlecht einmal im Leben unglücklich verliebt war.“³⁹

1.1.4 Meerjungfrauen in Filmen

Es gibt seither viele Varianten einer kleinen Meerjungfrau. Die meisten handeln von einer tragischen Liebesbeziehung. In der australischen Jugendserie *H2O – Just add water* (2006-2010; *H2O – Plötzlich Meerjungfrau*) finden sich viele Motive des Märchens von Andersen: Das zu wahrende Geheimnis, dass die Protagonistinnen sich in Nixen verwandeln, sobald sie mit Wasser in Berührung kommen und die tragische Liebe, in der eben dieses Geheimnis oft zum Problem wird.

Bei *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up* (1904) von James Matthew Barrie (1860-1937) gibt es als Nebenfiguren Meerjungfrauen.

In einigen Zeichentrickserien tauchen seit Ende der 1990er Jahre auch immer wieder Nixen auf. Diese sind jedoch jeglichen Zaubers beraubt – es sind Wesen, die hübsch anzusehen, we-

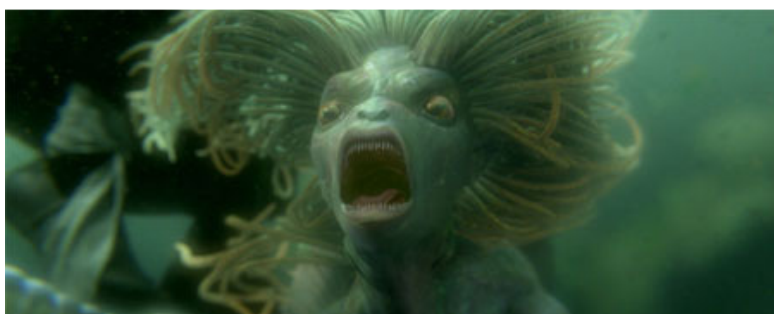


Abb. 7

nig personifiziert und meist nur als Auslöser für Slapstick-Kettenreaktionen sind. Berühmte Vertreterinnen in Hollywoodfilmen der letzten Jahre sind die Nixen in *Harry Potter and the Goblet of Fire*⁴⁰ (2005; *Harry Potter*

³⁹ Zitat aus „Nasse Heimat“ S7ff, aus dem Buch „Von Inseln weiß ich...“, siehe Quellen

⁴⁰ http://www.imdb.com/title/tt0330373/?ref=sr_3 (2.4.2012)

und der Feuerkelch), wo die Wasserwesen bössartige Sirenen sind, die Angst und Schrecken bei einem Zauberspiel verbreiten. Im Gegensatz zur üblichen Erscheinung, haben hier die Wasserwesen jedoch eine senkrecht stehende Haifischschwanzflosse, was ihre Bedrohlichkeit zusätzlich optisch verstärkt.

Der zweite bekannte Film der letzten Jahre ist die Fortsetzung der Fluch der Karibik-Saga *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*⁴¹ (2011; Fluch der Karibik – Fremde Gezeiten), in dem die Meerjungfrauen ein straff geführtes Regiment verkörpern, das es mit einer ganzen Flotte Seeleuten aufnehmen kann. Doch auch hier ziehen die Wasserwesen die Männer hinab in die Tiefe, ganz wie in den ursprünglichen Legenden und Geschichten. In dem Film geht es um die Legende, dass mit Hilfe einer Meerjungfrauenträne und eines mystischen Kelches ewiges Leben zu erlangen sei. Man verknüpft also mehrere Legendenansätze zu einer großen Geschichte, die mit Hilfe von bekannten Schauspielernamen zu einem erfolgreichen Film gemacht wird, auch wenn die Handlung mit den eigentlichen Mythen nicht mehr viel zutun hat.

Wenn man von diesen zuletzt genannten Film- und Romanfiguren ablässt und die weiteren Entwicklungen der Meerjungfrauen seit Andersens Märchen ansieht, entdeckt man in erster Linie glitzernde Puppen mit Kronen, Diademen, und jeder Menge Zubehör. Allein die Barbie-Kollektionen was Meerjungfrauen und Prinzessinnen betrifft, ist groß. Immer mehr Zubehör, von verschiedenfarbigen Fischeschwänzen hin zu besonders dekorierten Kleidern, die eben diesen Fischeschwanz besonders schön zur Geltung bringen, farbverändernde Schuppenkleider und jede Menge Plastikjuwelen lassen keinen Wunsch mehr offen. Dieser Trend wurde durch den Animationsfilm *Barbie the Mermaid*⁴² (2010; Barbie und das Geheimnis von Oceana) zusätzlich angetrieben.

⁴¹ http://www.imdb.com/title/tt1298650/?ref=sr_2 (2.4.2012)

⁴² http://www.imdb.com/title/tt1610301/?ref=fn_al_tt_1 (2.4.2012)

1.2 Männliche Wasserwesen

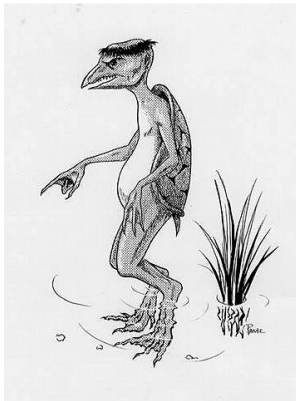


Abb. 8

Auch männliche Wassergeister kommen zunächst in vor allem wassertierartiger Gestalt vor. So kann man sich Wesen, die das Wasser als Heimat haben, besser erklären. Als bestes Beispiel nehme man den japanischen Wasserdämon „Kappa“, er sieht in etwa wie eine Schildkröte aus und hat seinen ersten Auftritt in der schriftlichen Literatur bereits im Jahre 720, im *Nihon shoki*, dem zweitältesten noch existierenden Geschichtswerk Japans.⁴³

Meist handelt es sich um Wesen, die in Flüssen, kleinen Seen, Brunnen oder anderen Gewässern leben – in diesen Fällen handelt es sich dann um so genannte Wasser- oder Flussmänner, den Nöck oder Neck, manchmal auch Nix genannt. Beim Nix oder Neck lässt sich der Name vom althochdeutschen „nīhhus“, dem Wassergeist, oder dem altenglischen „nicor“, was für die Bezeichnung eines Wasserdämons verwendet wurde, der auch als „Knucker“ bekannt ist, herleiten, der in der Grafschaft Sussex in Form eines Wasserdrachens in Geschichten und Liedern sein Unwesen treibt. Er taucht sogar im *Beowulf-Epos*⁴⁴ (vermutlich nach 700 entstanden) auf. Man vermutet, dass Grendel ein solcher Wasserdrache war, da seine Mutter als ein „Wasserweib“ bezeichnet wird.

Will man diese männlichen Wassergeister nun charakterisieren, fällt auf, dass sie meist als triebhaft, verschlagen, boshaft, hinterlistig und egozentrisch beschrieben werden. Oft endet die Handlung damit, dass eine junge Frau erst durch zauberhafte Musik angelockt und dann gewaltsam verschleppt wird.

Das Sternzeichen des Wassermanns ist interessanterweise nicht dem Wasser, sondern der Luft verbunden. Er gilt als Menschenfreund, ist ein Revolutionär, aber auch ein zielloser Neurotiker und wankelmütiger Exzentriker, der sich in Gesellschaft mit anderen Menschen zwar heiter gibt, aber innerlich verworren und unstet nach Freiheit und Unabhängigkeit strebt.⁴⁵ Das Sternbild selbst soll entweder den Wassermann Deukalion,⁴⁶ der mit seiner Frau die Sintflut

⁴³ Florenz, Karl: Die historischen Quellen der Shinto-Religion. Aus dem Altjapanischen und Chinesischen übersetzt und erklärt. Göttingen, 1997.

⁴⁴ Lehnert, Martin (Hrsg): *Beowulf: Ein altenglisches Heldenepos*, Stuttgart: Reclam 2004.

⁴⁵ <http://www.astro-power.at/sternzeichen/sternzeichen-wassermann.html> (12.5.2012)

⁴⁶ Deukalion und Pyrrha <http://www.maerchen.net/antik/gr-deukalion-pyrrha.htm> (5.6.2012)

überlebte und so Stammvater der Menschen wurde, Kekrops I (den Gründer Athens),⁴⁷ oder Ganymed,⁴⁸ Zeus' Mundschenk darstellen. Traditionell bedient man sich der klassischen Darstellung eines bärtigen Mannes mit Fischschwanz und Dreizack.

1.2.1 Wasser- und Flussmänner

1.2.1 a) Wassermänner in zumindest halbmenschlicher Gestalt

Sieht man sich die ersten belegten Auftritte des Nöck an, so ist allerdings nicht von einem liederlichen Geist, sondern von einem schlichtweg launischen Wasserbewohner die Rede – wechselhaft wie sein Element, das Wasser. Wie so oft, wird er als Erklärung für Sturmfluten,



Abb.9

Überschwemmungen oder große Regenfälle herangezogen.

Dieser Nöck ist in Schweden unter dem Namen Strömkarl bekannt. Er zeichnet sich dadurch aus, dass er Harfe oder Fidel⁴⁹ spielt, rote Strümpfe trägt und einen Kapuzenmantel anhat. In Norwegen heißt diese Gestalt Fossegrymm, die sich nur im Kleidungsstil unterscheidet.⁵⁰ Vermutlich leitet sich der Name vom Wort „fors“, also Wasserfall, ab.

Der slawische Wojdanoj wird wie ein klassischer Wassermann beschrieben: launisch, aber nicht zwangsweise böse, einfach nur unberechenbar wie eben auch das Wasser sein kann. Man findet ihn vor allem unter Mühlrädern oder in Gewässern in Waldesnähe.

⁴⁷ Pausanias, Reisen in Griechenland, Artemis Verlag, Zürich und München, 1987.

⁴⁸ von Ranke-Graves, Robert: Griechische Mythologie, K. 29. Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 2007.

⁴⁹ Im Fall von übernatürlichen Wesen ist gerade die Fidel ein Zeichen für die Verbindung zu dämonischen Wesen

⁵⁰ Er bevorzugt anstatt der langen Strümpfe und der blauen Kniebundhose eher graue Kleidung

Sein Erscheinungsbild ist verschiedenartig. Bei den Sorben tritt er als dicker Mann oder als aufgedunsene Wasserleiche auf, in Tschechien spricht man von einem wohlhabenden Bauern mit nassem Gewand.⁵¹

Der oberschlesische Topielec ist als junger Bub oder als bleicher Mann mit Hundekopf und Fischeschwanz anzutreffen. Dennoch handelt es sich um ein und dieselbe Figur, eben in verschiedener Gestalt. Gemein haben sie alle, dass sie trinkfest und gute Kartenspieler sind. In späteren christliche geprägten Sagen wird erwähnt, dass sie Karten mit Kreuz meiden. Später werden sie auch ausdrücklich als Heiden mit magischer Kraft, wie sie im „alten Glauben“ üblich war, bezeichnet. Ihre Macht bezieht sich hierbei wieder auf das Wasser, Gesundheit und Krankheiten.

Bis heute gibt es Rituale in Teilen Oberschlesiens, bei denen man Kreuzamulette an das Boot hängt, oder für die ein Müller ein schwarzes Ferkel „spenden“ muss, sowie den Brauch, dass Fischer Öl ins Wasser gießen, um eben jene Geister zu besänftigen oder fernzuhalten.⁵²

Der walisische Gwagedd Annwn⁵³ lebt mit vielen weiblichen Wassergeistern in einem unterirdischen Wasserpalast. Er und sein Hofstaat werden als elfengleich bezeichnet und sind den Erbkönig-Wesen ähnlich, da sie in Vollmondnächten zusammen an Land tanzen. Er selbst ist ein älterer Mann mit langem Haar, der (ähnlich wie bei der Legende von der „Wilden Jagd“) nachts über sein „Reich“ den See und das Land rings um das Gewässer zieht und jeden mit sich reißt, der dort unterwegs ist. Auf der Isle of Man kennt man diesen Wassergeist als Nikkisen, der in Vollmondnächten ein Heer von Ertrunkenen anführt.

Dieser Wassergeist hat viele Namen und ist in dieser Gestalt in ganz Mitteleuropa bekannt – in Österreich spricht man z.B. vom Donaufürsten und seinen Donauweibchen.

⁵¹ van Valkenberg, Ron: Atlas der Naturgeister. Bräuche. Märchen. Meditationen. München, Ludwig Verlag, 2002.

⁵² van Valkenberg, Ron: Atlas der Naturgeister. Bräuche. Märchen. Meditationen Verlag: Ludwig, München, 2002.

⁵³ Encyclopedia Mythica: http://www.pantheon.org/articles/g/gwagedd_annwn.html (4.5.2012)

1.2.1 b) Wassermänner in überwiegend tierischer Gestalt

In Österreich kennt man den grausamen Blutschink,⁵⁴ der in düsteren Bergseen oder -flüssen lebt. Dieser Tiroler Dämon hat den Oberkörper eines Bären und den Unterleib eines kräftigen Mannes. Der Name lässt sich davon ableiten, dass von ihm meist als blutverschmierter Bestie die Rede ist – seine Beine triefen vom Blut seiner Opfer; er reißt Menschen wie ein wildes Tier, nagt deren Fleisch von den Knochen und trinkt deren Blut. Er lauert besonders gerne in Feldern vorbeikommenden Kindern auf.

Der Blutschink ist Namensgeber der Tiroler Mundartband „Buatschink“, die so diese Sagenfigur vor der Vergessenheit bewahrte.

1.2.1.1 Österreichische Wassermänner

Eine steirische Legende erzählt von der Entdeckung des Erzberges, durch die Hilfe eines Wassermannes. Dieser Wassermann gleicht optisch wohl eher einem Wassertier, vermutlich einem Frosch oder einer Kröte, da er sich zu Beginn der Geschichte auf einem Felsen zwischen dem Erzbach und der Enns sonnt und später zwar durch eigene Kraft, aber nur unbeholfen gehen kann. Dieser Wassermann wird von drei Männern gefangen genommen und gegen eine Art Lösegeld freigelassen. Er bietet den Männern im Tausch gegen seine Freiheit verschiedene Metalle zum Abbau an:

„Ihr könnt unter drei Geschenken eines wählen“, sagte der Wassermann.

„Ich biete euch Gold für kurze Zeit, Silber auf Jahre oder Eisen für immer.“⁵⁵

Die Männer entschieden sich für das Eisen, was die Entdeckung des Erzberges als Fördergebiet bis zur heutigen Zeit erklärt.

⁵⁴ Elementarwesen und Dämonen: <http://www.sphinx-suche.de/elementa/blutschi.htm> (3.4.2012)

⁵⁵ „Der steirische Erzberg“, S51f aus dem Buch „Alpensagen“ siehe Quellen

Der zweite berühmte steirische Wassermann vom Grundlsee wird von einem jungen Jäger gefangen, der sich in eine Fischerstochter verliebt hatte. Deren Vater ist gegen die Verbindung, da der junge Jäger ihm zu arm ist. Als der Wassermann einige Tage im Netz hinter dem Haus zur Ruhe gekommen war und sich nicht mehr wie eine wilde Bestie aufführt, kann der Jäger mit ihm, wie mit einem zahmen Tier, an der Leine herumgehen und meint, der Wassermann könne ihn sogar etwas verstehen. Dennoch wecken der See und Tümpel sein Heimweh unermesslich.

Zufällig entdeckt der Jäger durch den Wassermann einen salzhaltigen See und wird, nach der Publikmachung dieser Entdeckung, zum Aufseher über die Bauarbeiten für ein Salzbergwerk befördert. Der Wassermann macht ihn zudem aufmerksam, wo das Sudhaus am Besten zu errichten sei, was dem Jäger zusätzlichen Ruhm bringt. Nun wohlhabend geworden, kann er seine Braut heimführen und bei der Hochzeit ist auch der Wassermann geladen. Der Hochzeitszug führt am Grundlsee vorbei, in den er springt und wo er auf Lebzeiten, angeblich bis heute, blieb:

Auch der Wassermann fehlte dabei nicht. Er trug eine neue Weste aus algengrünem Stoff, der mit goldenen Schuppen bestickt war. Sie gefiel ihm so gut, daß er ganz toll herumsprang und immer wieder in die schwimmhäutigen Hände klatschte.

Der Weg zur Kirche führte aber ein kleines Stück am See entlang. In ihm spiegelten sich der tiefblaue Himmel und die strahlende Sonne. Zuerst hüpfte der Wassermann noch lustig hinter den Musikanten einher. Dann aber sprang er plötzlich aus der Reihe und stürzte sich in die Fluten. Hoch spritzte das Wasser rings um ihn auf, und die Wellen zogen immer größere Kreise.⁵⁶

Der Wassermann wird lebendig beschrieben, er habe rote Glotzaugen und Schwimmhäute zwischen Finger und Zehen als auch grüne Haare und Zähne. Dieser Wassermann ist mehr Tier als Mensch, er kann sich zunächst kaum verständigen, ganz im Gegensatz zu seinem Landsgenossen, dem Erzbergwassermann.

⁵⁶ *Der Wassermann vom Grundlsee*, S64ff, aus dem Buch „Alpensagen“, siehe Quellen

1.2.1.2 Skandinavische Wassermänner

In Skandinavien sind vermehrt Seemänner oder Meermänner in Liedern und Geschichten beheimatet. Der bei uns bekannte Nöck ist in Schweden als „Strömkarl“ bekannt und taucht gerne in landschaftsbeschreibenden Liedern auf:

Klappa mitt hjärta, klag och hör;
vallhornets klang bland klipporna dör.
Strömkarlen spelar, sorgerna delar
vakan kring berg och dal.⁵⁷

In einer so genannten „singbaren Übertragung“ wird der „Strömkarl“ direkt mit „Nöck“ übersetzt:

Klopfe, mein Herze, klage und bang,
stirbt in den Klippen Hirtenhorns Klang.
Nöck* durch sein Spielen treibt all die vielen
Sorgen aus Berg und Tal.⁵⁸



Abb.10

In der mittelalterlichen norwegischen Ballade *Villemann og Magnhild*,⁵⁹ von dem ähnliche Versionen auch in Dänemark und Schweden als *Harpens kraft* und auf Island als *Gautakvæði Orknøyene* bekannt sind, ist zwar nicht immer ausdrücklich von einem Wassermann oder Flussgeist die Rede, man kann aber mit Fug und Recht von einem Solchen ausgehen. Das Lied stammt wahrscheinlich aus der Gegend um Telemark und Agder.

Es erzählt von einem jungen Mann, der seine schöne Braut mit sich führen will, die weiß aber aus einer alten Überlieferung, dass sie die Brücke vor dem Schloss nicht heil überqueren kann, da sie vom Wasser in die Tiefe gerissen werden wird. Ihr Zukünftiger gibt nicht viel auf diese Weissagung und will sie mit einer besonderen Kutsche mit goldenen Beschlägen (oder mit einem goldbeschlagenen Pferd) mit sich führen, doch die Kutsche stürzt um (manchmal kommt das Pferd zu Fall) und die Braut geht in den Fluten unter und wird von einer Kraft im

⁵⁷ Erster Refrain des schwedischen Liedes *Vårvindar friska* aus Norrland; die erste Strophe stammt von Julia Nyberg (»Euphrosyne«, 1785–1854) <http://angerweit.tikon.ch/lieder/lied.php?src=folk-skan/schilf> (12.12.2011)

⁵⁸ <http://angerweit.tikon.ch/lieder/lied.php?src=folk-skan/schilf> (12.12.2011)

⁵⁹ Unter anderem in Norwegen auch bekannt als „Gudmund og Signeliti“, „Gaute og Magnhild“ und „Harpespetlet tvingar nykken“. Vermutlich stammt das Original aus dem 16. oder 17. Jahrhundert.



Abb. 11

Wasser in die Tiefe gezogen. Keiner kann ihr aus dem reißenden Strom helfen. Sie ruft ihren Liebsten um Hilfe an, Villemann lässt seine Harfe holen, stellt sich ins Wasser und beginnt zu spielen. Sogleich lässt die unterirdische Macht von der jungen Frau ab. Sie kann sich zurück an Land in die Arme ihres Bräutigams retten.

Die Vorlage der vielen verschiedenen Lieder rund um Villemann und seine Braut stammen von einem von Moltke Moes (1859-1913) rekonstruierten Text eines norwegischen Volksliedes aus dem Jahre 1912. Es handelt sich hierbei um ein Kettentanzlied, mit jeweils entweder einer einzelnen Zeile Strophe und Refrain oder der später populäreren Variante

Strophe – Refrain 1 – Strophe – Refrain 2. Das „Original“ hat 32 Strophen, die, wie in Märchen üblich, hauptsächlich aus Frage und Antwort bestehen.

"Græt'e du åker, ell græt'e du eng, ell græt'e du det at du sov i mi seng?" (Strophe 3)

"Græt'e du gull, ell græt'e du jord, ell græt'e du det at du sat ved mitt bord?" (Strophe 4)

"Eg græt inkje åker, eg græt inkje eng, eg græt inkje det at eg sov i di seng." (Strophe 5)

"Eg græt inkje gull, eg græt inkje jord, eg græt alli det at eg sat ved ditt bord." (Strophe 6)

"Eg græt'e meir fyr mitt kvite hold, at det må kje koma i svartan mold." (Strophe 7)⁶⁰

Die verwandte Hr. Peder han rider af Gaarde-Ballade (vermutlich 16.-17. Jahrhundert) berichtet im Stil des Herr Oluf (z.B. von Herder⁶¹) von der Heimführung der Braut. In diesem Lied taucht allerdings ein Wassermann auf, der die junge Frau mit sich auf den Grund ziehen will. Aber auch hier rettet die Harfe der Jungfrau das Leben:

Han raabte paa alle hans Svende med Flid:

"I hente mig min Guldharpe snart hid." (Strophe 18)

Hr. Peder han legte med saadan List,

⁶⁰ <http://musikkrom.wikispaces.com/Villemann+og+Magnhild> (12.12.2011)

⁶¹ Siehe 2.2 Herr Oluf

at alle små Fugle de synged paa Kvist. (Strophe 19)

Den Havmand kom nu op fra Bunde
og havde den unge Brud ved Haande. (Strophe 20)⁶²

Im deutschsprachigen Raum ist das Volkslied in der Rheingegend verortet. *Christinchen ging in den Garten* stammt aus *Des Dülkener Fiedlers Liederbuch* aus dem Jahre 1875.⁶³

Im Gegensatz zu den skandinavischen Versionen stirbt die junge Frau am Ende. Es gibt verschiedene Fassungen mit verschiedenen Namen, z.B. Christinchen oder Luise; gemein haben sie alle, dass die Braut stirbt. In einigen Fassungen ist sie am Ende des Hochzeitstages einfach tot, in anderen stürzt sie in den Rhein, der allerdings als „Meer“ bezeichnet wird:

Der Bräutigam kam gefahren
mit siebenundsiebzig Wagen
der erste war mit Gold beschlagen
darin sollt unser Luise fahren (Strophe 7)

Sie fuhren wohl über die Brücke
Luise saß in der Mitte
da kam ein großer Sturm daher
und warf Luise in das Meer (Strophe 8)

Der Wagen war versunken
Luise war ertrunken
Da hatte der Vater keine Luise mehr
die Mutter weinet gar so sehr. (Strophe 9)⁶⁴

Die Melodie ist moderner und simpler – die Ballade galt als klassisches „Küchenlied“, was die dutzenden deutschsprachigen Versionen erklärt. In Deutschland kannte man in der Rheingegend die Loreley-Legende und wusste, dass der Fluss todbringend sein kann, vermutlich kann der Bräutigam deshalb seine junge Frau nicht retten. Auch nimmt man hier Abstand von Wassermännern, es wird nicht einmal eine magische Kraft in den Fluten erwähnt. Es ist einfach Christinchens oder Luisens Schicksal, die Hochzeit nicht zu überleben.

⁶² Auszug aus *Hr. Peder* http://da.wikisource.org/wiki/Harpens_Kraft (12.12.2011)

⁶³ Datenbank deutscher Lieder

http://www.deutscheslied.com/de/search.cgi?cmd=search&srch_Titel=C*&start=500 (2.4.2010)

⁶⁴ <http://www.volksliederarchiv.de/text264.html> (2.4.2010)

1.2.2 Meermänner

Meermänner hingegen sind, wie ihr Name bereits andeutet, Meeresbewohner. Ihre Macht ist größer, sie sind mitunter gefährlicher und kommen nicht nur im Meer, sondern auch in Küstennähe vor. Ihre Macht erstreckt sich von jeder Art der Wassergewalt bis hin zu Flüchen, krankheitsbringenden Plagen, der Verzauberung von Menschen in Drauge⁶⁵ und der Befehligung von Meeresuntieren wie z.B. Riesenkraken. In den meisten Legenden und Liedern heißt es übereinstimmend, dass Meer- und Wassermänner die Seelen ihrer Opfer in Gefäßen in ihren Unterwasserpalästen gefangen halten. Auch Hans Christian Andersen verwendet dieses Motiv bei seiner kleinen Meerjungfrau:

Mangen aftenstund tog de fem søstre hinanden i armene og steg i række o pover vandet; dejlige stemmer havde de, smukkere, end noget menneske, og når det da trak op til storm, så de kunne tro, at skibe måtte forlise, svømmede de foran skibene og sang så dejligtom, hvor smukt der var på havets bund, og bad søfolkene, ikke være bange for at komme derned; men disse kunne ikke forstå ordene, de troede, at det var stormen, og de fik heller dejligheden dernede at se, thi når skibet sank druknede menneskene, og kom kun som døde til havkongens slot.⁶⁶

⁶⁵ Untote Wassergeister, die unter dem Befehl eines Wassermannes oder Wasserdämons Menschen in die Fluten reißen. Siehe Beispiel „Die Toten im Meer und die Toten auf dem Lande“ Kapitel 1.2.2 Skandinavische Meermänner

1.2.2 a) Meermänner in halb menschlicher Gestalt

Die griechischen und römischen Götter Neptun oder Poseidon werden oft als Meeremann mit Fischschwanz dargestellt. Meist steht er aufrecht in einer Kutsche, die von Delphinen oder Seepferden⁶⁷ gezogen wird. Als Waffe führt er einen Dreizack mit sich, sein Hofstaat besteht aus Meermännern.⁶⁸

Der „klassische“ Meeremann, also ein Mischwesen aus Mensch und Fisch, ist z.B. der Merrow, den man in Schottland und Irland finden kann.

Er ist jedoch charakterlich seinen halbtierischen Gegenstücken nicht verwandt, da er eigentlich ausschließlich als freundlich, wohlwollend und liebevoll beschrieben wird. Manchmal ist von grünen Augen und Zähnen und Flossenarmen die Rede. Angeblich gibt es diese Wesen schon seit jeher, denn sie sollen die Milesier⁶⁹ oder Gälern begleitet haben, als diese ihre ersten Schritte an Land taten.

1.2.2 b) Meermänner in überwiegend tierischer Gestalt

In Norwegen spricht man von den Fjordmännern, die als schwarze Pferde die tosenden Wellen durchpflügen, in Schottland sind es die Kelpies, die gleicher Gestalt sind und in Irland kennt man die friedlichen Selkies,⁷⁰ die wie Seehunde aussehen und im verwandelten Zustand Menschen von fremdartiger, aber überirdischer Schönheit sein sollen.

Glashan von der Isle of Man, die Shopiltee aus Schottland, die schwedischen Bäckahästen und die englischen Brags erscheinen alle als geschwächtes Lamm, Fohlen, Pferd oder Shet-

⁶⁶ Auszug aus *Den lille Havfrue*, aus dem Buch „H.C. Andersen Eventyr“, S 58. siehe Quellen

⁶⁷ Tatsächliche Pferde mit Flossen anstatt der Hufen

⁶⁸ Muth, Robert: Einführung in die griechische und römische Religion. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 1998.

⁶⁹ „Söhne der Mil“ ein mythisches irisches Geschlecht

⁷⁰ Lunge-Larsen, Lise: *The Hidden Folk: Stories of Fairies, Dwarves, Selkies, and Other Secret Beings*. Houghton Mifflin, 2004.

landpony, um Opfer anzulocken. Sie verschleppen Menschen, misshandeln und missbrauchen sie und töten sie zuletzt. Brags und Bäckahäste „begnügen“ sich mitunter, ihre Reiter in die Fluten mitzureißen und zu ertränken. Hier kann man eine Parallele zu den (besonders im Norden sehr oft auftretenden) Druckgeistern sehen: es handelt sich hierbei um Geister, die meist bei Wegkreuzungen ihren Opfern auflauern, sich auf deren Rücken schwingen und mit jedem Schritt schwerer werden, bis sie ihre Träger vollständig erdrückt haben. Woran man wiederum die Verwandtschaft zu den Nachtmahren, die ebenso Druck auf die Brust ausüben und deren Quälerei oft mit Brustschmerz, Kurzatmigkeit und Atemnot beschrieben wird, sehen kann. In späteren Versionen kann Kirchglockengeläut dieses Ende abwenden. Solche Aufhocker oder Druckgeister kennt man z.B. in Niederdeutschland, wo sie „Huckup“, oder bei den Sorben, wo sie „Buback“ genannt werden.

1.2.2 c) Skandinavische Meermänner

Färöische Meermänner sind anders als die anderen nordischen Wassergeister. Das wird oft und gerne gerade von den Färingern selbst betont:

Die Meermänner und Seetrolle der Färöer sind dämonischer, sie haben nichts Lustiges, sondern stehen in dunkler Morgenstunde auf Landzungen und Klippen und rufen den Fischen in einer unverständlichen Sprache etwas zu, umgeben von Rauch und Funken. Menschen, die freiwillig den Tod in den kalten Wassern suchen, werden in Robben verwandelt und müssen eine unglückliche Ewigkeit in den Wellen fristen, verzehrt von Reue und unstillbarer Sehnsucht – dass ist der Grund, weshalb dich die Robbe mit tiefem, verzweifelten Menschaugen anblickt.⁷¹

Diese von den Meermännern verzauberten Menschen erinnern stark an die irischen „Selkies“. auch wenn es sich bei denen eigentlich nicht um menschliche Wesen handelt:



Abb.12

⁷¹ Auszug aus „Nasse Heimat“ S7ff, aus dem Buch „Von Inseln weiß ich...“, siehe Quellen

Vielleicht die Frau, ja, der hast du gefallen. Augen wie ein Seehund, groß und immer voller Wasser. Ein Selkiemädchen.⁷²

Ihre Augen schimmerten in der schwachen Beleuchtung des Raumes. Sie sah Billy an. Licht fiel auf ihr schönes Gesicht, das Licht glitt mit einer Träne abwärts und verschwand. Weitere Tränen fanden ihren Weg über die weichen Wangen. Die braune Iris der Seehundaugen glitzerte von ungeweintem Wasser, das nachfließen wollte.⁷³

Üblicherweise heißen Tote aus dem Meer „Drauge“, es handelt sich um Wiedergänger, die in stürmischen Gewitternächten an Land kommen und Leute ins Wasser zerren, die noch spät unterwegs sind:

Draußen war viel Regen und Wind. Der Bursche hatte seine Kanne schon beinahe gefüllt, als er zufällig einen Blick nach der Tür warf. Da sah er einen Draug die Treppe heraufklettern. Um ihn lag ein Schimmer von Meerleuchten. Der Draug setzte sich auf die Schwelle, und er war so groß, daß er die ganze Türöffnung füllte, sodaß niemand an ihm vorbeikommen konnte. Er sagte: „Willst du mir nicht einen Schnaps geben, an diesem heiligen Abend?“ – „Freilich“ erwiderte der Bursche und schleuderte sofort seine Kanne wider ihn, sodaß der Draug hinab ins Meer taumelte. Der Bursche aber wartete nicht lang, sprang zur Tür hinaus und so schnell er nur konnte zum Hof hinauf. Es dauerte nicht lange, da hörte er hinter sich Lärm und Getöse, als ob viele hundert Männer hinter ihm her kämen, und er merkte, daß der Geruch vom Meer immer näher kam. Sein Weg führte am Kirchhof vorbei, und er sprang über die Mauer, die über den Kirchhof führte, und rief: „Steht auf, alle Christenseelen, und helfet mir“. Danach sprang er eiligst über die Mauer auf der anderen Seite. Er rettete sich ins Haus und ging sofort schlafen, denn er wusste wohl, daß man niemals von solchen Erlebnissen jemandem erzählen soll, bevor man darüber geschlafen hat. Am nächsten Morgen konnte man sehen, daß der ganze Kirchhof von Brettern aus Särgen übersät war, die als Waffen von den Verstorbenen verwendet worden waren. Daneben lagen auch dicke Stämme, die aus dem Tang gerissen waren, sowie Ruder und Holzstücke von Schiffen und Booten, die ins Meer versunken waren. Das waren die Waffen der Drauge gewesen.⁷⁴

Der im färöischen Zitat angesprochene dänische Meermann ist die Hauptfigur der dänischen Ballade *Agnete og Havmanden* (1882; Agnete und der Wassermann).⁷⁵

Ein Wassermann verliebt sich in Agnete, heiratet sie und lebt mit ihr und den gemeinsamen Kindern glücklich im Unterwasserpalast. Eines Tages hört sie die Kirchenglocken und es

⁷² Auszug aus „Das Skelett im Efeu“, S.160, siehe Quellen

⁷³ Auszug aus „Das Skelett im Efeu“, S.178, siehe Quellen

⁷⁴ Auszug aus „Die Toten im Meer und die Toten auf dem Lande“, S.23f aus dem Buch „Norwegische Volksmärchen“ siehe Quellen

⁷⁵ Danmarks Folkeviser i Udvalg, ved Svend Grundtvig, siehe Quellen

packt sie das Heimweh. Sie bittet um Erlaubnis, wenigstens noch einmal ihre Heimat zu sehen. Bedingung für die Zusage des Wassermannes ist, dass sie keinen geweihten Boden



Abb.13

betritt, da sie sonst nie wieder zurückkehren dürfe – doch an Land hört sie die Kirchenglocken, geht wie in Trance dem Klang entgegen und betritt sogar die Kirche. Sie verliert alles, ihren Mann, die Kinder, das glückliche Leben. Zurück bleibt ein zutiefst verletzter Wassermann.

In einer anderen Variante darf sie die Kirche zwar betreten, soll danach aber zu ihren Kindern zurückkehren. Sie sieht allerdings ihre Mutter und vergisst ihre zeitgerechte Rück-

kehr. Dennoch kann Agnete ihr Schicksal noch einmal abwenden und zurückkehren. In einer dritten Ausgabe dieses Liedes wird über das Los der Kinder entschieden – drei bleiben beim Vater, drei bei der Mutter und das Jüngste soll – wie von König Salomon im Alten Testament der Bibel – in der Mitte durchschnitten werden. Erst nach diesem Vorschlag lässt sich der Meermann von der Rückkehr Agnetes überzeugen:

„Agnete, Agnete! kom til havet med mig,
[for] dine små børn de længes efter dig.” (Strophe 20)

„Ja, lad dem længes, mens de længes vil!
Dem kommer jeg aldrig mere til.” (Strophe 21)

„O, tænk på de store! og tænk på de små!
og mest på den lille, som i vuggen lå.” (Strophe 22)⁷⁶

Dieses Lied entstand wahrscheinlich im Mittelalter. An der Melodie kann man erkennen, dass es sich um einen Kettentanz handelt. Es werden immer zweizeilige Strophe und ein einzeiliger Refrain gesungen. Vielleicht wurde jedoch gerade diese Form gewählt, um bewusst ein mittelalterliches Lied nachzuahmen.

⁷⁶ Agnete og Havmanden aus dem Band *Folkehøjskolens sangbog*, S.459 ff, siehe Quellen

In Deutschland kennt man das Lied ebenfalls, doch heißen die Protagonisten anders. *Der wilde Wassermann* oder das Lied *Die schöne Lilofee*⁷⁷ haben denselben Inhalt wie *Agnete og Havmanden*. Eines der Lieder stammt aus der nordböhmischen Gegend. Die Geschichte wird frappant gekürzt und hat statt weit über zwanzig, nur noch knappe sechs Strophen. Lilofee will noch einmal die Heimat sehen, wird von ihrem Mann ermahnt, dass sie die Kinder weinend zurück lässt und entscheidet sich das Familienleben unter Wasser:

Sprich, willst du hinuntergehn mit mir
Von der Burg wohl über dem See?
Deine Kindlein unten weinen nach dir,
! Du schöne, junge Lilofee. :! (Strophe 5)

Und eh ich die Kindlein weinen laß
Im tiefen, tiefen See,
Scheid ich von Laub und grünem Gras,
! Ich arme, junge Lilofee." :! (Strophe 6)⁷⁸

Eine andere Version des Liedes kennt elf Strophen und berichtet davon, dass der Wassermann eigens für Lilofee eine Brücke baut, auf der sie spazieren gehen soll, damit er sie ins Wasser ziehen kann. Sie leben sieben Jahre zusammen, Lilofee wird aber vom Läute der Kirchturm-glocken an ihre Eltern erinnert:

Die Kinder lass uns teilen vor der Burg wohl über dem See,
nehm' ich mir drei, nimmst du dir drei, ich arme junge Lilofee. (Strophe 9)

Das siebte laß uns teilen vor der Burg wohl über dem See,
nehm' ich mir ein Bein, nimmst du dir ein Bein, du schöne junge Lilofee. (Strophe 10)

Eh, daß ich die Kinder teilen lass vor der Burg wohl über dem See,
scheid' ich von Laub und grünem Gras, ich arme junge Lilofee. (Strophe 11)⁷⁹

Am Ende wird auch hier über das Aufteilen der Kinder diskutiert. Lilofee kehrt erst zurück, als der Wassermann das letzte Kind in der Mitte zerteilen will, sie kehrt allerdings nicht mehr als „schöne junge“, sondern als „arme junge“ Lilofee zurück.

⁷⁷ <http://ingeb.org/Lieder/EsFreitE.html> (20.12.2011)

⁷⁸ *Der wilde Wassermann* <http://ingeb.org/Lieder/EsFreitE.html> (20.12.2011)

1.3 Moderne Wassergeister

Aquaman ist eine Comicfigur der gleichnamigen Serie aus dem amerikanischen DC Verlag. Seinen ersten Auftritt hat Aquaman 1941 in den *More Fun Comics* (Nummer 73). Nach mehr als siebenzig Jahren Comicgeschichte, gibt es verschiedene Ausgaben dieser Figur, die sich charakterlich, optisch und von der Hintergrundgeschichte, bzw. den inneren Beweggründen unterscheiden. Er ist halbatlantischer Herkunft, was ihm erlaubt unter Wasser zu atmen, telepathisch mit Meerestieren zu kommunizieren, als auch enorm schnell zu schwimmen. Weiters ist er ein Mitglied der „Justice League“ (Die Gerechtigkeitsliga – der unter anderem auch Batman, Superman und Wonderwoman angehören) und der Herrscher des Königreichs Atlantis.



Abb. 14

In der Video- und Computerspielwelt kann man eine andere Herangehensweise an das große Feld der Wassergeister sehen: in verschiedenen Computerspielen tauchen Wasserwesen auf,



Abb.15

diese sind jedoch nahezu ausnahmslos böse, stehen für zu überwindende Hindernisse, haben die Macht über das Wasser – ähnlich wie die ursprünglichen Wassergeister. So tritt im Multigamer-Onlinespiel *The Secret World* von Ragnar Tørnquist, eine „Draug-Königin“ als Gegnerin auf, die es, mit einem Heer an Meerestoten als Gefolgschaft, zu besiegen gilt.⁸⁰

ten als Gefolgschaft, zu besiegen gilt.⁸⁰

⁷⁹ *Es freit ein wilder Wassermann* <http://www.youtube.com/watch?v=LY2SVSkMN8w> (20.12.2011)

⁸⁰ <http://www.thesectionworld.com/> (12.12.2012)

2. Elfen, Alben, die Underjordiske und der Erbkönig

Elfen zählen zu den Naturgeistern, die – je nach Kultur – mit dem Licht, der Luft, der Erde oder Nebelerscheinungen verbunden sind. Die häufigste Erscheinungsart ist im mitteleuropäischen Raum jedoch die Verbindung mit den Luftwesen.

Die ersten Elfen stammen vermutlich aus dem skandinavischen Raum, wo sie in erster Linie erdverbundene Wesen sind. Sie wurden, wie auch die Vorstellung von Trolen, aus dem Norden in Form von Liedern, Märchen und Geschichten exportiert und anschließend dann den örtlichen Gegebenheiten der jeweiligen Importländer angepasst. Sie verbanden sich mit anderen Geschichten und Legenden, bis sich die heutige Form zu festigen begann. Üblicherweise findet man Bilder von Waldwesen, die luftige Gewänder anhaben und sich wie eine Wolke um die zierlichen Elfen legen. Sie haben mitunter Flügel am Rücken und sind entweder nahezu menschengroß oder man spricht in späteren Versionen von Wesen, die meist nicht größer als eine Hand sind und die oft als eine von Licht umgebene Gestalt wahrgenommen werden und fast wie Glühwürmchen aussehen. Mit der wachsenden Fantasykultur und -literatur kommt es zu einem Gestaltwandel: nun sind Elfen eine stolze, erhabene Kriegerrasse – meisterhafte Bogenschützen, anmutige Kämpferinnen und mit der Natur im Einklang lebende Magier – die Wissen sammelt, nach hohen Dingen strebt und sich gegenüber anderen „Rassen“ wie Menschen, Zwergen oder Ähnlichen, erhaben fühlt.

Im heroischen Teil der altnordischen Edda⁸¹ findet sich die *Völundarkviða*, das Wielandlied. Es handelt von einem Alben, der ein meisterhafter Schmied ist. Elfen oder Alben sind, was ihre Eigenschaften betrifft, mit Zwergen verwandt. Ein Beispiel hierfür ist die häufige Verwendung der Elfen oder Alben in Zwergennamen, wie z.B. bei Alberich, der aus dem mittelhochdeutschen Nibelungenlied bekannt ist.

Die „Underjordiske“ kommen vor allem in Dänemark und Norwegen vor. Man nennt sie in Dänemark auch „Bjergfolk“, in Norwegen „Haugfolk“, in Schweden spricht man von „Vättar“ oder „Underbyggarna“, in Island und den Färöern von „Huldrefolk“.⁸² Sie zählen zu den

⁸¹ Die Heldenlieder der Älteren Edda, Reclam, siehe Quellen

⁸² „Bjergfolk og andre underjordiske“, S120f aus dem Buch „Fabeldyr og Sagnfolk“, siehe Quellen



Abb. 16

bringen.

Elfen oder Alben, sind im deutschsprachigen Raum aber am ehesten mit Zwergen zu vergleichen. Sie leben, wie der Name schon sagt, unter der Erde und können den Menschen, die in ihrer Nähe leben, Glück bringen, indem sie für gut gefüllte Speicher und sich vermehrendes Vieh sorgen, oder ihnen das Leben zur Hölle machen, indem sie Krankheiten, Missernten und den Tod

In der altenglischen Dichtung wandelt sich der Charakter der Elfen und Alben weg vom zwergenhaften, also weg vom Dunklen hin zum Verführerischen. Man spricht von „ælfsciene“, also albenschön, was heutzutage am ehesten mit elfengleich oder simpler mit wunderschön zu übersetzen wäre.

Zudem hat man in heidnischer Zeit zwischen „hellen“ Alben und Dunkelalben gegeben unterschieden, denen man Opfer bringen musste, um die Ernte oder das eigene Glück zu sichern. An diesen Mythos schließt sich auch der Aberglaube, dass Dunkelalben ihre Kinder gegen Menschenkinder tauschen. Diese so genannten Wechselbälger werden dann von den Menschen aufgezogen und entwickeln sich zu gefährlichen Erwachsenen, da in ihren Adern eben das Blut der dunklen Elfen fließt.

Später tauschen Kobolde oder Trolle⁸³ und nicht länger Dunkelalben die Kinder aus, oder entführen sie einfach, damit die Kinder selbst zu Kobolden werden.



Abb.17

⁸³ Siehe Kapitel 3 Trolle

2.1 Skandinavische Elfen, Alben und Underjordiske

In der *Völundarkviða* ist Wieland der Schmied der Lebensabschnittspartner einer Schwanenjungfer, also einer Walküre. Als diese wieder ihrer Wege geht, wird Wieland von König Nidud gefangen genommen, seine Beinsehnen werden durchschnitten, sodass er nicht fliehen kann und er wird als Schmiedesklave am Hofe des Königs gehalten. Er rächt sich auf dreifache Art: erst verführt er Bödwild, die Tochter des Königs, dann tötet er dessen beide Söhne und fertigt aus ihren Schädeln Trinkgefäße für den König und zuletzt flieht er mit Hilfe eines Vogels aus dem Hof, ruft bei der Flucht dem König aber seine Taten entgegen. Er habe nun keine eigenen Erben mehr, nur noch das Kind, das Wieland mit Niduds Tochter hat und schlimmer noch, der König trinke in diesem Augenblick aus den Schädeln seiner toten Söhne.

Im norwegischen Volksmärchen *Der unterirdische Nachbar* bekommt ein Bauer Besuch von einem Mann, den er als einen „Unterirdischen“ erkennt, einen Elf also. Der Unterirdische stellt die Bitte, den neu gebauten Kuhstall zu versetzen, da es für ihn und die Seinen von großer Bedeutung sei. Dennoch weigert sich der Bauer zunächst, da der Stall eben erst fertig gestellt wurde und es ihm an Helfern und Material für einen Umbau fehlt. Der Bauer weiß aber, dass diese Begegnung für ihn übel enden kann, da die Macht der Unterirdischen groß ist, dennoch minnt er der Einladung an und folgt dem Elf in dessen Reich, um mit ihm zu speisen. Alles ist hier reich verziert, aus Gold und Silber,⁸⁴ es gibt reichlich Speisen und der Unterirdische weist den Bauer an, sich doch zu bedienen, er würde dann schon den Grund für die Versetzungsbitte verstehen:

Der Bauer wagte keinen Widerspruch und ließ sich am Tisch nieder, aber gerade, als er mit dem Löffel in die Schüssel langen wollte, fiel von der Decke etwas herunter ins Essen, so daß ihm der Appetit verging. – „Jawohl“, sagte der Mann. – „da kannst du sehen, was deine Kühe uns schenken. Wir können nie in Ruhe essen, denn sobald wir uns an den Tisch setzen, fällt Unrat herunter, und wenn wir auch noch so hungrig sind, so vergeht uns der Appetit, und wir können nicht essen. Aber wenn du mir den Gefallen tun willst, den Stall zu verlegen, so soll es dir niemals an Futter und guten Ernten fehlen, und wenn du noch so alt wirst. Wenn du aber nicht willst, so sollst du nichts als Mißwachs haben, solange du lebst.“⁸⁵

⁸⁴ Edelmetalle verweisen auf die bereits aus der Mythologie bekannte Kunstschmiedefertigkeit der Alben/Elfen

⁸⁵ Norwegische Volksmärchen, S.21ff, siehe Quellen

Die Botschaft wird verstanden. Der Bauer reißt sofort seinen Stall ein und beginnt ihn zu versetzen. Nachts wächst der Bau wie von alleine⁸⁶ – sein unterirdischer Nachbar hilft also mit. Dem Bauer fehlt es danach sein Leben lang an nichts mehr, eben wie ihm versprochen wurde.

Ein anderes Volksmärchen berichtet vom Ursprung der Unterirdischen. Sie borgen sich gerne Dinge von Bauern, die tief in den Bergen ihr Gehöft haben. Ein Pfarrer will dem auf den Grund gehen und wartet bei einem der Bauern auf das Erscheinen einer dieser „Tussen“ und will ihn, als er das Haus betritt, bekehren, da er fälschlicherweise annimmt, es sei ein Teufel, da er ja aus dem Berginneren und aus keinem echten Dorf stammt. Der Tusse verspricht seinen Bruder, der ebenso Pfarrer ist, zu schicken, wenn er nur das Haus verlassen dürfe. Kurz darauf trifft der „unterirdische Pfarrer“ tatsächlich ein und beginnt mit dem Menschenpfarrer über die Schöpfungsgeschichte zu diskutieren. Im ersten Kapitel schafft Gott Adam, im zweiten aus dessen Rippe Eva:

„Da sprach Adam: „Dieses Mal ist es Bein von meinem Bein und Fleisch von meinem Fleisch.“ Warum sagte er „Dieses Mal?“ Weißt du das auch?“ sagte der Tusse. Das wußte der Pfarrer nicht. Da sagte der Tusse: „Die Frau, die Gott zu Anfang geschaffen hatte, war Adam vollkommen ebenbürtig und wollte ihm in keiner Weise untertan sein; sie meinte, sie sei eine ebenso gute Schöpfung Gottes wie er. Aber Gott sah, daß es nicht gut war, wenn Mann und Frau gleich wären, und da verstieß er sie und ihre Nachkommen in die Hügel und das Innere der Berge. Sie sind ohne Sünde, deshalb sind sie unsichtbar und können nur gesehen werden, wenn sie selbst es wünschen. – Aber im zweiten Kapitel nahm Gott eine Rippe aus Adams Seite und schuf daraus ein Weib, und da sagte Adam: „Dieses Mal“, weil sie diesmal vom Manne genommen war. Deren Nachkommen aber sind in Sünde, und deshalb müssen sie auch das Neue Testament haben. Die Tussen brauchen nur das Alte.“⁸⁷

Der Pfarrer ist nach dem Gespräch so beschämt, dass er nie wieder auf die Kanzel steigt. Nun wurde er und nicht die Tussen bekehrt.

Das erste Volksmärchen baut fest auf die alte Tradition auf, dass die Unterirdischen ein eigenes Volk seien, das vor allem nachtaktive ist. Vermutlich mischen sich hier die Annahmen der unterirdisch lebenden Wesen mit denen der Zwerge, die im Sonnenlicht zu Stein werden. Hier

⁸⁶ Nächtliche Hilfe von mythischen Wesen kennt man im deutschsprachigen Raum in Heinzelmännchen-Geschichten

⁸⁷ *Der Ursprung der Unterirdischen*, S149f, aus dem Band „Norwegische Volksmärchen“, siehe Quellen

besteht zwar für den Unterirdischen keine Gefahr im Sonnenlicht zu erstarren, dennoch lebt er einen nachtaktiven Rhythmus und hilft dem Bauern mit dem Umbau des Stalles. Im zweiten Volksmärchen versucht man den Ursprung der Tussen mit der Bibel zu vereinen, ähnlich wie Snorri Sturluson (1179-1241) den alten Volksglauben mit der christlichen Religion versöhnen wollte und daher die „Asen“ nicht als Götter, sonder als besonders ruhmreiche Menschen aus Kleinasien darstellte.⁸⁸ Diese landeten mit ihren Schiffen in Skandinavien und leben mit Gottstatus als die ersten Könige Schwedens, bis sie irgendwann starben.

In dem Volksmärchen verbindet man den Volksglauben an die Underjordiske mit der oft vergessenen ersten Frau Adams, was den Glauben an die mythischen Wesen trotz christlichen Glaubens ermöglicht. Mehr noch: man hebt die Underjordiske durch ihre Abstammung auf eine höhere Stufe als die Menschen. Sie sind Wesen reiner Unschuld und daher etwas Besonderes. Menschen können durch die Erbsünde niemals diese Stufe der Existenz erreichen.

Die Titelfigur aus Astrind Lindgrens (1907-2002) Jugendbuch *Ronja Rövardotter* (1981; Ronja Räubertochter) macht auch Bekanntschaft mit den Unterirdischen. An einem Abend geht die Räubertochter durch den nebligen Wald. Mit sich führt sie den Sohn des verfeindeten Räuberhauptmannes, der an einem Lederriemen hinter ihr herläuft, weil er den Weg alleine nicht finden kann. Plötzlich hört sie zauberhafte Stimmen, die sie unter die Erde locken wollen. Nur mit Mühe schafft es der Junge, das Mädchen davon abzuhalten und erklärt, dass das ihr sicherer Tod wäre:

„Ja, ich komme!“ rief sie und ging ein paar Schritte vom Weg fort. Doch da ruckte es so heftig am Riemen, daß sie hinfiel. „Wo willst du hin?“ schrie Birk. „Wenn du dich von den Unterirdischen locken läßt, dann bist du verloren, das weißt du!“ Die Unterirdischen, ja, von ihnen hatte sie gehört. Sie wußte, daß sie nur bei Nebel aus ihren dunklen Tiefen in den Wald aufstiegen. Noch nie war ihr eines dieser Wesen begegnet, und doch war sie jetzt bereit, ihnen zu folgen, wohin es auch ging. Mit ihren Gesängen wollte sie leben, auch wenn sie für immer unter der Erde bleiben mußte. „Ja, ich komme!“ schrie sie und schlug wild um sich. Aber er hielt sie fest. „Mach dich nicht unglücklich“ sagte er. Doch sie hörte ihn nicht wegen des Gesanges. Er war jetzt so mächtig, daß er den ganzen Wald mit Brausen erfüllte und in ihr eine unwiderstehliche Sehnsucht weckte.⁸⁹

⁸⁸ Seiner Herleitung nach wurden diese von der noch sehr abergläubischen Bevölkerung der alten Zeit dann als Götter angesehen. Aus Hektor wurde Thor, Aus Odysseus Odin, etc.

⁸⁹ Astrid Lindgren: Ronja, Räubertochter. Oetinger, Hamburg, 1982, Seite 60.

Ronja ist ein starkes Mädchen, dennoch haben die Unterirdischen Macht über sie. Allein durch ihre Gesänge werden sie ihrer gänzlich habhaft, ähnlich wie die Sirenen die Seemänner in den sicheren Tod leiten. Wieso Birk, der Räubersohn, den Gesängen nicht verfällt, ist nicht klar. Vielleicht erkennt er die Gefahr rechtzeitig und ist daher vor den Gesängen gefeit.

2.2 Herr Oluf

Der Herr Oluf-Stoff ist im skandinavischen Raum in vielerlei Gestalt zu finden. Herr Oluf trifft hierbei ebenfalls auf Elfen, doch ist das Ergebnis der Konfrontation ein Anderes.

Vor allem auf den Färöern gibt es verschiedene Fassungen dieses Stoffes. Man singt und tanzt zu den vielen verschiedenen Liedern in Kettentanzformation: die Tanzenden halten einander an den Händen und bilden eine Kette, die in Schlangenlinien durch den ganzen Raum verteilt ist. Man folgt einer einfachen Schrittkombination, während ein Vorsänger die Strophen ansingt und alle anderen bei den kurzen Refrainstücken einsetzen.

Eine der ältesten Fassungen hierbei ist das färöische Volkslied *Ólavur Riddararós*, in dem die Hauptperson, nicht wie bei allen anderen Liedern und Gedichten, einfach nur zur falschen Zeit am falschen Ort ist, sondern ihr Schicksal selbst verschuldet hat.

Ólavur reitet in der Nacht vor seiner Hochzeit waffenlos in den Wald, um der Elfenkönigin mitzuteilen, dass er sie nie wieder besuchen werde, da er vor hat, zu heiraten. Diese ist zutiefst beleidigt und bietet ihm zwei Wege an: sieben Winter krank zu sein oder einen raschen Tod. Ólavur entscheidet sich für Letzteres, trinkt den unheilvollen Zaubertrank der Königin, reitet nach Hause und stirbt; doch der Fluch der Elfenkönigin trifft auch seine Mutter und seine Braut:

Har komu av tí bú,
líkini trý, tey vóru so prúð. (Strophe 36)

Tað fyrsta var Ólav, tað annað hans vív,
tað triðja hans móðir, hon læt sítt lív. (Strophe 37)

Tað fyrsta var Ólav, tað annað hans moy,

tað triðja hans móðir, av sorg hon doyði. (Strophe 38)⁹⁰

Die isländische Fassung dieses Liedes heißt *Ólafur Liljurós* und ist bis in das 14. Jahrhundert zurückdatierbar. Hier wird Ólafur, der nachts nach Hause reitet, von der Elfenkönigin mit einem Dolch attackiert – ob er stirbt oder nicht, ist nicht klar.

Hún gekk sig til arkar,
villir hann,
stillir hann
tók upp saxið snarpa.
þar rauður logi brann.
Blíðan lagði byrinn undan björgunum,
blíðan lagði byrinn undan björgunum fram. (Strophe 5)

Saxinu hún stakk í síðu,
villir hann,
stillir hann
Ólafi nokkuð svíður.
þar rauður logi brann.
Blíðan lagði byrinn undan björgunum,
blíðan lagði byrinn undan björgunum fram. (Strophe 6)

Ólafur leit sitt hjartablóð
villir hann,
stillir hann
líða niður við hestsins hóf.
þar rauður logi brann.
Blíðan lagði byrinn undan björgunum,
blíðan lagði byrinn undan björgunum fram. (Strophe 7)⁹¹

Dem „klassischen“ Oluf-Stoff am nächsten kommt das isländische Gedicht und Rundtanzlied *Á Sprengisandi*, das im isländischen Hochland, der Sprengisandur spielt – wie der Namen bereits sagt, sollen die Pferde sehr flott die Gegend passieren können, also eilig durchspringen. Dieses Gebiet bietet bereits seit dem Mittelalter, wo diese Strecke als schneller Verbindungsweg genutzt wurde, Anlass für Sagen und Märchen. Man machte Elfen, Geister und Trolle für Unfälle verantwortlich, die in Wirklichkeit durch die schnell veränderliche Wetterlage und dort lebende Räuber und Wegelagerer passiert sind.

⁹⁰ Ólafur Riddararós, <http://heima.olivant.fo/~finnur/olavurriddararos.htm> (12.12. 2011)

⁹¹ Ólafur Liljurós <http://www.allthelyrics.com/forum/nordic-countries-lyrics-translation/86492-icelandic-lafur-liljur-s.html> (12.12.2011)

Es ist wenig verwunderlich, dass Grímur Thomsen (1820-1896) gerade diesen Landstrich auswählte, um seinem Gedicht die passende Atmosphäre zu verleihen.

In seinem Gedicht werden alle möglichen Übel aufgezählt, die man in dem Landstrich gekannt oder vermutet hat: ein namenloser Reiter kämpft sich nachts durch die ungastliche Landschaft, Geister plagen ihn, er weiß, dass es auch Verbrecher in der Gegend gibt und fleht Gott um sicheres Geleit an. Zu allem Übel taucht letztlich auch noch die Elfenkönigin auf. Ein in vielen Geschichten und Märchen oft verwendeter Ausruf findet sich in den letzten zwei Zeilen: der Reiter würde sein bestes Pferd geben, wenn er nur schon bald an seinem Ziel ankommen könnte. Ob er sein Ziel schlussendlich auch sicher erreicht, ist nicht bekannt:

Ríðum, ríðum og rekum yfir sandinn,
rennur sól á bak við Arnarfell,
hér á reiki er margur óhreinn andinn,
úr því fer að skyggja á jökulsvell;
Drottinn leiði drösulinn minn,
drjúgur verður síðasti áfanginn.
Drottinn leiði drösulinn minn,
drjúgur verður síðasti áfanginn.

Þey þey! þey þey! þaut í holti tófa,
þurran vill hún blóði væta góm,
eða líka einhver var að húa
undarlega digrum karlaróm;
útilegumenn í Ódáðahraun
eru kannske að smala fé á laun.
útilegumenn í Ódáðahraun
eru kannske að smala fé á laun.

Ríðum, ríðum, rekum yfir sandinn,
rökkrið er að síða á Herðubreið,
álfadrottning er að beisla gandinn,
ekki er gott að verða á hennar leið;
vænsta klárinn vildi ég gefa til
að vera kominn ofan í Kiðagil
vænsta klárinn vildi ég gefa til
að vera kominn ofan í Kiðagil⁹²

Johann Gottfried Herder (1744-1803) legte mit seiner Ballade *Erlkönigs Tochter* (1774), deren Wurzeln in einem bekannten Volksgedicht liegen, den Grundstein für eine Reihe an Erl-

⁹² Á Sprengisandi, <http://www.omniglot.com/songs/icelandic/sprengisandi.htm> (1.12.2011)

könig-, Erlkönigs Töchter- und Elfenköniginnengeschichten und -gedichten. Ob es sich hierbei um einen Übersetzungsfehler oder eine bewusste Veränderung von Elfen hin zur Erle handelt, ist bis heute nicht gesichert. Die Unterschiede in den verschiedenen Gedichten und Liedern sind mitunter frappant.

Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) schrieb die bekannteste Version, seinen *Erlkönig* im Jahr 1782.

Elverskud (Volkslied, vertont von Niels W. Gade, 1854) ist ein weiteres „Herr Oluf“-Gedicht:

Hr. Oluf rider om Otte,
men lysen Dag ham totte.
- Hvad hjælper det, vi kvider - (Strophe 1)

Hr. Oluf rider frem ad Bjerge,
der gik en Dans men Dværge. (Strophe 2)

Der trad en Jomfru af den Dans,
hun lagde sin Arm om Hr. Olufs Hals. (Strophe 3)

"Hør I, Hr. Oluf, hin blide,
hvor lyster I nu at ride?" (Strophe 4)⁹³

Dieser Text zeichnet sich durch das klassische Frage-Antwortspiel aus, das gerade in der Volksdichtung ein überaus populäres Stilmittel ist. Die Elfenkönigin bietet Oluf verschiedene Geschenke an,⁹⁴ die er jedoch zurückweist. Es handelt sich hierbei um typische Märchen- und Volkslieder-Geschenke, wie sie von Elfen und Trollen üblicherweise angeboten werden: ein unglaublich schnelles Reitpferd, goldenes Zaumzeug und Sattel, eine undurchdringbare Brünne nebst unfehlbarem Zauberschwert und Reichtümer jeglicher Art. Die Elfenkönigin versetzt ihm nach der Zurückweisung einen Schlag auf den Rücken, der in Folge todbringend sein wird, was Oluf auch weiß. Dennoch reitet er nach Hause, wo seine Mutter ihn bereits erwartet. Er lässt nach einem Priester und seiner Braut schicken um seine Angelegenheiten zu regeln. Als Oluf nach der Hochzeit an den Folgen des Elfenschlages stirbt, stirbt auch seine Braut an einem gebrochenen Herzen und auch seine Mutter wird tot aufgefunden.

⁹³ *Elverskud*, <http://www.kalliope.org/en/digt.pl?longdid=folke2001042101> (22.3.2012)

Bei Herders Herr Oluf sind es Erbkönigs Töchter, die ihn mit Geschenken locken wollen. Goldene Sporen, ein in Mondschein gebleichtes Hemd und jede Menge Gold wird für einen einzigen Tanz angeboten, doch Oluf lehnt pflichtbewusst ab, da er tags darauf heiraten will. Die Elfen versetzen ihm einen Schlag auf sein Herz und verfluchen ihn, dass Krankheit und Seuchen ihm folgen sollen:

"Ich darf nicht tanzen, nicht tanzen ich mag,
Denn morgen ist mein Hochzeitstag."
"Tritt näher, Herr Oluf, komm tanzen mit mir,
Einen Haufen Goldes schenke ich dir."
"Einen Haufen Goldes nähme ich wohl,
Doch tanzen ich nicht darf noch soll." (Strophe 3)

"Und willst du, Herr Oluf, nicht tanzen mit mir,
Soll Seuch' und Krankheit folgen dir!"
Sie tät ihm geben einen Schlag aufs Herz,
Sein Lebtage fühlt' er nicht solchen Schmerz.
Drauf tät sie ihn heben auf sein Pferd:
"Reit' heim zu deinem Fräulein wert!" (Strophe 4)⁹⁵

Die Hochzeit findet nicht statt – am Morgen ist Oluf bereits tot. Sein letzter Wunsch wird von der Mutter ausgeführt: sie darf der Braut nichts von der Begegnung mit den Elfen sagen. Er sei spät im Wald gewesen um zu jagen. Die Zusammenkunft mit den Naturgeistern ist unrein. Man kann annehmen, dass der romantische Gedanke übermittelt werden soll, dass die Braut, die ihren Mann zu Grabe tragen muss, sich nicht auch noch mit übler Nachrede herumschlagen soll:

"Sagt ihr, ich ritt in den Wald zur Stund,
Zu proben allda mein Roß und Hund."⁹⁶

⁹⁴ Siehe 3.3 Trolle in Volksliedern – Beispiel „Herr Mannelig“

⁹⁵ *Herr Oluf* von Herder, http://gedichte.xbib.de/Herder,+Johann+Gottfried_gedicht_Herr+Oluf.htm
(12.12.2011)

⁹⁶ Strophe sechs, dritte und vierte Zeile

2.3 Der Erlkönig

Johann Wolfgang von Goethes *Der Erlkönig* stammt aus dem Jahr 1782. Die Ballade wurde unter anderem von Franz Schubert (1797-1828) und Carl Loewe (1796-1869) vertont.

Goethe stützt sich auf Herders Übersetzung des Elfenkönigsgedichtes und schafft so seinen Erlkönig. Ursprünglich war das Gedicht eine Gesangseinlage des Singspieles *Die Fischerin*,⁹⁷ in dem eine der Figuren bei der Arbeit diese Ballade singt.

Der Erlkönig tritt als Herrscher über ein elfenähnliches Volk auf. Seine Töchter tanzen im Reigen, er hat Macht,

Vermögen und viele bemerkenswerte Schätze, die er dem Kind anbietet, das krank in den Armen des Vaters liegt. Ob es sich bei der Begegnung mit dem König um einen Fiebertraum oder die Aufarbeitung eines Missbrauchsfalles handelt, gibt bis heute Fragen auf. Die geisterhaften Nebelstreifen, die Gestalt von tanzenden Frauen annehmen, sprechen für den Fieberwahn. Die Aussprüche des Königs „mich reizt deine schöne Gestalt“ bzw. „und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt“,⁹⁸ sprechen hingegen für den Missbrauch.

Kaum ein Gedicht gibt so viele Rätsel auf, wie *Der Erlkönig*. War der Wechsel von den Elfen zu der Erle ein bewusst getaner Schritt oder einfach nur ein Übersetzungsfehler? Hat diese bewusst gewählte andere Übersetzung mit den Schadenszaubern, also schwarzer Magie, die Schaden bei den verhexten Personen erzeugen soll, zu tun, die man früher mit Erlen verband?⁹⁹ Wieso wechselt die Zeit von Präsens ins Präteritum? Wieso erkennt der Sohn die Gestalten als Erlkönig mit seinen Töchtern?

Es gibt unzählige Theorien zum Erlkönig und dessen Bedeutung. Der Inhalt der Ballade wird häufig in der Germanistik, Soziologie und Psychologie diskutiert. So wurde am 21.4.2005 im Zuge der 55. Lindauer Psychotherapiewochen von der Nervenärztin und Psychoanalytikerin Luise Reddemann (*1943) die These aufgestellt, dass es sich beim Erlkönig um den Albtraum



Abb. 18

⁹⁷ <http://www.thueringen.tv/web/de/webtv/webtv.php?channelID=1&rubrikID=&videoID=556&VideoSuche=&autoplay=true&area=channelWeimar&division=&counter=6081&leaf=on> (12.12.2011)

⁹⁸ Strophe sieben, Zeilen zwei und drei, Texte deutscher Lieder, Seite 209f, siehe Quellen

⁹⁹ http://www.beck-shop.de/fachbuch/leseprobe/9783423360388_Excerpt_001.pdf (3.12.2011)

eines Opfers sexueller Gewalt handelt. Es sei gerade bei Kindern typisch, den Täter in zweierlei Gestalt zu sehen: der Erlkönig, also der „böse Vater“ und der „gute Vater“, der dem Opfer erfolgreich einrede, alles sei nur Einbildung. Daher auch das geisterhafte Verhalten, der Nebel und die düstere Stimmung.¹⁰⁰

Hans Christian Andersen erzählt von einer geplanten Elfenhochzeit in seinem Märchen *Elverhøj* (Elfenhügel, 1845). Der Elfenhügel wird auf vier großen Pflöcken ausgelüftet, die Elfenmädchen studieren Tänze ein und der Nachtrabe soll die letzten Einladungen übermitteln:

“De bliver inviteret til elverhøj, og det i nat!” sagde hun, “men vil De ikke først gøre os en stor tjeneste og tage Dem af indbydelserne! Gavn må De gøre, da De ikke selv holder hus! Vi får nogle højfornemme fremmede, troldfolk der har noget at sige, og derfor vil den gamle elverkonge vise sig!”

“Hvem skal inviteres?” spurgte natravnen.

“Ja, til det store bal kan alverden komme, selv mennesker, når de bare kan tale i søvne eller gøre sådan en lille smule af hvad der falder i vor art. Men til det første gilde skal der være strengt udvalg, vi vil kun have de allerfornemste. Jeg har stridt med elverkongen, thi jeg holder for, vi kan ikke engang have spøgelse med. Havmanden og hans døtre må først inviteres, de holder vel ikke meget af at komme på det tørre, men de skal nok hver få en våd sten at sidde på eller noget bedre, og så tænker jeg nok de siger ikke af denne gang. Alle gamle trolde af første klasse med hale, åmanden og nisserne må vi have, og så tænker jeg at vi kan ikke forbigå gravsoen, helhesten og kirkegrimen; de hører jo rigtignok med til gejstligheden, som ikke er af vore folk, men det er nu deres embede, de er os nær i familie og de gør stadig visitter!”¹⁰¹

Die Elfentöchter sollen verheiratet werden. Zu diesem Zweck ist der Bergtrollkönig aus Norwegen geladen, der bereits im Peer Gynt-Märchen, bzw. im gleichnamigen Drama von Henrik Ibsen (1828-1906) aus dem Jahr 1867 verewigt ist. Die Elfen verzaubern den Trollkönig fast, als sie ihre Tänze vorführen – seine Sinne sind durch die wirbelnden Tänze ganz berauscht. Seine Söhne sind wenig vornehm und verhalten sich unverschämt, während der Elfenkönig seine Töchter lobpreist. Die Töchter haben ganz verschiedene Fähigkeiten: eine kann sich unsichtbar machen, die nächste muss immer die Wahrheit sagen, egal was davon abhängt und eine musiziert auf Elfenart, was andere in eine Trance fallen lässt und sie zu ihren willigen

¹⁰⁰ „Zwischen Schlaf- und Wachzuständen: Von Elben, Druiden, Nachtmaren, Kobolden und anderen Ungeheuerlichkeiten: Alpträume“, <http://www.lptw.de/archiv/vortrag/2005/reddemann.pdf> (11.12.2011)

¹⁰¹ Auszug aus *Elverhøj*, http://www.andersenstories.com/da/andersen_fortaelinger/elverhoj (12.4.2012)

Sklaven macht. Alles Talente von denen der Troll eher wenig begeistert ist. Die zweitjüngste Tochter hat gelernt, Norweger zu lieben, da sie gehört habe, dass Norwegens Berge den Weltuntergang überdauern würden. Im Endeffekt heiratet der Trollkönig selbst die jüngste Tochter, denn ihre Gabe ist es, Märchen zu erzählen.

Sobald der erste Sonnenstrahl den Elfenhügel trifft, ist der Zauber vorbei. Die Zeit der Geisterwesen ist um und alle Fenster und Durchgänge werden geschlossen. Die Tradition der lichtscheuen Unterirdischen und Trolle ist auch hier gegeben:

“Nu galder hanen!” sagde den gamle elverpige, som holdt hus. “Nu må vi lukke vinduesskodderne at ikke solen brænder os inde!”

Og så lukkede højen sig.

Men udenfor løb firbenene op og ned af det revnede træ og den ene sagde til den anden:

“Oh hvor jeg godt kunne lide den norske troldgubbe!”

“Jeg holder mere af drengene!” sagde regnormen, men den kunne jo ikke se, det elendige dyr.¹⁰²

¹⁰² http://www.andersenstories.com/da/andersen_fortællinger/elverhoj (12.4.2012)

2.4 Andere Beispiele für Elfen

Elfen oder elfenähnliche Wesen existieren auch in anderen Kulturen. Die folgenden Beispiele umfassen die slawischen Vilen, bei denen es sich um ganz besondere Waldwesen handelt und die Elfenkönigin aus dem englischen Raum stammenden *Tom the Rhymer*-Tradition.

2.4.1 Viljen oder Vilen

Ob die in der Operette *Die Lustigen Witwe* (1905) von Franz Lehar (1870-1984) vorkommende, aus dem slawischen Raum stammende Vilja oder Víla, ein Waldmädchen, eine Elfe, ein Zwerg, ein Wassergeist oder ein Elementwesen, ähnlich einer Nymphe sein soll, ist nicht eindeutig klärbar. Sie zieht, in der klassischen Form der Sage, den jungen Jäger in „ihr felsiges Haus“, was für eine Zwergin spricht. Im Vergleich dazu gibt es unter den ersten mythologischen Königen Schwedens einen, der von einem Zwerg in einen Felsen gelockt wird, hinter ihm wird die Öffnung verschlossen und der König ist gefangen¹⁰³. Víly oder Samovila werden oft mit den Rusalken und dem Wodjanoj genannt. Da Rusalken aber auch in Bäumen und Feldern, fern jeglichen Wassers, zu finden sind, kann man sie kaum zu den üblichen Wassergeistern zählen. Ebenso wenig sind Viljen eindeutig den Luftwesen zuzuordnen. Die Grenzen dieser mythologischen Figuren sind fließend. Was sie jedoch den Luftwesen, wie man sie üblicherweise kennt, näher stellt, ist die Tatsache, dass man von einer Víla als einem Wesen mit durchsichtigem Körper spricht, das so zerbrechlich ist, dass der Verlust eines einzigen Haares es töten kann. Die Vilen tanzen, wie auch die Erbkönigtöchter, im Reigen; man kann ihre Tanzplätze an Erdbeer- und Pilzkreisen erkennen. Sie haben die Macht, sich selbst in Tiere zu verwandeln. Menschen gegenüber sind sie freundlich gesonnen, können aber, im Falle einer Beleidigung, auf grauenhafte Art Rache nehmen.

Eine kleine Abwandlung dieser klassischen Víla ist die slowakische Variante dieser Geschöpfe: hier spricht man nicht von Wasser- oder Luftwesen, sondern von Wiedergängerinnen; es handelt sich in diesem speziellen Fall um junge Frauen, die knapp vor ihrer Hochzeit verstor-

ben sind und daher keine Ruhe finden können. Dieser Glaube bringt sie wieder den Elfen näher: wenn ein junger Mann mit einer solchen Víla tanzt, verspielt er sein Leben.

2.4.2 Die „Queen of fair Elfland“ aus der altschottischen Ballade „Thomas the Rhymer“



Abb. 19

Die schottische Ballade von *Thomas the Rhymer* stammt aus dem 14. Jahrhundert. Sie basiert auf der aus dem 13. Jahrhundert stammenden Legende von Thomas Learmonth oder Thomas Rymer of Erceldoun, dem man nachsagte, dass er das Feenreich betrat und von dort mit Hellsichtigkeit zurück kehrte und der seither nur noch die Wahrheit sagen konnte. Es sind mehrere Prophezeiungen von „True Thomas“ aufgezeichnet, doch nicht alle können klar datiert werden. Seine poetische Ausdrucksweise machte diese Prophezeiungen einzigartig:

York was, London is, and Edinburgh shall be
The biggest and bonniest o' the three¹⁰⁴

Perhaps the most famous prophecy dates from 1286, the year Alexander III of Scotland died. The day before Alexander's death, he had forecast that "before the next day at noon, such a tempest shall blow as Scotland has not felt for many years." When the next day proved clear, Thomas was taunted, but his forecast proved true - Scotland would not again see peace until after the battle of Bannockburn in 1314.¹⁰⁵

¹⁰³ Váňa, Zdeněk: *Mythologie und Götterwelt der slawischen Völker*. Die geistigen Impulse Ost-Europas. Urachhaus, Stuttgart 1992.

¹⁰⁴ <http://oaks.nvg.org/scottish-tales25.html> (13.12.2011)

¹⁰⁵ <http://ingeb.org/songs/truethom.html> (13.12.2011)

Es gibt mehrere Balladen, die von der Begegnung zwischen Thomas und der Elfen- oder Feenkönigin berichten. Gemein haben alle, dass die Herrscherin des Feen- oder Elfenreichs ihn für zumindest sieben Jahre an sich bindet, ihm aber als Andenken das Geschenk der Prophezeiung, oder das, virtuoser Sänger an der Harfe zu sein, anbietet. Die populärste Fassung zählt 20 Strophen. Auch hier heißt es, dass nach diesen sieben Jahren Thomas endgültig verschwunden war:

Now, ye maun go wi' me, she said,
True Thomas, ye maun go wi' me;
And ye maun serve me seven years
Through weal or woe, as may chance to be. (Strophe 7)

He has gotten a coat of the even cloth,
And a pair of shoes of velvet green;
And till seven years were gane and past,
True Thomas on earth was never seen. (Strophe 20)¹⁰⁶

Im deutschsprachigen Raum kennt man die von Theodor Fontane (1819-1898) übersetzte und nachgedichtete Ballade *Tom der Reimer* (1867), vertont von Carl Loewe, die sich größtenteils mit den ersten acht Strophen der populärsten Variante der Thomas the Rhymer-Balladen deckt. Hier wird eindeutig von einer Elfe und keiner Fee erzählt. Sie wird als lichte Gestalt beschrieben. Tom glaubt in der blonden Frau auf ihrem weißen Roß die „Himmelskönigin“ zu erkennen, und sieht, dass die nicht von dieser Erde sein kann. Sie klärt den Irrtum auf und warnt Tom vor den Folgen, sich mit ihr einzulassen: Im Gegensatz zum schottischen Original, stellt sie von Anfang an klar, dass der Reimer ihr auf sieben Jahre dienen muss. Ein weiterer kleiner Unterschied ist, dass im Englischen von einem „Eildon Tree“, also einem Holunderbaum die Rede ist, dem man im angloamerikanischen Raum magische Kräfte zusagt, im Deutschen hingegen wird eine Esche erwähnt, die ja bereits in der germanischen Mythologie ein Zeichen für Macht, Zauber und Ewigkeit ist:

Betide me weal, betide me woe,
That weird shall never daunt me.
Syne he has kissed her rosy lips,
All underneath the Eildon Tree. (Strophe 6)¹⁰⁷

¹⁰⁶ *Thomas the Rhymer* <http://ingeb.org/songs/truethom.html> (13.12.2011)

¹⁰⁷ *Thomas the Rhymer*, <http://ingeb.org/songs/truethom.html> (13.12.2011)

„Wohl! sieben Jahr, o Königin,
Zu dienen dir, es schreckt mich kaum!“
Er küßte sie, sie küßte ihn,
Ein Vogel sang im Eschenbaum. (Strophe 6)¹⁰⁸

Die Ballade von Fontane schließt damit, dass sich Tom in sein Schicksal, der Elfenkönigin auf sieben Jahre zu gehören, einfindet und mit ihr fort reitet.

2.5 Moderne Elfen



Abb.22

Im Multigamer-Onlinespiel *World of Warcraft*¹⁰⁹ kann man sogar zwischen verschiedenen Arten von Elfen auswählen.

Die Nachtelfen sind ein friedliebendes Volk, das mit der Natur im Einklang lebt. Man kann Parallelen zur nordischen Mythologie erkennen, so besitzen sie einen Weltenbaum namens Nordrassil, der die Jugend und Gesundheit der Elfen sichern könne.¹¹⁰

Die Blutelfen zeichnen sich durch ihre Abhängigkeit von einer bestimmten Art der Magie

aus. Einige Exemplare wechselten zur „dunklen Seite“, andere wurden wahnsinnig.

Bei der Darstellung dieser Elfen ließen die Programmierer kein Klischee aus: man findet die langen, spitzen Ohren ebenso wie die geisterhaft glühenden Augen und die knappe, von Naturmotiven inspirierte Kleidung.

¹⁰⁸ Strophe sechs, bzw. Zeile zwölf f. von „Tom der Reimer“, Texte deutscher Lieder, Seite 400f, siehe Quellen.

¹⁰⁹ <http://eu.blizzard.com/de-de/games/wow/> (3.7.2012)

2.5.1 Elfen in Filmen

Walt Disney (1901-1966) lieferte durch die Zeichentrickverfilmung von *Peter Pan* (1953) die berühmteste Version einer Elfe und legte den Grundstein für alle Darstellungen einer kleinen, glitzernden Elfe: Tinkerbell, im Deutschen auch Naseweiß oder Glöckchen. Sie ist kaum so groß wie eine Kinderhand, hat Libellenflügel, ein grünes Kleidchen in Blattoptik und verströmt glitzernden Feenstaub.

Die Geschichte von Peter Pan stammt von James Matthew Barrie. Es fand 1904, zwei Jahre nach Peters erstem Auftritt in einer Geschichte,¹¹¹ eine Bühnenfassung mit dem Titel *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up* statt, in der die Elfe als Licht oder kleine Laterne über die Bühne flimmert.



Abb21

Seit der ersten Disneyverfilmung verbreitete sich dieses Elfenbild vor allem in Kindergeschichten. In der zweiten Disneyversion einer Realverfilmung von Peter Pan, übernimmt die Rolle von Glöckchen Julia Roberts, die jedoch ebenso wie im Animationsfilm, also klein, glitzernd und funkelnd, dargestellt wird.

In J.R.R. Tolkiens (1892-1973) *Lord of the Rings* (1954/55; Herr der Ringe) und den dazugehörigen Filmen von 2001-2003 wurde aus den kleinen fliegenden Waldbewohnern wieder ein stolzes Volk von magiekundigen Wesen von überirdischer Schönheit.¹¹² Sieht man moderne Darstellungen von Elfen an, so kann man erkennen, dass der Dualismus nach wie vor existiert: es gibt kleine, glitzernde Wesen mit Libellenflügeln und sehr naturnaher Kleidung – Blumenkleider und Blattmäntel – aber ebenso gibt es die Gestalten, die man aus verschiedenen Fantasybüchern und Computerspielen kennt. Diese Wesen sind meist übermäßig klischeehaft dargestellt: weibliche Elfen werden durch ihr aufreizendes Verhalten und Auftreten nymphoman dargestellt, männliche Elfen strahlen durch ihre übertrieben weibliche Züge und Bewegungen eine homophile Neigung aus.

¹¹⁰ <http://eu.battle.net/wow/de/game/race/night-elf> (11.12.2011)

¹¹¹ The Little White Bird, 1901

¹¹² <http://tolkiengateway.net/wiki/Elves> (11.12.2011)

Ein weiteres Beispiel für überzeichnete Darstellungen von Elfen ist der dänische Animationsfilm *Ronal Barbaren*¹¹³ (2011; Ronal der Barbar). Hier werden diese Klischees weiter ins Extreme geführt. Die Hauptcharaktere suchen einen ortskundigen Führer, der sie nach Elfengard bringt und stoßen so auf Elric, den Elfen. Er verkörpert alle Klischees eines Elfen: er hat eine grüne, überaus knapp sitzende Kleidung, langes blondes Haar, eine eigentümlich esoterische Sprache und durch seine ausschweifenden und körpernahen Bewegungen auch eine gewisse homosexuelle Ausstrahlung. Elfen sprechen seit Tolkien eine Sprache, die mitunter ein wenig nasal und überheblich klingt. In *Ronal Barbaren* wird auch dieses Klischee verwendet und mit einem kleinen Seitenhieb auf Schweden versehen: die halbnackten Wächterelfen, die mit Pfeil und Bogen einen Turm bewachen, sprechen etwas, das dem Schwedischen nicht unähnlich ist. Im Film tauchen in Elfengard auch kleine Wesen mit Schmetterlingsflügeln auf, die nicht näher beschrieben werden. Es handelt sich vermutlich um Feen.

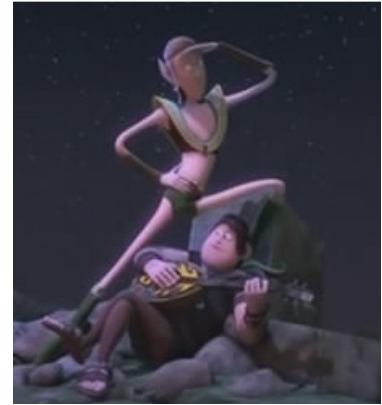


Abb. 23

¹¹³ <http://www.imdb.com/title/tt1629374/business> (12.12.2012)

2.6 Kuriosa und Übersetzungsprobleme

Es folgt eine Beschreibung an Merkwürdigkeiten, Problemen und Auffälligkeiten, die einem entgegentreten, wenn man sich mit Elfen befasst. Sei es die Präsenz isländischer Elfen, Gedicht-Entlehnungen mit Bedeutungswandel für gegenwärtige „herumgeisternde“ Erscheinungen oder moderne Auswüchse der alten Darstellungen von Elfen.

2.5.1 Kuriosa

Auf Island gibt es nach wie vor ein Elfenamt,¹¹⁴ das mit dem Straßenbauamt zusammen arbeitet, da bestimmte „Elfenhügel“ auf keinen Fall eingeebnet werden dürfen. Was vor einigen Jahren weltweit für amüsierte Aufregung sorgte, ist jedoch eher als Marketinggag zu verstehen. Zwar gibt es dieses Amt, es übernimmt auch tatsächlich Aufträge, merkwürdige Felsfor-

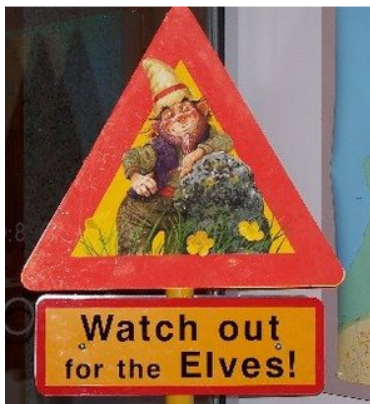


Abb. 20

mationen und Naturgebilde zu untersuchen, doch ist der Glaube an Elfen nicht so präsent, dass tatsächlich alle Straßen verlegt werden, sollten sie einem Elfenhügel zu nahe kommen.

Ein weiteres Kuriosum ist die Tatsache, dass geheim gehaltene Prototypen von Autos gerne als Erbkönig¹¹⁵ bezeichnet werden. Die Hersteller versuchen unter allen Umständen das Design ihrer Prototypen geheim zu halten, was Reporter, so genannte Erbkönigjäger, auf den Plan ruft. Der erste

Erbkönig auf vier Rädern war der Mercedes-Benz 180 aus dem Jahr 1953. Die Bezeichnung des Erbkönigs geht hierbei auf Journalisten des Magazins *auto motor und sport* zurück. Die Bildzuschrift des Erbkönigs wurde an Goethes Gedicht angelehnt:

Wer fährt da so rasch durch Regen und Wind?
Ist es ein Straßenkreuzer von drüben,

¹¹⁴ Müller, Wolfgang: Neues von der Elfenfront - Die Wahrheit über Island. Edition Suhrkamp, 2007.

¹¹⁵ <http://www.welt.de/print/wams/motor/article112422306/Mercedes-180-der-erste-Erbkoenig.html> (12.12.2011)

der nur im Umfang zurückgeblieben
oder gar Daimlers jüngstes Kind?

Der stille Betrachter wär gar nicht verwundert,
wenn jenes durchgreifend neue Modell,
das selbst dem Fotografen zu schnell,
nichts anderes wär als der Sohn vom »Dreihundert«¹¹⁶

2.5.2 Übersetzungsprobleme

Zuletzt seien noch die Übersetzungsschwierigkeiten zu erwähnen: es gibt, aufgrund der charakterlichen Überschneidung verschiedener Fabelwesen, mitunter gewisse Schwierigkeiten, wenn man nach Elfenerwähnungen sucht. In Skandinavien haben Elfen zunächst einen ähnlichen Charakter wie in Mitteleuropa die Zwerge und Gnome. Daher wurden sie an die vorherrschenden Gegebenheiten angepasst – statt unter der Erde zu leben, wurden Elfen zu Waldbewohnern. Sieht man sich nun aber die mythischen Wesen des Waldes an, kommt man bei der Umsiedlung der Elfen mitunter ins Territorium der Feen oder Kobolde. Im Anglo-amerikanischen Raum werden in vielen Märchen „Fairies“ und „Elves“ als das Selbe verstanden, „Pixies“ und „Goblins“ laufen mitunter auch parallel von einander im deutschsprachigen Raum als Kobolde.

¹¹⁶ http://de.wikipedia.org/wiki/Erlk%C3%B6nig_Auto (12.12.2011)

3. Trolle



Abb. 24

Als Trolle bezeichnet man meist Zauberwesen der niederen Mythologie, die am ehesten mit den Riesen verglichen werden können. Sie sind zudem in vielen Geschichten und Liedern, was ihren Charakter betrifft, eng mit Berggeistern, Zwergen und Alben verwandt. Generell handelt es sich um Wesen mit menschenähnlichem Aussehen, deren Größe variabel ist, die oft einen langen eselsartigen Schwanz und zotteliges Haar haben. Sie können einen oder mehrere Köpfe¹¹⁷ haben und agieren entweder menschenähnlich (sie können sprechen und wissen was sie tun), oder benehmen sich

wie Tiere (sie folgen lediglich ihren Instinkten).

Man kann Trolle in der nordischen Mythologie in der Riesenwelt Utgard¹¹⁸ finden, sie kommen in Volksmärchen und vielen Volksliedern vor. Meist handelt es sich um Wesen, die entweder klug und magiekundig sind und mit Hilfe von Zauberei Menschen zur Hochzeit zwingen wollen oder sie sind dumme, tierartige Wesen, die einen menschlichen Gegner in einer Art von Wettkampf besiegen wollen. Im Volksmärchen *Dumme menn og troll til kjerringer* aus dem Jahr 1871, in dem sich zwei Frauen darüber streiten, welche den dümmere Ehemann habe, heißt es „Den ene sa, det fans ikke den ting hun ikke skulle få mannen sin til å tro, når hun sa det var så, for han var så lettroen som trollene“.¹¹⁹ Es gibt auch hilfreiche Trolle, die dann Heinzelmännchencharakter haben. Man sagt Trollen nach, dass sie Menschenkin- der stehlen und gegen ihre eigenen austauschen, weil Menschen in ihrem Volk als besonders schön gelten, bzw. soll dieses Trollkind, ein so genannter Wechselbalg,¹²⁰ dann in der Menschenwelt zu einem grausamen Erwachsenen heranwachsen, um das Gute in der Welt zu be-

¹¹⁷ Tarantul, Evgen: Elfen, Zwerge und Riesen: Untersuchung zur Vorstellungswelt germanischer Völker im Mittelalter, Europäische Hochschulschriften, Reihe I, Bd. 1791, Frankfurt am Main, 2000, S. 184f.

¹¹⁸ Lindow, John: Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs. Oxford University Press 2001.

¹¹⁹ *Dumme menn og troll til kjerringer*, <http://runeberg.org/folkeven/026.html> (1.4.2012)

¹²⁰ Siehe Kapitel 2 Elfen

kämpfen.¹²¹ Wechselbälger gibt es in vielen Kulturen, im Norden handelt es sich fast ausschließlich um vertauschte Troll- oder Elfenkinder, man spricht aber in der Volksliteratur auch von Nachkommen von Gnomen, Kobolden und Dämonen. Viele Kulturen kennen absonderliche Rituale um eben solche Wechselbälger zu entlarven oder sich vor ihnen zu schützen.¹²²

Wie fast bei jedem mythologischen Wesen, gibt es im Laufe der Zeit auch bei Trollen eine starke Veränderung in Aussehen und Charakter. Man geht von den riesenhaften Waldbewohnern ab, die in der Sonne zu Stein werden oder explodieren. Man kennt in Mitteleuropa Trolle, die vom Aussehen her den Gnomen oder Zwergen ähneln,¹²³ sie können zu Stein werden, wenn sie schlafen¹²⁴ oder sich vor Menschen tarnen wollen, sie sind also nicht mehr reine Nachtwesen.

Es gibt winzig kleine Trolle, die Kindern Zahnschmerzen bereiten¹²⁵ oder schöne Geisterwesen, die durch Illusionen Menschen wundersame Welten zeigen oder sie verzaubern wollen.¹²⁶ Vor allem im angloamerikanischen Raum kennt man Brückentrolle, die unter Steinbrücken leben und Menschen, die diese Brücke überqueren wollen, in die Tiefe reißen.¹²⁷ Manchmal kann man gegen einen gewissen Wegzoll oder ein gelöstes Rätsel seine Haut retten.

¹²¹ <http://www.geisterportal.com/blog/anderswelt/wechselbalg> (1.4.2012)

¹²² Rohrmann, Eckhard: Mythen und Realitäten des Anders-Seins: Gesellschaftliche Konstruktionen seit der frühen Neuzeit, Springer Verlag, 2011.

¹²³ Magin, Ulrich: Trolle, Yetis, Tatzelwürmer. Rätselhafte Erscheinungen in Mitteleuropa. C.H. Beck Verlag, 1993.

¹²⁴ Siehe 3.4.1 The last norwegian Troll – Der letzte norwegische Troll

¹²⁵ Siehe 3.4 Moderne Trolle – Beispiel Karius und Baktus

¹²⁶ Siehe 3.3 Volkslieder – Beispiel Herr Mannelig

¹²⁷ z.B. im Computerspiel „King’s Quest“, einem Adventure-Online Spiel der Firma Sierra On-Line http://kingsquest.wikia.com/wiki/Bridge_troll (12.4.2012)

3.1 Trolle bei Peter Christen Asbjørnsen und Jørgen Moe

Die beiden norwegischen Schriftsteller Peter Christen Asbjørnsen (1812-1885) und Jørgen Moe (1813-1882) sammelten, wie die Gebrüder Grimm (Jacob Grimm 1785-1863, Wilhelm Grimm 1786-1859) in Deutschland, Volksmärchen, die sie in einer Märchensammlung 1841 herausgaben.¹²⁸ Einige dieser Märchen handeln von Trollen, die es zu besiegen gilt. Ein bekannter Märchenheld, der dies durch seine Schlaueit schafft, ist Askeladden.

Askeladden ist (zumindest was den Namen betrifft) das männliche Pendant zu Aschenbrödel, das allerdings – im Gegensatz zu Aschenbrödel – aktiv Abenteuer bestreitet, übersinnliche Gegner besiegt und zum Schluss die Prinzessin und das halbe Königreich erringen kann.

Diese Märchen gibt es auch im mitteleuropäischen Raum, doch wird da die Rolle des Trolls oft von einem ortsansässigen Wesen, einem Bären, einem Riesen oder Zwerg übernommen.¹²⁹ Meist ist die Geschichte die, dass Askeladdens ältere Brüder Per und Paal, deren einzige Auszeichnung körperliche Kraft ist, die vor ihnen liegende Prüfung nicht bestehen, sich vor ihr drücken oder gar nicht erst zur Probe antreten, ihr verlachter kleiner Bruder jedoch durch seinen Verstand den Test besteht und letztendlich triumphiert.

Im Märchen *Askeladden som kappåt med trollet* (Wettessen mit einem Troll, 1841) besiegt Askeladden durch eine List den Troll im Wettessen, indem er dem kurz-sichtigen Wesen einredet, er könne mehr essen, wenn er seinen Bauch aufschneidet. Zum Beweis schneidet Askeladden seinen vor den Bauch gebundenen Rucksack auf und isst weiter. Der Troll schneidet ebenfalls seinen Bauch auf und stirbt:

Ja, de satte seg til bords; men gutten stjal seg til
å ta skinnskreppen og knyte foran seg, og så
øste han mer i skreppen enn han åt selv. Da skreppen var full, tok han opp tollekniven
sin og rispet en flenge i skreppen. Trollet så på ham, men sa ikke noe.



Abb. 25

¹²⁸ Asbjørnsen, Peter Christen; Moe, Jørgen Engebretsen: Norwegische Märchen – aus dem Norwegischen von Friedrich Bresemann; Greno-Verlagsgesellschaft m.b. H., Nördlingen, 1985.

¹²⁹ Siehe 3.4.1 Der letzte norwegische Troll

Da de hadde ett en god stund til, la trollet bort skjeen. "Nei, nå orker jeg ikke mer," sa han.

"Du skal ete!" svarte gutten; "jeg er snaut halvmett enda, jeg. Gjør du som jeg gjorde, og skjær hull på magen, så eter du så mye du vil."

"Men det gjør vel gruelig vondt?" spurte trollet.

"Å, ikke noe å tale om," svarte gutten.

Så gjorde trollet som gutten sa, og så kan en vel vite han satte livet til. Men gutten tok alt det sølv og gull som i berget fans, og gikk hjem med. Med det kunne han alltid få betalt unna noe på gjelden.¹³⁰

Ein weiterer Märchenheld ist Tyrihans (dt. Ofenmichel). Tyrihans hat zwei ältere Brüder, die ihn nicht ernst nehmen, sobald sie aber seinen Fleiß oder seine Intelligenz bemerken, werden sie ängstlich und eifersüchtig und lassen ihm, ihrer Meinung nach unlösbare Arbeiten zukommen. So auch im Volksmärchen *Tre sitroner* (1843).¹³¹ Die beiden Brüder lassen dem verwitweten König die Nachricht zukommen, dass Tyrihans ihm die schönste Prinzessin aus zwölf Königreichen verschaffen könne. Tyrihans muß sich sogleich auf den Weg machen; er trifft unterwegs eine alte Frau, der er von seinem Proviant zu essen gibt – sie verspricht ihm dafür einen Gegendienst erweisen zu wollen. Er findet weiters eine Pfeife, mit der er eine ganze Gruppe Zwerge oder kleine Trolle¹³² herbeirufen kann, die ihm zudiensten sind:

Da Tyrihans var god og mett, kastet han skreppen på nakken og la avsted; men han var ikke kommet langt før han fant en pipe. Den syntes han det kunne være moro å ha å blåse i på veien, og det varte ikke lenge før han fikk lyd i den, skal jeg tro. Men da yrte det fram med småtroll, og de spurte i munnen på hverandre: "Hva har min herre å befale, hva har min herre å befale?"

Tyrihans sa han visste ikke noe om at han var herre over dem; men skulle han befale, så ville han de skulle skaffe ham den vakreste prinsessen som fantes i tolv kongeriker. Ja, det var ingen sak, mente småtrollene; de visste godt hvor hun var, og veien kunne de vise ham, så han kunne gå bort og ta henne selv, for de hadde ingen makt til å røre henne. De viste ham veien, og så kom han fram både godt og vel; det var ikke noen som la to stikker i kors for ham engang. Det var et trollslott, og der satt det tre deilige prinsesser; men da Tyrihans kom inn, ble de så rent tullete at de rent omkring hverandre som forskremte lam-unger, og rett som det var, ble de til tre sitroner som lå i vinduet. Tyrihans ble så ille ved og så rent ulykkelig over dette, at han ikke visste sin arme råd. Men da han hadde tenkt seg litt om, tok han og stakk sitronene i lommen;

¹³⁰ <http://fuv.hivolda.no/prosjekt/siritorstensen/askeladden.htm> (4.3.2012)

¹³¹ <http://www.reisenett.no/eventyr/html/asbjornsen11.htm#Q> (4.3.2012)

¹³² Interessanterweise ist in der deutschen Übersetzung von Zwergen, im norwegischen Original von „småtroll“ die Rede.

han trodde de kunne være gode å ha om han skulle bli tørst på reisen; for han hadde hørt at sitroner skulle være sure.¹³³

Die Trolle bzw. Zwerge weisen ihm den Weg zur Prinzessin, haben aber selbst nicht die Macht, diese Prinzessin für ihn herbeizuschaffen, da sie in einem Trolls Schloss lebt. Im Schloss findet Tyrihans drei Prinzessinnen vor, die sich jedoch in seiner Nähe zu ängstigen beginnen und sich in drei Zitronen verwandeln. Er nimmt die Zitronen als Proviant mit – sobald er in die erste Zitrone beißt, findet er die eine Prinzessin darin. Sie verlangt Wasser von ihm, da sie sonst sterben müsse, was sie dann, trotz Tyrihans' Bemühungen Wasser zu finden, auch tut. Mit der zweiten Zitrone und der darin enthaltenen Prinzessin verhält es sich ebenso. Bei der dritten Zitrone hat Tyrihans Glück und findet einen Mühlenteich. Die Prinzessin kommt nun nackt aus der Zitrone heraus und versteckt sich, solange Tyrihans auf dem Weg zum König ist, in einem Baum. Währenddessen kommt die Köchin des Königs an den Teich, bemerkt die Prinzessin, wirft diese in den Teich und nimmt selbst deren Platz ein. Der König sieht das schmutzige Mädchen im Baum, verhält sich aber wie der Herrscher in Andersens Märchen *Keiserens nye Klæder* (1837) – er hört auf die Meinung aller anderen, statt auf seine Intuition zu bauen: da alle diese junge Frau für die Hübscheste in zwölf Königreichen halten, muss er sie heiraten. So sehr er sie auch schmückt, sie bleibt eine hässliche Frau. Währenddessen soll ein Küchenmädchen Wasser holen und fängt in ihrem Eimer einen großen Silberfisch und bringt diesen dem König, der sich seiner erfreuen will, doch die falsche Prinzessin hält den silbernen Fisch für Hexenwerk, da sie in ihm die wahre Prinzessin erkennt. Der Fisch wird verbrannt, jedoch bleibt ein Silberklumpen übrig. Dieser wird auf Befehl der falschen Prinzessin vergraben – am nächsten Tag wächst auf der Stelle eine Linde, die, ebenfalls durch die falsche Prinzessin, umgehauen werden soll. Das Holz besteht aber ebenso aus purem Silber und wird von den Mägden behalten, die es als zukünftige Aussteuer sicher verwahren wollen. Doch aus dem Holz wird ein Kind, das innerhalb von kurzer Zeit wieder zur Prinzessin wird. Tyrihans wird geholt, der ihre Geschichte hört und sie dem König unter einer List (die falsche Braut will niemanden zum König lassen, daher erfindet Tyrihans eine zu besprechende Schlacht, die die Gegenwart des Königs erfordere) erzählt,¹³⁴ der sofort die wahre

¹³³ <http://www.reisenett.no/eventyr/html/asbjornsen11.htm#Q> (12.2.2012)

¹³⁴ Die falsche Prinzessin ist immer an seiner Seite, man kann also nicht unter vier Augen mit dem König sprechen. Tyrihans berichtet also von einer angeblichen Kriegserklärung des Nachbarkönigs, damit er mit seinem König sprechen kann.

¹³⁴ <http://runeberg.org/folkeven/139.html> (12.4.2012)

Prinzessin heiratet. Die falsche Prinzessin wird – wie so oft üblich – in ein mit Nägeln gespicktes Fass gesteckt.

In diesem Märchen werden die Trolle nur als Erbauer des Schlosses der verzauberten Prinzessinnen erwähnt, bzw. treten sie in Gestalt der kleinen Trolle oder Zwerge auf, die Tyrihans den Weg weisen. Was die alte Frau genau mit der Handlung zu tun hat, ob sie die Stifterin der Pfeife ist oder ob ein Teil des Volksmärchens verloren gegangen ist, bleibt ungewiss.

Man kann aber annehmen, dass der schlossinhabende Troll mit den Verwandlungen der Prinzessinnen zu tun hat – vielleicht handelt es sich um einen Fluch oder Schutzzauber, der die Frauen vor Eindringlingen verstecken soll.

Im Märchen *Kjetta på Dovre*¹³⁵ (vermutlich zwischen 1841-1844) trickst ein junger Mann eine ganze Horde von Trollen aus, indem er ihre Fehlsichtigkeit für sich nutzt. Er führt einen großen weißen Bären mit sich und kommt am Weihnachtsabend bei einem Bauern unter. Dieser warnt ihn von den einfallenden Trollen, die jedes Jahr zu Weihnachten das Haus verwüsten. Der junge Mann hat keine Angst und stellt sich der Gefahr. Sein Bär legt sich zum Ofen und schläft, während die Trolle tatsächlich das Haus heimsuchen. Trollkinder verbrennen dem Bären, den sie (aufgrund ihrer schlechten Augen) für eine Katze halten, mit einer heißen Wurst, die Nase. Dieser jagt sie wütend aus dem Haus. Im nächsten Winter fragen die Trolle den Bauern vorsichtig, ob er denn noch seine große Katze habe. Dieser antwortet, dass er sie noch habe und dass sie inzwischen sieben Junge geworfen hätte. Seither wird er nicht mehr von den Trollen heimgesucht:

Rett som det var, så kom trollene. Noen var store, og noen var små, noen var langrumpet, og noen var rumpeløse, og noen hadde lange, lange neser, og de åt og de drakk og smakte på all ting. Men så fikk en av trollungene se kvitbjørnen som lå under ovnen, og så tok han et stykke pølse og satte på en gaffel og stekte, gikk så bort og stakk det bort i nesa på kvitbjørnen, så han brente seg. "Kjette, vil du ha kurv?" skrek han. Så fór kvitbjørnen opp og brummet og jaget ut alle i hop, både store og små. Året etter var Halvor i skogen julekveldsettermiddagen og skulle hente ved til helgen, for han ventet trollene igjen. Aller best han hugg, hørte han det ropte borti skogen: "Halvor! Halvor!" "Ja," sa Halvor.

¹³⁵ <http://runeberg.org/folkeven/139.html> (12.4.2012)

"Har du den store kjetta di ennå du?"

"Ja hun ligger hjemme under ovnen," sa Halvor, "og nå har hun ynglet og fått sju unger, og de er mye større og sintere enn hun er sjøl."

"Så kommer vi aldri til deg mere da!" ropte trollet borte i skogen; og siden den tid har trollene heller ikke ett julegraut hos Halvor på Dovre.¹³⁶

3.2 Der Reisekamerad

Ein bekanntes Volksmärchen, das man in Dänemark und Norwegen kennt, ist die Geschichte des Reisekameraden. Auch Hans Christian Andersen verwendete das Volksmärchen als Grundlage für sein gleichnamiges Kunstmärchen *Rejsekammeraten*¹³⁷ aus dem Jahr 1835.

Bei der Person des Reisekameraden handelt es sich um den Begleiter eines jungen Mannes, der auszieht, um sein Glück zu machen. Der Kamerad steht ihm bei schwierigen Prüfungen immer zur Seite und hilft ihm aus argen Nöten. Der junge Mann ist zwar mutig, aber auch schnell verzagt und nicht immer sehr schlau, doch hat er ein gutes Herz. So sorgt er dafür, dass ein Mann, der aufgrund seiner Vergehen im Leben von allen ausgestoßen wurde, ein anständiges Begräbnis bekommt. Am Ende entpuppt sich der Reisekamerad des jungen Mannes als der Geist eben dieses Mannes, der durch seine Hilfe beim Bestehen der Abenteuer seine Schuld begleichen wollte. Er hilft dem Jungen die Prinzessin, die von einer bösen Macht besessen ist, zu gewinnen und zu entzaubern.

Das Märchen ist im Prinzip in allen drei Varianten¹³⁸ gleich. Im norwegischen Original¹³⁹ handelt es sich beim bösen Verführer der Prinzessin um einen Troll, bei der dänischen Variante um einen Berggeist,¹⁴⁰ bei Andersen um einen Zauberer. Die norwegische Variante¹⁴¹ des Märchens kombiniert eine Hexengeschichte mit der des Reisekameraden und dem Besiegen des bösen Trollkönigs, der die Prinzessin verhext hat: Ein junger Bauernsohn träumt von einer wunderschönen Prinzessin und weiß, er muss ausziehen, um sie für sich zu gewinnen. Unter-

¹³⁶ <http://runeberg.org/folkeven/139.html> (12.4.2012)

¹³⁷ http://www.andersenstories.com/da/andersen_fortaellinger/rejsekammeraten (12.4.2012)

¹³⁸ Die zwei Volksmärchenversionen, bzw. das Kunstmärchen von Andersen

¹³⁹ Die norwegische Version lässt sich selbst vor der Asbjørnsen/Moe-Variante zumindest bis ins Mittelalter zurückdatieren.

¹⁴⁰ Bødker, Laurits (Hrsg.): Dänische Volksmärchen. Eugen Diederich Verlag, Köln, 1985, Seite 103ff.

¹⁴¹ Stroebe, Klara (Hrsg.): Norwegische Volksmärchen. Eugen Diederich Verlag, Köln, 1983, Seite 24ff.

wegs kommt er zu einer Kirche, vor der eine in einem Eisklumpen festgefrorene Leiche liegt. Der Bauernbursche sorgt mit seinem wenigen Geld für ein ordentliches Begräbnis des Mannes, der im Leben angeblich ein unredlicher Weinhändler gewesen sein soll und zieht weiter. Ihm schließt sich ein Mann an, der ihm als Diener oder zumindest Kamerad zur Seite stehen will. Der Kamerad führt ihn zu einem Berg, der sich für die beiden öffnet. Eine Hexe will sie auf einen Stuhl bannen, doch der Kamerad durchschaut ihre List und bannt sie in ihrer eigenen Falle. Er nimmt ihr das Dreischwestern-Schwert, das den drei Hexen, die den Berg bewohnen, gehört. Sie gehen weiter und treffen auf die zweite Hexe, die sie ebenfalls bannen will. Auch diese wird mit ihrer eigenen List geschlagen und der Kamerad nimmt ihr das Dreischwestern-Knäuel aus Goldfaden. Auch die dritte Hexe wird gebannt und der Dreischwestern-Hut genommen. Die zwei Kameraden kommen an einen Fluss, den sie mit Hilfe des verzauberten Knäuels überwinden können – sie wickeln den Goldfaden hinter sich auf und die sie verfolgenden Hexen stürzen in die Fluten und ertrinken.

Die Kameraden kommen zum Schloss, in dem die schöne Prinzessin, die der Bursche in den Träumen gesehen hat, lebt. Er meldet sich als Freier an und hört, dass er erst drei Prüfungen zu bestehen hat, oder, bei Versagen, sterben muss. Er muss zuerst eine Schere über Nacht aufbewahren, die ihm die Prinzessin jedoch geschickt wieder abnimmt, ohne dass er es merkt. Der Kamerad will sie wieder beschaffen und forschet den Reitbock der Prinzessin aus. Er tarnt sich mit dem unsichtbar machenden Hexenhut und folgt der Prinzessin auf dem Bock, als sie zu ihrem Liebsten, dem Bergtrollkönig, unterwegs ist. Er belauscht das Paar und nimmt dem Troll die Schere ab, die er in einem eisernen Schrein mit drei Schlössern aufbewahren will. Am nächsten Tag kann der Bursche also seine Aufgabe erledigen, was die Prinzessin entsetzt. Die zweite Aufgabe besteht darin, dass er ein Knäuel Goldfaden über Nacht aufheben soll, das ihm die Prinzessin wiederum abnimmt. Das Spiel wiederholt sich und der Kamerad folgt der Prinzessin zum Troll, der das Knäuel verbrennen will. Doch abermals ist der Kamerad schneller und rettet das Knäuel und damit auch seinen Kumpanen, der am nächsten Tag die Prinzessin erneut schockiert, da er die Aufgabe besteht. Die dritte Probe ist, der Prinzessin das zu beschaffen, woran sie denkt. Wieder folgt der Kamerad nachts der Prinzessin, diesmal quält er sie während des Fluges jedoch, sodass sie sich beim Troll über das schlechte Wetter beklagt. Er sagt ihr, sie solle an ihn denken, denn das würde der Bauernbursche niemals erraten. Der Troll will die geschundene Prinzessin aufgrund der herben Wetterlage nach Hause begleiten und wird auf dem Weg, ebenfalls vom Kameraden geschlagen und gequält. Sobald

die Prinzessin im Schloss verschwunden ist, schlägt der Kamerad dem Troll den Schädel ab und gibt ihn dem Burschen, der am nächsten Tag nicht nur die Prinzessin, sondern den ganzen Hofstaat zu Tode erschrickt, als er den Trollkopf auf die Festtafel wirft. Die Hochzeit wird gehalten, der Kamerad warnt seinen Freund jedoch davor, dass die Prinzessin nach wie vor ihre Trollhaut trägt, da sie lange unter dem Einfluss eines mächtigen Trolls stand. Um diese zu entfernen soll er nun mit neun Birkenruten auf sie lospeitschen, sie in einem Kübel voll jähriger Molke abschrubben, dann in einem Eimer voll saurer Milch abreiben und zum Schluss in einem Zuber voll süßer Milch abschwemmen. Als das Paar zu Bett geht, will die Prinzessin ihren Mann mit einem großen Schlächtermesser töten, doch er tut wie ihm geheiß und befreit seine Frau von der Trollhaut:

Die Birkenruten habe er unters Bett gelegt und die drei Kübel mit Milch in die Ecke gestellt; es sei alles bereit. Der Bursche versprach, er wolle ihm folgen und tun, was er ihm gesagt hatte. Als sie sich abends ins Bett gelegt hatten, tat er, als ob er schlief; die Prinzessin richtete sich auf dem Ellenbogen auf, um zu sehen, ob er wirklich schlafte, und kitzelte ihn unter der Nase; aber er schlief ganz fest. Da zupfte sie ihn am Haar und am Bart. Aber er schlief wie ein Satz, meinte sie wenigstens. Da zog sie unter ihrem Kopfkissen ein großes Schlächtermesser hervor und wollte ihm den Kopf abhacken. Aber da fuhr der Bursche auf, schlug ihr das Messer aus der Hand, packte sie an den Haaren und peitschte sie mit den Ruten und hörte nicht auf, bis keine einzige mehr ganz war. Darauf warf er sie in den Molkenkübel, und da sag er, was für ein Tier sie war, denn sie war rabenschwarz am ganzen Körper. Aber als er sie in den Molken abgeschruppt hatte und in der Sauermilch abgerieben und in der süßen Milch abgeschwemmt, da war die Trollhaut ganz weg und sie war so wunderschön, wie sie zuvor noch nie war.¹⁴²

Am nächsten Tag will das Paar abreisen, als Mitgift hat es die Schätze des Trollkönigs, die der Kamerad aus dem Berg geholt hat. Der Bursche trennt sich nur schwer von seinem Kameraden, dem er so viel zu verdanken hat. Als Lohn für seine Begleitung will er die Hälfte von allem, was das Paar in den nächsten fünf Jahren gewinnen sollte. Nach fünf Jahren ist das Paar reich und hat ein Kind. Der Bursche ist bereit alles, ebenso das Kind zu teilen, doch bevor die Geschichte ein salomonisches Ende nehmen kann, klärt der Kamerad auf, dass er in Wirklichkeit der Weinhändler sei, für dessen Begräbnis der Bursche gesorgt hatte. Er lässt ihm sein Hab und Gut und sein Kind und verabschiedet sich – nun habe er seine Schuld beglichen und kann Erlösung im Himmel finden.

¹⁴² Stroebe, Klara: Norwegische Volksmärchen. Eugen Diedrich Verlag, Köln, 1983. Seite 34f

Der Troll ist hier ein magiekundiger Herrscher – immerhin lebt er in einem Bergschloss und befiehlt Tiere und Kreaturen der Nacht. Er ist intelligent, rät der Prinzessin, wie sie den Werber am Besten ins Verderben stürzen kann und erfreut sich an den herzlosen Plänen seiner Liebsten, die den Bauernburschen nicht nur töten, sondern auf grausige Art und Weise hinrichten lassen will.

3.3 Trolle in Volksliedern – Beispiel „Herr Mannelig“

Das schwedische mittelalterliche Lied *Herr Mannelig* wurde vermutlich zum ersten Mal im Jahr 1877 erwähnt. Es wurde in einer Volksliedersammlung der Region Södermanland unter dem Titel *Bergatrollets frieri* (Werbung des Bergtrolls) gedruckt und mit dem Zusatz „Från Lunda socken“ ausgewiesen.¹⁴³ Herr Mannelig wird von einer Trollfrau umworben, die ihn heiraten will, er lehnt ab, da sie keine Christin ist. Eine ähnliche Geschichte erzählt das Lied *Skogjungfruns frieri*¹⁴⁴ – auch hier wehrt Herr Mannelig das Werben des Waldgeistes ab, da es sich bei der jungen Frau um keine Christin handelt.¹⁴⁵

Herr Mannelig trifft nachts auf eine Frau, eine Trollin, die ihm allerlei Geschenke anbietet, wenn er sie nur heiraten wolle. Die Geschenke klingen zunächst verheißungsvoll, doch bei näherer Betrachtung erweisen sie sich als durchaus unbrauchbar und sogar tödlich: sie bietet ihm zwölf Reitpferde, die noch nie geritten wurden, zwölf Mühlen, die zwischen zwei Inseln, also unter Wasser stehen und deren Mahlsteine aus Kupfer und Silber gefertigt sind, ein vergoldetes Schwert mit fünfzehn schweren Goldringen daran und zuletzt ein weiß schimmerndes Hemd. Weiß schimmernde Hemden kommen oft in der Märchentradition vor, verheißen aber Unglück:

¹⁴³ H. Aminson (Hg.): Bidrag till Södermanlands äldre Kulturhistoria, på uppdrag af Södermanlands Fornminnesförening. Bd. 1: Folkvisor. Stockholm 1877, S. 21-23.

http://sormlandsmusikarkiv.se/noter/bidr_sorml_aldre_kulthist/del_I.pdf (3.6.2011)

¹⁴⁴ Band 3 der Volksliedsammlung; siehe Fußnote 140

¹⁴⁵ Siehe 2.2 Herr Oluf

In den vorher erwähnten Herr-Oluf-Balladen bietet die Elfenkönigin dem Reiter auch ein weißseidenes Hemd an, das sie selbst im Mondschein gebleicht habe.¹⁴⁶ Ein im Mondschein gebleichtes Hemd kommt einem Totenhemd gleich.¹⁴⁷

Weiters bietet die Trollin Herrn Mannelig ein Schwert, das sich jedoch nicht für kriegerische Handlungen eignet, da es zu schwer, zu laut und aus einem zu weichen Material geschmiedet ist. Die ebenso angebotenen nicht zugerittenen Pferde würden Herrn Mannelig spielend zertrampeln und die unter Wasser stehenden Mühlen mit Mühlsteinen aus weichem Metall würden auch keinen sonderlich guten Dienst verrichten.

Herr Mannelig lehnt den Antrag unter dem Vorwand ab, dass es sich bei seiner „Freierin“ um keine Christin, sondern einen schlimmen Bergtroll, aus dem Geschlecht der Necken und Teufel handelt. Die Trollin jammert über ihr missglücktes Spiel. Hätte sie Mannelig zur Hochzeit überreden können, wäre auch sie zu einer Menschenfrau geworden, ähnlich wie Andersens kleine Meerjungfrau nach der Hochzeit mit dem Prinzen eine unsterbliche Seele¹⁴⁸ erlangt hätte:

Sådana gåfvor jag toge väl emot,
Om du vore en kristelig qvinna,
Men nu så är du det värsta bergatroll
Af Neckens och djefvulens stämman. (Strophe 6)

Bergatrollet ut på dörren sprang,
Hon rister och jämrar sig svåra:
Hade jag fått den fager ungersven,
Så hade jag mistat min plåga. (Strophe 7)

Herr Mannelig, Herr Mannelig,
Trolofven i mig,
För det jag bjuder så gerna;
I kunnen väl svara endast ja eller nej,
Om I viljen eller ej. (Refrain)¹⁴⁹

¹⁴⁶ Siehe 2.2 Herr Oluf

¹⁴⁷ Wolf, Johann Wilhelm: Die Deutsche Götterlehre. Salzwasser Verlag, 2011, Seite 54f.

¹⁴⁸ Vgl 1.1.3 Die kleine Meerjungfrau

¹⁴⁹ http://sormlandsmusikarkiv.se/noter/bidr_sorml_aldre_kulthist/del_I.pdf (3.6.2011)

Viele moderne Musikgruppen nahmen dieses Lied in ihr Repertoire auf, doch passten sie die Sprache dem Neuschwedischen oder ihrer eigenen Landessprache an. Die deutsche Klassik-Mittelalter-Metal-Musikgruppe Haggard¹⁵⁰ übersetzte das Lied auf Italienisch,¹⁵¹ damit es in ihr Konzeptalbum über Galileo Galilei, *Eppur Si Muove* (2004), passt. Inhaltlich kombiniert das Lied zwar überhaupt nicht zum Thema des Albums, dennoch wurde es, nach anfänglichen Überlegungen, es textlich anzupassen, direkt übersetzt aufgenommen:

Se tu fossi una donna cristiana
riceverei volentieri regali così,
ma io so che sei il peggiore troll della montagna
figlio degli spiriti maligni e del demonio. (Strophe 3)

Herr Mannelig, Herr Mannelig mi vorrai sposare
per tutto quello che io dolcemente ti darè?
Se vorrai, rispondi solo sì o no
Farai così o no? (Refrain)¹⁵²

Die weißrussische Folk-Metalband Litvintroll¹⁵³ übersetzte „Herr Mannelig“ auf Belarus,¹⁵⁴ die Ukrainische Pagan-Folk-Metal-Band Chur¹⁵⁵ übersetzte das Lied auf Russisch.¹⁵⁶ Die deutsche Mittelalterkapelle Drachenflug¹⁵⁷ dichtete das Lied nicht nach, sondern übersetzte es direkt ins Deutsche und machte aus dem Lied einen Sprechgesang mit Begleitmusik:

Geschenke wie diese würde ich gerne annehmen
Doch nur, wenn Du Christin wärst
Doch Du bist ein böser Bergtroll, Teufel Wassertroll
Du bist nicht für mich gemacht (Strophe 5)

Die Bergtrollin rannte hinaus zur Tür
Sie klagte und weinte so laut:
Hätt ich bloß bekommen den Schönen Rittersmann
Wär ich von meiner Qual erlöst (Strophe 6)

Herr Mannnelig, Herr Mannelig So nimm doch meine Hand
Denn ich kann Dir alles geben

¹⁵⁰ <http://www.metal-archives.com/bands/Haggard/63> (2.5.2012)

¹⁵¹ <http://www.youtube.com/watch?v=1Hdgb53QVaY> (3.6.2011)

¹⁵² <http://www.magistrix.de/lyrics/Haggard/Herr-Mannelig-88298.html> (3.6.2011)

¹⁵³ <http://www.metal-archives.com/bands/Litvintroll/3540279284> (3.6.2011)

¹⁵⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=ly4H6-JB3II> (3.6.2011)

¹⁵⁵ <http://chur.ho.ua/historyEng.html> (3.6.2011)

¹⁵⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=aeRDc402Lz4> (3.6.2011)

¹⁵⁷ [http://de.drachenflug.wikia.com/wiki/Drachenflug - Die echte Bandgeschichte](http://de.drachenflug.wikia.com/wiki/Drachenflug_-_Die_echte_Bandgeschichte) (3.5.2011)

Deine Antwort kann nur sein, ja oder nein
Willst oder nicht? (Refrain)¹⁵⁸

3.4 Moderne Trolle

Trolle haben sich charakterlich seit ihren ersten Auftritten in Volksliedern, Märchen, Sagas und beiden *Eddas* stark verändert. Diese Veränderungen kommen in Wellenbewegungen: einmal wird stärker auf ihren Urcharakter gebaut, also Trolle als die Verkörperung aller Gefahren, die einem im Wald, den Bergen oder unbekannten Orten begegnen können, dann wieder werden sie verkitscht dargestellt, wie man sie in Form von kleinen wichtelartige Touristenmitbringsel kennt.



Abb. 26

Eine Mittelposition zwischen den beiden Extremen nimmt Thorbjørn Egners (1912-1990) Kinderbuch *Karius og Baktus*, aus dem Jahr 1949 ein. Karius und Baktus sind zwei winzig kleine Trolle, die im Mund eines kleinen Bubens leben und ihre Wohnungen in dessen Zähnen haben. Sie leben von den Süßigkeiten, die zwischen den Zähnen stecken bleiben und genießen ihr Dasein, da der Bub seine Zahnhygiene vernachlässigt. Durch Baktus' Wohnungsausbaue in die oberen Zahnreihen, bekommt das Kind starke Zahnschmerzen und muss zum Zahnarzt, der die von Karies zerfressenen Zähne richtet. Die Trolle haben nun also keine Bleibe mehr. Als der Bub sich am Abend dann auch noch gründlich die Zähne putzt, werden sie mit dem

Spuckwasser den Abfluss hinunter gespült. Nun treiben sie auf einem behelfsmäßigen Floss im Meer und suchen ein neues Opfer, das sich nicht die Zähne putzt.

Besondere Bekanntheit erlangte das Buch durch den gleichnamigen Puppenfilm, *Karius og Baktus*, aus dem Jahr 1954, von Ivo Caprino (1920-2001).

¹⁵⁸ <http://www.golyr.de/drachenflug/songtext-herr-mannelig-709506.html> (3.5.2011)

Karius und Baktus sind keine Trolle im herkömmlichen Sinne. Sie sind vielmehr so etwas wie kleine quälende Plagegeister, die den Jungen mit Schmerzen quälen. Die zwei Trolle wurden zum Symbol für Karies. Mit Hilfe der boshaften Brüder kann man Kindern die Wichtigkeit der Zahnhygiene besser klar machen.

Vor allem in Computerspielen tauchen auch immer wieder Trolle auf, doch sind sie hier weder Wichtel noch Naturgewalten. Im Online-Multygame-Rollenspiel *World of Warcraft* sind Trolle Kämpfer,¹⁵⁹ die magiekundig sind und entweder grausame Krieger oder sogar weise Taktiker sein können. Generell sind diese klischeebeladenen Trollfiguren aber eher langsam (körperlich wie geistig), haben Raptoren als Reittiere und haben optisch nur noch wenig mit den nordischen Originalen gemein. Sie sind kräftig, haben vorstehende Hauer und einen wilden Haarschopf, sind oft stark gepierced und tätowiert und tragen große Schlag- und Hieb- waffen.

3.5 Trolle in Filmen



Abb. 27

Es gibt viele Trolldarstellungen in Filmen. Der erste Teil der Herr der Ringe-Trilogie *The Fellowship of the Ring* (Der Herr der Ringe – die Gefährten) aus dem Jahr 2001 zeigt einen riesenhaften Höhlentroll, der wie eine wilde Bestie von den Dienern des bösen Zauberers an einer Leine geführt wird und der die Gefährten auf deren Geheiß attackiert.¹⁶⁰

Im ersten Harry Potter Film, *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Harry Potter und der Stein der Weisen), aus dem Jahr 2001, wird ein Troll im Verließ gesichtet, der dann durch die Zauberschule irrt und dem Titelhelden im Kampf begegnet.¹⁶¹ Der Troll ist ebenfalls riesenhaft, doch weniger animalisch als bei Herr der Ringe. Er trägt zum Beispiel

¹⁵⁹ <http://eu.battle.net/wow/de/game/race/troll> (20.10.2012)

¹⁶⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=Vi5pdd7xHNI> (4.3.2012)

¹⁶¹ <http://www.youtube.com/watch?v=CilOGHnt20Y> (4.3.2012)

Kleidung und hat menschliche Züge. Dennoch handelt es sich um ein Geschöpf mit geringer Intelligenz, so kann es von den drei Zaubereleven besiegt werden.

3.5.1 The Saga of Bjorn – Die Saga des Bjorn



Abb. 29

Bei *The Saga of Bjorn* handelt es sich um ein Bachelor-Film-Projekt für einen dänischen Animationsfilm Workshop,¹⁶² aus dem Jahr 2011.¹⁶³

Die nur knapp siebenminütige Geschichte benutzt Wikingerklyschees: Bjorn ist ein alter Wikinger, der in vielen Schlachten siegreich gekämpft hat und nun fürchtet, er würde niemals ins mythologische Walhalla, dem Wunschziel aller altnordischen Helden, kommen,

da nur Krieger, die in einer ruhmreichen Schlacht oder einem ehrenwerten Duell fallen, Eintritt in die Halle Odins, dem altnordischen Hauptgott, haben. Würde er keinen solchen Tod finden, wäre er dazu verdammt, die Ewigkeit in Helheim, dem langweiligsten Ort zwischen Himmel und Erde zu verbringen. Er sucht nach Herausforderern, die jedoch jedes Mal durch Unfälle, Ungeschick oder wirklich dumme Zufälle aus dem Leben scheiden, bevor es zum Kampf kommt. Bjorn verzweifelt, da hört er schreiende Frauen: ein frisch gegründetes Nonnenkloster wird von einem riesigen Troll angegriffen. Bjorn schafft es, den Troll zu verjagen, verliert bei dem Kampf aber sein Leben. Endlich ist er an seinem Ziel angekommen:

Er schreitet die Treppe zu den Toren Walhallas empor und erhält mit jeder genommenen Stufe Waffen, ein ewig gefülltes Trinkhorn und ähnlich klischeehafte Wikingerattribute. Zeitgleich trauern die Nonnen um ihren tapferen Retter und begraben ihn in christlicher Tradition. Eine Stufe vor Bjorns Eintritt in Walhalla fallen plötzlich die Türen zu, eine Art „Religions-

¹⁶² <http://www.animwork.dk/en/> (7.4.2012)

Glücksrad“ mit verschiedenen Eingängen für verschiedengläubige Menschen dreht sich und bleibt schließlich bei den christlichen Himmelsporten stehen. Die Tore öffnen sich und Bjorn tritt ein. Der Himmel ist nahezu leer, nur die vom Troll gefressenen Nonnen befinden sich darin – Bjorn ist also, trotz ruhmreicher Schlacht, dazu verdammt, die Ewigkeit in Langeweile zu verbringen.

Der Troll ist hier einfach ein riesenhafter Gegner. Da man Trollen nachsagt, sie können Christenblut riechen,¹⁶⁴ ist es klar, wieso er gerade das Kloster angreift. Für Bjorn ist er das Mittel zum Zweck, da er einer der wenigen würdigen Gegner ist, die für seine Zwecke in Frage kommen. Der Troll selbst wird nicht näher charakterisiert, scheint aber ein eher unintelligentes und robustes Wesen zu sein, da ihm zu Beginn ein Speer im Ohr steckt und er dies nicht einmal zu bemerken scheint.

3.5.2 The last norwegian Troll - Der letzte norwegische Troll

Der aus dem Jahr 2010 stammende 12-minütige Animations-Kurzfilm des russischstämmigen Animationsfilmkünstlers Pjotr Sapegin (*1955) *The last norwegian Troll*, erzählt



Abb. 28

die Geschichte des letzten norwegischen Trolls.¹⁶⁵ Alle seine Verwandten und Freunde sind in einen tiefen Schlaf gefallen und zu Stein geworden, da ihnen das Leben nichts mehr bieten konnte oder die Welt ihnen zu unsicher und stressig wurde. Der letzte Troll ist zwar nicht sonderlich intelligent, aber er kann lesen und hat gelernt, sich in

¹⁶³ *The Legend of Bjorn* auf youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=MV5w262XvCU> (12.4.2012)

¹⁶⁴ Siehe 3.5.3 Trolljegeren – der Trolljäger

¹⁶⁵ *The last norwegian Troll* auf youtube: http://www.youtube.com/watch?v=LnVRRrwil_Q (10.6.2012)

die moderne Welt einzufügen. Er lebt als Randgestalt, fern von Großstädten, aber in der Nähe der Zivilisation. Wie ein Obdachloser durchwühlt er Abfalleimer und verbringt seine Nächte bei Raststattparkplätzen. Sein Lebensstil ist an die zivilisierte Welt angepasst – der Troll lebt von dem, was die Menschen zurück lassen und reißt keine Tiere mehr, so wie das seine Vorfahren üblicherweise taten. Er hat keine Erinnerungen an seine Verwandten, deren Leben oder wie er eigentlich unter die Brücke von Totenfoss kam, unter der er lebt. Seine einzige Erinnerung ist die an seine Jugend, als Norwegen noch dicht von allen möglichen mythischen Wesen besiedelt war. Er schlief, gebannt vom Anblick eines jungen badenden Trollmädchens, am Ufer eines kleinen Sees ein und erwachte erst Jahrhunderte später. Nun herrschen nicht mehr die mythischen Wesen über das Land, sondern die Menschen. Vor Angst zieht er sich in den Staudamm am Totenfoss zurück und beginnt sich an das moderne Leben anzupassen.

Nun, in der Gegenwart, ist er ein übergewichtiger, zuckersüchtiger alter Troll, der sich nach wie vor ängstlich vor den Menschen versteckt. Die Ziegen fürchten ihn nicht, sie verbünden sich und stoßen ihn, wie in dem Volksmärchen *De tre Bukke bruse som skulle gå til seters og gjøre seg fete*,¹⁶⁶ von der Brücke. Früher fürchteten die Ziegen die Trolle, doch nun zeigen sie keinen Respekt mehr. Er ärgert sich selbst über seine Dummheit – selbst Ziegen können ihn austricksen. Er entdeckt nun durch Zufall, dass alle seine Verwandten und alle anderen mythischen Wesen seiner Kindheit unter Wasser schlafen. Sie haben sich in Stein verwandelt, da für sie auf der Welt kein Platz mehr ist. So kommt es, dass in Norwegen jeder Stein, Fels oder Berg in Wahrheit ein schlafender Troll ist. Nun begibt auch der letzte Troll sich schlussendlich zur Ruhe und wird zu einem Stein im Totenfoss.

Der Animationsfilm benutzt zwei gängige Annahmen: Trolle ernähren sich in erster Linie von Ziegen und sie können sich in Stein verwandeln. Jedoch bedeutet das nicht den Tod für sie. Es ist lediglich eine Form des Schlafes. Auch hat diese Metamorphose nichts mit dem Sonnenlicht zu tun, das in alten Volksmärchen und Erzählungen der Grund ist, wieso Trolle explodieren oder für immer zu Stein werden.

Das im Film zitierte Märchen der drei Böcke ist auch im mitteleuropäischen Raum in diversen Ländern bekannt.¹⁶⁷ Hier handelt es sich um ein klassisches Export-Märchen: aufgrund der

¹⁶⁶ <https://www.unicef.no/Artikkelside/attachment/4434?ts>. (6.5.2012); siehe auch 3.1 Trolle bei Peter Christen Asbjørnsen und Jørgen Moe

¹⁶⁷ Salembier, Philippe: Tiergeschichten zum Vorlesen. Franz Schneider Verlag, München, 1988, Seite 62 ff.

Tatsache, dass es im mitteleuropäischen Raum keine riesenhaften Trolle gibt, griff man auf ein bekanntes Wesen zurück, das ähnlich schwerfällig und groß ist: einen Bären. Diese so neuentstandene Geschichte der drei Ziegen und deren Fressfeind ist ausgeschmückter als das norwegische Volksmärchen, was nahe legt, dass es sich um eine Nachdichtung handelt. Es wird ausführlich von den drei Böcken und dem Bären, der zu wenig Futter im Wald findet, erzählt. Er schläft erschöpft unter einer Brücke bei einem Gebirgsbach ein, als die drei Böcke über eben diese Brücke zu ihrem Weideplatz traben. Die Handlung verläuft im Prinzip wie das norwegische Volksmärchen, doch wird der Bär nicht aufgrund seiner Dummheit ins Wasser gestoßen, sondern hinterrücks überfallen. Der große Widder versucht ihm nicht einzureden, dass er sich kampflös ergibt und ihm ins Maul springen will, so wie im norwegischen Original. Er tritt dem Bären wortlos gegenüber und stößt ihn von der Brücke.

3.5.3 Trolljegeren - Der Trolljäger

Das Thema der drei Böcke auf einer Brücke findet sich auch im norwegischen Film *Trolljegeren* (Der Trolljäger), von Andre Øvredal, aus dem Jahr 2010. Um einen Brückentroll zu fangen, schickt der Trolljäger erst eine, dann zwei und zuletzt drei Ziegen als Köder auf eine Brücke. Dies ist nur eine kleine Episode, die auf die Affinität zu den Volksmärchen hinweisen soll.

Bei dem Film handelt es sich um eine sogenannte „Mockumentary“, also einen fiktionalen Dokumentationsfilm, wie man ihn schon vom Film *The Blair*



Abb. 30

Witch Projekt aus dem Jahre 1998¹⁶⁸ kennt.

Im Vorspann wird erklärt, dass es sich um ungeschnittenes Filmmaterial handelt, das einer Filmfirma anonym zugespielt wurde. Dieses Filmmaterial erzählt die Geschichte von drei Studenten einer Filmakademie, die einen Dokumentarfilm über einen mutmaßlichen Bärenwilderer drehen wollen. Sie verfolgen den Mann, Hans, entlang der norwegischen Westküste: wo immer Zeitungen von einem Bären berichten, der Schafe gerissen oder Ställe verwüstet haben soll, taucht Hans, der Jäger, auf. Das Filmteam verfolgt ihn bei seinen merkwürdigen nächtlichen Aktivitäten in einen Wald und stößt durch Zufall auf ein von der norwegischen Regierung vertushtes Geheimnis: Hans ist von Beruf Trolljäger. Die Bevölkerung soll nicht in Panik versetzt werden, daher wird die Existenz von Trollen geleugnet. Dennoch beschließt Hans, die drei Studenten auf Trolljagd mitzunehmen, da er hofft, so die Missverständnisse über seinen Berufsstand aufzuklären und endlich bekannt zu machen, was seiner Meinung nach schon zu lange verheimlicht wurde. Er führt die Studenten in groben Zügen in das Wesen und die Verbreitung der Trolle ein: es gibt Berg- und Waldtrolle, die in verschiedene Unterkategorien einteilbar sind, doch haben sie alle eines gemeinsam, nämlich, dass sie Christenblut riechen können. Um vor Trollen getarnt zu sein, könne man sich mit Trollessenz einreiben – da Trolle nachtaktiv sind, können sie nur schlecht sehen und orientieren sich daher am Geruch. Töten kann man sie wie Tiere oder noch einfacher: mit UV Licht, da sie, wie die Volkslieder und -märchen berichten, in der Sonne versteinern oder gar explodieren. Die Verschwörung zieht weite Kreise. So sei auch das groß ausgebaute neue Stromnetz,¹⁶⁹ das sich mit riesigen Freileitungen quer durch Norwegen zieht, in Wirklichkeit ein Elektrozaun, um die gigantischen Bergtrolle in einem Reservat zu halten. Hans' Vorgesetzter, Finn, will die Dreharbeiten verbieten lassen, doch können die Studenten ihre Ausrüstung vor dem wütenden Mann in Sicherheit bringen.

¹⁶⁸ The Blair Witch Projekt im Lexikon des Internationalen Films

<http://www.zweitausendeins.de/filmllexikon/?wert=511588&sucheNach=titel> (7.4.2012)

¹⁶⁹ Es gab im Jahr 2010 lange Diskussionen über das tatsächlich neu ausgebaute Stromnetz. Norwegen tat mit der Inbetriebnahme einiger Wasserkraftwerke und des Ausbaus neuer Stromleitungen, den ersten Schritt hin zu sauberer Energiegewinnung, von der auch das Ausland profitieren könnte. <http://strom.ideal.de/news/11986-energiegewende-deutschland-soll-ans-norwegische-stromnetz/> (10.10.2011)

Bei der nächsten Trolljagd verliert das Team den Kameramann, da er verheimlicht hatte, ein getaufter Christ zu sein. Die Trolle reißen ihn in Stücke. Das Team will nicht aufgeben und bestellt sich eine muslimische Kamerafrau, die zunächst nicht genau weiß, worauf sie sich eingelassen hat. Es kommt zu einem Kampf mit einem gigantischen Troll, der nur durch

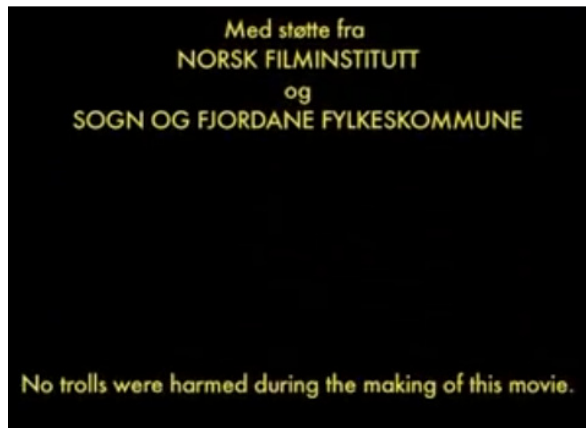


Abb. 31

Glück besiegt werden kann – die aufgehende Sonne rettet Hans und die Studenten, doch taucht plötzlich Finn, mit einer Eingreiftruppe auf und nimmt das gesamte Team fest. Im Abspann wird erklärt, dass die Studenten nie gefunden wurden und dass die norwegische Regierung nach wie vor die Existenz von Trollen leugnet. Zum Schluss zeigt der Film eine Pressekonferenz mit dem norwegischen Ministerpräsi-

denten Jan Stoltenberg, der sagt, dass er selbst kein Freund von den riesenhaften Freileitungen sei, dass diese jedoch ein notwendiges Übel seien, da es in Norwegen nun einmal Trolle gäbe.

Im Jänner 2011 lief der Film beim *Sundance Film Festival*, wo er die meisten Kritiker begeisterte.¹⁷⁰

Trolle werden in diesem Film wie Tiere dargestellt. Sie agieren, jedoch denken sie nicht. Es sind Trolle, wie man sie aus alten Volksmärchen kennt, keine verkitschten kleinen Waldwichtel, sondern Naturgewalten, die Verwüstung und Zerstörung mit sich bringen.

¹⁷⁰ <http://exactlywhy.blogspot.co.at/2011/09/sundance-2011-troll-hunter-trolljegeren.html> (20.10.2012)

3.6 Kuriosa



Abb. 32

Im Internetjargon bezeichnet man User als „Troll“, die gezielt versuchen, andere Menschen in einem Forum, via e-mail oder Posts zu provozieren:

In email discussion lists, online forums, and Usenet newsgroups, a troll is not a grumpy monster that lives beneath a bridge accosting passers-by, but rather a provocative posting intended to produce a large volume of frivolous responses. The term can also refer to someone making such a posting ("a troll") or to the action ("trolling", "to troll").¹⁷¹

¹⁷¹ Indiana University, University Information Technologie Services, Knowledge Base: What is a troll?
<http://kb.iu.edu/data/afhc.html> (10.4.2012)

4. Basilisken, Tatzelwürmer, Lindwürmer und Drachen

In diesem Kapitel werden alle Geschöpfe zusammengefasst, die zur näheren Verwandtschaft der Drachen zählen. Das Wesen, das man am ehesten mit Feuer verbindet, ist der Drache, obwohl ihm in den meisten Mythen und Legenden eher das Wasser zugeordnet wird.¹⁷² Von Feuer speienden Drachen, die Jungfrauen entführen, bis zu denen, die von tapferen Rittern in Sagen erschlagen werden – es gibt viele verschiedene Versionen und Unterarten. Generell steht jedoch fest: Drachen sind Mischwesen, in deren Erscheinungsbild sich üblicherweise Charakteristika von Reptilien (Schuppenpanzer, Echsenkrallen, etc.), Vögeln (Federn oder Schnäbel) und Raubtieren (Löwenmähne, Pranken, Klauen, etc.) jeglicher Art vereinen. Spezielle Formen können auch menschliche Züge haben,¹⁷³ sprechen und tragen das Wissen von Jahrhunderten in sich.¹⁷⁴

Der Name stammt aus dem Lateinischen („draco“, der Drache), bzw. aus dem Griechischen („drácōn“, die Schlange, bzw. „dérkomai“, mit den Augen Blitze schießen, oder starr blicken). Sie können einen oder mehrere Köpfe haben, können beinlos (so genannte Amphithere¹⁷⁵) sein oder zwei (so genannte Wyver¹⁷⁶) bis vier Beine haben. Mitunter kann ein Drache Feuer speien und/oder Gift spucken. Seine Augen können durchdringend sein (daher der griechische Name des starr Blickenden). Drachen verkörpern Chaos und Zerstörung, aber auch Wohlstand und Fruchtbarkeit: in manchen Schöpfungsmythen (z.B. im Orient¹⁷⁷) agieren sie ähnlich dem Fenriswolf aus der nordischen Mythologie und verschlingen Sonne und Mond, sofern sich ihnen kein Gott oder Held entgegen stellt, in anderen wiederum (Ostasien), verkörpern sie Macht und Glück.

¹⁷² Antike Drachen werden oft als Meeresuntiere beschrieben; in ostasiatischen Mythen beeinflussen Drachen den Regen, Flüsse wie auch die Gezeiten. Gebhard, Harald; Ludwig, Mario: Von Drachen, Yetis und Vampiren. BLV Buchverlag 2005, S 47.

¹⁷³ Siehe Melusine in 1.1a) Verdammende Wasserfrauen

¹⁷⁴ Rohner, Ludwig: Der Kampf um den Drachen. Hypothesen und Spekulationen in der Drakologie. In: Auf Drachenspuren, S. 158–167. Cornelius Steckner: Phantastische Belege oder Phantastische Lebensräume? S. 51–63. Ditte und Giovanni Bandini: Das Drachenbuch, S. 185–189.

¹⁷⁵ Diese kommen vor allem in Mittel- und Südamerika vor. Dieser Drache steht in Verbindung zum Gott Quetzalcoatl und lässt sich in Darstellungen an Maya- und Aztekenpyramiden finden.

¹⁷⁶ Diese finden sich vor allem in Indien und Äthiopien, aber auch in Russland und Frankreich. Diese Drachen haben Hinterläufe und ein Flügelpaar, ähnlich Fledermäusen.

¹⁷⁷ Carola Meier Seethaler: Drei unsterbliche Monster: Drache, Sphinx und Greif.

http://www.symbolforschung.ch/files/pdf/Meier_Seethaler.pdf (5.6.2012)

Drachen zählen zu den Fabelwesen, die man in nahezu jeder Kultur kennt, sie unterscheiden sich lediglich durch ihr Erscheinungsbild.



Abb. 33



Abb. 34

Besonders als Wappentier ist der Drache immer schon begehrt. Sowohl für asiatische Dynastien, das altrömische Heer bis hin zum englischen Königshaus der Tudors.

Erst etwa in der Karolingerzeit (ab 751) wandelt sich das Erscheinungsbild von einer dämonischen Schlange zu einer Feuer speienden Echse, wie man sie üblicherweise kennt. In christlicher Ikonographie jedoch bleibt das Bild der dämonischen Schlange oder am Boden kriechenden Echse erhalten, die von Heiligen oder Engeln, wie z.B. dem Heiligen Georg und Erzengel Michael, bekämpft werden. Interessanterweise verkörpert der Drache in der Bildsprache der Kirche nicht ausschließlich das Böse, sondern symbolisiert auch Stärke und Logik, bzw. dient er als schmückende Ornamentfigur, wie man es auch von altskandinavischen und altkeltischen Bildsteinen und aus den klassischen Knotenmotiven kennt.¹⁷⁸

In der Literatur treten Drachen oft als Hüter von Schätzen auf, die entweder von ihren Opfern stammen, oder die ihnen als Wächter anvertraut wurden, wie z.B. Ladon in der griechischen Mythologie als Hüter des goldenen Fließ oder der altgermanischen Mythologie, als Fafnir, der den Nibelungenhort bewacht. In manchen Märchen und Volkssagen treten Verstorbene als Drachen auf, die ihre Hinterlassenschaft vor der eigenen Verwandtschaft oder Erbschleichern schützen wollen.¹⁷⁹

¹⁷⁸ Siehe auch 4.2.2 Skandinavische Lindwürmer. Riese, Brigitte: Seemanns Lexikon der Ikonografie. Religiöse und profane Bildmotive. E. A. Seemann Verlag, Leipzig 2007.

¹⁷⁹ Shuker, Karl: Drachen – Mythologie, Symbolik, Geschichte. Bechtermünz-Verlag, Augsburg 1997.

Eine Unterart des Drachens ist z.B. der Lindwurm, der zwei bis vier Beine hat und sich öfters auf Wappen wieder findet. Der berühmteste Vertreter ist Fafnir aus dem *Nibelungenlied* oder der Sigurdsage aus der *Völsungakviða*.

Oft zeigen Bilder das Untier bei einer Linde, was den Namen erklären soll. In Wappen sieht man auch oft ein Schwert bei dem Tier, was auf einen erfolgreichen Kampf hindeuten soll.¹⁸⁰

Lindwürmer können üblicherweise nicht Feuer speien und nur selten fliegen, was sie im Wesentlichen von traditionellen Drachen unterscheidet.

Ein naher Verwandter dieser Lindwürmer ist der Tatzelwurm, den man vor allem in den Alpenländern findet. Hier gibt es eine Vielzahl an Geschichten, Märchen und Liedern, die sich mit diesem eigentümlichen Wesen befassen. Der Name kommt von der Tatze, also dem Bein oder der Pfote, da dies bezeichnend für das ganze Tier ist: das wurm- oder schlangenartige Wesen bewegt sich in den Texten meist mit zwei oder mehr Beinen voran und lebt üblicherweise in Stollen oder Höhlen. Vor allem in Südtirol sind Tatzelwurmsagen stark verbreitet. Heute ist der Name vor allem für Bahnen, Ausflugstouranbieter oder Kindergruppen in Verwendung.¹⁸¹

In der Kryptozoologie spricht man manchmal von einer Entwicklungsstufe vom Basilisken zum Drachen. Hier gibt es jedoch unterschiedliche und zum Teil widersprüchliche Theorien, doch einige Kryptozoologen meinen, dass sich aus einem Basilisken, also dem Tier, das aus einem Hahnenei schlüpft, nachdem es eine Kröte ausgebrütet hatte, ein Tatzelwurm entwickelt, daraus wiederum ein größerer Lindwurm und daraus letztendlich ein Drache wird.¹⁸²

¹⁸⁰ z.B. im Rolandslied – ab Vers 261 – die Passage mit dem Rheindrachen wird oft als Bild zitiert und in Wappen verwendet. Micha, Alexandre: Überlieferungsgeschichte der französischen Literatur des Mittelalters. In: Geschichte der Textüberlieferung der antiken und mittelalterlichen Literatur. 2. Überlieferungsgeschichte der mittelalterlichen Literatur. Zürich 1964, S. 187-259, hier S. 238-240.

¹⁸¹ z.B. Kindergruppe Tatzelwurm <http://kindergruppe-tatzelwurm.at/> (2.12.2012), oder Hotel „Zum feurigen Tatzelwurm“ <http://www.tatzlwurm.de/> (2.12.2012)

¹⁸² Schneider, Michael: Spuren des Unbekannten – Reloaded: Kryptozoologie: Monster, Mythen und Legenden. Twilight-Line-Verlag, Krombach, 2008, Seite 15ff.

4.1 a) Drachen in der Bibel und Epen



Abb. 35

Westliche Drachen sind meist sehr groß, symbolisieren dämonische Kräfte, aber auch Weisheit. Dieser Dualismus findet sich auch in der Bibel: in der *Offenbarung des Johannes* im *Neuen Testament* bezeichnen Drachen alles Schlechte, sie sind die Personifizierung des Teufels und dessen zerstörerische Kraft. Im *Buch Hiob* 40,25-26 – 41,1-16 des *Alten Testaments* wird ein Leviathan, ein drachenähnliches Wassermöner, als Sinnbild für Hiobs Aufbegehren gegen sein von Gott

gelenktes Schicksal dargestellt. Dieses Tier wird üblicherweise als Chaosdrache der Urzeit aus Babylon, bzw. Kanaan, oder bei Hiob als krokodilartiges Wassermöner beschrieben:

Kannst du den Leviathan ziehen mit dem Hamen und seine Zunge mit einer Schnur fassen?

Kannst du ihm eine Angel in die Nase legen und mit einem Stachel ihm die Backen durchbohren? (Kapitel 40)

Siehe, die Hoffnung wird jedem fehlen; schon wenn einer seiner ansichtig wird, stürzt er zu Boden.

Niemand ist so kühn, dass er ihn reizen darf; wer ist denn, der vor mir stehen könne?

Wer kann ihm sein Kleid aufdecken und wer darf es wagen, ihm zwischen die Zähne zu greifen?

Wer kann die Kinnbacken seines Antlitz auftun? Schrecklich stehen seine Zähne umher.

Seine stolzen Schuppen sind wie feste Schilde. Fest und enge ineinander.

Eine rührt an die andere, dass nicht ein Lüftlein dazwischen geht.

Es hängt eine an der andern, und halten sich zusammen, dass sie sich nicht von einander trennen.

Aus seinem Munde fahren Fackeln, und feurige Funken schießen heraus.

Aus seiner Nase geht Rauch wie aus heißen Töpfen und Kesseln.

Sein Herz ist so hart wie ein Stein und so fest wie ein unterer Mühlstein. (Kapitel 41)¹⁸³

Behemoth wird ebenfalls in Hiob, Kapitel 40, erwähnt. Er ist das an Land lebende Gegenstück des Leviathans. Es handelt sich hierbei um ein Wesen mit nilpferdartigen Zügen, das aber auch Attribute eines Elefanten, einer Ziege oder anderer großer Landtiere in sich verkörpert. Ansich handelt es sich im hebräischen und christlichen Glauben um keinen Drachen, in gegenwärtigen populärkulturellen Darstellungen (Computerspiele, graphische Novellen u.Ä.¹⁸⁴) nimmt Behemoth jedoch immer öfter drachenähnliche Züge an.

Weiters findet sich in der *Offenbarung des Johannes*, Kapitel 12, 7-9, ein Drache:

Und es erhob sich ein Streit im Himmel: Michael und seine Engel stritten wider den Drachen. Und der Drache stritt und seine Engel und siegte nicht, auch ward ihre Stätte nicht mehr gefunden im Himmel. Und es ward gestürzt der große Drache, die alte Schlange, die da heißt Teufel und Satan, der die ganze Welt verführt. Er ward geworfen auf die Erde, und seine Engel wurden mit ihm dahin geworfen.¹⁸⁵

Wie ein Drache in den Himmel eindringen hat können, wird nicht geklärt. Ob sich Luzifer selbst in einen Drachen verwandelt hat oder es sich um eine Bestrafung durch Gott handelt, bleibt unklar.

Die Legende vom Heiligen Georg von Kappadokien enthält ebenfalls eine Drachenepisode.¹⁸⁶ Man nimmt an, dass die Legende des Drachentöters erst lange nach der Märtyrerlegende entstand und vor den Märtyrertod des Heiligen Georgs gereiht wurde. Die Geschichte weist einige Parallelen zu Rittermärchen auf: ein Landstrich wird von einem Drachen heimgesucht, der die Bevölkerung nur dann schont, wenn er ein Jungfrauenopfer – hier die jungfräuliche Prinzessin – erhält. Georg tritt dem Drachen entgegen, besiegt ihn, befreit die Prinzessin und veranlasst eine Massentaufe. Auch in dieser Legende symbolisiert der Drache den Teufel oder

¹⁸³ Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments nach der deutschen Übersetzung Martin Luthers, Kunstkreis Buchverlag, Luzern, 1964, Altes Testament Seite 590f.

¹⁸⁴ z.B. im Forum des Multigamer-Online-Rollenspiels „Archangels Castle“
<http://www.archangelcastle.com/acforum/viewtopic.php?t=8339> (14.6.2012)

¹⁸⁵ Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments nach der deutschen Übersetzung Martin Luthers, Kunstkreis Buchverlag, Luzern, 1964, Neues Testament Seite 334.

¹⁸⁶ Keller, Hiltgart L. (Hrsg.): Georg. Reclams Lexikon der Heiligen und der biblischen Gestalten, Legende und Darstellung in der bildenden Kunst, Stuttgart 1987, S. 248-252.



Abb. 36

dämonische Kräfte des Bösen. Obwohl der Heilige Georg ein bewegtes Leben führte, ist die Drachenlegende die populärste Episode daraus und so wird Georg auch immer im Kampf mit dem Drachen dargestellt. Der Drache hat hier aber eher Lindwurmcharakter, er wird wie eine große flügellose Echse dargestellt.

Heute gilt der Heilige Georg

unter anderem als Schutzpatron der Feuerwehr, Bauern, Reiter, Soldaten, Gefangenen, Schmiede, Pfadfinder und Bergleute, man ruft ihn gegen Krankheiten wie Fieber und Pest, als Patron von Spitälern und Kriegsgefangenen, sowie für gutes Wetter und gesundes Vieh an.

Im zweiten Teil des altenglischen *Beowulf*-Epos (etwa um 700) trifft der Titelheld auf einen Drachen, den es zu besiegen gilt. Beowulf ist nun König und sammelt Gefolgsleute, die mit ihm den Drachen, der das ganze Land verheert, erlegen sollen. Er überlebt das Zusammentreffen nicht, da der größte Teil seines Gefolges desertiert:

(...)
In dunklen Nächten
Der in hohlem Fels
Auf steiler Klippe.

Doch jetzt begann
ein Drache zu wüten,
einen Hort bewachte
(...) (Zeile 2210-2213)

Nicht stand ihm geschlossen
Den Trupp der Edlinge
Sie waren entwichen,
In Angst um ihr Leben.

die Schar der Gefährten,
tapfer zur Seite:
im Wald sich zu bergen,
(...) (Zeile 2596-2599)

(...)
Das Bewusstsein zurück,
Den haarscharfen Dolch,
Und durchschnitt in der Mitte
Gefällt war der Feind,

Dem Greis auch kehrte
seine Waffe zog er,
der ihm hing am Panzer,
den scheußlichen Molch:
entflohen sein Leben. (Zeile 2702-2706)

(...)	Für den Fürsten war's
Der letzte Sieg	seines Lebens gewesen,
Seines Wirkens Ende.	Die Wunde schwoll,
Die des zornigen Untiers	Zähne geschlagen,
Und brannte wie Feuer.	Als bald empfand er,
Daß tief in der Brust	das tödliche Gift
Die Zerstörung begann.	(....) (Zeile 2709-2715) ¹⁸⁷

In der Legende von König Artus (z.B. in der *Historia Regnum Britanniae* von 1135), tauchen Drachen als Vorzeichen auf, ein Omen, dass der römisch-britische Aurelius Ambrosius, der Hochkönig der romanisierten Bewohner Britanniens des 5. Jahrhunderts, sterben werde und von Uther Pendragon, dem „Drachenhaupt“, abgelöst werde.¹⁸⁸

Aurelius Ambrosius' Berater, der Druide Merlin, überbringt Uther Pendragon das Omen und die Weissagung, dass sein Sohn Artus später ein mächtiger Herrscher werde.

Der hundertköpfige Drache Ladon hütet in der griechischen Mythologie die goldenen Äpfel der Hesperiden. Er schläft niemals, doch Herakles besiegt ihn, als er die Äpfel im Zuge seiner zwölf gestellten Aufgaben stehlen muss.¹⁸⁹

¹⁸⁷ <http://www.heorot.dk/beo-dm.html> (12.6.2012)

¹⁸⁸ Phillips, Graham, Keatman, Martin: Artus, die Wahrheit über den legendären König der Kelten. Heyne, München, 1992

¹⁸⁹ Roscher, Wilhelm Heinrich (Hrsg.): Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie. Band 2,2, Leipzig 1897, Sp. 1786.

4.1 b) Drachen in Märchen und Liedern

Es gibt viele Märchen, in denen Drachen vorkommen. Nur selten gibt es eine genaue Beschreibung der Tiere, man kann aber davon ausgehen, dass es sich um ein Exemplar des jeweils vorherrschenden üblichen Drachenbildes handelt, nämlich eine mehrfüßige Echse, die mitunter fliegen kann und vereinzelt Feuer speit. So lassen sich in Österreich zwar Drachensagen finden, doch ist ein Drache im Volksglauben eher ein Lindwurm, wie man anhand der vielen Darstellungen der Legende vom Heiligen Georg und dem Drachen, bzw. anderer Heiligendarstellungen und Märchenbuchillustrationen sieht. Das Gleiche gilt für skandinavische Drachenerzählungen, wie z.B. in der Erzählung von Sigurd und dem Drachen Fafnir, dem Hüter eines großen Goldschatzes, der ebenfalls als eine Art Lindwurm in Erscheinung tritt.¹⁹⁰

Viele Märchen folgen einem einfachen Schema: eine Prinzessin soll als Drachenopfer dienen und wird von einem jungen Helden gerettet. In Mitteleuropa geht man hierbei eben eher von einem Lindwurm, im angloamerikanischen Raum von einem „echten“ Drachen, also einem meist Feuer speiendem Vierfüßer mit Flügeln, aus – hier gibt es jedoch oft Überschneidungen mit Meeresungeheuern, die in den Texten aber dennoch als Drachen angesehen werden:

Im irischen Volksmärchen *The Thirteenth Son of the King of Erin* kommt eben ein solcher Seedrache vor: Sean Ruadh, der älteste der dreizehn Söhne des Königs von Erin, muß aufgrund einer Prophezeiung das Land verlassen. Er verkleidet sich als Bettler und kommt bei einem anderen König als Viehhirte unter. Die Herde wird von drei Riesen bedroht, die er alle besiegt und deren Haushälterin er befreit. Nun hat er die drei Riesenschlösser, die dazu gehörigen Ländereien und Schätze. Er erfährt, dass es im Land einen Seedrachen gibt, der alle sieben Jahre eine Königstochter verschlingt oder das Land verwüstet – dieses Mal ist das Los auf den König gefallen, dessen Herde Sean Ruadh hütet. Er kleidet sich wie der erste Riese, den er besiegt hat und begibt sich zur auf den Drachen wartenden Prinzessin. Sie solle ihn wecken, sobald das Ungeheuer erscheint. Sie reißt ihm im Schlaf drei Haare aus, um ihn später wiedererkennen zu können. Das Monster taucht auf, Sean Ruadh tritt dem Ungeheuer gegenüber und schlägt ihm den Kopf ab, der sogleich nachwächst. Der Vorgang wiederholt sich tags darauf, die Prinzessin erkennt ihren Retter jedoch an den Haaren. Am dritten Tag erklärt

¹⁹⁰ Siehe 4.2.2 Skandinavische Lindwürmer

der Drache ihm, dass er ihn nun nicht mehr davon abhalten könne, die Prinzessin zu verschlingen. Bevor Sean Ruadh seine Reise zum Kampf antritt, sagt ihm die ehemalige Riesen-Haushälterin, dass nichts und niemand das Seeungetüm bezwingen könnte, lediglich mit einem speziellen braunen Apfel, den sie ihm gibt, sei es machbar. Die Prinzessin erkennt den Ritter trotz Verkleidung wieder – diesmal wirft er dem Drachen den Apfel in sein Maul und sogleich verwandelt er sich in eine gallertartige Masse:

Next day Sean Ruadh drove the cows to the third giant's pasture, went to the castle, and told the housekeeper to bring the giant's sword and apparel, and have the red steed led to the door. The third giant's dress had as many colors as there are in the sky, and his boots were of blue glass.

Sean Ruadh, dressed and mounted on his red steed, was the most beautiful man in the world. When ready to start, the housekeeper said to him:

"The beast will be so enraged this time that no arms can stop him; he will rise from the sea with three great swords coming out of his mouth, and he could cut to pieces and swallow the whole world if it stood before him in battle. There is only one way to conquer the urfeist, and I will show it to you. Take this brown apple, put it in your bosom, and when he comes rushing from the sea with open mouth, do you throw the apple down his throat, and the great urfeist will melt away and die on the strand."

Sean Ruadh went on the red steed between earth and sky, with thrice the speed of the day before. He saw the maiden sitting on the rock alone, saw the trembling kings' sons in the distance watching to know what would happen, and saw the king hoping for some one to save his daughter; then he went to the princess, and put his head on her lap; when he had fallen asleep, she took the three hairs from her bosom, and looking at them, said: " You are the man who saved me yesterday."

The urfeist was not long in coming. The princess roused Sean Ruadh, who sprang to his feet and went to the sea. The urfeist came up enormous, terrible to look at, with a mouth big enough to swallow the world, and three sharp swords coming out of it.

When he saw Sean Ruadh, he sprang at him with a roar; but Sean Ruadh threw the apple into his mouth, and the beast fell helpless on the strand, flattened out and melted away to a dirty jelly on the shore.¹⁹¹

Die Prinzessin ist gerettet und will ihren Ritter festhalten, erwischt jedoch nur einen seiner Glasstiefel. Nun beginnt eine Suche wie im Märchen des Aschenbrödels. Viele Ritter und Männer geben sich als der Held aus, der den Drachen besiegte, doch die Prinzessin hat immer noch die Haare zum Vergleich. Alle Männer des Landes probieren den Stiefel, doch er passt keinem – nur der Viehhirte ist noch übrig. Man schickt einige Ritter nach ihm, doch köpft er sie alle. Der König selbst erscheint beim Hirten. Sean Ruadh beweist, dass er der legitime

¹⁹¹ <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mfli/mfli09.htm> (12.4.2012)

Held ist und erklärt, er habe die anderen Ritter nur deshalb erschlagen, da sie sich mit seinen Heldentaten gebrüstet hatten. Es wird eine Hochzeit abgehalten und Sean Ruadh führt seine Braut mit sich in sein drei-Riesen-Land.

Im Märchen *Die zwei Brüder*, von den Gebrüdern Grimm, aus der sechsten Auflage der *Kinder- und Hausmärchen* von 1850, taucht auch ein fliegender, Feuer speiender Drache auf: ein Zwillingbrüderpaar, beide Jäger, trennt sich, um die Welt zu erkunden. Beide haben eine Schar zahmer Wildtiere mit sich, die ihnen zur Seite stehen. Der eine Bruder rettet eine Prinzessin vor einem siebenköpfigen fliegenden Drachen. Er tötet die Bestie und schneidet alle sieben Zungen aus den Mäulern, um diese als Beweis aufzubewahren, dass er der wahre Held ist. Der Marschall des Königs beansprucht die Heldentat und somit die Hand der Prinzessin für sich und köpft heimlich den Jäger. Er erpresst die Prinzessin und droht ihr mit dem Tod, wenn sie verraten würde, dass er das Untier nicht selbst erlegt hätte. Die Prinzessin stimmt der Hochzeit unter der Bedingung zu, dass sie erst nach einem Jahr stattfinden werde, da sie in der Zeit von ihrem Jäger zu hören hofft. Die Tiere des Jägers suchen derweil eine Zauberwurzel, mit der sie ihren Herrn wieder ins Leben rufen. Er glaubt, die Prinzessin habe ihn verlassen und zieht weiter. Nach einem Jahr kehrt er in die Stadt zurück und erfährt von der Hochzeit mit dem falschen Helden. Er verschafft sich Einlass ins Schloss und fordert die Prinzessin als Braut, wie es dem versprochen wurde, der den Drachen besiegt. Der Marschall bringt die sieben abgeschlagenen Häupter zur Tafel, um zu beweisen, dass er dieser Held sei, doch der Jäger hat die Zungen aus den Mäulern des Drachen und beweist so seine Tat:

Nun wurden gerade die sieben Häupter des Drachen zur Schau aufgetragen, und der König sprach 'die sieben Häupter hat der Marschall dem Drachen abgeschlagen, darum geb ich ihm heute meine Tochter zur Gemahlin.' Da stand der Jäger auf, öffnete die sieben Rachen und sprach 'wo sind die sieben Zungen des Drachen?' Da erschrock der Marschall, ward bleich und wußte nicht was er antworten sollte, endlich sagte er in der Angst 'Drachen haben keine Zungen.' Sprach der Jäger 'die Lügner sollten keine haben, aber die Drachenzungen sind das Wahrzeichen des Siegers,' und wickelte das Tuch auf, da lagen sie alle siebene darin, und dann steckte er jede Zunge in den Rachen, in den sie gehörte und sie paßte genau. Darauf nahm er das Tuch, in welches der Name der Königstochter gestickt war, und zeigte es der Jungfrau und fragte sie wem sie es gegeben hätte, da antwortete sie 'dem, der den Drachen getödtet hat.'¹⁹²

¹⁹² *Die zwei Brüder*: <http://www.maerchen.com/grimm/die-zwei-brueder.php> (12.4.2012)

Der Marschall wird zum Tode verurteilt und der Jäger kann seine Prinzessin endlich heiraten. In der zweiten Hälfte des Märchens wird der junge König mit seinen Tieren von einer Hexe versteinert und von seinem Zwillingsbruder gerettet.

In der Populärkultur ist man vom simplen Märchendrachen, der einfach nur als zu überwindendes Hindernis gilt, abgekommen und steigert alle möglichen Klischees ins Extreme. Vor allem in modernen Liedern der Heavy Metal Subgenres, dem Powermetal oder Truemetal, lassen sich solche Drachenbilder finden.

Ein perfektes Beispiel hierfür findet sich bei der deutschen Band Human Fortress im Lied *The Dragon's Lair*:

A dragon in his wildest state
Polymorphed by greed and within burning hate
Empowered by mad bloodlust
He shivers to turn all life to dust
From three caverns filled with fire, death desire
We paralyzed by a dragonfear
Mighty knights grow numb when he's near

We march into our doom - into the dragons lair
Three caverns of dust and fire
A battle breaks the gloom - he's strong as fair
Those dragon skills - turn hope into despair

With his putrid fire breath
In those valliant knights ear he whispers pure death
Wizards burn in lightning rain
They writhe in an infernal pain
Into the dragons lair we march
Into the dragons lair.....

His leather wing brewed up a storm
Blows and gusts to move his form, so he can fly
Fly before the dawn
He'll be back before too long
He could grab us with his demon blood soaked claws
One evil ghost without fear without honour
Mighty knights grow numb when he's near¹⁹³

¹⁹³ <http://www.lyrics007.com/Human%20Fortress%20Lyrics/The%20Dragon%27s%20Lair%20Lyrics.html>
(3.10.2012)

Der Drache ist ein unüberwindbares Monster, das keine Angst kennt, aber auch keinerlei Ehre hat. Allein sein Anblick lässt alle noch so tapferen Helden erschauern und jeder – gleichgültig wie groß seine Macht oder Körperkraft ist – ist verloren.

Die amerikanische Band Manowar imitiert bei ihrem Lied *Ride the Dragon* zu Beginn, mittels E-Gitarre und Verzerrer, das Drachengebrüll. Im Lied selbst geht es um eine epische Schlacht zwischen Gut und Böse. Der Protagonist ist ein Drachenreiter und Magier der dunklen Künste. Er bezeichnet sich selbst als Schamane und weiß, dass der Flug mit seinem Tod endet und dass er für seine Taten in der Hölle schmoren wird:

Demon's blood and dragon fire, falling on my wings
Racing to the battle in the sky
Ancient gods are calling me I hear them when they sing
Of all the heroes who wait for me to die

Beneath the cloak of magic, I'll meet them in the air
I am invisible, I move without a sound
They look but cannot find me, they think that I'm not there
With a spell I send them crashing to the ground

Wait for me dragon, we'll meet in the sky by fire and magic I am sworn
Hell is calling! We cannot be denied fly to the blackness of the storm
We must die to be reborn¹⁹⁴

Eines der berühmtesten Drachenlieder stammt jedoch aus dem Folkmusic-Genre und wurde von Leonard Lipton (*1940) im Jahr 1959 geschrieben. *Puff, the Magic Dragon* wurde vor allem in der Version von Peter, Paul & Mary aus dem Jahr 1962 bekannt. Dem Lied liegt ein Gedicht zugrunde, das Lipton als 19-jähriger Student selbst schrieb. Es handelt von einem kleinen Drachen namens Puff und dessen Freund Jackie Paper, der jedoch mit dem Älterwerden seinen Drachen und die zusammen erlebten Phantasieabenteuer vergisst.

Es hält sich hartnäckig das Gerücht, dass es sich in dem Lied um eine verharmloste Sicht auf Drogenkonsum handelt, was von Lipton und vielen Interpreten – selbst Marlene Dietrich gehört zu diesen – des Liedes jedoch heftig abgestritten wurde:

A dragon lives forever but not so little boys
Painted wings and giant rings make way for other toys.

¹⁹⁴ Auszug aus *Ride the Dragon*: <http://www.lyricstime.com/manowar-ride-the-dragon-lyrics.html> (22.5.2012)

One grey night it happened, Jackie Paper came no more
And Puff that mighty dragon, he ceased his fearless roar.

His head was bent in sorrow, green scales fell like rain,
Puff no longer went to play along the cherry lane.
Without his life-long friend, Puff could not be brave,
So Puff that mighty dragon sadly slipped into his cave. Oh

Puff, the magic dragon lived by the sea
And frolicked in the autumn mist in a land called Honah Lee
Puff, the magic dragon lived by the sea
And frolicked in the autumn mist in a land called Honah Lee¹⁹⁵

¹⁹⁵ Auszug aus *Puff the Magic Dragon*: http://www.digitaldreamdoor.com/pages/lyrics/puff_magic_dragon.html
(12.4.2012)

4.2 Lindwürmer

Lindwürmer sind meist flugunfähige Drachen, wie sie vor allem in der Märchen- und Sagenwelt Mitteleuropas und Skandinaviens vorkommen. In Skandinavien ist von einem „Wurm“ die Rede, der gleichbedeutend mit einer Riesenschlange oder einem Lindwurm ist. Ein passendes Beispiel hierfür ist Sigurds Kampf gegen Fafnir.

4.2.1 Österreichische Lindwürmer

Der Kärntner Lindwurm, der heute als sechs Tonnen schwerer Choloritschiefer-Brunnen auf dem Neuen Platz in Klagenfurt am Wörthersee steht, wurde im Jahr 1583 in Auftrag gegeben und stellt das Untier dar, das die Stadt angeblich in grauer Vorzeit tyrannisiert haben soll. Der Lindwurm soll ganze Viehherden gerissen haben. Zum Schutz erbaute Herzog Karast einen hohen Turm, von dem aus das Land gut zu überblicken ist. Wer auch immer das Untier erlegen könnte, sollte eben dieses Land, in dem der Wurm haust, als Lohn bekommen. Der riesige Lindwurm hat glühende Augen, ein feuriges Maul und einen gepanzerten Leib. Mit einem Stier als Köder lockt man das Untier zum Turm, um es zu töten. Der



Abb. 37

Stier ist an eine schwere Kette mit einem Widerhaken angebunden, in den sich das Monster verbeißt. Die Männer im Turm erschlagen den Wurm mit schweren Keulen. Das Land wurde daraufhin der Legende nach unter den mutigen Männern aufgeteilt. Diese so entstandene kleine Stadt soll später zu Klagenfurt geworden sein.

1593 wurde der Brunnen von 300 in weiß gekleideten Jünglingen auf den Platz transportiert und enthüllt.¹⁹⁶ Erst 1624 wurde die Herkulesstatue dazu gestellt. Auch hier ist der Held mit einer schweren Keule bewaffnet und erinnert so an die mutigen Männer, die das Untier erlegt haben sollen.

4.2.2 Skandinavische Lindwürmer



Abb.38

Fafnir ist der Sohn von Hreidmar, einem Riesen. In der *Völsungakviða*¹⁹⁷ aus dem 13. Jahrhundert wird von den drei Brüdern Otr, Reginn und Fafnir erzählt. Otr ist ein Gestaltwandler, der sich in einen Fischotter verwandeln kann. Er jagt als Otter Fische, als er von den Asengöttern Odin, Högni und Loki versehentlich getötet wird. Als Buße zahlen sie so viel Gold, wie in den Otterbalg passt, bzw. so viel nötig ist, die mit Gold gefüllte Otterhaut mit Gold zu bedecken – die Götter zahlen ihre Schuld mit dem verfluchten Hort des Zwerges Andvari, dessen Schatz Loki gegen sein Leben erpresst, und dessen ebenso verfluchten Ringes Andvaranaut. Der Hort säht Zwietracht, Gier und Hass, was die Brüder am eigenen Leib zu spüren

¹⁹⁶ Kienzl, Barbara, Wilhelm Deuer: Renaissance in Kärnten. Carinthia Verlag, Klagenfurt 1996, S. 56ff.

¹⁹⁷ Übersetzung nach Arnulf Krause: Die Götter- und Heldenlieder der Älteren Edda. Philipp Reclam jun. Verlag, Stuttgart, 2004.

bekommen: Hreidmar ist von Gier zerfressen und will nicht mit seinen Söhnen teilen, woraufhin er von Fafnir erstochen wird. Dieser spürt nun auch die Habgier in sich und droht Reginn umzubringen, wenn dieser seinen ihm zustehenden Anteil verlangen sollte. Reginn flieht und wird in späterer Folge Sigurds Ziehvater, Fafnir zieht sich in eine Höhle zurück und wacht über seinen Schatz. Er nimmt mit Hilfe des Helmes Ægishjálmr die Gestalt eines Lindwurmes an.

Später erzählt Reginn seinem Ziehson Sigurd von dem Hort und hetzt ihn auf, den Lindwurm zu töten und den Schatz zu bergen. Nach der zunächst vollzogenen Rache an den Söhnen Hundings, deren Vater Sigurds Vater umbrachte, zieht er aus, Fafnir zu töten. Mit einer List ersticht er den Lindwurm, der ihn mit seiner letzten Kraft noch vor dem Fluch warnt. Reginn wünscht nun, Fafnirs Herz gebraten zu verspeisen, Sigurd will mit seinem Finger testen, ob das Herz bereits gar ist, verbrennt sich den Finger und kann durch das Blut des Drachen auf einmal die Sprache der Vögel verstehen, die sich über ihm, in den Bäumen unterhalten, dass Reginn vor hat, ihn zu töten. Er tötet Reginn, nimmt ein Bad im Drachenblut, um seine Haut gegen Waffen aller Art zu stählen und zieht weiter, eine Frau zu erlangen.

In Richard Wagners (1813-1883) Opernzyklus *Der Ring des Nibelungen*¹⁹⁸ (1848-1874) spielt sich die Handlung ein wenig anders ab: es gibt keinen Riesenvater, auch der Sohn Otr wird nicht erwähnt. Die Brüder Fafner und Fasolt bauen Walhall und sollen als Bezahlung die Göttin Freia erhalten. Die Asen tauschen den Hort des Zwerges Alberich, den sie ihm durch eine List gewaltsam abnehmen, gegen die Göttin. Fafner erschlägt im Streit Fasolt und erscheint fortan meist als Lindwurm, der seinen Hort bewacht. Siegfried tötet Fafner und gewinnt den Hort. Auch hier versteht er die Vögel durch das Drachenblut, badet in selbigem und tötet Mime, Alberichs Bruder, der ihm ursprünglich vom Hort erzählt hatte und ihn nun, nachdem Fafner tot ist, selbst töten will.

Das dänische Volksmärchen *Kong Lindorm* stammt aus der Sammlung von Svend Grundtvig (1824-1883).¹⁹⁹

¹⁹⁸ Bermbach, Udo: Alles ist nach seiner Art. Figuren in Richard Wagners "Der Ring des Nibelungen". Stuttgart 2001.

¹⁹⁹ Grundtvig, Svend: Gamle Danske Minder i Folkemunde, Copenhagen, 1855, Bd. I, Nr. 216, S. 172.

Ein kinderloses Königspaar erfährt von einer alten Frau, dass es eine Möglichkeit gibt, doch noch einen Nachkommen zu bekommen: die Königin soll im Garten eine von zwei Rosen essen. Da sie aber, trotz Warnung der alten Frau, beide Rosen verspeist, wird ihr Kind ein Lindwurm. Dieser wächst am Hofe heran; als er alt genug zum Heiraten ist, wird eine Prinzessin herangebracht, die nicht weiß, dass sie einen Lindwurm heiraten soll. In der Hochzeitsnacht verspeist dieser seine Braut. Das geht dreimal so, bis der König sich weigert, einen weiteren Krieg – die Väter der jeweiligen Prinzessinnen fordern Rache für ihre getöteten Töchter – zu riskieren. Der Lindwurm heiratet nun eine Schäferstochter, der von einer alten Frau ein Rat gegeben wird, wie sie ihr eigenes Leben und das ihres verfluchten Mannes retten könne. Ähnlich wie beim Märchen des Reisekameraden²⁰⁰ muss sie die Lindwurmhaut abschlagen und das Böse austreiben. Zunächst soll sie sich zehn Hemden anziehen – ein Hemd mehr, als ihr Mann Drachenhäute hat – und mit ihm im Gegenzug immer eines ausziehen. Dann soll sie ihn, der nach der neunten Lindwurmhaut nur noch ein blutiger Fleischklumpen sei, mit Ruten, die in Laugen getaucht waren, auspeitschen, danach in süßer Milch baden und schließlich in ihre neun Hemden wickeln. So geschehen, hält die junge Prinzessin am nächsten Tag keinen Lindwurm, sondern einen jungen Prinzen in den Armen.

Da aber nach wie vor Krieg im Königreich herrscht, muss nun auch König Lindwurm mit seinem Vater in die Schlacht ziehen. Seine Braut bekommt derweil Zwillinge und lässt ihrem Gatten in einem Brief mitteilen, dass er nun Vater sei. Mit einer List betrügt ein Ritter das Paar:

Nach einiger Zeit wurde sie schwanger; aber da war wieder Krieg und der alte König und König Lindwurm mußten ins Feld ziehen. Ihre Zeit kam, und sie gebär zwei schöne Knaben. Um diese Zeit war Ritter Rot am Hof. Der sollte dem König einen Brief überbringen, dass sie zwei schöne Knaben hatte. Er reiste eine Strecke weit, dann machte er den Brief auf und schrieb statt dessen, daß sie junge Hunde geboren hätte. Der König bekam den Brief und war sehr traurig, denn er fand es wunderlich, daß sie junge Hunde geboren hatte, er hatte eher einen Lindwurm oder so etwas erwartet. Er schrieb zurück, sie sollten die Geschöpfe bis zu seiner Heimkunft leben lassen, wenn sie überhaupt leben könnten. Diesen Brief sollte Ritter Rot heimbringen; aber als er ein Stück weit gereist war, machte er auch diesen Brief auf und schrieb einen anderen, sie sollten die Königin mitsamt den Kindern verbrennen.²⁰¹

²⁰⁰ Siehe Kapitel 3.2 Der Reisekamerad

²⁰¹ Bødker, Lautits (Hrsg): Dänische Volksmärchen. Eugen Diederich Verlag, Köln, 1985, Seite 17.

Die alte Königin will ihre Schwiegertochter und deren Kinder nicht umbringen, also gibt sie die Zwillinge einer Amme und schickt die junge Frau mit Geld und Proviant fort um sie vor ihrem Schicksal zu bewahren. Diese flieht durch einen Wald auf einen Berg, wo sie einen Schwan und einen Kranich rettet, die sich in zwei Prinzen verwandeln; der Berg wird zu einem Schloss, in dem die drei nun zusammen mit großem Hofstaat leben.

König Lindwurm kommt nach Hause, der Irrtum um die falschen Briefe wird aufgeklärt, der böse Ritter wird in ein mit Nägeln beschlagenes Fass gesetzt und zu Tode geschleift, die Kinder werden von der Amme geholt und König Lindwurm zieht aus, seine Frau zu suchen. Er kommt zum Schloss und freundet sich mit den Prinzen an, die seine Frau rettete. Sie erzählen ihm ihre Geschichte, woraufhin König Lindwurm in der Erzählung seine Frau erkennt. Er verstellt sich und will sie beim Mittagstisch kennen lernen. Zwischen den dreien entbrennt ein Wettkampf: der, dem die Frau zuproset, dürfe sie letztlich heiraten. Man versalzt ihr Essen, sodass sie tatsächlich einem der dreien zuprosten müsse:

„König Schwan sitzt bei mir,
König Kranich ist gut mit mir,
König Lindwurm trinkt mit mir.“

Gleich nahm er die silberne Kanne zur Hand und trank auf ihr Wohl, und die anderen tranken auf ihr eigenes Wohl; und dann mussten die anderen auf sein und ihr Wohl trinken, obgleich sie nicht zufrieden waren. Da erzählte König Lindwurm ihnen, wie sie ihn erlöst habe, bevor sie sie erlöste; also stünde er ihr am nächsten.²⁰²

Das rechtmäßige Königspaar zieht zurück nach Hause, König Schwan bleibt im Schloss und König Kranich heiratet ins Ausland. Zum Schluss bringt sich der Erzähler selbst ein, indem er erzählt, dass er wisse, dass es dem Königspaar noch immer gut gehe, denn er selbst bekam beim letzten Besuch ein zinnernes Butterbrot in einem Sieb. Hier will Grundtvig die durchaus übliche Volkstradition eines herumziehenden Geschichtenerzählers andeuten, der gegen Kost und Logis seine Märchen zum Besten gab. Um die Wahrhaftigkeit der Geschichten zu verdeutlichen, wird auf die Figuren Bezug genommen.

Der Lindwurm ist und bleibt ein verfluchtes Wesen, das erlöst werden muss. Das gelingt nur durch ein in der Volksmärchentradition häufig vorkommendes Bad in Milch oder Lauge.²⁰³

²⁰² Bødker, Lautits (Hrsg): Dänische Volksmärchen. Eugen Diederich Verlag, Köln, 1985, Seite 20.

²⁰³ 3.2 Der Reisekamerad

Zwar steckt in dem Lindwurm irgendwo ein menschliches Wesen, doch kommt dies erst durch eine Austreibung der falschen Haut zum Vorschein. Da das Kind auf unüblichem Wege zustande kam, wundert sich auch niemand darüber, dass es sich letztlich um einen sprechen- den Lindwurm handelt.

4.3 Tatzelwürmer



Abb. 39

Tatzelwürmer kommen vor allem in den Alpensagen vor. Es handelt sich bei diesen Tieren um einen na- hen Verwandten des Lindwurmes: ein halbdra- chen- artiges Schlangenwesen mit zwei oder mehr Tatzen. Es kann von einem halben bis zu zwei Meter lang sein und wird als pfeifendes, meist schwarzes oder weißes Tier beschrieben. Man sagt ihm eine überaus hohe Körpertemperatur nach, die Sand zu Glas schmelzen lassen kann, außerdem fällt es durch sein aggressives Erscheinen auf. Es lebt meist in alten Stollen oder Höhlen und wird sogar bis in die Ge- genwart angeblich noch beim Sonnenbaden in den

Alpen entdeckt – jedenfalls gibt es nach wie vor mehr oder weniger ernst gemeinte Augen- zeugenberichte:²⁰⁴

«Einer brieflichen Mitteilung aus Neuwaldegg von Friedrich Graf von Schönborn ent- nehmen wir, dass der verstorbene Reichsrats-Abgeordnete Graf Friedrich Dürckheim einen «Wurm» auf einer Gamsjagd bei Stoder sah. Das Tier sei dickleibig, gefleckt nach Art der Forelle gewesen und habe kurze Beine gehabt; es sei in einen Steinhäufen gekrochen. Graf Dürckheim habe nun mit dem Bergstocke die Steine zu entfernen be- gonnen und die begleitenden Jäger aufgefordert, ein Gleiches zu tun, um das Tier fan-

²⁰⁴ Der Zoologe Markus Kappeler sammelt diese auf seiner Homepage: <http://www.markuskappeler.ch/taz/frataz.html> (2.12.2012)

gen zu können. Die Jäger aber hätten sich geweigert, indem sie meinten, so ein Tier blase den Angreifer an und man wird davon hin.»²⁰⁵

Karl Meusburger (1870-1940) trat mit seinem 1928 in der Zeitschrift *Schlern* veröffentlichten Bericht über den Tatzelwurm²⁰⁶ eine wahre Flut an Augenzeugenberichten los. Die Volkssage über die weiße Schlange, die in den Bergen wohnt, war ja weitgehend bekannt:

Manche Orte unseres Landes, so erzählt die Sage, waren einst voll von Schlangen, die mannigfachen Schaden anrichteten. Da erscheint eines Tages ein fremdes Männlein und macht sich erheischig, das ganze giftige Gewürm mit einem Schlag zu vernichten. Vorher aber erkundigt es sich eingehend, ob unter den Schlangen wohl keine weisse sei. Da das in Abrede gestellt wird, zündet es ein grosses Feuer an und beginnt mit seiner Beschwörung. Und siehe da! Jetzt kommen die Schlangen von allen Seiten ganz haufenweise herbei, stürzen sich in die Flammen und verbrennen. Doch auf einmal hört man von den Bergen her einen gellenden unheimlichen Pfiff: Der Schlangenbeschörer erschrickt, denn er weiss, das ist die weisse Schlange, die kann er nicht ins Feuer hineinzwingen. Da ringelt sich der weisse Wurm auch schon heran, umschlingt den Beschwörer und stürzt sich mit ihm in die Gluten, wo beide, Mann und Schlange, zugrunde gehen.²⁰⁷

Seither gab es in der Zeitschrift immer wieder ähnlich klingende Leserbriefe und Berichte über ein schlangenartiges pfeifendes Tier in den Bergen:

Es hatte die Gestalt einer dicken, kurzen Schlange, war etwa 60 bis 70 Zentimeter lang und so dick wie ein Mannesarm. Nach hinten zu schien die Dicke etwas zuzunehmen. Der Kopf war plattgedrückt, nach vorn etwas zugespitzt und ging ohne einen Absatz, also ohne äusserlich sichtbaren Hals in den Rumpf über. Die Stirne trug einen etwas dunkleren, kreisförmigen Fleck. Sonst war die Farbe ein schlangenartig glänzendes, schmutziges Weiss.

Bei seiner Annäherung richtete sich nun dieses Tier in eine Art Kampfstellung auf und stiess einen lauten Pfiff aus. Der Pfiff glich am ehesten dem eines Gimpels, war aber etwas stärker, doch nicht so stark wie ein Gemspiff. So einen Wurm hatte der Hirte noch nie gesehen. In seiner schlangenartigen Gestalt, mit seinem Pfeifen und in seiner kampfbereiten Stellung erschien er ihm unheimlich, weshalb er es vorzog, das Tier in Ruhe zu lassen und sich eilends zurückzuziehen.²⁰⁸

²⁰⁵ aus: Josef Frh. v. Doblhoff „Altes und Neues vom Tatzelwurm“, Zeitschrift für österreichische Volkskunde, 1895, 261 ff.: <http://www.markuskappeler.ch/taz/frataz.html> (2.12.2012)

²⁰⁶ Auf den Seiten 189 bis 190 in Heft Nummer 9 des „Schlern“

²⁰⁷ Einleitung von Meusburgers Bericht: <http://www.markuskappeler.ch/taz/frataz.html> (2.12.2012)

²⁰⁸ Auszug eines Augenzeugenberichtes aus dem *Schlern*, 1931, S.458-479: <http://www.markuskappeler.ch/taz/tazs/augenzeugen.html> (2.12.2012)

Heute ist der Tatzelwurm eigentlich nur noch Namensgeber sowohl für Züge, Bergbahnen als auch für Kindergruppen und Spitznamen für Schilehrer und deren Schüler.²⁰⁹

Anlässlich der Alpengasthofseröffnung *Zum feurigen Tatzelwurm*²¹⁰ hat der badische Hofmaler August Vischer (1821-1898) ein Bild des sagenumwobenen Tieres gemalt, das noch heute in diesem Lokal zu sehen ist. Ebenfalls als Einweihungsgeschenk schrieb der schwäbische Dichter Viktor von Scheffel (1826-1886) das berühmte *Tatzelwurmgedicht*:

Als noch ein Bergsee klar und groß
In dieser Täler Tiefen floß,
Hab ich allhier in großer Pracht Gelebt,
geliebt und auch gedracht
Als Tatzelwurm. (Strophe 1)

Vom Pendling bis zum Wendelstein
War Fels und Luft und Wasser mein.
Ich flog und ging und lag gerollt,
Und statt auf Heu schlief ich auf Gold
Als Tatzelwurm. (Strophe 2)

Hornhäutig war mein Schuppenleib
Und Feuerspei'n mein Zeitvertreib.
Und was da kroch den Berg herauf,
Das blies ich um und fraß es auf
Als Tatzelwurm. (Strophe 3)

Jetzt zier' ich nur gemalt im Bild
Des Schweinsteigers neues Wirthausschild.
Die Senn'rin hört man jauchzend schrei'n
Und keine furcht' das Feuerspei'n
Des Tatzelwurms. (Strophe 5)

Und ernsthaft spricht der Klausenwirt:
"Schwernot! Woher sind die dahergeirrt?
Das Fußwerk schwankt... Im Kopf ist Sturm ...
Die sehen all' den Tatzelwurm!
Den Tatzelwurm!" (Strophe 7)²¹¹

²⁰⁹ Berühmtes Wagrainer Schirennen für Schischüler, das *Tatzelwurmrennen* <http://www.sc-wagrain.at/de/klub/chronik.html> (1.1.2013)

²¹⁰ Ehemals Wirtshaus *Zur Klause* zwischen Kiefersfelden und Kufstein
http://www.sagen.at/texte/sagen/deutschland/bayern/inntal/tatzelwurm_gedicht.html (2.12.2012)

²¹¹ Auszug aus dem *Tatzelwurmgedicht*: <http://www.tatzlwurm.de/de/der-tatzlwurm/ueber-uns/tatzlwurm-gedicht/> (2.12.2012)

4.4 Basilisken

Der Name Basilisk stammt aus dem Griechischen (basiliskos – der kleine König). Er wird auch als König der Schlangen bezeichnet und in der alpenländischen Volksliteratur auch (neben dem Tatzelwurm) in einem Atemzug mit der Natternkönigin genannt. Meist wird er als Mischwesen einer Kröte oder Schlange mit Hahnenkopf und kleine Krone auf dem Haupt dargestellt, was die Herleitung des „kleinen Königs“ erklärt.



Abb. 40

Angeblich sei ein Basilisk ein Tier, das aus dem Ei eines alten Hahnes schlüpft, nachdem es von einer Kröte ausgebrütet wurde. Es ist vor allem in Sagen oft in alten Brunnen, Kellern oder an dunklen, feuchten Orten zu finden.

Seit dem Mittelalter wird die Darstellung eines Basilisken an Fresken, Bildern oder Buchillustrationen immer detaillierter. Man trifft hierbei auf Exemplare mit Vogelbeinen, mit Flügeln oder Menschenkopf. Diese Verfeinerungen gehen so weit, das man in manchen Ländern, z.B. im angloamerikanischen Sprachraum, zwi-

schen geflügelten und flügellosen Exemplaren deutlich unterscheidet. Gemein haben alle Exemplare jedoch eines: Blickt einen ein Basilisk an, versteinert man – ähnlich der griechischen Sagengestalt der Medusa,²¹² deren Anblick einen ebenso zu Stein werden ließ, bzw. sind der Basiliskenaem oder die Ausdünstungen des Tieres generell hochgradig giftig und führen – wie in der nordischen Mythologie bei der Midgardschlange²¹³ – entweder sofort, oder in weiterer Folge zum Tode. Die Midgardschlange wird während Ragnarök vom Gott Thor zwar besiegt, doch vergiftet sie ihn, sodass er nur noch neun Schritte weit gehen kann, bevor auch er tot zu Boden sinkt.

Die nachweislich erste Basiliskenerwähnung findet bei Demokrit (459/460 v. Chr.-400/380 v. Chr.) statt, der in seiner *Aelius Promotus*²¹⁴ von einem spitzköpfigen, goldgelben Tier spricht.

²¹² Furtwängler, Adolf: Gorgones. In: Roscher, Wilhelm Heinrich (Hrsg.): Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie. Band 1,2, Leipzig 1890, Sp. 1695–1727.

²¹³ Simrock, Karl (Hrsg.): Die Edda, die ältere und jüngere, nebst den mythischen Erzählungen der Skalda. 6. Aufl., Stuttgart 1876.

²¹⁴ www16.us.archive.org/stream/Pauly3/Barbarus_Campanus_djvu.txt (2.4.2011)

Plinius der Ältere (etwa 23-79) erzählt in seiner *Naturalis Historia* von orientalischen oder afrikanischen Tieren einer Schlangenart, die kaum 30 cm lang seien:

Er lässt die Sträucher absterben, nicht nur durch die Berührung, sondern auch schon durch den Anhauch, versengt die Kräuter und sprengt Steine: eine solche Stärke hat dieses Untier. Man glaubte, dass jemand ihn einst zu Pferde mit einem Speer erlegt habe und dass das wirkende Gift an diesem emporstieg und nicht nur dem Reiter, sondern auch dem Pferd den Tod brachte.²¹⁵

Angebliche Basiliskeneier kann man vielerorts finden. Meist handelt es sich um Natterneier, verdorbene Vogeleier (oft mit bereits darin kriechenden Maden) oder Eier, deren Schale aus irgendeinem Grund nicht vollständig oder korrekt ausgebildet sind. Solche Eier werden im Volksmund Hahneneier genannt. Diese sollte man so schnell wie möglich zerstören, da sich sonst Basilisken daraus entwickeln können. In Ländern, deren Volksglauben nach es Basilisken gibt (z.B. Österreich, Skandinavien, etc.) sorgte man dafür, dass man niemals alte Hähne hatte, da diese in erster Linie für Basiliskeneier verantwortlich seien. Sollte man aber bereits ein solches Ei gefunden haben, sollte man es über die Schulter werfen und zerstören.²¹⁶

²¹⁵ König Robert (Hrsg.): C. Plinius Secundus d.Ä., Naturkunde, Lateinisch – Deutsch, Buch VIII: Zoologie: Landtiere, Kapitel XXXIII, § 78.

²¹⁶ Holbek, Bengt og Piø, Iørn: Fabledyr og Sagnfolk. Politikens Forlag, København, 1967. Kapitel „Basilisken i haneægget“, Seite 350ff.

4.4.1 Österreichische Basiliken

In Wien kennt man eine andere Basilikenlegende. Sie ist direkt verortet und auf einer Anschlagtafel in der Schönlaterngasse Nummer 7 zu lesen. Im Jahr 1212 lebte ein hartherziger Bäckermeister in dem Haus, der eine schöne Tochter hatte. Er behandelte sie und seine Gesellen unmenschlich, bis nur noch Hans, der letzte seiner Gesellen, bei ihm war. Dieser bat ihn



Abb. 41

um die Hand seiner Tochter, doch der Bäcker lehnte die Werbung wütend mit den Worten „Sobald dieser Hahn, der sich so patzig wie du benimmt, ein Ei gelegt haben wird, sollst du meine Tochter zum Weibe erhalten“²¹⁷ ab.

Einige Zeit später wollte eine Bäckersmagd Wasser vom hauseigenen Brunnen holen und sah darin ein seltsames Glitzern. Zudem breitete sich aus dem Brunnen ein unglaublicher Gestank aus. Man liess einen Bäckerlehrling an einem Seil den Brunnen hinunter, der, zu Tode erschrocken, in letzter Sekunde aus dem Brunnen gezogen wurde und von einem grässlichen Tier in Gestalt eines Hahnes mit Schuppenschwanz, klobigen Tatzen, glühenden Augen und

einem Krönlein auf dem Kopf berichtete. Ein in der Legende als „Weltweiser“ bezeichneter Mann wurde zu Rate gezogen und erklärte, dass es sich um einen Basiliken handelt, der höchst giftig sei und den man nur dadurch töten könnte, indem man ihm sein eigenes abscheuliches Abbild vor Gesicht führe. Dann würde er vor Wut zerspringen, man müsse den Brunnen zuschütten und der Spuk habe ein Ende. Der einzig Mutige, der dieses Vorhaben tatsächlich durchziehen wollte, war Hans, der Geselle, der zum Lohn die Hand der Bäckerstochter erhielt.

Angeblich soll in einer Hausnische bei der Renovierung im Jahre 1577 eine Inschrift angebracht worden sein, die seit Beginn des 18. Jahrhunderts verschwunden ist:

²¹⁷ Calliano, Carl, Niederösterreichischer Sagenschatz, Wien 1926 - 1936, Bd. 5, 1936, S. 23 f.

Anno Domini MCCII ward erwählt Kaiser Friedrich II. Unter seinem Regiment ist von einem Hahn entsprungen ein Basilisk, welcher obenstehender Figur gleich, und ist der Brunnen voll angeschüttet worden mit Erde, darinnen ein solches Tier gefunden worden ist, ohne Zweifel, weil ob seiner giftigen Eigenschaft viel Menschen gestorben und verdorben sind. Renoviert Anno 1577 durch den Hausherrn Hans Spannring, Buchhändler.²¹⁸

4.4.2 Skandinavische Basiliken

In Skandinavien kann man Basiliken auch in alten Bier- oder Metzfässern finden. In solchen obergärigen Fässern entwickeln sich Schleimklumpen, die dann *Øl-*, oder *Mjødskalv* (Bier- oder Metkalb) genannt werden:

I Frederikshavn fandt man engang „en vintønnde eller mjødtønne, der havde kanske ligget i 100 år, og så kom de i tanker om at ville have drikken i brug. En pige fik befaling om at gå ned og slå tøndens op og tappe af den. Da hun fik slået den op, hørte hun noget, der slog i tøndens, og det ville ikke købe, men der kom blot noget slimværk. Så proppede hun tøndens til igen, og den blev kørt uden for byen. Dernæst blev der gjort ild på, og tøndens lagt påbålet. De kunne så se, at da tøndens brændtes op, sprang es basiliken i vejret og faldt ned i ilden igen, og aldrig nogen havde set sådan er tingesten eller skabning.“²¹⁹

Ein anderer dokumentierter Fall aus Dänemark stammt von Peder Jensen Momgaard, aus dem Jahr 1893, in dem er von einem Kaufmann berichtet, der in Ålborg einen Kunden gehabt hatte, der in seinem Keller ebenfalls so ein Metkalb fand:

Han fandt de nede i kælderen en mjødtønne, som havde ligget der i mange år, og når de kom til den, slog det det ene slag efter det andet inde i den. De blev da rådet til at få den ud af huset og få den begravet, ellers ville det gå galt; hvis basiliken derinde slog tøndens i stykker, og den fik dem at se, så døde de. De kørte så tøndens ud i et kær uden for byen og begravde den der. Lav og kørte, slog den mange Skaller derinde, og de var bange for, at tøndens skulle have gået for tidlig i stykker. Men det lykkedes dem dog at få den jordet, og Nielsen har sagt, at det virkelig var sandt med den basilisk, for han hørte selv, den slog derinde.²²⁰

²¹⁸ Cockelberghe-Duetzele, Gerhard: Geschichten, Sagen und Merkwürdigkeiten aus Wiens Vorzeit. Wien, 1846, S. 153 f.

²¹⁹ Holbek, Bengt og Piø, Iørn: Fabledyr og Sagnfolk. Politikens Forlag, København, 1967. Kapitel „Basiliken i tøndens“, S. 352.

²²⁰ Siehe Fußnote 198

4.5 Moderne Drachen

Spricht man heute von Drachen, so tauchen diese fast ausschließlich als Tiere auf, die ähnlich einer geflügelten Naturgewalt, ganze Landstriche verheeren.

So tauchen z.B. in Online-Multigamer-Rollenspielen wie *World of Warcraft* gleich



Abb. 42

mehrere Drachenarten auf. Die dort so genannten *Wyrms* sind entweder große Gegner oder Flugtiere. Im Rollenspiel *Dragon Age* (2009) taucht eine Magierin in Gestalt eines Drachen auf, die es als großer sogenannter Bossgegner, also hochrangiger Gegner einer hohen Schwierigkeitsstufe, zu besiegen gilt.²²¹

4.6 Drachen in Filmen

4.6.1 Dragonheart

Der Fantasyfilm *Dragonheart*²²² aus dem Jahr 1996 spielt mit anderen Klischees. Hier handelt es sich um die bittersüße Freundschaft zwischen einem Drachentöter und einem Drachen. Bowen, ein Ritter, der den jungen Prinzen eines Königreiches im Schwertkampf trainiert hatte, der inzwischen zu einem grausamen Tyrannen herangewachsen ist, meint zu erkennen, dass diese Grausamkeit von einem Drachen stammen muss: einst wurde der Prinz tödlich verletzt und nur dadurch gerettet, da ein Drache ihm sein halbes Herz gab. Bowen will daher jeden Drachen töten, den er finden kann. Er trifft auf den letzten lebenden Drachen und freundet sich mit diesem an. Der Drache gibt sich als damaliger Retter des Prinzen zu erkennen und erklärt seine Motive: Drachen und Menschen lebten von Anbeginn der Zeit an als Freunde und Partner zusammen, doch diese Bündnisse wurden von den Menschen, deren Leben nicht so lange dauert, wie das der Drachen, schon lange vergessen. Bowen erkennt nun, dass die Tyrannei des Prinzen nicht vom Drachen kommen kann und will gegen den Herrscher in den Krieg ziehen. In einem blutigen Kampf sehen die beiden Freunde nur noch einen Ausweg: Bowen muss den Drachen töten, da der Prinz nur dann ebenfalls stirbt.

Der Drache strebt nach einem Platz im Universum, einem Platz an der Seite seiner Vorfahren, die als Sterne am Himmel das Sternbild des Drachen formen. Diesen Platz erlangt er nur durch eine aufopfernde Tat – er hofft dies durch die Spende seines halben Herzens zu erlangen, muß aber feststellen, dass dies ein schwerer Fehler war. Dennoch wird er durch seine Aufopferung letztendlich zu einem hell leuchtenden Stern. Der Drache ist hier ein denkendes Wesen, das vermenschlicht nach Anerkennung strebt. Er will nicht, dass sein Leben und seine Taten in Vergessenheit geraten. Irgendetwas soll an ihn erinnern, auch wenn er nicht mehr lebt. Dieses durchaus menschliche Streben unterscheidet ihn von vielen anderen Drachendarstellungen, die man üblicherweise aus Filmen kennt.

²²¹ „Interview mit einem Drachen“ – Interview mit einem DA2 lead level Designer:
<http://social.bioware.com/forum/1/topic/141/index/6716182> (4.12.2012)

²²² <http://www.imdb.com/title/tt0116136/> (2.12.2012)

4.6.2 Reign of Fire – Die Herrschaft des Feuers



Abb. 43

Der 2002 gedrehte Action-Fantasyfilm *Reign of Fire*²²³ (Herrschaft des Feuers) kehrt zu den Ursprüngen der Drachengeschichten zurück. In dem in der Gegenwart, bzw. in der nahen Zukunft spielenden Film, haben die Drachen die Herrschaft über die Welt übernom-

men. Beim U-Bahn-Bau in London, entdecken die Arbeiter eine merkwürdige Höhle, in der ein Drache schläft. Nach mehreren Jahrhunderten im Tiefschlaf erwacht er nun und beginnt als erster von später Millionen von Drachen, die Welt zu verwüsten. Menschen leben nur noch in kleineren Kolonien zusammen und müssen sich auf mittelalterliche Weise gegen die Feuer speienden Ungeheuer verteidigen. Eines Tages taucht in einer dieser Kolonien in England eine Einheit der amerikanischen Armee auf, die die letzten Reste der ehemals so mächtigen Streitmacht, einen Hubschrauber und einen Panzer, mit sich führt. Zusammen mit einigen Kolonisten wollen sie Drachen töten. Sie entdecken, dass es sich bei allen bisher getöteten Drachen um Weibchen handelt und dass es vermutlich nur ein einziges Männchen gibt, das es zu erlegen gilt. Es kommt zum Kampf gegen das Drachenmännchen, das nur mit Taktik und viel Glück tatsächlich besiegt werden kann.

²²³ <http://www.zweitausendeins.de/filmllexikon/?wert=519838&sucheNach=titel> (2.12.2012)

4.6.3 Drachen in Kinder- und Jugendfilmen

In Filmen werden Drachen in verschiedener Gestalt dargestellt. 1977 schuf die Walt Disney Company den Film *Pete's Dragon*²²⁴ mit Musicalelementen und einem Zeichentrickdrachen, Elliot, dem Schmunzelmonster. Der Film basiert auf einer Kurzgeschichte des Hollywood – Drehbuchautors Seton Miller (1902-1974). In Neuengland des frühen 20. Jahrhunderts wächst ein kleiner Junge, Pete, bei herzlosen Pflegeeltern auf, die das Kind nur aus finanziellen Gründen aufgenommen haben. Da er sonst keine Freunde hat, lernt er eines Tages den freundlichen Drachen Elliot kennen, der zwar riesig ist und auch Feuer speien kann, sonst aber ein harmloser und lieber Zeitgenosse ist. Dennoch gerät Pete durch Elliot, der sich dann geschickt unsichtbar machen kann, in seltsame Situationen und gerät derweil in Erklärungsnot. Zusammen fliehen die beiden vor den bösen Pflegeeltern und kommen bei einem Leuchtturmwärter und dessen Tochter Nora unter.

Elliot ist kein klassischer Drache. Er ist ein harmloser und liebenswerter Spielgefährte, der einfach wie ein großer Hundewelp, ungeschickt seinen Weg an Peters Seite geht. Er hat den Charakter des unsichtbaren Hasen des Theaterstückes *Harvey* von Mary Chase (1907-1981) aus dem Jahr 1944. Hier wird ein Mann von seinem zwei Meter großen Freund Harvey, einem weißen unsichtbaren Hasen begleitet.

Drachen werden meist als gigantische Wesen mit nahezu unüberwindbaren Kräften dargestellt. Jedoch hat sich dieser Trend geändert. So kann man in den 1970er bis 90er Jahren vermehrt Filme von gutherzigen Drachen mit Verstand und Herz finden wie z.B. *Pete's Dragon* und Draco in *Dragonheart*.

Dann folgt ein Umschwung, der eine Rückbesinnung auf die Gefährlichkeit, wie man sie aus alten Drachenerzählungen kennt, z.B. *Reign of Fire* und der Basilisk in *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (Harry Potter und die Kammer des Schreckens, 2002). Gleichzeitig versuchen andere Filme auf eine Art Dualismus anzuspielden. So tauchen in dem Jahr 2010 erschienenen 3D Animationsfilm *How to Train your Dragon*²²⁵ (Drachenzähmen leicht ge-

²²⁴ <http://www.imdb.com/title/tt0076538/> (2.6.2012)

²²⁵ <http://www.howtotrainyourdragonintl.com/intl/de/mainsite/> (2.12.2012)

macht) zwar Drachen als nahezu unüberwindbare Gegner auf, doch handelt es sich bei diesen Wesen um in Wirklichkeit missverstandene Tiere, die von einem Wikingerstamm seit Jahrhunderten bekämpft werden. Doch sie selbst müssen einem gewaltigen Drachen dienen und greifen daher Dör-



Abb. 44

fer an, um Vieh zu erbeuten, das dann als Tribut abgegeben werden muss, um nicht selbst gefressen zu werden. Letztendlich kann mit der Allianz zwischen einigen Drachen und den zu Krieger auszubildenden Kindern des Wikingerdorfes der große Drache besiegt und ein Frieden zwischen Mensch und Tier herbeigeführt werden.



Abb. 44

In der Kinder- und Jugendkultur trifft man bisweilen auch auf Drachen. Berühmte Vertreter sind hierbei Grisu, der kleine Drache, Hauptfigur der italienischen Zeichentrickserie *Draghetto Grissù* (1975), der Feuerwehrmann werden will. Jedoch zündet er durch sein unkontrolliertes Feuerspeien, immer wieder seine Umgebung an.

Ein weiteres Beispiel sind der im österreichischen Kinderfernsehen vertretene Handpuppen-Drache Dagobert und sei-

ner kleinen Tochter Lalobe, die zusammen mit Kasperl Abenteuer erleben.

Conclusio

In dieser Arbeit wurde der Versuch unternommen, die Entwicklung einiger mythischen Figuren zu zeigen. Von ihrem Beginn als Personifizierte Naturkräfte hin zu den harmloseren Märchenfiguren bis zu ihren derzeitig häufigsten Erscheinungsformen.

Durch Jahrhunderte hindurch haben die Menschen aus einem Urinstinkt dazu geneigt, zufällige, möglicherweise jahreszeitlich bedingte oder einfach nur unerklärliche Ereignisse (wie Naturkatastrophen) mit der Aktivität von Entitäten zu erklären, die sie dann in meist menschlicher oder zumindest halbmenschlicher Gestalt erscheinen lassen. Geeignete Beispiele hierfür sind das Donauweibchen, das russische Väterchen Frost und meist in Norwegen auftretende ortsgebundene Trolle. Am Häufigsten handelt es sich um immanente Naturkräfte (Wassermänner, Trolle, Unterirdische und Ähnliches), später dann um Personifizierungen von sich jährlich wiederholenden Festen (Osterhase, Christkind, Perchten in den Raunächten).

Mit der Zeit verliert sich dieser Glaube, die Wissenschaft ersetzt den Glauben an Übernatürliches durch Fakten. In manchen Kulturen lebt diese „Geisterebene“ neben der nüchternen Gegenwart – in Japan glaubt man trotz allen Fortschritts und Technologie nach wie vor an Naturgeister. Erst viel später – etwa seit den 1960er Jahren – öffnet sich auch wieder der mitteleuropäische Verstand dem Übernatürlichen. Esoterik und der Wunsch nach mehr als dem, was durch Zahlen und Messungen erklärbar ist, öffnen dem alten Glauben Tür und Tor. Nun gibt es wieder Elfen und Feen, die im Wald leben, doch sie haben ihr Erscheinungsbild und ihren Charakter geändert – von den mitunter heimtückischen Kräften ist wenig übrig geblieben. Nun tanzen zarte Mädchen, oder brummige Trolle im Wald. Sie zeigen sich Reisenden nur einen Augenblick, so dass diese nicht sicher sind, ob sie sie tatsächlich gesehen haben, oder sie treiben ihre Späße mit den Menschen. Später wandelt sich ihr Erscheinungsbild weiter zu den momentan vorherrschenden Klischees: Elfen sind nun stolze Krieger, die unnahbar, überirdisch, aber auch gern nymphoman veranlagt, Kriege austragen, die vor Jahrhunderten in einer Welt, ähnlich der unseren, aber doch unendlich entfernt, begonnen wurden. Es handelt sich um epische Schlachten, Gut gegen Böse, Licht und Weisheit gegen ewige Finsternis und Verdammnis, wie man sie aus der Lord of the Rings-Trilogie kennt.

Trolle sind ebenso ernstzunehmende Krieger, auch wenn sie nach wie vor nicht zu den klügsten Köpfen zählen, so handelt es sich nun dennoch um eine Kriegerrasse, die ihre mangelnde Intelligenz durch Mut wett macht.

Wasserwesen und Drachen haben sich hingegen wieder nahezu in die Wesen zurückverwandelt, die sie ursprünglich waren. Von unberechenbaren Naturgewalten zu unglücklich leidenden Wesen, die in ihrer Welt oder Natur gefangen sind. Sie sind unsterblich, aber dennoch streben sie nach einer Seele oder einem ewigen Platz im Universum – sie wollen ihr Schicksal verändern. Danach kehrt die Entwicklung um und die Figuren wandeln sich wieder zu gefährlichen Naturgewalten, die alles vernichten können, Angst und Schrecken verbreiten und ebenso faszinierend, wie todbringend sind.

Die Frage, wieso gerade Wassergeister und Drachen sich nahezu in ihre Ausgangsformen zurück entwickelt haben, wo hingegen Trolle und Elfen sich zu immer menschlicheren Wesen entwickelt haben, kann aus psychologischer Sicht vor allem durch die populäre und massenwirksame Computerspiel-Kultur erklärt werden. Seit Tolkien gibt es das Elfenklischee von hochgewachsenen, stolzen Kriegern, die menschenähnlich, jedoch überirdisch schön, über ein eigenes Reich herrschen. In modernen Computerspielen sind diese Elfen nun zwar noch von eigenwilliger Schönheit, doch weitaus weniger elegant. Die Kleidung ist bis auf ein Minimum des gerade noch moralisch Vertretbaren reduziert und die Körperformen sind übertrieben stark ausgeformt. Trolle sind groß und stark. Sie sind wie die Barbaren in Filmen oft dargestellt werden: furchtlose Krieger, die zwar nicht sonderlich intelligent, doch dafür mutig und bärenstark sind.

Der besondere Reiz liegt nun darin, eine optimierte menschenähnliche Figur kontrollieren zu können, die aussehen kann, wie immer man es sich wünscht. Ideale – gleichgültig wie verzerrt diese auch sein mögen – können in der virtuellen Welt leicht erreicht werden. Man macht seine Avatar-Figur zu seinem Alter Ego, das mitunter auch geheime Phantasien und Gelüste ausleben kann. Durch eine übermenschliche Spielfigur ist man selbst (in der Welt des jeweiligen Spieles) stärker, schöner, mächtiger und ungezwungener, als man es im wahren Leben sein kann. Dies fällt vor allem leicht, wenn die gesteuerte Figur einem Menschen gleicht. Man kann sich so leichter mit dem Spielcharakter identifizieren und sich in einer anderen Welt verlieren. Bei Wassergeistern oder Drachen ist man in seiner Phantasie ein wenig einge-

schränkt. Man steuert ein halbtierisches Wesen, das schon alleine von den Bewegungsfolgen keinem Menschen gleicht. So gibt es in vielen Spielen zwar Drachen, jedoch sind diese dann entweder zu überwindende Gegner, oder Reit- oder Flugtiere.

Aus diesem Grund haben sich vermutlich die zum heutigen Zeitpunkt vorherrschenden Bilder von Drachen, Elfen und Trollen einigermaßen gefestigt. Wassergeister stehen ein wenig im Abseits. Sie kommen nur selten in Computerspielen vor und wenn, dann lediglich deren „Handlanger“, die Drauge. „Höherrangige“ Wassergeister wie Nixen oder Meermänner spielen vermehrt in Filmen und Jugendserien eine größere Rolle. Meerjungfrauen haben nach wie vor eine verführerische Aura, die sie geheimnisvoll erscheinen lässt. Die Verbindung mit dem Element Wasser, das Kraft spendet, aber auch vernichten kann, macht sie dabei zu unheimlich starken Wesen.

Der Prozess der Entwicklung dieser für diese Arbeit ausgewählten Figuren ist noch lange nicht beendet. Vermutlich wird er das auch niemals sein, denn gerade diese vier, Wassergeister, Elfen, Trolle und Drachen, beeinflussten den menschlichen Glauben an Übernatürliches seit deren ersten Erwähnungen. Ich habe die Figuren nach den vier Elementen ausgewählt. Nicht immer war es einfach, die ursprünglichen Wesen mit dem zugeordneten Element zu vereinen. Drachen werden oft mit Wasser in Verbindung gebracht, der Wassermann ist ein Luftzeichen, Elfen leben in Skandinavien unter der Erde und Trolle explodieren in der Sonne. Dennoch ist hier versucht worden, die Entwicklung dieser Sagengestalten von ihren Ursprüngen hin zu den heute häufigsten vertretenen Stereotypen, zu zeigen.

Bibliographie

- Steinkämper, Claudia: Melusine – vom Schlangenweib zur „Beauté mit dem Fischschwanz“: Geschichte einer literarischen Aneignung. Vandenhoeck & Ruprecht, 2007, Seite 65f.
- Wolff, Karl Felix: König Laurin und sein Rosengarten. Verlagsanstalt Athesia, 1969
- Von der Hagen, Friedrich Heinrich: Wilkina- und Niflunga-Saga oder Dietrich von Bern und die Nibelungen. Breslau, Joseph Max, 1814.
- Arend, Helga: Die Loreley – Entwicklung einer literarischen Gestalt zu einem internationalen Mythos. In: Liesel Hermes, Andrea Hirschen, Iris Meißner (Hrsg.): Gender und Interkulturalität. Ausgewählte Beiträge der 3. Fachtagung Frauen-/Gender-Forschung in Rheinland-Pfalz Bd. 4. Stauffenburg-Verlag, Tübingen, 2002.
- Fischer-Dieskau, Dietrich (Hrsg.): Texte Deutscher Lieder. Ein Handbuch. München, Deutscher Taschenbuch Verlag, 1968.
- Kølle, Per; Vejen, Georg: H.C. Andersen – Eventyr. Viborg, Sesam Forlaget, 1991.
- Lehnert, Martin (Hrsg.): Beowulf: Ein altenglisches Heldenepos., Stuttgart: Reclam 2004.
- Stebich, Max (Hrsg.): Alpensagen. Wien, Verlagsbuchhandlung Julius Breitschopf, 1978.
- Grundtvig, Svend: Danmarks folkeviser i udvalg, ved Svend Grundtvig, Kjøbenhavn, P.G. Philipsen, 1882.

- Folkehøjskolens Sangbog. Odense, Foreningens Forlag, 1974.
- Krause, Arnulf (Hrsg.): Die Götter- und Heldenlieder der Älteren Edda. Stuttgart, Reclam, 2006.
- Holbek, Bengt; Piø, Iørn: Fabledyr og sagnfolk. København, Politiken, 1967.
- Astrid Lindgren: Ronja, Räubertochter. Oetinger, Hamburg, 1982.
- Müller, Wolfgang: Neues von der Elfenfront - Die Wahrheit über Island. Edition Suhrkamp, 2007.
- Asbjørnsen, Peter Christen; Moe, Jørgen Engebretsen: Norwegische Märchen – aus dem Norwegischen von Friedrich Bresemann; Greno-Verlagsgesellschaft m.b.H., Nördlingen, 1985.
- Bødker, Laurits (Hrsg.): Dänische Volksmärchen. Eugen Diederich Verlag, Köln, 1985.
- Stroebe, Klara (Hrsg.): Norwegische Volksmärchen. Eugen Diederich Verlag, Köln, 1983.
- H. Aminson (Hg.): Bidrag till Södermanlands äldre Kulturhistoria, på uppdrag af Södermanlands Fornminnesförening. Bd. 1: Folkvisor. Stockholm 1877, S. 21-23.
- Egner, Thorbjørn: Karius og Baktus. J. W. Cappelens Forlag, 2007.
- Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments nach der deutschen Übersetzung Martin Luthers, Kunstkreis Buchverlag, Luzern, 1964, Altes Testament Seite 590f.

- Grundtvig, Svend: Gamle Danske Minder i Folkemunde, Copenhagen, 1855, Bd. I, Nr. 216, S. 172.
- Furtwängler, Adolf: Gorgones. In: Roscher, Wilhelm Heinrich (Hrsg.): Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie. Band 1,2, Leipzig 1890, Sp. 1695–1727.
- Simrock, Karl (Hrsg.): Die Edda, die ältere und jüngere, nebst den mythischen Erzählungen der Skalda. 6. Aufl., Stuttgart 1876.
- König Robert (Hrsg.): C. Plinius Secundus d.Ä., Naturkunde, Lateinisch – Deutsch, Buch VIII: Zoologie: Landtiere, Kapitel XXXIII, § 78.
- Calliano, Carl, Niederösterreichischer Sagenschatz, Wien 1926 – 1936, Bd. 5, 1936, S. 23 f.
- Cockelberghe-Duetzele, Gerhard: Geschichten, Sagen und Merkwürdigkeiten aus Wiens Vorzeit. Wien, 1846, S. 153 f.

- Zimmerman, Maraike u.a.: Apuleius Madaurensis: Metamorphoses. Books IV 28–35, V and VI 1–24: The Tale of Cupid and Psyche. Groningen: Egbert Forsten, 2004.
- Stössinger, Verena; Dömling, Anna Katharina (Hrsg.): „Von Inseln weiß ich...“. Uni-
onsverlag, 2006.
- Florenz, Karl: Die historischen Quellen der Shinto-Religion. Aus dem Altjapanischen
und Chinesischen übersetzt und erklärt. Göttingen, 1997.
- Pausanias, Reisen in Griechenland, Artemis Verlag, Zürich und München, 1987.
- von Ranke-Graves, Robert: Griechische Mythologie, K. 29. Rowohlt Verlag, Reinbek
bei Hamburg, 2007.
- van Valkenberg, Ron: Atlas der Naturgeister. Bräuche. Märchen. Meditationen. Mün-
chen, Ludwig Verlag, 2002.
- Muth, Robert: Einführung in die griechische und römische Religion. Wissenschaftli-
che Buchgesellschaft, Darmstadt 1998.
- Lunge-Larsen, Lise: The Hidden Folk: Stories of Fairies, Dwarves, Selkies, and Other
Secret Beings. Houghton Mifflin, 2004.
- Thorwartl, Walther: Das Skelett im Efeu. Dachs Verlag, 1999.
- Váňa, Zdeněk: Mythologie und Götterwelt der slawischen Völker. Die geistigen Im-
pulse Ost-Europas. Urachhaus, Stuttgart 1992.
- Tarantul, Evgen: Elfen, Zwerge und Riesen: Untersuchung zur Vorstellungswelt ger-
manischer Völker im Mittelalter, Europäische Hochschulschriften, Reihe I, Bd. 1791,
Frankfurt am Main, 2000.

- Lindow, John: Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs. Oxford University Press 2001.
- Rohrmann, Eckhard: Mythen und Realitäten des Anders-Seins: Gesellschaftliche Konstruktionen seit der frühen Neuzeit, Springer Verlag, 2011.
- Magin, Ulrich: Trolle, Yetis, Tatzelwürmer. Rätselhafte Erscheinungen in Mitteleuropa. C.H. Beck Verlag, 1993.
- Wolf, Johann Wilhelm: Die Deutsche Götterlehre. Salzwasser Verlag, 2011, Seite 54f.
- Salembier, Philippe: Tiergeschichten zum Vorlesen. Franz Schneider Verlag, München, 1988, Seite 62 ff.
- Harald; Ludwig, Mario: Von Drachen, Yetis und Vampiren. BLV Buchverlag 2005, S 47.
- Rohner, Ludwig: Der Kampf um den Drachen. Hypothesen und Spekulationen in der Drakologie. In: Auf Drachenspuren, S. 158–167. Cornelius Steckner: Phantastische Belege oder Phantastische Lebensräume? S. 51–63. Ditte und Giovanni Bandini: Das Drachenbuch, S. 185–189.
- Riese, Brigitte: Seemanns Lexikon der Ikonografie. Religiöse und profane Bildmotive. E. A. Seemann Verlag, Leipzig 2007.
- Shuker, Karl: Drachen – Mythologie, Symbolik, Geschichte. Bechtermünz-Verlag, Augsburg 1997.
- Schneider, Michael: Spuren des Unbekannten – Reloaded: Kryptozoologie: Monster, Mythen und Legenden. Twilight-Line-Verlag, Krombach, 2008, Seite 15ff.

- Keller, Hiltgart L. (Hrsg.): Georg. Reclams Lexikon der Heiligen und der biblischen Gestalten, Legende und Darstellung in der bildenden Kunst, Stuttgart 1987, S. 248-252.
- Phillips, Graham; Keatman, Martin: Artus, die Wahrheit über den legendären König der Kelten. Heyne, München, 1992
- Roscher, Wilhelm Heinrich (Hrsg.): Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie. Band 2,2, Leipzig 1897, Sp. 1786.
- Kienzl, Barbara, Wilhelm Deuer: Renaissance in Kärnten. Carinthia Verlag, Klagenfurt 1996, S. 56ff.
- Bermbach, Udo: Alles ist nach seiner Art. Figuren in Richard Wagners "Der Ring des Nibelungen". Stuttgart, 2001.

Internetquellen

- Rusalka: <http://www.textuebertext.de/rusalka.html> (9.5.2012)
- Die Legende des Donauweibchens:
http://www.sagen.at/texte/sagen/oesterreich/wien/3_bezirk/donauweibchen.html
(13.4.2006)
- *Donau so blau*: http://www.oocities.org/de/donau_kreuzfahrt/donau_so_blaue.html
(14.5.2011)
- *Zu Bacharach am Rheine*: <http://loreley.de/loreley/zubacarh.htm> (23.4.2011)
- *Loreley* von Dschinghis Khan: http://www.lyricskeeper.com/dschinghis_khan-lyrics/135419-loreley-lyrics.htm (8.4.2011)
- *Loreley* von Blackmore's Night:
<http://www.magistrix.de/lyrics/Blackmore%C2%B4s%20Night/Loreley-62015.html>
(8.4.2011)
- *Lorelei* von den Scorpions: <http://www.lyricsreg.com/lyrics/scorpions/Lorelei/>
(18.3.2011)
- *Vårvindar friska*: <http://angerweit.tikon.ch/lieder/lied.php?src=folk-skan/schilf>
(12.12.2011)
- Deutsche singbare Übertragung von *Vårvindar friska*:
<http://angerweit.tikon.ch/lieder/lied.php?src=folk-skan/schilf> (12.12.2011)
- *Villemann og Magnhild*: <http://musikkrom.wikispaces.com/Villemann+og+Magnhild>
(12.12.2011)

- *Harpens Kraft*: http://da.wikisource.org/wiki/Harpens_Kraft (12.12.2011)
- *Luise ging im Garten*: <http://www.volksliederarchiv.de/text264.html> (2.4.2010)
- *Es freit ein wilder Wassermann*: <http://ingeb.org/Lieder/EsFreitE.html> (20.12.2011)
- *Ólavur Riddararós*: <http://heima.olivant.fo/~finnur/olavurriddararos.htm> (12.12. 2011)
- *Ólafur Liljurós*: <http://www.allthelyrics.com/forum/nordic-countries-lyrics-translation/86492-icelandic-lafur-liljur-s.html> (12.12.2011)
- *Á Sprengisandi*: <http://www.omniglot.com/songs/icelandic/sprengisandi.htm> (1.12.2011)
- *Elverskud*: <http://www.kalliope.org/en/digt.pl?longdid=folke2001042101> (22.3.2012)
- *Herr Oluf* von Herder:
http://gedichte.xbib.de/Herder,+Johann+Gottfried_gedicht_Herr+Oluf.htm
(12.12.2011)
- *Elverhøj*: http://www.andersenstories.com/da/andersen_fortaellinger/elverhoj
(12.4.2012)
- *Elverhøj* von Andersens:
http://www.andersenstories.com/da/andersen_fortaellinger/elverhoj (12.4.2012)
- Tom the Rhymer Prophezeiung 1: <http://oaks.nvg.org/scottish-tales25.html>
(13.12.2011)
- Tom the Rhymer Prophezeiung 2: <http://ingeb.org/songs/truethom.html> (13.12.2011)

- *Thomas the Rhymer*: <http://ingeb.org/songs/truethom.html> (13.12.2011)
- AutoMotorSport Erlkönig-Gedicht:
http://de.wikipedia.org/wiki/Erlk%C3%B6nig_%28Auto%29 (12.12.2011)
- *Dumme menn og troll til kjerringer*: <http://runeberg.org/folkeven/026.html> (1.4.2012)
- *Askeladden som kappåt med trollet*:
<http://fuv.hivolda.no/prosjekt/siritorstensen/askeladden.htm> (4.3.2012)
- *Tre sitroner*: <http://www.reisenett.no/eventyr/html/asbjornsen11.htm#Q> (12.2.2012)
- *Kjetta på Dovre*: <http://runeberg.org/folkeven/139.html> (12.4.2012)
- *Rejsekammeraten* von Andersen;
http://www.andersenstories.com/da/andersen_fortaelinger/rejsekammeraten
(12.4.2012)
- *Herr Mannelig*:
http://sormlandsmusikarkiv.se/noter/bidr_sorml_aldre_kulthist/del_I.pdf (3.6.2011)
- Haggards Text: <http://www.magistrix.de/lyrics/Haggard/Herr-Mannelig-88298.html>
(3.6.2011)
- Drachenflugs Text: <http://www.golyr.de/drachenflug/songtext-herr-mannelig-709506.html> (3.5.2011)
- *The Legend of Bjorn* auf youtube:
<http://www.youtube.com/watch?v=MV5w262XvCU> (12.4.2012)

- *The last norwegian Troll* auf youtube:
http://www.youtube.com/watch?v=LnVRRrwil_Q (10.6.2012)
- What is a troll? <http://kb.iu.edu/data/afhc.html> (10.4.2012)
- Beowulf Epos: <http://www.heorot.dk/beo-dm.html> (12.6.2012)
- *The thirteenth son of the King of Erin*: <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mfli/mfli09.htm> (12.4.2012)
- *Die zwei Brüder*: <http://www.maerchen.com/grimm/die-zwei-brueder.php> (12.4.2012)
- *The dragon's lair* von Human Fortress:
<http://www.lyrics007.com/Human%20Fortress%20Lyrics/The%20Dragon%27s%20Lair%20Lyrics.html> (3.10.2012)
- *Ride the Dragon* von Manowar: <http://www.lyricstime.com/manowar-ride-the-dragon-lyrics.html> (22.5.2012)
- *Puff the Magic Dragon* von Leonard Lipton:
http://www.digitaldreamdoor.com/pages/lyrics/puff_magic_dragon.html (12.4.2012)
- Tatzelwurm Augenzeugenberichte: <http://www.markuskappeler.ch/taz/frataz.html> (2.12.2012)
- „Altes und Neues vom Tatzelwurm“: <http://www.markuskappeler.ch/taz/frataz.html> (2.12.2012)
- Einleitung von Meusburgers Bericht: <http://www.markuskappeler.ch/taz/frataz.html> (2.12.2012)

- Auszug eines Augenzeugenberichtes aus dem *Schlern*:
<http://www.markuskappeler.ch/taz/tazs/augenzeugen.html> (2.12.2012)
- *Tatzelwurmgedicht*: <http://www.tatzlwurm.de/de/der-tatzlwurm/ueber-uns/tatzlwurm-gedicht/> (2.12.2012)

- Kappa: <http://www.enzyklo.de/Begriff/Kappa> (10.3.2011)
- Euripides Helena: <http://www.stefan.cc/books/antike/helena.html> (8.5.2011)
- Brauchtum in Osteuropa: http://www.ukraine-europe.org.ua/Set_Ukraine/all/l_k.html (12.3.2012)
- Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm:
<http://woerterbuchnetz.de/DWB/?lemid=GL04319> (5.6.2012)
- Ethymologie zu „lurlen“: http://www.etymologie.info/~e/d/de-__rp_.html (23.3.2012)
- Narziss und Echo:
http://gedichte.xbib.de/Ovid_gedicht_Metamorphosen+III,+Narcissus+und+Echo.htm (3.5.2012)
- Loreley-Metalfest: <http://de.metalfest.eu/> (12.4.2012)
- Loreley-Tattoo-Convention: <http://www.deutschland-tattoo.de/> (12.4.2012)
- Lorelei-Manga: <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Lorelei> (6.5.2012)
- *The Little Mermaid*: <http://www.imdb.com/title/tt0097757/> (2.4.2012)
- *Harry Potter and the Goblet of Fire*: http://www.imdb.com/title/tt0330373/?ref_=sr_3 (2.4.2012)
- *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*:
http://www.imdb.com/title/tt1298650/?ref_=sr_2 (2.4.2012)
- *Barbie und das Geheimnis von Oceania*:
http://www.imdb.com/title/tt1610301/?ref_=fn_al_tt_1 (2.4.2012)

- Sternzeichen Wassermann: <http://www.astro-power.at/sternzeichen/sternzeichen-wassermann.html> (12.5.2012)
- Deukalion und Pyrrha: <http://www.maerchen.net/antik/gr-deukalion-pyrrha.htm> (5.6.2012)
- Datenbank deutscher Lieder: http://www.deutscheslied.com/de/search.cgi?cmd=search&srch_Titel=C*&start=500 (2.4.2010)
- *Es freit ein wilder Wassermann* von Faun: <http://www.youtube.com/watch?v=LY2SVSkMN8w> (20.12.2011)
- Encyclopedia Mythica: http://www.pantheon.org/articles/g/gwragedd_annwn.html (4.5.2012)
- Elementarwesen und Dämonen/Blutschink: <http://www.sphinx-suche.de/elementa/blutschi.htm> (3.4.2012)
- The secret world: <http://www.theseecretworld.com/> (12.12.2012)
- *Ronal der Barbar*: <http://www.imdb.com/title/tt1629374/business> (12.12.2012)
- *Die Fischerin* von Goethe: <http://www.thueringen.tv/web/de/webtv/webtv.php?channelID=1&rubrikID=&videoID=556&VideoSuche=&autoplay=true&area=channelWeimar&division=&counter=6081&leaf=on> (12.12.2011)
- Erlenmagie: http://www.beck-shop.de/fachbuch/leseprobe/9783423360388_Excerpt_001.pdf (3.12.2011)

- „Zwischen Schlaf- und Wachzuständen: Von Elben, Druiden, Nachtmaren, Kobolden und anderen Ungeheuerlichkeiten: Alpträume“:
<http://www.lptw.de/archiv/vortrag/2005/reddemann.pdf> (11.12.2011)
- AutoMotorSport Erbkönig:
<http://www.welt.de/print/wams/motor/article112422306/Mercedes-180-der-erste-Erlokoenig.html> (12.12.2011)
- World of Warcraft: <http://eu.blizzard.com/de-de/games/wow/> (3.7.2012)
- World of Warcraft, Elfen: <http://eu.battle.net/wow/de/game/race/night-elf>
(11.12.2011)
- Tolkien Elfen: <http://tolkiengateway.net/wiki/Elves> (11.12.2011)
- Wechselbälger: <http://www.geisterportal.com/blog/anderswelt/wechselbalg> (1.4.2012)
- King's Quest: http://kingsquest.wikia.com/wiki/Bridge_troll (12.4.2012)
- Über *Hr. Mannelig*:
http://sormlandsmusikarkiv.se/noter/bidr_sorml_aldre_kulthist/del_I.pdf (3.6.2011)
- Haggard: <http://www.metal-archives.com/bands/Haggard/63> (2.5.2012)
- Haggards Version: <http://www.youtube.com/watch?v=1Hdgb53QVaY> (3.6.2011)
- Litvintroll: <http://www.metal-archives.com/bands/Litvintroll/3540279284> (3.6.2011)
- Litvintrolls Version: <http://www.youtube.com/watch?v=ly4H6-JB31I> (3.6.2011)
- Chur: <http://chur.ho.ua/historyEng.html> (3.6.2011)
- Churs Version: <http://www.youtube.com/watch?v=aeRDc402Lz4> (3.6.2011)

- Drachenflug: http://de.drachenflug.wikia.com/wiki/Drachenflug_-_Die_echte_Bandgeschichte (3.5.2011)
- World of Warcraft, Trolle: <http://eu.battle.net/wow/de/game/race/troll> (20.10.2012)
- *Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring*, Troll: <http://www.youtube.com/watch?v=Vi5pdd7xHNI> (4.3.2012)
- *Harry Potter and the Philosopher's Stone*: <http://www.youtube.com/watch?v=CiLOGHnt20Y> (4.3.2012)
- Dänische Filmakademie: <http://www.animwork.dk/en/> (7.4.2012)
- Die 3 Böcke und der Troll: https://www.unicef.no/Artikkelside/_attachment/4434?_ts. (6.5.2012)
- *The Blair Witch Projekt*: <http://www.zweitausendeins.de/filmllexikon/?wert=511588&sucheNach=titel> (7.4.2012)
- Stromnetze in Norwegen: <http://strom.ideal.de/news/11986-energiewende-deutschland-soll-ans-norwegische-stromnetz/> (10.10.2011)
- *Trolljäger*: <http://exactlywhy.blogspot.co.at/2011/09/sundance-2011-troll-hunter-trolljegeren.html> (20.10.2012)
- Carola Meier Seethaler: Drei unsterbliche Monster: Drache, Sphinx und Greif: http://www.symbolforschung.ch/files/pdf/Meier_Seethaler.pdf (5.6.2012)
- Kindergruppe Tatzelwurm: <http://kindergruppe-tatzelwurm.at/> (2.12.2012)
- Hotel „Zum feurigen Tatzelwurm“: <http://www.tatzlwurm.de/> (2.12.2012)

- Archangels Castle: <http://www.archangelcastle.com/acforum/viewtopic.php?t=8339>
(14.6.2012)
- Berühmtes Wagrainer Tatzelwurmrennen: <http://www.sc-wagrain.at/de/klub/chronik.html> (1.1.2013)
- Wirtshaus Zum Tatzelwurm:
http://www.sagen.at/texte/sagen/deutschland/bayern/inntal/tatzelwurm_gedicht.html
(2.12.2012)
- *Aelius Promotus*: www16.us.archive.org/stream/Pauly3/Barbarus_Campanus_djvu.txt
(2.4.2011)
- „Interview mit einem Drachen“:
<http://social.bioware.com/forum/1/topic/141/index/6716182> (4.12.2012)
- *Dragonheart*: <http://www.imdb.com/title/tt0116136/> (2.12.2012)
- *Reign of Fire*:
<http://www.zweitausendeins.de/filmllexikon/?wert=519838&sucheNach=titel>
(2.12.2012)
- *Pete's Dragon*: <http://www.imdb.com/title/tt0076538/> (2.6.2012)
- *How to Train your Dragon*:
<http://www.howtotrainyourdragonintl.com/intl/de/mainsite/> (2.12.2012)

Anhang

Abbildungen

Abbildung 1: Meerjungfrau von René Magritte "L'Invention Collective"

<http://i28.tinypic.com/1zna35l.jpg> (2.12.2012)

Abbildung 2: Sirene auf einem antiken griechischen Keramikteller

http://farm3.static.flickr.com/2144/3529830885_52ba09cc41.jpg (2.12.2012)

Abbildung 3: Melusine im Bad

http://lair2000.net/Mermaid_Stories/Sea_Stories/melusina.jpg (2.12.2012)

Abbildung 4: Statue vom Donauweibchen im Wiener Stadtpark

[http://austria-forum.org/attach/Community/Alles_%C3%BCber_%C3%96sterreich/Wien/Donauweibchen - mit Mistelkrone/scaled-800x1066_dolasilla_1030_wien08_stadtpark_donauweibchen.jpg](http://austria-forum.org/attach/Community/Alles_%C3%BCber_%C3%96sterreich/Wien/Donauweibchen_mit_Mistelkrone/scaled-800x1066_dolasilla_1030_wien08_stadtpark_donauweibchen.jpg)
(4.3.2012)

Abbildung 5: Statue der Lorelei auf dem Hafendamm in St. Goarshausen, Deutschland

<http://www.sexualfables.com/images/Loreley-Statue.jpg> (3.1.2012)

Abbildung 6: Statue Den lille Havfrue in Kopenhagen, Dänemark

<http://www.online-reisefuehrer.com/bilder-reisen/daenemark/meerjungfrau-kopenhagen.jpg>
(3.12.2012)

Abbildung 7: Nixe aus dem Film Harry Potter and the Goblet of Fire

<http://img2.bdbphotos.com/images/orig/u/c/uctx0mjmvz0h0xju.jpg> (4.7.2012)

Abbildung 8: Japanischer Kappa

http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20120421221552/tmnt/de/images/8/84/Kappa.jpg
(4.7.2012)

Abbildung 9: Wodjanoi von Iwan Jakowlewitsch Bilibin „Vodyanoy“

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d3/Vodyanoy.jpg/220px-Vodyanoy.jpg> (4.7.2012)

Abbildung 10: Der Seebischof, Abbildung bei Johann Zahn (1696)

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Merman.jpg> (4.7.2012)

Abbildung 11: Harpens Kraft, Abbildung von Julia Goddard „Sir Peter and the Ugly Sprite“ (1871)

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sir_Peter_and_the_Ugly_Sprite.jpg (7.8.2012)

Abbildung 12: Draug aus dem Spiel Secret World

<http://www.zam.com/Im/Image/190500.jpg> (2.12.2012)

Abbildung 13: Skulpturgruppe in Kopenhagen „Agnete og Havmanden“

http://farm3.staticflickr.com/2567/4075399699_1cf611cc71_z.jpg (2.12.2012)

Abbildung 14: Titelblatt eines Aquaman Comicheftes

<http://www.batman4sale.biz/wp-content/uploads/2012/04/Aquaman-1-Dec-1993-1st-Issue-of-Blockbuster-Guest-Starring-The-Flash-x2-1.50-DC-Comics.jpg> (3.5.2012)

Abbildung 15: Draug-Königin aus dem Spiel Secret World

<http://media.pcgamer.com/files/2011/11/TSW-draug.jpg> (2.12.2012)

Abbildung 16: Darstellung eines schmiedenden Zwerges von Olaus Magnus (1555)

<http://users.skynet.be/fa023784/trollmoon/TrollBlog/trollblog.html> (3.12.2012)

Abbildung 17: Älteste bekannte Darstellung eines Wechselbalges, Kirchenfresko der Skamstrup Kirke, Dänemark (14. Jahrhundert)

http://users.skynet.be/fa023784/trollmoon/TrollBlog/files/page17_blog_entry37_1.jpg (4.12.2012)

Abbildung 18: Statue des Erlkönigs in Jena, Deutschland

http://de.academic.ru/pictures/dewiki/69/Erlkoenig_Jena_01.jpg (4.6.2012)

Abbildung 19: Thomas der Reimer von Kate Greenaway

http://www.gutenberg.org/files/22175/22175-h/images/image_05.jpg (5.8.2012)

Abbildung 20: Elfe aus dem Spiel World of Warcraft

<http://ipadfiends.com/wallpaper/download/158-world-of-warcraft-night-elf.jpg> (28.12.2012)

Abbildung 21: Tinkerbell aus dem Disneyfilm Peter Pan

<http://www.families.com/wp-content/uploads/media/tinkerbell1.jpg> (2.12.2012)

Abbildung 22: Elric aus dem Film Ronal der Barbar

<http://coolawesomemovies.com/wp-content/uploads/2012/03/ronal-the-barbarian-03.jpg>
(4.12.2012)

Abbildung 23: Scherz-Straßenschild, Island

<http://media-cache-lt0.pinterest.com/192x/74/b5/a8/74b5a81c3f1852d4365f1a2be472f25e.jpg>
(5.12.2012)

Abbildung 24: Troll der sich in einen Berg verwandelt

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a1/Troll_becoming_a_mountain_ill_jnl.png
(5.12.2012)

Abbildung 25: Askeladdens Wettessen mit einem Troll

http://www.modelljernbane.org/eventyr/bilder/kittelsen_askeladden1s.jpg (6.12.2012)

Abbildung 26: Karius und Baktus von Thorbjørn Egner

<http://a914.phobos.apple.com/us/r1000/052/Purple/42/6c/a1/mzl.jkpwqcpa.320x480-75.jpg>
(6.12.2012)

Abbildung 27: Troll aus dem Film Lord of the Rings – Fellowship of the Ring

http://www.heise.de/tp/artikel/11/11412/11412_2.jpg (6.12.2012)

Abbildung 28: Troll aus dem Clip The Saga of Bjorn, Still: 4:32

<http://www.youtube.com/watch?v=MV5w262XvCU> (6.12.2012)

Abbildung 29: Schlafende Trolle aus dem Kurzfilm The last norwegian Troll, Still: 9:59

http://www.youtube.com/watch?v=LnVRRrwil_Q (6.12.2012)

Abbildung 30: Bergtroll aus dem Film Trolljegeren

http://www.filmweb.no/bilder/migration_catalog/article608177.ece/BINARY/w/Trolljegeren

(6.12.2012)

Abbildung 31: Abspann des Filmes Trolljegeren, Still: 1:43:06

<http://www.youtube.com/watch?v=pguP0lOrhH4> (20.12.2012)

Abbildung 32: Scherz-Straßenschild beim Trollstigen, Norwegen

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trollschild.jpg> (21.12.2012)

Abbildung 33: Flagge von Wales

<http://www.museumwales.ac.uk/media/312/draiggoch.png> (21.12.2012)

Abbildung 34: Chinesischer Kaiserdrache

<http://www.ichina.org.uk/ewebeditor/uploadfile/20110805065244919.jpg> (21.12.2012)

Abbildung 35: Behemoth und der Leviathan von William Blake

<http://rabehl.files.wordpress.com/2011/11/behemoth-leviathan.jpg> (20.12.2012)

Abbildung 36: Fresko vom Heiligen Georg

<http://koptisch.files.wordpress.com/2011/03/hl-georg.jpg> (20.12.2012)

Abbildung 37: Lindwurmbrunnen in Kärnten, Österreich

<http://files.homepagemodules.de/b66756/f24t34874p10375971n1.jpg> (10.12.2012)

Abbildung 38: Ritzung des Steins von Ramsund (11. Jahrhundert)

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Sigurd.svg> (10.12.2012)

Abbildung 39: Tatzelwurm

http://2.bp.blogspot.com/_CB-RrIkifsc/SIIXNdhsxhI/AAAAAAAAAbQ/D1VGqgk4gHc/s400/Tatzelwurm.jpg (15.12.2012)

Abbildung 40: Statue eines Basilisken in Basel, Schweiz

http://www.viennatouristguide.at/Altstadt/Brunnen/Basiliskenbrunnen/basilisk_legende.jpg
(3.12.2012)

Abbildung 41: Fassade des Wiener Basiliskenhauses

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/14/WienBasilisk.jpg/170px-WienBasilisk.jpg> (2.12.2012)

Abbildung 42: Drache aus dem Spiel Dragon Age

<http://pressaakey.com/show-gamepix,12716.jpeg> (23.12.2012)

Abbildung 43: Drache aus dem Film Reign of Fire

<http://d3gtl9l2a4fn1j.cloudfront.net/t/p/w300/1R7c18aWnoe0RUEcPnc23sIxeFg.jpg>
(2.5.2012)

Abbildung 44: Drache aus dem Film How to train your Dragon

http://cf.drafthouse.com/uploads/galleries/22024/how-to-train-your-dragon-image_1.jpg
(3.12.2012)

Abbildung 45: Grisu, der kleine Drache aus der gleichnamigen Kinderserie

<http://www.marathondance80.com/Matins/Images/Grisu.jpg> (4.12.2012)

Zusammenfassung

In der Arbeit „Die Entwicklung mythologischer Gestalten in der skandinavischen Volkstradition“ wird die Entwicklung vier Sagengestaltgruppen (Sagengestalten und deren Unterkategorien) gezeigt. Zunächst wird gezeigt, dass in jedem Land, das ausreichend Zugang zu ausreichend viel Wasser hat, Wassergeister wie Nixen oder Meermänner existieren. Diese agieren wie das Wasser selbst. Sie sind charakterlich wankelmütig und nicht einschätzbar, manchmal harmlos, jedoch mitunter auch gefährlich. In Nordeuropa sind männliche Wassergeister fast ausschließlich böse. Sie locken Menschen durch eine List an, ziehen sie dann unter Wasser und bemächtigen sich ihrer Seele und halten sie in ihrem Reich gefangen. Einen Wandel gibt es seit der Romantik, wo man mittelalterliche Lieder nachahmte und in Zuge dessen Balladen von leidenden Meermännern schuf, die sich in eine Frau verlieben.

Weibliche Wassergeister teilen sich immer in zwei verschiedene Gruppen: die schützenden und die verdammenden Wasserwesen. Die verdammenden Figuren sind mitunter nicht absichtlich böse, es liegt einfach in ihrer Natur, dass sich Mensch und Fabelwesen nicht in einem Leben zusammentun können. Durch die Verbindung wird der Mensch entweder vor eine Prüfung gestellt, die er nicht besteht oder er verliebt sich hoffnungslos in ein Trugbild und folgt dem dann in den sicheren Tod. Die schützenden Figuren streben nach dem Menschsein oder (seit der Romantik) nach einer unsterblichen Seele. Hans Christian Andersens kleine Meerjungfrau verliebt sich in einen Menschen und würde – sofern dieser sie heiratet – ebenso zu einem Menschen mit dazugehöriger Seele werden. Doch sie gibt ihr Menschenleben für die wahre Liebe des Prinzen auf und erlangt durch diese selbstlose Tat die Chance, sich eine Seele zu verdienen, in dem sie als Luftgeist über Kinder wacht.

Elfen machen eine starke Wandlung durch. Die aus Skandinavien stammenden Sagengestalten sind zunächst etwa menschengroß und leben unter der Erde in Hügeln. Diese sogenannten Underjordiske sind weder gut noch böse. Sie leben neben den Menschen und spielen ihnen mitunter kleine Streiche. Verärgert man sie, können sie jedoch zu mächtigen Feinden werden und für Missernten, Krankheiten und den Tod von Familie und Vieh verantwortlich sein.

Elfen wurden in Märchen und Liedern in andere Länder gebracht, wo man sie einer Wandlung unterziehen musste, da für sie in ihrer ursprünglichen Form und charakterlichen Eigenart kein Platz in der neuen Sagenwelt war. Man machte aus ihnen beispielsweise im angloamerikanischen Raum kleine, geflügelte Wesen, die im Wald leben und in Mitteleuropa wurden sie zu

den Erbkönigtöchtern, die im Nebel tanzen und den Tod bringen. Seit J.R.R. Tolkien sind Elfen eine Kriegerrasse, die überirdisch schön und den Menschen in allem überlegen ist. Die daraus resultierenden Weiterentwicklungen (z.B. in modernen Computerspielen) vermenschlichen die Elfen zusehends und machen aus ihnen Superkrieger, die aussehen wie Models und nymphomanen Neigungen nachgehen.

Trolle stammen ebenfalls aus Skandinavien. Sie sind groß, lichtempfindlich (sie explodieren sogar im Sonnenschein) und dumm. In Volksmärchen lernen sie zu sprechen und agieren menschenähnlich. Später werden einige Exemplare sogar magiekundig und zu mächtigen Herrschern über ganze Landstriche. Als man diese Sagengestalten ebenfalls in Liedern und Geschichten in andere Länder brachte, war der Lebensraum und die Wesenszüge eines Trolls bereits durch Riesen belegt. Man schuf Trolle daher in Mitteleuropa neu und machte aus ihnen wichtelartige Gnome, die im Wald oder in Felsen leben, nicht länger vom Licht getötet werden können und die Menschen gerne Streiche spielen. Im Angloamerikanischen Raum wurden Trolle unter Brücken verbannt. Dort lauern sie ihren Opfern auf, um Wegzoll zu erbeuten.

In modernen Versionen werden Trolle wieder zu großen Gegnern. In Computerspielen, die die jüngste Entwicklungsstufe der Trolle darstellen, handelt es sich um Krieger, die enorme Körperkräfte besitzen und tatsächlich ernstzunehmende Gegner darstellen. Dennoch blieb ihnen ihre mangelhafte Intelligenz, die sie durch großen Mut wett machen.

Drachen kommen in nahezu jeder Mythologie vor. Spricht man vor allem im Angloamerikanischen Raum von geflügelten Vierfüßern, die Feuer speien, so sind in Mittel- und Nordeuropa eher Lindwürmer bekannt. Im alpinen Raum kennt man den Tatzelwurm, in Städten vor allem den Basilisken.

Drachen verkörpern einen Dualismus von Weisheit und Zerstörung. In der Bibel stehen sie ebenso für dämonische Kräfte des Bösen wie für unendliche Weisheit und Weitsicht. Drachen werden bis heute gerne als Symbol der Macht in Wappen und Flaggen verwendet.

In der nordischen Tradition steht Fafnir für einen nahezu unüberwindbaren Gegner, der zwischen Sigurd und dem Hort steht. Nur mit List kann dieser besiegt werden und Sigurd die Macht verleihen, die Sprache der Tiere zu verstehen und seinen Körper gegen Waffen aller Art zu stählen.

In der modernen Tradition findet sich wieder ein Dualismus: in Kinderfilmen sind Drachen verniedlicht und haben den Charakter von Haustieren. Sie sind harmlos und richten unabsicht-

lich Schaden an. Hingegen in großen Hollywoodfilmen, modernen Liedern und Computerspielen treten Drachen in all ihrer furchterregenden Macht auf. Sie stehen für Zerstörung, Feuer, Vernichtung und den Tod. Nur mit Mühe können sie überwunden werden.

Auch heute ist der Wandel der die vier behandelten Sagenfiguren noch nicht abgeschlossen, auch wenn deren Entwicklung momentan zum Stillstand gekommen zu sein scheint.

Abstract

I mitt arbeid prøver jeg å vise utviklingen av noen eventyrfigurer respektive figure av sagnfolk – som begrunnelse for naturfenomene eller lokal tildragelse, hen til partiell forslitte og smakløse framstillinger, slik de er blitt kjent gjennom moderne dataspill.

Mennesker har en tendens til å forklare (ut av en urinstinkt) tilfeldigvis, muligvis årstidlig bedingte, eller simpel uerklærlige begivenheter (for eksempel naturkatastrofene) med aktivitet av entitete, som kommer til syne i menneskelig eller mindst halvmenneskelig form. Egnet eksemple er *Das Donauweibchen* i østerrike, *Bestefar Frost* i russland, lokale trolle i norge, o.s.v.

For det meste handler det om iboende naturkrefter, som *vandmanne*, *trolle*, *underjordiske*, o.s.v., senere om personifisering av fester som finner sted hver år, som *påskehare*, *Christkind* respektive *jesusbarn*, *julebuk* eller *Perchten*.

Etter noe tid forsvinner troen – vienskapen erstatter troen på overnaturlige ved tall og fakta. I noen kulturer lever denne åndebene videre - ved siden av nøkterne nåtiden: i japan tror man stadig vekk i naturånde, still tross for alt framskritt og teknologi.

Først senere (først i romantikk, etter i 60-tallet) åpner den europæisk forstand seg igjen for overnaturligvis ting. Esoterik og ønsket om mere end den, som kan bli forklart gjennom talle og målinge, åpner døren til den gamle tro. Nu er der igjen huldrer og alver, som lever i skogen, men de har skiftet utseendet og karakteren deres – de ikke lever under jorden eller i store elverhøje, men de danser mellem træerne. Makt deres er ikke så stor nå – der er bare en liten rest over av faretruende evnen deres. Nu danser sarte jente eller mutte trolle – som i romantikken – i skogen. De viser sig reisende folk bare et øjeblik, så de kan ikke være sikkert, om de faktisk har sett nogen ting. Eller disse skogboerne driver harmløse more med mennesker.

Senere forvandler karakteren og udseenden deres sig til den nårærend dominerende klisjé: elver er nu stolte kriger, som er begge utilnærmelig og den udseene ikke fra disse verden, men også menneskelig nymfoman. De udkjempe krige, som har begyndt hundrede åre siden, i en verden, like vores, men likevel uendelig langt fjern. Den er episke slager – det gode mot det vonde, lyset og visdom mod evig formørkelse og fordømmelse – som den er kjent fra Lord of the Rings-trilogien. Den andere slags av huldfolk finnes mest i tegnefilm. De lever i

skogen, ser ut som Disneys Tinkabell (fra tegnefilmen *Peter Pan*): de glitrer, kan for det meste flyve og er bare knapt så stor som en hand.

Troll er også alvorlige krigere, selv om de ennå ikke så kloke, så er de nu likevel en krigerrasen, som kompenserer manglende intelligens med mot. De kan leve uten angst for sollys – de ikke lengre sprekke når lyset rammer den. Bare i filmer (f.eks. *Trolljegeren* fra 2010) er de innimellom igjen store, nesten menneskelige dyrer, som lever i hulen og jager geiter, som folkeeventyrene forteller.

Sømanne og havfruer utviklet seg tilbake igjen. Det samme skjer med drager. Men hvorfor det? Kanskje henger det sammen med fysiognomien. Begge, troll og elve ser ut som mennesker. De har ben, armer, ansikt med nesen, øyene og munn og de beveger seg på benen deres. De kan bruke handen for at kampe med våpen, eller for at interagere med andre. Drager er som dyr – de kan ikke bruke klør for å holde tinge eller bevege seg menneskelig. De løpe – hvis de har fire bene – på alle fire og agerer som andre rovdyr.

Vandveser har mest ingen mulighet til at løpe. Som oftest har de fiskhalen, so det er overhodet ikke mulig for den, at bevege seg på land. Hud og hår er mest glatt og grønt, de ikke ser ut som levende menneske.

Derimot ser elver og troll ut som menneske – selv hvis de har lange og spisse øre og merkelige klær på.

Det er fascinerende at kontrollere computerspillfiguren, som kan være hvor som helst man vil. Som computerspiller kan kan kontrollere utilnærmelige vesner, som ser ut som fotomodell eller Mister Universum. De kan agere og leve seg inn i disse spill, som man har ønsket seg hele livet. Spesiell hvis man ikke ser ut som såkalt skønne menneske.

Troll er stor og muskuløse. Elver er slank, tiltrekkende og har nesten ingenting på. Menneske kan identifisere sig med den slags figurer.

Nåværend dominerer disse slags av stereotyper, som de er vist i computerspille eller multimilliard-dollar-Hollywoodfilmer som *Lord of the Rings* eller *The Hobbit*, fordi de kan nå et større publikum som eventyr, som er muligens forskjellig i hvert land.

Lebenslauf

Name: Stefanie Leitzinger

Geburtsdatum: 26. Mai 1985
Geburtsort: Wien
Staatsbürgerschaft: Österreich

Schulbildung: 1991 – 1995: Volksschule Kreindlgasse, 1190 Wien
1995 – 2003: Albertus Magnus Gymnasium, 1180 Wien
1997 – 2003 (ab der 3. Schulstufe) Latein
Ab 1999 (5. Schulstufe) Besuch des Realzweiges
Ab 2001 (7. Schulstufe) Darstellende Geometrie

Universität: Oktober 2003 Beginn des Skandinavistik
Diplomstudiums (Norwegisch, Dänisch) und des Theater-, Film- und Medienwissenschaft Diplomstudiums in Wien
Schwerpunkt der Ausbildung in den Bereichen Literatur- und Kulturwissenschaften
Oktober 2007 bis Juni 2009: Studierendenvertreterin
Seit 2007 Gründerin und Leiterin des Chores der Skandinavistik
Wintersemester 2008/09-Sommersemester 2012 Tutorin für die Fächer Einführung in die Kulturwissenschaft und Einführung in die Literaturwissenschaft (1+2)

Beruf: Seit Juli 2012 Übersetzerin in der Presstext-Dolmetsch-Agentur Meta Communication International, Reichsratsstraße 17/17, 1010 Wien

Sprachkenntnisse: Deutsch (Muttersprache), Englisch, Latein, Dänisch, Norwegisch, Altisländisch

Kontakt: talpadrain@gmx.at