



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Nordische Mythologie in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts

verfasst von | submitted by
Felix Rupprecht BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Mag. Dr. Claus Tieber Privatdoz.

Danksagung

Hiermit möchte ich mich vorweg bei all denjenigen bedanken, die mich während des Schreibprozesses dieser Masterarbeit unterstützt haben.

Mein besonderer Dank gilt Herrn Mag. Dr. Claus Tieber für die Betreuung und Begutachtung meiner Arbeit, seine konstruktive Kritik und dafür, so manchen Knoten in meinem Kopf gelöst zu haben.

Meiner Mutter danke ich für das Korrekturlesen sowie die vielen hilfreichen und unterstützenden Gespräche während des Schreibprozesses.

Meiner Freundin danke ich für die mentale Unterstützung und ihre aufbauenden Worte – wann auch immer ich sie gebraucht habe.

1 Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	5
1.1. Zielsetzung und Forschungsfrage	6
1.2. Methoden und Forschungskonzept	6
1.3. Forschungsstand und theoretische Grundlagen	8
1.4. Untersuchungsgegenstände	10
2. Bedeutung und Funktion von Mythologie in der Populärkultur	12
2.1. Was ist Mythos bzw. Mythologie?	12
2.1.1. Definitionen	13
2.1.2. Neue Mythologie	16
2.1.3. Welche Form benutze ich für meine Arbeit?	20
2.2. Welche Eigenschaften haben Mythen?	21
2.2.1. Mythos als Erzählgattung	21
2.2.2. Lehrcharakter, soziale und moralische Funktion	22
2.2.3. Universell und multifunktional	23
2.2.4. Prozesscharakter	24
2.3. Welche Bedeutung und Funktion hat Mythologie in der Gesellschaft?	25
2.3.1. Begriffsklärung – Gesellschaft	25
2.3.2. Bedeutung und Funktion von Mythen – Vergangenheit vs. Gegenwart	26
2.4. Mythologie in der Populärkultur	31
2.4.1. Populärkultur	31
2.4.2. Mythologie in der Populärkultur – ein Überblick	35
2.4.3. Mythos = Fantasy, Fantasy ≠ Mythos	36
2.4.4. Mythologie in Film, Serien und Gaming	40
3. Nordische Mythologie in der Populärkultur	46
3.1. Überblick über die nordische Mythologie: Herkunft und Quellen	46
3.2. Überblick über die nordische Mythologie: Wesentliche Mythen und Figuren	50
3.2.1. Überblick über die nordisch-mythologische Kosmologie	50
3.2.2. Überblick über die Bewohner der nordisch-mythologischen Welt	52
3.2.3. Odin: Ein Gott mit vielen Gesichtern	54
3.2.4. Die <i>Völuspa</i> und Ragnarök	58
3.3. Nordische Mythologie in der Populärkultur	63
3.3.1. Nordische Mythologie in Film und Serien	63
3.3.2. Nordische Mythologie in Video- und Onlinespielen	66

4. Analyse der Medienprodukte	72
4.1. Explizite Verwendung nordischer Mythologie	72
4.1.1. <i>American Gods</i>	72
4.1.2. Marvel Cinematic Universe	74
4.1.3. <i>God of War</i> und <i>God of War Ragnarök</i>	75
4.2. Implizite Verwendung nordischer Mythologie	77
4.2.1. <i>The Lord of the Rings</i>	77
4.2.2. <i>Game of Thrones</i> (A Song of Ice and Fire)	80
4.2.3. <i>Skyrim</i>	82
4.3. Hybride, Mischformen der Verwendung nordischer Mythologie.....	83
4.3.1. Netflix' <i>Ragnarök</i>	83
4.3.2. <i>Assassin's Creed Valhalla</i>	84
4.3.3. <i>Vikings</i>	85
4.4. Schlussgedanken	87
5. Fazit	88
5.1. Generelle Feststellungen	88
5.2. Mythen in Hollywood	89
5.3. Welche Art von Mythen wird verwendet?	90
5.4. Unterschiede zwischen Kino, Serien und Games	91
5.5. Bedeutung für die Rezeption	92
5.6. Nordische Mythologie in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts	94
Quellenverzeichnis	96
Primärquellen:	96
Literatur	96
Filme und Serien	96
Videospiele	96
Sekundärquellen:	97
Literatur	97
Links	101
Bilder	101
Zusammenfassung	102
Abstract	103

1. Einleitung

Mythologie ist seit Jahrhunderten ein fester Bestandteil der bildenden Künste, der Literatur und der Musik – und bis heute ein beliebtes Thema, das mittlerweile vor allem auch in audiovisuellen Medien eine zentrale Rolle spielt. Während die griechische Mythologie bereits ab der Mitte des 20. Jahrhunderts einen regelrechten Hype im Kino erlebte und seither immer wieder in populärkulturellen Medien aufgegriffen wird, ist die nordische Mythologie dort erst seit der Jahrtausendwende vermehrt anzutreffen. Seitdem lässt sich ein nahezu exponentieller Anstieg ihrer Verwendung in der Populärkultur feststellen – vor allem in Filmen, Serien und im Bereich Gaming. Seien es nun Wikingerserien, Fantasy- und Superheldenfilme oder Geschichten über nordische Götter, die in unserer Zeit ums Überleben kämpfen, die aktuelle (Unterhaltungs-)medienlandschaft ist voll damit.

Mythologie hatte ursprünglich die Aufgabe, das Universum und das Leben darin zu erklären, soziale Ordnung zu stiften und gemeinschaftliche Werte zu vermitteln. Diese Funktion hat sie heute weitestgehend verloren. In der Gegenwart tritt sie in der Regel nicht mehr als lebendiges Glaubenssystem auf, sondern wird vor allem als erzählerisches Ausgangsmaterial für Filme, Bücher, Spiele oder Comics genutzt. Dass gerade diese medialen Formen heute eine breite gesellschaftliche Wirkung entfalten,¹ macht ihre Rolle als populärkulturelle Ressource umso bedeutender.

Die nordische Mythologie zeichnet sich insbesondere durch ihre starke Naturverbundenheit, ihr eschatologisches Weltbild und den klar vorhergesagten Untergang ihres Pantheons aus. Angesichts der auffälligen Zunahme ihrer Verwendung in populärkulturellen Medien stellt sich die Frage, welche Faktoren zu dieser Entwicklung beigetragen haben – und ob hinter diesem Trend mehr steckt als bloßes erzählerisches Interesse. Was bedeutet es, wenn gerade diese Mythologie mit ihren endzeitlichen Visionen in unserer Gegenwart neue Aufmerksamkeit erfährt?

¹ Vgl. Peterson, Mark A., *Anthropology & Mass Communication. Media and Myth in the New Millennium*, New York: Berghahn 2008.

1.1. Zielsetzung und Forschungsfrage

Vor dem Hintergrund der beschriebenen Entwicklungen besteht das Ziel dieser Arbeit darin, die zunehmende Verwendung nordischer Mythologie in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts zu untersuchen und auf ihre kulturelle Bedeutung hin zu befragen. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, weshalb gerade diese Mythologie in jüngerer Vergangenheit verstärkt in populärkulturellen Medienformaten aufgegriffen wird. Die Untersuchung konzentriert sich auf die Rolle, die nordische Mythologie innerhalb von Mainstreammedien einnimmt – insbesondere in Filmen, Serien und Computerspielen. Dabei soll geklärt werden, ob sich die auffällige Präsenz nordischer Motive lediglich als modischer Trend beschreiben lässt oder ob sie Ausdruck tieferliegender kultureller und gesellschaftlicher Deutungsbedürfnisse ist.

Daraus ergibt sich folgende Forschungsfrage:

„Welche Bedeutung hat die nordische Mythologie für die Populärkultur des 21. Jahrhunderts?“

Ausgehend von der Beobachtung, dass viele zentrale Motive der nordischen Mythologie – allen voran der Mythos der Ragnarök – inhaltlich stark auf Vorstellungen von Krise, Zusammenbruch und Neuanfang verweisen, liegt die Annahme nahe, dass hierin ein symbolisches Reaktionsmuster auf aktuelle globale Herausforderungen liegen könnte. Die Hypothese lautet daher, dass sich die nordische Mythologie als besonders anschlussfähig für gegenwärtige Narrative erweist, weil sie kollektive Unsicherheiten und Umbruchserfahrungen metaphorisch und mit kultureller Wirksamkeit darzustellen vermag. Diese Vermutung soll im Rahmen der folgenden Arbeit systematisch geprüft und entlang konkreter medialer Beispiele diskutiert werden.

1.2. Methoden und Forschungskonzept

Bevor eine ausführliche Bearbeitung meiner Forschungsfrage möglich ist, erscheint es notwendig, grundlegende Begrifflichkeiten und theoretische Zusammenhänge zu klären. Im ersten Schritt sollen daher die Begriffe Mythos und Mythologie definiert

werden, um eine solide Grundlage für die weitere Analyse zu schaffen. Hierfür werden diverse anthropologische, philosophische sowie literatur- und kulturwissenschaftliche Texte herangezogen. Dabei wäre es sinnvoll, neben klassischen Definitionen auch den Begriff der „neuen Mythologie“ näher zu untersuchen, der bis hin zu Roland Barthes' Konzept der Alltagsmythen führt.² Im Mittelpunkt steht schließlich die Frage, wie sich mythische Erzählungen grundsätzlich konstituieren, welche Merkmale ihnen gemeinsam sind und welche Bedeutung und Funktion sie in der heutigen Gesellschaft haben.

Für eine umfassende Betrachtung beider Begriffe ist es zudem notwendig, auch den Begriff der Populärkultur näher zu erörtern und ihre Wirkkraft sowie Bedeutung innerhalb der Gesellschaft zu klären. Dies bildet die Grundlage, auf der im Anschluss die Populärkultur mit dem Bereich der Mythologie in Verbindung gesetzt und deren Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede herausgearbeitet werden können. Auf dieser Basis kann anschließend untersucht werden, welche konkrete Rolle mythologische Inhalte speziell innerhalb der heutigen Populärkultur einnehmen. Ziel ist es dabei, jene Bereiche und Genres der Populärkultur herauszustellen, in denen Mythologie besonders häufig aufgegriffen wird. Darüber hinaus soll die generelle Popularität mythologischer Inhalte in Mainstreammedien untersucht und mögliche Gründe für diesen Trend aufgezeigt werden.

Im Anschluss daran folgt eine inhaltliche Annäherung an die nordische Mythologie selbst, um jene spezifischen Motive und Figuren herauszuarbeiten, die für die spätere Analyse relevant sind. Dafür soll ein Überblick über zentrale Quellen, mythologische Strukturen und wesentliche Charaktere geschaffen werden, wobei insbesondere die Texte der isländischen *Edda* im Mittelpunkt stehen. Ein besonderes Augenmerk gilt dabei der Figur Odins sowie dem Weltuntergangsmotiv Ragnarök, da beide in zahlreichen zeitgenössischen Medienproduktionen wiederkehren und dort zentrale narrative Funktionen übernehmen.

Darauf aufbauend soll die historische Entwicklung der nordischen Mythologie in der Populärkultur aufgezeigt werden, mit dem Ziel, den beobachtbaren Anstieg ihrer

² Barthes, Roland, *Mythen des Alltags*, aus dem Franz. v. Helmut Scheffel, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1964.

Verwendung seit der Jahrtausendwende darzustellen. Diese Kontextualisierung soll verdeutlichen, dass es sich bei der aktuellen Popularität nicht um eine vereinzelte Erscheinung handelt, sondern um ein breiteres kulturelles Phänomen, das in unterschiedlichen medialen Feldern Ausdruck findet.

Im nächsten Schritt folgt die gezielte Analyse ausgewählter Medienprodukte, in denen nordische Mythologie eine zentrale Rolle einnimmt. Hier soll lediglich eine Auswahl der erfolgreichsten Filme, Serien und Games analysiert werden. Diese repräsentieren, durch ihre hohe Rezeptionsfrequenz, die Populärkultur am besten. Ziel ist es, anhand konkreter Beispiele die Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Umgang mit mythologischen Motiven herauszuarbeiten. Dabei soll auch untersucht werden, inwieweit moderne mediale Erzählungen mythologische Strukturen und Motive übernehmen oder diese vielmehr neu interpretieren und transformieren. Dafür werde ich eine Kategorisierung der Werke in explizite, implizite und hybride Formen der Verwendung von nordischer Mythologie vornehmen, um auch hier mögliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten hervorzuheben.

Diese Einteilung ermöglicht es, unterschiedliche mediale Zugänge vergleichbar zu machen und Rückschlüsse darauf zu ziehen, welche Funktionen die nordische Mythologie jeweils innerhalb der narrativen Struktur erfüllt. Dabei steht nicht nur die Präsenz bestimmter Figuren oder Motive im Vordergrund, sondern vor allem die Frage, wie diese für die jeweilige Geschichte genutzt und in den entsprechenden Kontext übersetzt werden.

1.3. Forschungsstand und theoretische Grundlagen

Für die grundlegende Klärung der Begriffe Mythos und Mythologie sollen einige Texte bekannter Mythenforscher*innen herangezogen werden. Besonders hervorzuheben ist dabei Elke Mader, die in ihrem Werk *Anthropologie der Mythen* eine umfassende Entwicklung des klassischen Mythosbegriffs darlegt,³ dabei bekannte Mythenforscher*innen zusammenfassend miteinbezieht und diesen nicht zuletzt auch auf das Medium Kino anwendet.

³ Mader, Elke, *Anthropologie der Mythen*, Wien: facultas.wuv 2008.

Im Gegensatz zu klassischen Definitionen steht das Konzept der sogenannten „neuen Mythologie“, für das vor allem Roland Barthes mit seinen *Mythen des Alltags* von Bedeutung ist.⁴ Auch Marianne Skarics bezieht sich in ihrer Arbeit *Popularkino als Ersatzkirche?* auf Barthes' Konzept.⁵ Ihre ausführliche Behandlung des Themas Religion und Mythen im Populärfilm stellt ebenso eine zentrale Referenz für die Verbindung von Mythologie und populärkulturellen Medien in meiner Arbeit dar. Skarics greift dabei auf grundlegende Konzepte wie C.G. Jungs „Archetypen“ sowie Joseph Campbells Modell des „Monomythos“ zurück –⁶ zwei zentrale theoretische Ansätze für die Analyse mythischer Strukturen in Medien.

Um den Begriff Populärkultur theoretisch zu verorten, werden einzelne Ansätze aus dem Bereich der Cultural Studies berücksichtigt. Dafür werden zusammenfassende Darstellungen wie jene von Friedrich Krotz herangezogen.⁷ Auch Überlegungen aus Adornos und Horkheimers *Dialektik der Aufklärung* sollen in diesem Zusammenhang angeschnitten werden.⁸ Darüber hinaus bietet Hans-Otto Hügels Werk *Lob des Mainstreams*, Aufklärung über den kulturellen Gehalt populärkultureller Medienformate und die Relevanz des Unterhaltungsbegriffs.⁹ Ergänzend wird Jörg Herrmanns Perspektive zu populärer Kultur berücksichtigt, die er als sinnstiftend in unserer modernen Gesellschaft bezeichnet.¹⁰

Die nordische Mythologie selbst wird anhand der von Karl Simrock übersetzten *Edda* als grundlegender Primärtext behandelt.¹¹ Zur inhaltlichen und historischen

⁴ Barthes, *Mythen des Alltags*.

⁵ Skarics, Marianne, *Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster*, Münster: LIT 2004.

⁶ Jung, Claus G., *C.G. Jung-Taschenbuchausgabe in 11 Bänden*, Bd. 4: *Traum und Traumdeutung*, hg. v. Lorenz Jung, München: dtv 1992; Campbell, Joseph, *Der Heros in tausend Gestalten*, übers. v. Michael Bischoff, Berlin: Insel 2022.

⁷ Krotz, Friedrich (Hg.), „Stuart Hall. Encoding/Decoding und Identität“, *Schlüsselwerke der Cultural Studies*, hg. v. Andreas Hepp et al., Wiesbaden: VS 2009, S. 210–223.

⁸ Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W., *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt am Main: Fischer 1984.

⁹ Hügel, Hans-Otto, *Lob des Mainstreams. Zu Begriff und Geschichte von Unterhaltung und Populärer Kultur*, Köln: Halem 2007.

¹⁰ Herrmann, Jörg, *Sinnmaschine Kino. Sinndeutung und Religion im populären Film*, Gütersloh: Kaiser 2001.

¹¹ *Die Edda. Nordische Götter- und Heldensagen*, übers. u. m. Erl. v. Karl Simrock, Hamburg: Nikol 2023.

Einordnung nordischer Mythen bieten außerdem Arbeiten von Klaus Bödl und Arnulf Krause wesentliche Erkenntnisse.¹²

1.4. Untersuchungsgegenstände

In einem analytischen Teil werden schließlich die folgenden populärkulturellen Medienproduktionen untersucht: Die US-Amerikanische Serie *American Gods*,¹³ die auf Neil Gaimans gleichnamigem Roman von 2001 basiert und das Sterben alter Götter in unserer technifizierten Welt thematisiert. Marvels *Thor*-Reihe,¹⁴ auch unter Berücksichtigung anderer Filme des Marvel Cinematic Universe in denen der Donnergott Thor eine der Hauptrollen spielt. Die beiden Videospiele *God of War* und *God of War Ragnarök*,¹⁵ in denen der Hauptcharakter sich durch nordisch-mythologische Welten kämpfen muss. Die *The Lord of the Rings*-Trilogie von Peter Jackson,¹⁶ nach J.R.R. Tolkiens Romanvorlage,¹⁷ die sich sehr nahe an nordischer Mythologie orientiert und eins der bedeutendsten Werke der Fantasy darstellt. Die HBO Serie *Game of Thrones*,¹⁸ basierend auf George R. R. Martins Romanreihe *A Song of Ice and Fire*,¹⁹ die zahlreiche Elemente nordischer Mythologie in einer komplexen Fantasywelt verarbeitet. Das Videospiel *Skyrim The Elder Scrolls V*,²⁰ das in einer nordisch inspirierten Welt spielt und stark von der Ästhetik sowie der Symbolik der nordischen Mythologie geprägt ist. Die TV-Serie *Vikings*,²¹ die den Glauben an nordische Götter innerhalb einer historischen Erzählung inszeniert. Die dänische Netflix-Serie *Ragnarök*,²² in der mythische Figuren und Motive in eine zeitgenössische Umweltkrise eingebettet werden. Und das Videospiel *Assassin's Creed Valhalla*,²³ das nordische Mythologie mit historischen Handlungssträngen und virtuellen Erinnerungsebenen verbindet.

¹² Bödl, Klaus, *Götter und Mythen des Nordens*, München: C.H.Beck 2013; Krause, Arnulf, *Die Götter und Mythen der Germanen*, Wiesbaden: marix ³2020.

¹³ *American Gods*, Idee: Brian Fuller/Michael Green, US 2017–2021.

¹⁴ *Thor*, R.: Kenneth Branag, US 2011 und Folgende.

¹⁵ *God of War*, Design: Cory Barlog, Derek Daniels, Sony Interactive Entertainment 2018; *God of War Ragnarök*, Design: Cory Barlog et al., Sony Interactive Entertainment 2022.

¹⁶ *The Lord of the Rings*, R.: Peter Jackson, US/NZ 2001–2003.

¹⁷ Tolkien, *The Lord of the Rings*, 1954–1955.

¹⁸ *Game of Thrones*, Idee: David Benioff/D. B. Weiss, US 2011–2019.

¹⁹ Martin, *A Song of Ice and Fire*, 1996.

²⁰ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Design: Todd Howard et al., Bethesda Softworks 2011.

²¹ *Vikings*, Idee: Michael Hirst, CA/IE 2013–2020.

²² *Ragnarök*, Idee: Adam Price, DK 2020–2023.

²³ *Assassin's Creed Valhalla*, Design: Yohan Casuax, Ubisoft 2020.

Durch die Analyse dieser ausgewählten Medienproduktionen verspreche ich mir, sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede im Umgang mit nordischer Mythologie feststellen zu können. Dabei soll nicht nur erfasst werden, ob und wie häufig bestimmte Motive dieser auftreten, sondern insbesondere, welche Funktionen sie jeweils innerhalb der Werke übernehmen. Auf diese Weise sollen Erkenntnisse darüber gewonnen werden, welchen Stellenwert nordische Mythologie in der gegenwärtigen Populärkultur einnimmt – und welche Bedeutung ihr im Kontext erzählerischer Strukturen beigemessen wird. Die Ergebnisse dieser Analyse könnten somit einen wesentlichen Beitrag zur Beantwortung der eingangs formulierten Forschungsfrage leisten.

2. Bedeutung und Funktion von Mythologie in der Populärkultur

In diesem Kapitel meiner Masterarbeit, mit dem Thema „nordische Mythologie in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts“, soll vorweg die Verbindung zwischen Mythologie und Populärkultur reflektiert werden. Außerdem möchte ich ihre Bedeutung und Funktion für populäre Kultur bis ins 21. Jahrhundert betrachten. Dazu werde ich mir zunächst den Mythosbegriff, seine Entstehung, Deutung und Entwicklung genauer anschauen, um einzugrenzen, welche Definition von Mythos in dieser Arbeit zur Verwendung kommt und welche ausgeklammert wird. Dabei ist es nicht nur interessant, verschiedene Etappen der Mythenforschung zu beleuchten. Man muss sich auch die Eigenschaften von Mythen anschauen, um herauszufinden, was Mythologie überhaupt noch in der heutigen Populärkultur verloren hat. Zudem wird der Begriff der Populärkultur für diese Arbeit eingegrenzt und geklärt welche Sparten dabei von Bedeutung sind. So wird im Folgenden ausschließlich auf die Themenbereiche Film, Serien und Videospiele eingegangen. Schließlich wird die Verbindung von Mythologie zu ausgewählten Medien und ihre Einbindung in diese näher betrachtet, um so einen Grundstein für die weitere Bearbeitung meiner Thesen zu setzen.

2.1. Was ist Mythos bzw. Mythologie?

Die Frage „Was ist ein Mythos?“ versuchen seit Jahrhunderten Historiker, Ethnologen, Philosophen und Psychologen zu klären und bis heute hat man sich auf keine endgültige Bedeutung einigen können, außer dass man sich auf verschiedenste Arten an Definitionen annähern kann, von denen manche mehr, manche weniger ihre Daseinsberechtigung haben. Nicht zuletzt ist die Breite an Theorien dazu, was Mythologie ist und was sie bewirkt, ihrem Facettenreichtum und ihrer Komplexität zuzuschreiben. Ich werde mich im folgenden Textabschnitt mit verschiedenen Arbeiten zu Mythos und Mythologie auseinandersetzen, wobei ich mich bewusst auf jene konzentriere, die nach oder kurz vor der Jahrtausendwende entstanden sind und sich teilweise zusammenfassend mit bereits vorhandenen Theorien beschäftigen und einen zeitgemäßen Einblick in das Thema geben. Denn sich mit Claude Lévi-Strauss, Ernst Cassirer, Hans Blumenberg, Joseph Campbell, C.G. Jung, Mircea Eliade oder Roland

Barthes – um nur einige bekannte Mythologen zu nennen – im Einzelnen auseinanderzusetzen, ist nicht Ziel dieser Arbeit, auch wenn ich immer wieder auf diverse Textstellen jeweiliger Autoren verweisen werde.

2.1.1. Definitionen

Das Erste, was einem in den Sinn kommt – oder zumindest geht es mir so – wenn man von Mythos oder Mythologie hört, sind Götter- und Heldengeschichten. Schlägt man ein Lexikon auf, um nach dem Begriff Mythos zu suchen, findet man auch eben diese Definition: „die Erzählung von Göttern, Heroen u.a. Gestalten und Geschehnissen aus vorgeschichtlicher Zeit“, sowie die Übersetzung aus dem griechischen: „*Wort, Rede, Erzählung, Fabel*.“²⁴ Mythologie wiederum „bezeichnet ursprünglich die Formen der literarischen Überlieferung der Mythen“, beziehungsweise „die Gesamtheit der mythischen Überlieferungen eines Volkes“, aber auch die „Wissenschaft, die mythische Vorstellungen erforscht und deutet“, wird als Mythologie bezeichnet.²⁵

Weiterhin findet sich als zweite Definition für Mythos „die sich darin aussprechende Weltdeutung eines frühen (mythischen) Bewusstseins“.²⁶ Mythen tragen immer die Ideologie und die Mentalität ihrer Entstehungszeit in sich, als „vormoderne [...] Denkform mit epistemischer, sozialer und anthropologischer Funktion“.²⁷ Ihre Aufgabe war es, archaischen Kulturen eine Antwort zu geben, auf die Frage nach der Entstehung der Welt, ihrer Flora und Fauna und vor allem nach den Geschehnissen vor dem Leben und nach dem Tod. Der Mythos gab Sicherheit, dadurch dass er „die Frage nach dem Ursprung“ still stellen konnte und die „beängstigende Erfahrung der Fülle und Kontingenz der Wirklichkeit in überschaubare Strukturen, mit Elementen und Relationen“ überführte.²⁸ Schon lange vor wissenschaftlichen Erkenntnissen und Gesetzbüchern klärt die Mythologie, mittels ihrer sinnbildlichen Erzählungen, Ungewissheiten auf und gewährleistet ein soziales Zusammenleben. Doch kann man sie nicht bloß als bildhafte, lehrreiche und moralische Parabeln für das Leben sehen,

²⁴ Bode, Eva B. et al. (Hg.), „Mythos“, *Der Brockhaus Literatur. Schriftsteller, Werke, Epochen, Sachbegriffe*, Gütersloh/München: Brockhaus 42010, S. 580.

²⁵ Bode, Eva B. et al. (Hg.), „Mythologie“, *Der Brockhaus Literatur. Schriftsteller, Werke, Epochen, Sachbegriffe*, Gütersloh/München: Brockhaus 42010, S. 580-582, hier S. 580.

²⁶ Bode et al., „Mythos“, S. 580.

²⁷ Friedrich, Udo, „Mythos“, *Lexikon Literaturwissenschaft. Hundert Begriffe*, hg. v. Gerhard Lauer/Christine Ruhrberg, Stuttgart: Reclam 2011, S. 236–240.

²⁸ Vgl. a.a.O., S. 237 – 239.

wie etwa Märchen. Sie bildeten damals vielmehr ein ausgewachsenes Glaubenssystem, dessen Götter – wie jene heutiger Weltreligionen – angebetet und verehrt wurden.²⁹

Im antiken Griechenland, wo die Verwendung mythologischer Inhalte Einzug in das komplette soziokulturelle System hielt, wurde interessanterweise bereits eine klare Unterscheidung zwischen *Mythos* und *Logos* gemacht:

„Within Greek philosophy, as it developed between the fourth and eight centuries BC, myth (*muthos*) became understood as a form of speech opposed to the reasoned discourse of *logos*. As such, myth became defined as discourse opposed to both truth (myth is fiction) and to the rational (myth is absurd).“³⁰

Joanna Overing benennt hier die Tatsache, dass die Mythologie schon im archaischen Griechenland lediglich als fiktive Geschichte gesehen und verstanden wurde, wobei sie sich gleichzeitig mit ernsthaften, religiösen Themen auseinandersetzte. Die Griechen glaubten zwar an die in den Mythen vorkommenden Götter, waren sich jedoch ihrer fiktiven Natur bewusst und betrachteten diese aus einer hermeneutischen Perspektive, um so ihren Nutzen zu verinnerlichen.³¹ „Es ist so als glaubte man nicht an Gott, sondern an die Religion, die doch von sich aus gar keinen Sinn hat, als zu diesem Gott hinzuführen“,³² sagt Carl-Friedrich Geyer in Bezug auf das paradoxe Verhältnis der Griechen zu ihrem Glauben. Passend hierzu ist auch Overings Definition von Mythen als „fictitious stories about the past.“³³ Sie hebt dabei insbesondere den Unterhaltungscharakter der Mythen hervor, der ihrer Meinung nach nicht nur da sei um ein Publikum zu fesseln, sondern primär, um es zu überzeugen.³⁴ Auch betont sie, dass Mythen, mit ihrem irrationalen Inhalt, eben nicht nur die Funktion einnehmen metaphysische Wahrheiten zu vermitteln, sondern durch ihren metaphorischen Wert und die damit einhergehende Werte- und Normvermittlung vielmehr einen sozialen Nutzen hätten.³⁵

²⁹ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 34.

³⁰ Overing, Joanna, „The Role of Myth. An Anthropological Perspective“, *Myths and Nationhood*, hg. v. Geoffrey Hosking/George Schöpfung, London: Hurst & Company 1997, S. 2–8, hier S. 2.

³¹ Vgl. Vernant, Jean-Pierre, *Mythos und Religion im alten Griechenland*, aus dem Franz. v. Eva Moldenhauer, Frankfurt/New York: Campus 1995, S. 24f.

³² Geyer, Carl-Friedrich, *Mythos. Formen – Beispiele – Deutungen*, München: Beck, 1996, S. 92.

³³ Overing, „The Role of Myth“, S. 4.

³⁴ Vgl. a.a.O., S. 2.

³⁵ Vgl. a.a.O., S. 7.

Elke Mader greift Overing auf, entfernt sich dabei jedoch von der direkten Gegenüberstellung von Mythos und Logos und definiert den Mythenbegriff für ihre Arbeit *Anthropologie der Mythen* folgendermaßen:

„[S]o spreche ich nicht vom Mythos als einer Kategorie des Denkens und Sprechens, die im Gegensatz zum Logos steht, sondern von Mythen als einer besonderen Art von Erzählungen, die mit vielen anderen Aspekten narrativer und visueller Kultur, mit anderen Formen der Vermittlung von Wissen und Werten sowie [...] mit verschiedenen Bereichen des Alltags verflochten sind.“³⁶

Mader betont dabei, wie stabil und kontinuierlich Mythen einerseits seien, dadurch dass sie „zentrale Werte und Konzepte einer Gesellschaft“ repräsentierten und sich trotzdem durch „Tradierung, Zirkulation und neuer Verortung sowie [...] größeren sozialen oder kulturellen Transformationen“ immer wieder veränderten.³⁷ Hier wird deutlich, wie die Grundaussagen von Mythen bis heute sinnvoll genutzt werden können, auch wenn sich ihre äußere Form ständig verändert und sich der Zeit bzw. der Kultur anpasst. Schaut man sich Mythen verschiedener Epochen und Kulturen an, wirken diese auf den ersten Blick durch unterschiedliche Charaktere und Orte verschieden, folgen bei genauerer Untersuchung jedoch immer wieder denselben Grundstrukturen. Mader schließt daraus auch, „dass weder Mythen noch Mythenforschung einem *prälogischen* oder *prämodernen* Denken verbunden sind. Vielmehr bilden Mythen einen inhärenten Bestandteil des kulturellen Gefüges der Gegenwart“.³⁸ Sie unterstreicht also die anhaltende Gültigkeit von Mythen, die sich aufgrund ihrer Wandlungsfähigkeit kontinuierlich weiterentwickeln. Dadurch können sie bis heute, durch ihre gute Übertragbarkeit auf alltägliche Situationen, als wichtige Vermittler von Moral- und Wertvorstellungen funktionieren.

Lee Drummond bezeichnet Mythen, als „expression of fundamental truths“.³⁹ Auch diese Definition unterstreicht wieder die Tatsache, dass Mythen universelle Elemente enthalten, die in verschiedenen Kulturen und Zeiten grundlegende menschliche Fragen und Erfahrungen auf vielfältige Weise ausdrücken und interpretieren können. Weiterhin charakterisiert er Mythen als „fundamental, generative force in human existence“, ⁴⁰ er schreibt ihnen also – zumindest kulturell – eine schöpferische Kraft

³⁶ Mader, *Anthropologie der Mythen*, S. 16.

³⁷ Vgl. a.a.O., S. 9.

³⁸ A.a.O., S. 10.

³⁹ Drummond, Lee, *American Dreamtime. A Cultural Analysis of Popular Movies, and Their Implications for a Science of Humanity*, Lanham, Maryland: Littlefield Adams 1996, S. 29.

⁴⁰ A.a.O., S. 28.

zu. Besonders hebt auch er dabei wieder die Unwahrscheinlichkeit hervor, die ihren Charakter prägt:

„[E]veryone knows what a myth is: a fantastic story, an account of a make-believe, fairy-tale world in which imaginary beings do impossible things. [...] The situations myth presents us with are not only improbable in the fantastic [...] sense; they possess a cerebral and emotional improbability that is both profound and disturbing.“⁴¹

Ausgehend von einer sehr generellen Definition, schreibt Drummond ihrer Absurdität ihre Ausdrucksstärke zu, da die in Mythen dargestellten Situationen zwar surreal sind, aber dennoch tiefsitzende Bedürfnisse und Ängste ansprechen; eben Urgedanken der Menschheit. Er beschreibt Mythen als eine, bis in die Neuzeit, wichtige Komponente der Kultur und spricht dabei vor allem Filmen eine mythologische Rolle zu.⁴²

Die erwähnten Theorien setzen sich vorwiegend mit archaischen Mythen auseinander. Durch ihre gegenwärtige Perspektive werden dabei aber Feststellungen gemacht, die erklären wieso sich die Strukturen dieser Mythen bis heute als so funktional erweisen. Dass wie Drummond sagt, aber nicht nur die Inhalte von Filmen mythischen Gehalt haben können, sondern auch der Film selbst – sowie zahlreiche andere Aspekte unserer Zeit – zum Mythos werden kann, erörtern die Theorien im nächsten Abschnitt, zu Mythen der Gegenwart.

2.1.2. Neue Mythologie

Den Begriff „*neue Mythologie*“ benutzte um 1800 erstmals Friedrich Schlegel und definierte damit für sich die Verbindung „prälogischer Denkansätze“ und „(aufgeklärter) Vernunft“ und die darin entstehende Verbindung zwischen „*Natur* und *Kunst*“.⁴³ Er spricht aus einer Zeit heraus, die bereits den Naturwissenschaften folgt und für vieles, was sich auf der – dennoch vom christlichen Gott geschaffenen – Erde ereignet, eine Erklärung gefunden hat. Mythologie war in der westlichen Gesellschaft schon lange keine Glaubensrichtung mehr und fand lediglich Verwendung zur Unterhaltung in Kunst und Kultur; eine Verwendung, die sich bis heute hält. Doch der Begriff neue

⁴¹ A.a.O., S. 30.

⁴² Lee Drummond bezieht sich in seiner Arbeit nur auf amerikanische Kultur. Trotzdem lassen sich seine Ansichten für diese Arbeit im Sinne „westlicher Kultur“ auch genereller verwenden; vgl. a.a.O., S. 28.

⁴³ Vgl. Simonis, Anette, „Mythentheorie und -kritik“, *Metzler Lexikon. Literatur und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*, hg. v. Ansgar Nünning, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 549–552, hier S. 550.

Mythologie kann schon längst nicht mehr allein auf die Verbindung archaischer Mythen mit zeitgenössischer Kultur reduziert werden. Vielmehr hat er sich um die Möglichkeit erweitert, sich nicht nur auf die Form einer Erzählung oder seinen Ursprung in einer solchen zu beschränken, sondern aus nahezu jedem Aspekt zu entstehen, dem eine mythologische Bedeutung zu Teil werden könnte. Diesen Denkansatz verfolgte allen voran der französische Literaturkritiker und Essayist Roland Barthes mit seinen *Mythen des Alltags*. In einer Sammlung von Essays arbeitet er – dem Gedanken vom Mythos als Sprache, Botschaft und Aussage folgend – die Theorie aus, dass alles zum Mythos werden könne, da er vielmehr eine Qualität und ein Bedeutungsstiftendes Konstrukt sei, als ein Erzählgegenstand.⁴⁴ Barthes definiert für sein Werk einen Mythos als kulturelles Phänomen oder Objekt, das in der Gesellschaft eine neue, übertriebene oder ideologische Bedeutung erhält, die über seine eigentlichen Funktionen und Bedeutungen hinausgeht. So wird, um eines seiner bekannteren Beispiele zu nennen, „die Citroën DS“⁴⁵ mit ihrem Erscheinen 1955 zu einem von Barthes' Essays und schafft es in seine Sammlung von Alltagsmythen. Das neue Auto, welches seiner Zeit die Modelle anderer Hersteller in Design, Komfort und Technik bei weitem überbieten kann, wird zu mehr als nur einem Kraftfahrzeug: Es wird ein „Wendepunkt in der Mythologie des Automobils“. ⁴⁶ Die hohe Begeisterung eines gespannten Publikums, technische Neuerungen und innovatives Design werden noch unterstrichen von ihrem Namen „Déesse“, der Göttin, und erzeugen mythische Bedeutung, wo eigentlich nur ein Auto steht.⁴⁷ Aber auch Immaterielles findet seinen Weg in Barthes Mythen, wie sein Vergleich der Tour de France mit der homerischen *Odyssee* zeigt, die sogar in einer Auflistung der teilnehmenden Sportler und der sie verkörpernden Archetypen endet.⁴⁸

Barthes legt mit seinem Werk den Grundstein für zahlreiche moderne Theorien zu Mythologie, die sich allerdings nicht alle so radikal von altertümlichen Mythen abgrenzen, sondern im Gegenteil viele Schnittmengen dieser mit neuen Mythen finden. In der Einleitung des *Metzler Lexikon moderner Mythen*, unterscheiden Stephanie Wodianka und Juliane Ebert alte und neue Mythen zwar als zwei verschiedene Forschungsfelder, sehen jedoch beide gleichermaßen als einen Teil des

⁴⁴ Vgl. Barthes, *Mythen des Alltags*, S. 251.

⁴⁵ Ich mache hier bewusst beim Wortspiel der „Déesse“, der Göttin, mit und benutze das Femininum.

⁴⁶ Vgl. a.a.O., S. 197.

⁴⁷ Vgl. a.a.O., S. 196ff.

⁴⁸ Vgl. a.a.O., S. 143–156.

kulturellen Gedächtnisses an.⁴⁹ Ganz im Sinne Barthes' schließen sie „historische Personen und fiktive Figuren, Ereignisse, Orte, aber auch Konzepte, Ideen und Institutionen“ als Ausgangsmaterial für Mythen der Moderne mit ein.⁵⁰ Der Hauptunterschied zu archaischen Mythen sei hier, dass die Zeit ihrer Entstehung zu einem wesentlichen Faktor werde, da moderne Mythen an das Bewusstsein der Moderne gebunden seien und diese mit repräsentierten.⁵¹ Durch diese Abhängigkeit verlieren sie aber auch die Zeitlosigkeit, die alten Mythen inbegriffen ist.

Auch Marianne Skarics schließt unter anderem an Barthes' Theorien an. Allerdings unter den Aspekten der „*Neomythologisierung*“ und der „*Remythisierung*“, mit denen neue Mythen aus dem – im rationalen Realismus unserer Zeit begründeten – Verwerfen alter Mythen entstünden, um an ihrer statt die Menschen grundlegend zu einen und zu erden.⁵² Sie schließt dabei allerdings vielmehr auch die Erzählform in die Kategorie der neuen Mythen mit ein und definiert diese für ihre Arbeit wie folgt:

„Neue Mythen sind im Gegensatz zu den alten nicht mehr auf ein Volk oder eine Gesellschaft beschränkt, sondern oft von internationaler Bedeutung. [...] häufig handelt es sich bei mythisierten Personen um irdische oder außerirdische Hero*innen, die selbst den Weg u.a. aus Armut, Versklavung und Bedeutungslosigkeit zu Reichtum, Freiheit und Ruhm vorausgegangen sind und so als Befreier und Hoffnungsträger einen Ausblick auf die Zukunft eröffnen.“⁵³

Sie arbeitet bei den neuen Mythen außerdem die Kategorie der „Pseudomythen“ heraus, die zwar mythologische Strukturen aufweisen würden, aber bewusst zum Erreichen eines Zwecks geschaffen wurden und nicht wie echte Mythen „spontan entstanden“ oder „geschichtlich gewachsen“ seien.⁵⁴ Damit meint sie vorrangig Spielfilme, die einem fiktiven Plot oder einer fiktiven Welt folgen, welche den Bedürfnissen ihres Publikums angepasst sind und dessen Sehnsucht nach einem Glaubenssystem befriedigen können. Bei der Bildung neuer Mythen, innerhalb der Welt des Spielfilms – und im Sinne dieser Arbeit auch anderer Unterhaltungsmedien – werden dabei oft Elemente alter Mythen oder aus der Religion aufgegriffen und mit neuen Elementen oder auch miteinander, dann zu neuen (Pseudo-)mythen verbunden.⁵⁵

⁴⁹ Vgl. Wodianka, Stephanie/Ebert, Juliane (Hg.), *Metzler Lexikon moderner Mythen. Figuren, Konzepte, Ereignisse*, Stuttgart: Metzler, 2014, hier S. Vf.

⁵⁰ A.a.O., S. VI.

⁵¹ Vgl. ebd.

⁵² Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 87–88.

⁵³ A.a.O., S. 91.

⁵⁴ Vgl. ebd.

⁵⁵ Vgl. a.a.O., S. 93.

Grundsätzlich sind also neue Mythen alles, was nicht zu archaischen Mythen gehört und dennoch als mythischer Bedeutungsträger funktionieren kann. Neue Mythen haben dabei mehr Spielraum in ihrer Erscheinungsform und unterscheiden sich von alten Mythen vor allem durch den Faktor der Zeit ihrer Entstehung, welcher stets in ihnen erkennbar ist. Wodianka und Ebert weisen darauf hin, wie schwierig neue Mythen dennoch teils zu erkennen seien und sprechen dabei antiken Mythen eine substanziellere Art zu, die ihrem in der Kulturgeschichte bereits durchlaufenen „Kanonisierungsverfahren“ zuzuschreiben sei.⁵⁶ Die Überschneidung mit den Inhalten archaischer Mythen wird in neuen Mythen grundsätzlich gemacht, um ein bestimmtes Publikum zu erreichen, beziehungsweise bestimmte Themen bei diesem anzusprechen und endet somit nach Skarics meist in einem Pseudomythos. Nimmt man das Beispiel der originalen *Star Wars*-Trilogie,⁵⁷ die zu ihrer Zeit George Lucas' filmische Antwort auf den Vietnam Krieg und Watergate war und den Amerikanern neuen Glauben an sich selbst liefern sollte,⁵⁸ lässt sich diese klar als ein solcher Pseudomythos definieren. Lucas bediente sich dabei unterschiedlicher mythologischer und religiöser Vorlagen und schuf daraus einen Kosmos, der seinem Publikum in mythologischer Manier Antworten geben und Bedürfnisse stillen konnte, indem er aktuelle Geschehnisse metaphorisierte und so kommentierte. Der Fankult, der daraus entstanden ist und bis heute Millionen begeisterter Fans miteinander vereint, wäre hingegen ein Beispiel für Barthes Alltagsmythen: In ritueller Weise treffen sie sich auf diversen Comic- und Star Wars Conventions oder Fanclub Jour Fixes und bringen dort ihre gemeinsame Leidenschaft zum Ausdruck. Individuen verschwinden für einen Moment hinter detailgetreuen Star Wars Verkleidungen und Merchandise und reduzieren sich auf die wichtigste Eigenschaft und Gemeinsamkeit, das Fan-Sein. Auch die Botschaft und der Zeitgeist, die George Lucas damals mit seinen Filmen intendierte, sind dabei schon lange weitestgehend zur Nebensache geworden.

⁵⁶ Vgl. Wodianka, Stephanie/Ebert, Juliane (Hg.), „Inflation der Mythen? Zur Vernetzung und Stabilität eines modernen Phänomens“ *Inflation der Mythen? Zur Vernetzung und Stabilität eines modernen Phänomens*, unter Mitarb. v. Jakob Peter, Bielefeld: transcript 2016, S. 8.

⁵⁷ 1977–1983.

⁵⁸ Vgl. Gordon, Andrew, „Star Wars. A Myth for Our Time“, *Literature film quarterly* 6/4, 1978, S. 314–326, hier S. 324.

2.1.3. Welche Form benutze ich für meine Arbeit?

Da die Suche nach der Definition eines Mythosbegriffs in sehr viele Richtungen führt, ist es unabdingbar, für den eigenen Verwendungsbereich festzulegen, welcher Bedeutung von Mythos man sich bedient. Hierbei soll keine philosophische oder religionswissenschaftliche Betrachtung der Mythologie stattfinden, sondern die mediale Verankerung klassischer mythologischer Inhalte und Motive in den Vordergrund rücken. Dass sich in diesem Fall nicht pauschal eine Entscheidung zwischen alten und neuen Mythen treffen lässt, haben die zwei vorigen Kapitelabschnitte gezeigt. Da in der folgenden Arbeit die Auseinandersetzung mit nordischer Mythologie innerhalb eines populärkulturellen und medialen Kontextes stattfinden soll, lassen sich vorweg eher neue Mythen und dabei überwiegend auch Skarics Pseudomythen vermuten. Denn welches Unterhaltungsmedium man auch betrachtet, in den wenigsten Fällen wird man eine detailgetreue Umsetzung nordischer Mythologie finden, außer unter dem Vorhaben historischer Dokumentation. Vielmehr werden ihr bruchstückhaft einzelne Elemente entnommen und zu fantastischen, fremden Welten oder beeindruckenden Heldengeschichten zusammengebaut, um schließlich dem Zeitgeist der Rezipient*innen folgend, einen Zweck zu erfüllen und sei es die bloße Unterhaltung. Dennoch ist eine Untersuchung der daraus entstehenden Medienprodukte und der möglichen Absichten hinter der Verwendung einzelner Aspekte nicht realisierbar, ohne dabei die Quellen zu betrachten, die ihnen zugrunde liegen. Diese Quellen sind mit der nordischen Mythologie demnach archaischen Mythen zuzuordnen, also ganz im Sinne von Götter- und Heldengeschichten. So gilt es, zuerst die archetypischen Muster und grundlegenden Elemente zu bestimmen, die den Ausgangspunkt für die auf nordischer Mythologie basierenden, popkulturellen Medienprodukte bilden. Da sich diese aber offenbar des Öfteren nur einzelner Aspekte mythologischer Inhalte bedienen, kann es von Nutzen sein, sich dabei nur auf eine Auswahl aus diesen zu beschränken.

2.2. Welche Eigenschaften haben Mythen?

Um in der weiteren Arbeit die Zusammenhänge zwischen einzelnen mythologischen Elementen und den aus ihnen entstandenen populärkulturellen Produktionen bestimmen zu können, ist es von Vorteil die Eigenschaften archaischer Mythen herauszuarbeiten. Sie bieten eine Grundlage für die Erörterung sozialen, religiösen und historischen Kontextes zwischen Mythologie und Populärkultur, durch das tiefere Verständnis mythologischer Ursprünge und kultureller Einflüsse. Die Kenntnis grundlegender Merkmale von Mythen kann die Verbindung zwischen traditionellen Erzählungen und modernen Interpretationen verdeutlichen und erlaubt es, die mögliche Wirkung solcher Elemente auf das zeitgenössische Publikum zu definieren.

2.2.1. Mythos als Erzählgattung

Den Mythos einzig als Erzählgattung zu beschreiben kann, wie wir nun schon feststellen durften, unzureichend sein. Dennoch handelt es sich dabei um eine der verbreitetsten Definitionen, die auch zum Ausgangsmaterial dieser Arbeit gehören wird. Denn die nordische Mythologie ist – teils in Prosa, teils in Vers- bzw. Liedform überliefert – genau dieses: eine Erzählung. Die Form der Überlieferung konnte je nach Fortschritt der Kultur bildlich, mündlich und/oder schriftlich weitergegeben werden.⁵⁹ Bis heute leben die Geschichten antiker Mythologien in Form von Büchern, Comics, Filmen etc. weiter, ob als Adaption oder Neuinterpretation. Von Überlieferung – im Sinne einer Weitergabe mythologischer Bedeutung – kann man inzwischen nicht mehr sprechen. Die Erzählungen bewegen sich innerhalb ihres narrativen Rahmens meist in einer metaphysischen Sphäre, in der Götter, Helden und andere Fantasiegestalten existieren. Dieses übernatürliche Weltbild ist komplex aufgebaut und greift innerhalb einer Mythologie auf immer dieselben kosmogonischen und theogonischen Strukturen zurück. Dabei steht kontinuierlich ihr unterhaltsamer Charakter im Vordergrund, der es ermöglicht ihre Botschaften und Werte einem breiten Publikum zu vermitteln. Mythologische Erzählungen sind schon immer ein fester Bestandteil von Musik, Kunst und Dichtung; heute findet man sie überwiegend in Filmen und Videospielen.⁶⁰

⁵⁹ Vgl. Bode, „Mythologie“, S. 580.

⁶⁰ Vgl. Krämer, Thomas, *Mythos und Ankunft. Mythisches Sprechen in der Moderne*, Bonn: Bouvier 2014, S. 20.

2.2.2. Lehrcharakter, soziale und moralische Funktion

Doch unter der Oberfläche unterhaltsamer Erzählung lassen sich schnell weitere wesentliche Charakteristika finden. So haben Mythen einen ausgeprägten Lehrcharakter und vermitteln mit ihren metaphorischen Geschichten soziale und moralische Werte und Normen. Thomas Krämer nennt sie auch „eine Erkenntnisform, die ihr Denken gestalthaft entfaltet“.⁶¹ Auf leicht verständliche Weise veranschaulichen sie komplexe philosophische Konzepte und ethische Prinzipien. Sie waren ein System zur Welterklärung, lange bevor die Wissenschaft während der Aufklärung diese Rolle übernehmen sollte.⁶² Indem sie grundlegende Fragen nach dem Ursprung der Menschen stellen und beantworten, gaben Mythen vorzeitlichen Kulturen Halt, statt sie in beunruhigender Ungewissheit sich selbst zu überlassen.⁶³ Durch ihre Überlieferung und dem damit einhergehenden kulturell, traditionellen Gehalt, den sie in sich tragen, erfüllen sie außerdem eine soziale Funktion, weil sie Identität und Gemeinschaftsgefühl schaffen. Indem sie Beispiele für Heldentum oder moralisches Versagen liefern, bieten sie zusätzlich Orientierungspunkte für das Verhalten innerhalb einer Gemeinschaft. Claude Lévi-Strauss bemerkt dazu auch die den Mythen eigene dualistische Struktur, die sich in Dichotomien wie Gut und Böse, Leben und Tod oder Chaos und Ordnung zeige und in ihrer „allmählichen Ausgleicheung“ zu enden versuche.⁶⁴ Diese Struktur wiederum kann als Mittel zur Reflexion über die Konsequenzen von Handlungen und Entscheidungen, sowie der Definition von Richtig und Falsch dienen. Ihre lehrreichen Funktionen tragen Mythen bis heute in sich und sind von ihren Inhalten so grundlegend, dass sie auch in zeitgenössischen Medien ihren Platz finden, ohne veraltet und abgedroschen oder sogar antik zu wirken. Natürlich haben wir an eine Hollywood Verfilmung einer mythologischen Geschichte nicht die Erwartung, dass sie uns realitätsgetreu darbietet, wie unsere Welt entstanden ist. Dennoch gibt es Parallelen zu den in Mythen enthaltenen Symbolen, Archetypen und Welten, die auch in der heutigen Zeit nicht an ihrer Wirkung eingebüßt haben und nach wie vor ein hohes Identifikationspotenzial aufweisen.⁶⁵

⁶¹ Ebd.

⁶² Vgl. a. Horkheimer/Adorno, *Dialektik der Aufklärung*.

⁶³ Vgl. Friedrich, „Mythos“, S. 237.

⁶⁴ Vgl. Lévi-Strauss, Claude, *Strukturelle Anthropologie I*, übers. v. Hans Naumann, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1971, S. 247; die Betonung liegt hierbei auf dem „Versuch“, zwar soll Mythos nach Lévi-Strauss seine Gegensätze auflösen, vermag dies jedoch nicht zwingend (vgl. a.a.O. 253).

⁶⁵ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 71.

2.2.3. Universell und multifunktional

Dass die den Mythen inhärenten Sinnbilder und ihre Sprache bis heute funktionieren ist bemerkenswert und deutet auf ihre universelle Natur hin. Sie sind sehr wandlungsfähig und passen sich immer wieder an ihre Umwelt an, was sich auch daran erkennen lässt, dass sie bis heute ihren Weg in aktuelle Medien finden. Beim Reflektieren grundlegender Fragen bedient sich der Mythos symbolischer Darstellungen, die philosophischen Theorien und archetypischen Mustern entsprechen, welche seit Urzeiten den Menschen und ihrem „kollektiven Unbewussten“ immanent sind.⁶⁶ Auch hier erweist sich die dualistische Struktur der Mythen als essenziell, da so eindeutige Gegensätze wie Gut und Böse eine universelle Gültigkeit besitzen und an Einfachheit und Verständlichkeit kaum zu übertreffen sind. Da Mythen symbolische Erzählungen sind, kann man ihre Symbole auch als die grundlegenden Bausteine des Mythos betrachten und als ihren kleinsten Bestandteil.⁶⁷ Diese Symbole tragen dazu bei, dass Mythen in der Lage sind auf vielfältige Weise und in verschiedenen Kontexten Bedeutung zu erzeugen. Dass überall auf der Welt dieselben Symbole und Strukturen innerhalb mythologischer Erzählungen gefunden werden können zeigt, wie interkulturell und flächendeckend diese funktionieren.⁶⁸ Die große Konstanz ihres erzählerischen Kerns steht dabei zwar in direktem Kontrast zur hohen Wandelbarkeit der äußeren Form von Mythen, doch beides macht sie attraktiv für künstlerische Darstellungen. Ihre Beständigkeit sorgt für eindeutige Wiedererkennung, ihre veränderliche Form für die Möglichkeit stets neue Arten der Präsentation auszuprobieren.⁶⁹ Auch ihre scheinbare Erzählerlosigkeit unterstreicht die den Mythen eigene, verallgemeinernde Art. Anders als eine subjektive Erzählung, wie beispielsweise ein Roman aus der Ich-Perspektive, spielen bei Mythen Charakterisierungen kaum eine Rolle und ihre Themen und Motive sind so grundlegend, dass sie ein universelles Identifikationspotenzial bieten.⁷⁰ Damit einher geht auch ihre hohe Akzeptanz: Zwar mag ihnen heute der Wahrheitsgehalt fehlen, den Urvölker noch in ihnen finden konnten, dennoch werden mythologische Geschichten bis heute als qualitativ hochwertig und unterhaltsam betrachtet. Sie

⁶⁶ Vgl. a.a.O., S. 33; vgl. Jung, *Traum und Traumdeutung*, S. 71.

⁶⁷ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 33.

⁶⁸ Vgl. Peterson, *Anthropology and Mass Communication*, S. 67.

⁶⁹ Vgl. Blumenberg, Hans, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996, S. 40.

⁷⁰ Vgl. Doniger, Wendy, *The Implied Spider. Politics and Theology in Myth*, überarb. Aufl., New York: Columbia University Press, 2011, S. 6f.

bleiben, trotz verschiedener sprachlicher Verschiebungen, über die Epochen hinweg stets gehaltvoll und bedeutungsträchtig.⁷¹ Doch multifunktional sind Mythen nicht nur weil sie lehrreich, identitätsbildend und unterhaltsam zugleich sind, sondern vor allem auch, weil sie ihre Funktion im Sinne des Kontextes, in dem sie verwendet werden und von wem sie verwendet werden, ändern können.⁷² In Zeiten sozialen Wandels oder politischer Umwälzungen können Mythen aktualisiert werden, um aktuelle Bedürfnisse und Herausforderungen der Gesellschaft widerzuspiegeln. Viele ihrer Funktionen haben sich aber auch mit schwindendem Glauben an die Mythologie aufgelöst. So findet durch völlige Auflösung von Ritualpraktiken auch eine immer größer werdende Distanzierung vom Göttlichen statt. Auch die Funktion der Weitergabe von Wissen erfüllt Mythologie heute nur noch hinsichtlich des geschichtlichen Einblicks, den sie uns über urzeitliche Kulturen geben kann.

2.2.4. Prozesscharakter

Da mythologische Erzählungen sich immer wieder an neue Gegebenheiten und Umstände anpassen beziehungsweise angepasst werden, verändern sie sich auch kontinuierlich im Zuge ihrer Überlieferung. So beinhalten sie zwar wichtige gesellschaftliche Werte und Strukturen, formen sich jedoch ständig, durch die Weitergabe über Zeit und Ort, um.⁷³ Hierbei fließt unvermeidlich auch kultureller Kontext in die jeweiligen Mythen mit ein. Gleichzeitig stehen Mythen schon immer in einer gewissen Abhängigkeit zu ihrer Darstellungsweise, also ihrer medialen Präsentation.⁷⁴ Dadurch werden mythologische Darstellungen zu kulturellen Repräsentationen, deren ungreifbare Art durch mediale Verankerung im Moment der Erfahrung festgehalten werden kann.⁷⁵ Die Betrachtung der Mythologie aus einem medialen Blickwinkel kann also, da sie einzelne Etappen der Überlieferung darstellt, einen Einblick in den Prozess der Überlieferung selbst gewähren. Simonis bezeichnet sie diesbezüglich auch sehr treffend als „wesentlicher Bestandteil des kulturellen

⁷¹ Vgl. Simonis, Anette, „Mythen als kulturelle Repräsentationen in den verschiedenen Künsten und Medien“, *Mythen in Kunst und Literatur. Tradition und kulturelle Repräsentation*, hg. v. Simonis, Anette/Simonis, Linda, Köln: Böhlau 2004, S. 1–26, hier S. 14f.

⁷² Vgl. Doniger, *The Implied Spider*, S. 2.

⁷³ Vgl. Mader, *Anthropologie der Mythen*, S. 9.

⁷⁴ Vgl. Simonis, „Mythen als kulturelle Repräsentationen in den verschiedenen Künsten und Medien“, S. 10f.

⁷⁵ Vgl. a.a.O., S. 12.

Gedächtnisses“.⁷⁶ Ihr prozessualer Charakter zeigt auch, dass Mythen, sowie die Forschung daran, nicht an ein urzeitliches Denken gekettet sind, sondern permanent eine wichtige Komponente gegenwärtiger Kultur bilden.⁷⁷ Man könnte mythologische Darstellungen also als dynamische, kulturelle Ausdrucksformen zusammenfassen, die durch mediale Manifestation immer wieder aktuelle Momentaufnahmen kultureller, gesellschaftlicher Inhalte und Gegebenheiten, im Sinne eines Entwicklungsprozesses, machen. Dieser Gedanke ist für meine Arbeit insofern von Bedeutung, als dass die Betrachtung von Mythen innerhalb unseres aktuellen Medienraums Einsicht in das aktuelle gesellschaftliche Denken verschafft. Zugleich kann sie eine Positionierung im Überlieferungsprozess, sowie ihre Bedeutung für die zeitgenössische Populärkultur andeuten.

2.3. Welche Bedeutung und Funktion hat Mythologie in der Gesellschaft?

2.3.1. Begriffsklärung – Gesellschaft

Bevor ich damit beginne, mich mit der Leitfrage dieses Unterkapitels – nach der Bedeutung von Mythologie innerhalb unserer Gesellschaft – auseinander zu setzen, sollte ich den Begriff „Gesellschaft“ für diese Arbeit eingrenzen. In erster Linie meine ich Gesellschaft im Sinne einer Gemeinschaft, welche gleiche – oder zumindest ähnliche – kulturelle und soziale Strukturen, Werte, Normen und Traditionen miteinander teilt. Da meine Forschungsfrage einen film- und medientheoretischen Themenbereich abdeckt, spreche ich im Folgenden – abgesehen von einem kleinen Umweg über die Bedeutung von Mythologie für archaische Kulturen – von der medienkonsumierenden Gesellschaft des 21. Jahrhunderts. Unter dem Aspekt des Begriffs Populärkultur – den es später ebenso noch zu definieren gilt – könnte man auch sagen: „Medienkulturgesellschaft“.⁷⁸ Jörg Hermann beschreibt die Gesellschaft

⁷⁶ A.a.O., S. 4.

⁷⁷ Vgl. Mader, *Anthropologie der Mythen*, S. 10.

⁷⁸ Siegfried Schmidt betont hier die Verwendung eines weit gedachten Kulturbegriffs, da sonst sein Begriff der „Medienkulturgesellschaft“ dadurch problematisch werden könne, dass viele Kultur gemäß der Definition von Kunst und Hochkultur betrachten und Medien dabei ausklammern würden (vgl. Schmidt, Siegfried J., „Medienkulturwissenschaft“, *Metzler Lexikon. Literatur und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*, hg. v. Ansgar Nünning, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler ⁵2013, S. 497–499, hier S. 498).

Anfang des 21. Jahrhunderts auch als eine „Post-Arbeitsgesellschaft“, in der durch den Wegfall der Arbeit als Sinn ihres Lebens stattdessen Medien und Kultur – insbesondere die Populärkultur – einen wichtigen Faktor der Sinn- und Wertevermittlung bilden würden.⁷⁹

2.3.2. Bedeutung und Funktion von Mythen – Vergangenheit vs. Gegenwart

Aus der bisherigen Auseinandersetzung mit Mythologie lassen sich für dieses Kapitel einige Schlüsse zusammenfassen: Betrachtet man die Bedeutung von Mythen bei urzeitlichen Völkern, ist der Vergleich mit heutiger Religion absolut einleuchtend. Denn angefangen bei komplexen wissenschaftlichen Themen, wie der Herkunft der Menschen und der Entstehung unseres Universums, bis hin zur moralischen Unterscheidung zwischen Gut und Böse, konnten Mythen als narratives Mittel dienen, um solch komplexe Konzepte auf eine für Menschen zugängliche und verständliche Weise zu vermitteln. Ihr Ursprung liegt im Schaffen und der Beeinflussung menschlichen Denkens und Handelns. Doch schon mit den Philosophen der Antike findet eine theoretische Bearbeitung der Mythologie statt und Mythos wird als etwas Unwahres deklariert und in den Bereich der Fiktion verwiesen.⁸⁰ Dennoch war man sich des hohen Wertes ihrer sinnbildlichen Geschichten bewusst und nutzte diese für sich.⁸¹ Erst durch das Christentum fand dann auch in anderen Teilen Europas eine weitere Ablösung von der Mythologie als Glaubenskonzent statt.⁸² In der Renaissance bildete sich in der europäischen Literatur wieder ein vermehrtes Interesse an mythologischen Darstellungen, wurde jedoch ähnlich wie heute ganz rational als reine Fiktion verstanden.⁸³ Um 1800 definiert Schlegel dann auch das erste Mal den Begriff „*neue Mythologie*“ und schafft damit eine ganz neue Bedeutungsebene in der Verbindung archaischer Mythen mit zeitgenössischer Kunst und Kultur.⁸⁴ Skarics spricht von einer „Neubewertung des Mythos [...] nach der Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert“, die aus der „durch Erschütterung des Fortschritts- und Zivilisationsglaubens entstandenen Gesellschaftskrise“ zu einer „Wiederentdeckung

⁷⁹ Vgl. Hermann, *Sinnmaschine Kino*, S. 19.

⁸⁰ Vgl. Simonis, „Mythentheorie und -kritik“, S. 549.

⁸¹ Vgl. Vernant, *Mythos und Religion im alten Griechenland*, S. 24f.

⁸² Vgl. Simonis, „Mythentheorie und -kritik“, S. 549f.

⁸³ Vgl. Bode et al., „Mythologie“, S. 581.

⁸⁴ Vgl. Simonis, „Mythentheorie und -kritik“, S. 550.

des Mythischen und Mystischen“ führte.⁸⁵ Eine Reduktion allein auf ihren unterhaltsamen Charakter wäre fortan unzureichend.

Heute, in einer Zeit, in der kapitalistische Konzepte und die Kontrolle durch staatlich festgelegte Gesetze die Notwendigkeit von Religion – die ja die Mythologie bereits ersetzte – zunehmend aufheben,⁸⁶ bilden mythologische Geschichten noch immer einen beliebten Gegenstand in Kultur und Unterhaltung. Auch Elke Mader untersucht die Funktion von Mythen innerhalb eines gesellschaftlichen, „sozialen und kulturellen Gefüges“ und sieht sie als „integrale Bestandteile“ dessen.⁸⁷ Sie stellt dabei die Interaktion zwischen sogenannten „*mythmakers*“ und archaischen Gesellschaften in den Vordergrund, durch die Mythen ständig den Gegebenheiten angepasst und für soziale und politische Interessen instrumentalisiert wurden.⁸⁸ Zwar bezieht Mader sich hier auf altertümliche Kulturen, dennoch sehe ich darin Parallelen zur heutigen Verwendung von Mythologie, wenn auch eine beträchtliche Bedeutungsverschiebung stattgefunden hat. Die mediale Neuinterpretation mythologischer Erzählungen trägt stets den Zeitgeist in sich. Angefangen bei den technischen Möglichkeiten ihrer medialen Darstellung, bis hin zu den Themen, mit denen sie assoziiert werden und werden sollen. (Drehbuch-)autor*innen, Filmproduzent*innen, Regisseur*innen und Game-Entwickler*innen nehmen dabei eine mit den „*mythmakers*“ nahezu übereinstimmende Position ein, da auch sie die mythologischen Darstellungen den Bedürfnissen ihres Publikums, also unserer Medienkulturgesellschaft, anpassen. Auch Martin M. Winkler stellt – ganz passend dazu – fest, dass die Verwendung vorzeitlicher Geschichten von Filmschaffenden entweder ein bewusstes Kommentieren der eigenen Zeit oder ein unbewusstes Reflektieren kultureller Trends bedeuten könnte.⁸⁹ Dabei müssten aber, so oder so, Mythen gewählt werden, die sich auf aktuelle Themen projizieren lassen – womit ich auch wieder bei der zentralen Frage dieser Arbeit angelangt wäre: Wieso nordische Mythologie?

⁸⁵ Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 85.

⁸⁶ Vgl. Lehmann, Hans-Thies, „Die Raumfabrik – Mythos im Kino und Kinomythos“, *Mythos und Moderne. Begriff und Bild einer Rekonstruktion*, hg. v. Karl H. Bohrer, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1983, S. 572–609, hier S. 587f.

⁸⁷ Vgl. Mader, *Anthropologie der Mythen*, S. 85.

⁸⁸ Den Begriff „*mythmakers*“ leiht Mader sich von Bronislaw Malinowski. Gemeint sind damit Mythenerzähler*innen, durch welche Mythen überliefert und an aktuelle Umstände angepasst wurden; vgl. a.a.O., S. 86f.

⁸⁹ Vgl. Winkler, Martin M., *Classical Myth and Culture in the Cinema*, New York: Oxford University 2001, S. 3.

Eine Bedeutungsverschiebung hat hier in zweierlei Hinsicht stattgefunden: Zum einen erfüllen zwar oben genannte Medienschaffende, in Bezug auf zeitgenössische Interpretationen mythologischer Erzählungen, dieselbe Funktion wie die „*mythmakers*“ damals, sie sind dabei jedoch keineswegs nur auf Mythen festgelegt. Medieninhalte können außerdem generell eine den Mythen gleichende Funktion einnehmen, ohne diese dabei zitieren zu müssen. Der Übergang zwischen mythologischen Inhalten, Inhalten mit mythologischen Elementen und Inhalten ohne jede Anlehnung an Mythologie verschwimmt dabei oft und ist teilweise weder beabsichtigt noch klar voneinander trennbar. Nicht zuletzt auch durch die dualistische Erzählweise die, ihren Ursprung in der Mythologie liegend,⁹⁰ indes einen zentralen narrativen Bestandteil populärkultureller Medien darstellt.

Zum anderen hat Mythologie nicht mehr dieselbe Bedeutung, wie sie es bei damaligen Kulturen hatte. Ihr fiktiver Charakter überdeckt jeden religiösen Gehalt und jedes bisschen Wahrheitsvermutung, das noch hätte übrig sein können. Mythen sind zu Fantasy geworden. Hans-Thies Lehmann sieht den Grund für diese Entmythologisierung in der medialen Darstellung mythologischer Motive und den oft popkulturellen Unterhaltungscharakter, den zeitgenössische Medien und ihre Inhalte mit sich bringen.⁹¹ So ist es zwar bemerkenswert, wie sich die mythologischen Erzählungen bis heute ein interessiertes Publikum behalten können, dennoch gehen dabei oft kulturelle Elemente verloren und die Bedeutung und Tiefe der Mythen werden verwässert. Denn gleichwohl sie ihre Grundaussagen bewahren, können diese heute leicht unter der Oberfläche der reinen Unterhaltung begraben und von vielen Rezipient*innen womöglich kaum noch wahrgenommen werden. Der Fokus scheint zu einem großen Teil auf die mediale Seite gewandert. Die technische Qualität der Darstellung ist mindestens genauso wichtig geworden, wie die narrative Qualität der erzählten Geschichte. Marianne Skarics spricht diesbezüglich von einer entgöttert scheinenden Wirklichkeit: „Die positivistische und technizistische Weltsicht nimmt den Dingen ihre tiefere Bedeutung und lässt keinen Platz für die vielschichtigen Dimensionen der Wirklichkeit.“⁹² Rationales Denken ist der wissenschaftlich-technischen Weltsicht unserer Zeit inbegriffen und lässt keinen Raum für den Glauben an Übernatürliches. Skarics sieht bei Darwins Evolutionstheorie den Anfang der Entmythologisierung der Welt, da sie die Grundlage für die wissenschaftliche

⁹⁰ Vgl. Levi-Strauss, *Strukturelle Anthropologie I*, S. 247.

⁹¹ Vgl. Lehmann, „Die Raumfabrik“, S. 575.

⁹² Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 68f.

Erklärung unserer Herkunft darstellt.⁹³ Auch Adorno und Horkheimer kritisieren den Versuch der Aufklärung, die Mythologie durch wissenschaftliche Erkenntnis als System zur Welterklärung abzulösen, der letztlich nur in der Wiederholung gleicher Strukturen mündete, die er zu überwinden suchte.⁹⁴ Wissenschaft kann zwar die Dinge erklären, macht sie jedoch, im Gegensatz zur Mythologie, dadurch noch lange nicht greifbar. Die unnachgiebige Tendenz der Menschen alles erklären zu wollen und nichts dem Übernatürlichen zu verschreiben, nimmt auch die Fähigkeit, sich aus der teils bitteren und erbarmungslosen Realität zu flüchten. Eine Flucht, die fantastische Geschichten in Filmen und Computerspielen durchaus bieten können.

Und so scheint das Verlangen nach Mythen weiterhin vorhanden, finden mythologische Inhalte doch immer wieder ihren Weg in popkulturelle Unterhaltungsmedien aller Art. Schon Blumenberg sieht in der hohen Veränderungsgeschwindigkeit der 1990er Jahre das Paradox eines Wunsches nach Remythisierung und gleichzeitiger Unfähigkeit diese zu vollziehen, durch ständige Neuerungen und Fortschritt.⁹⁵ Eine Feststellung, die sich bis heute, in Zeiten von Smartphones, mobilem Internet und sozialen Medien, nur potenziert haben kann. Weiter vorne im Kapitel herausgearbeitete Eigenschaften der Mythologie, wie Lehrcharakter, Identifikationspotenzial und Unterhaltungswert, bieten eine Erklärung dafür, wieso sich Medienschaffende ihre Erzählungen noch immer zu Nutze machen. Auch ihr Ursprung, aus oft unbeständigen Quellen, die im Vergleich zu beispielsweise biblischen Geschichten viel mehr Raum für Interpretation lassen, macht sie zu geeigneten Vorlagen.⁹⁶ Trotzdem bleibt die Frage offen, wo eine Verbindung zu diesen Werten herkommt. Skarics führt dies auf die, in Mythen enthaltenen, Archetypen zurück: Als „Bilder des kollektiven Unbewussten“ würden diese niemals aus der menschlichen Psyche verschwinden und unser Interesse an mythologischen Darstellungen so dauerhaft erhalten.⁹⁷ Dabei gehören „archetypische Sehnsüchte“ zu grundlegenden Themen mythologischer Darstellungen, deren Symbole und narrative Strukturen auch heute noch tiefe Emotionen und Denkmuster in uns ansprechen.⁹⁸ In

⁹³ Vgl. a.a.O., S. 69.

⁹⁴ Horkheimer/Adorno, *Dialektik der Aufklärung*, S. 11.

⁹⁵ Vgl. Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, S. 40f.

⁹⁶ Vgl. a.a.O., S. 240.

⁹⁷ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 71.

⁹⁸ Vgl. a.a.O., S. 145.

dieser Richtung landet man auch schnell beim Monomythos Joseph Campbells,⁹⁹ der nach Skarics auch zum „Erfolgsprinzip des aktuellen amerikanischen Popularkinos“ gehört und mit der „Heldenreise“ den Grundsatz für eine gut funktionierende (filmische) Erzählung bildet.¹⁰⁰ Hier ist zwar die Verwendung mythologischer Motive in allen filmischen Genres gemeint, trotzdem bildet Skarics Theorie, der Monomythos der Heldenreise gehöre zum Erfolgskonzept des Blockbuster Kinos, ein weiteres Beispiel dafür, dass die mythologischen Strukturen bis heute kein Stück ihrer Funktionalität eingebüßt haben.

Doch allein um die Strukturen geht es mir nicht. Die strukturellen Eigenschaften der Mythologien scheinen entkoppelt von ihren ancestralen Erzählungen und dabei einen Weg in mediale Darstellungen der letzten Jahrzehnte gefunden zu haben. Mythologische Inhalte werden mit nüchterner Distanz als bloße Fantasie betrachtet und es scheint nicht mehr angebracht, sie zur Lösung von Alltagsproblemen heranzuziehen, wenn auch ihre grundlegenden Strukturen noch immer dazu im Stande zu sein scheinen. Dies könnte eine Reduktion auf den unterhaltenden, sowie den thematischen Wert mythologischer Darstellungen bei ihrer Verwendung für Medieninhalte implizieren – denn ihr struktureller Wert wird innerhalb dieser ja bereits vorausgesetzt, ungeachtet dessen, ob es sich um eine mythologische Geschichte handelt oder nicht. Da ich ausdrücklich die Frage nach der Bedeutung nordischer Mythologie für die Populärkultur und ihrer zunehmenden Verwendung darin stelle und Mythen sich – wie wir ja bereits feststellen konnten – im Großen und Ganzen strukturell oft kaum voneinander unterscheiden, müssen hier inhaltliche und symbolische Merkmale von größerer Relevanz sein. Der Fokus dieser Arbeit liegt demnach auf dargestellten Themenbereichen nordischer Mythologie und nicht auf deren Struktur. Folglich gilt es zu untersuchen, welche aktuelle Bedeutung die inhaltlichen und äußerlichen Charakteristika der nordischen Mythologie haben können. Bevor ich mich diesen aber im nächsten Kapitel der Arbeit zuwende, muss abschließend für dieses Kapitel noch die Verbindung von Mythologie und Populärkultur betrachtet werden, um den Gesamtkontext dieses Kapitels zu vervollständigen. Dies soll dann einen moderneren Blickwinkel der Mythologie eröffnen und uns schließlich zur Verbindung von Medien und Mythen führen.

⁹⁹ Vgl. Campbell, *Der Heros in tausend Gestalten*.

¹⁰⁰ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 372.

2.4. Mythologie in der Populärkultur

Bevor ich damit beginne, die Verbindung von Mythologie und Populärkultur zu erläutern, widme ich mich dem Begriff der Populärkultur an sich. Diesen für meine Arbeit zu definieren ist unumgänglich, da er ein sehr breites Spektrum an Auslegungsmöglichkeiten bietet, was man zu dem Themenbereich Populärkultur zählen kann, was man ausgrenzen muss und auf welche Bereiche ich mich im Folgenden beschränken will. Aber vor allem soll auch hier ihre Bedeutung und Funktion für unsere Gesellschaft herausgearbeitet werden, um folgend den Begriff Mythologie und verschiedene Bereiche der Populärkultur aufeinander beziehen zu können.

2.4.1. Populärkultur

Populärkultur oder Popkultur bildet eine dominante kulturelle Kraft in der modernen Welt. Die Entstehung des Begriffs, der heute auch oft mit Massenkultur gleichgesetzt wird, fundiert auf dem bereits im 19. Jahrhundert gemachten Versuch, ein Gegenstück zur Hochkultur festzulegen, welches sich als Resultat „sozialer und ethnischer Ausdifferenzierungen“ herausbildete.¹⁰¹ Beide Formen der Kultur beeinflussen sich direkt und stehen in einem engen Wechselverhältnis zueinander, wenn sie auch sinngemäß voneinander getrennt scheinen.¹⁰² Während Populärkultur noch Anfang des 20. Jahrhunderts eher als negative Begleiterscheinung einer gesellschaftlichen Entwicklung betrachtet wurde, nahm sich bis heute zunehmend auch die Wissenschaft ihrer an und erkannte ihre große kulturelle Bedeutung.¹⁰³ Sie bringt Kultur in eine greifbare Position, die nicht länger Bildungseliten vorbehalten ist und ihr so die Exklusivität nimmt, wodurch ihr Publikum auch größer und heterogener wird.¹⁰⁴ Sie beinhaltet Bereiche wie Film, Fernsehen und Streamingdienste, Onlinevideos,

¹⁰¹ Vgl. Mayer, Ruth, „Populärkultur“, *Metzler Lexikon. Literatur und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*, hg. v. Ansgar Nünning, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 610–611, hier S. 610.

¹⁰² Vgl. Schuster, Andrea, *Zerfall oder Wandel der Kultur? Eine kultursoziologische Interpretation des deutschen Films*, Wiesbaden: DUV, 1999, S. 44.

¹⁰³ Eine Linie von Adorno und Horkheimers Text zur „Kulturindustrie“, in dem sie der oberflächlichen Massenkultur ein Verkommen der intellektuellen, europäischen Volkskultur nachsagen, hin zu J. Fiske, der Populärkultur als produktiven Rezeptionsmodus definiert und nicht direkt mit der Eintönigkeit der Massenkultur gleichsetzt, lässt dies erkennen (vgl. Mayer, „Populärkultur“, S. 610f).

¹⁰⁴ Vgl. Schuster, *Zerfall oder Wandel der Kultur?*, S. 43f.

Computerspiele, Musik, Bestsellerromane und Werbung, reicht aber auch bis in Lebensbereiche wie z.B. Bildung, Politik und Wirtschaft. Populärkultur dominiert also zu einem Großteil audiovisuelle Medien, die sich aber teilweise stark in ihrer Rezeptionsweise unterscheiden können.¹⁰⁵ Ihre Medieninhalte sind dabei – wie auch schon bei den Mythen – ein Spiegel der Gesellschaft, für die sie bestimmt sind und der sie entspringen. Sie zeigen soziale und politische Verhältnisse zum Zeitpunkt ihres Entstehens auf und halten diese im Moment fest. Populärkultur ist ausgelegt auf „leichte Zugänglichkeit und möglichst voraussetzungslosen Massenkonsum“ und lebt von ihrer nahezu „voraussetzungslose[n] Kommunizierbarkeit“.¹⁰⁶ Ihre medientechnologische Herstellung und Verbreitung macht einen wichtigen Bestandteil ihrer Charakteristika aus und sie ist untrennbar von Massenmedien und Unterhaltung. Hier möchte ich auch wieder Jörg Hermann aufgreifen und seinen Begriff der „Post-Arbeitsgesellschaft“, welcher Medien und Populärkultur eine signifikante Bedeutung für unsere Sinn- und Wertevermittlung zuschreibt:

„In diesem Selbstbildungsprozeß spielen Medien eine zunehmend wichtige Rolle, denn die neuen Gestaltungsaufgaben [unserer Zeit, Anm.] erzeugen einen immensen Orientierungs- und Reflexionsbedarf, auf den Medien und Kultur und insbesondere die populäre Kultur, die eine spezifische Symbiose von Medien und Kultur darstellt, in vielfältiger Weise antworten.“¹⁰⁷

Hermann streicht die Wichtigkeit populärer Kultur und dazugehöriger Medien für Identitätsfindung und Meinungsbildung heraus, die sich durch eine Bedeutungsverschiebung, weg von der Arbeit als Lebensmittelpunkt, ergeben hat. Er schreibt der populären Kultur sogar eine religionsähnliche Bedeutung zu, die er der Auseinandersetzung mit existenziellen Grundfragen anrechnet.¹⁰⁸

„Was die gesellschaftliche Funktion der populären Kultur angeht, so sind sich die Theoretiker weitgehend einig darüber, daß die Artefakte der populären Kultur die Funktionen der Sinnstiftung, der Wertevermittlung, der Welterklärung, der Identitätskonstitution und der soziokulturellen Integration übernommen haben, die in den traditionellen Gesellschaften Religion, Ritual und Mythologie innehatten.“¹⁰⁹

Es ist interessant, dass man in Sachen gesellschaftlicher Funktion klare Überschneidungen zwischen Populärkultur und Mythologie erkennen kann, wenn es auch für die Fragestellung dieser Arbeit nur in entferntem Sinne relevant ist, da ich nicht auf einen Vergleich hinauswill. Vielmehr ist hier von Bedeutung, dass

¹⁰⁵ Gaming ist zum Beispiel sehr aktiv, Kino immersiv, Fernsehen bzw. Zappen eher passiv.

¹⁰⁶ Hermann, *Sinnmaschine Kino*, S. 48f.

¹⁰⁷ A.a.O., S. 19.

¹⁰⁸ Vgl. a.a.O., S. 36.

¹⁰⁹ A.a.O., S. 48.

Populärkultur eine soziale, vermittelnde Funktion innehat und warum nordische Mythologie dabei zu einem so relevanten Inhalt geworden ist.

Dem Wechselverhältnis zwischen Kultur und Gesellschaft wurde auch der Fachbereich der Cultural Studies gewidmet, um ein tiefgreifendes Verständnis dafür zu entwickeln, wie Kultur produziert, konsumiert und interpretiert wird und werden kann. In diesem Forschungsbereich nimmt Populärkultur eine zentrale Position ein und bleibt bis heute eine vielbesprochene Thematik. Der Kultur- und Kommunikationstheoretiker Stuart Hall, einer der wichtigsten Namen der Cultural Studies, stellte erstmals die Theorie auf, dass (massen-)kulturelle Texte nicht nur eine einzige intentionale Bedeutung hätten, sondern diese aktiv von den Rezipient*innen interpretiert würde.¹¹⁰ Halls Theorien zentraler Text „Encoding/Decoding“ bewegt sich also weg von dem Gedanken einseitiger, allein vom Kommunikator bestimmter Massenkommunikation und schließt auch die Empfänger*innen in diese mit ein. Ausgangspunkt für seine Annahmen bildet die Semiotik, da für ihn die Verwendung von Zeichen die Grundvoraussetzung für „Kommunikation in der Klassengesellschaft“ sei.¹¹¹ Da solche Zeichen stets subjektiv gelesen und interpretiert werden, ergibt sich daraus seine Theorie, dass massenmediale Kommunikation stets ein wechselseitiger Prozess sein muss.¹¹² Für populärkulturelle Inhalte bedeutet das in gleicher Weise, dass diese nicht nur seitens ihrer Produzent*innen mit einer beabsichtigten Bedeutung angereichert werden. Vielmehr entsteht ihre Bedeutung bei den Konsument*innen individuell durch subjektive Deutung und lässt dabei gesellschaftlichen und kulturellen Kontext mit einfließen.

Hans-Otto Hügel – auf dessen Definition der Populärkultur ich mich im Folgenden hauptsächlich stützen werde – schlägt einen Begriff populärer Kultur vor, der sich auf den „Prozess der Teilhabe“ stützt:¹¹³ „Er [der prozessuale Begriff populärer Kultur, Anm.] hat den Vorzug, den Zusammenhang zwischen Teilnehmern, Artefakt/Text und Kontext/Produktion im Blick zu halten.“¹¹⁴ Auch diese Sichtweise unterstreicht, die Wechselbeziehung zwischen den drei Parteien, den Konsument*innen, den Medienschafter*innen und den Medieninhalten und zeigt, dass diese sich gegenseitig

¹¹⁰ Vgl. Krotz, „Stuart Hall“, S. 214.

¹¹¹ Vgl. a.a.O., S. 215.

¹¹² Vgl. ebd.

¹¹³ Vgl. Hügel, *Lob des Mainstreams*, S. 87.

¹¹⁴ Ebd.

bedingen und beeinflussen. Zum anderen hebt die Denkweise von Populärkultur als einem Rezeptionsprozess auch die Bedeutung ihrer Inhalte hervor. Dabei macht Rezeptionsfreiheit für Hügel eine wesentliche Bedingung der Populärkultur aus: Die (bürgerliche) Freiheit nicht nur das „Rezipierende auszuwählen“, sondern auch „den Bedeutungs- und Anwendungsprozess mitzubestimmen“, grenze sie beispielsweise von Propaganda ab.¹¹⁵

Grund für diese freiwillige Rezeption findet Hügel in der Unterhaltung, die für ihn den Zentralbegriff populärer Kultur ausmacht und es ihr ermöglicht nicht nur auf ihren Spaßfaktor reduziert zu werden, sondern ihre Wechselwirkung von Ernst und Unernst miteinzubeziehen.¹¹⁶ Weil Kunst auch unterhaltsam sein könne, sehe er in der Unterhaltung auch den Beweis für den kulturellen Gehalt der Populärkultur – der ihr ja im Vergleich zur Hochkultur oft abgesprochen wurde – sowie eine Möglichkeit, die medialen Produkte populärer Kultur zu verstehen.¹¹⁷ „Unterhaltung will (fast) ernstgenommen werden und (fast) bedeutungslos zugleich sein.“¹¹⁸ Worauf Hügel hinaus will ist, dass sich Konsument*innen unterhaltender populärer Kultur auf geistiger und körperlicher Ebene präsent fühlen können, ohne jedoch dem Zwang ausgesetzt zu sein, unmittelbar psychisch oder emotional aktiv reagieren zu müssen; der Umfang ihrer Reaktionen bleibe dabei in ihren Händen.¹¹⁹ Dies bietet eine Erklärung dafür, wieso Populärkultur es schafft eine so breite Masse zu erreichen. Ihre Intensität dringt nicht zu weit über persönliche Grenzen hinaus und kann dennoch intensive Erlebnisse – ob kognitiv oder emotional – hervorrufen, wenn man nach diesen sucht: „Die Leichtigkeit – nicht Belanglosigkeit – der Unterhaltung resultiert sozial nicht zuletzt aus ihrem klassenneutralen, massenkulturellen Bezug, ästhetisch aus ihrem Mainstream-Charakter.“¹²⁰ Wie Hügel hier ganz passend sagt, macht der unterhaltende Charakter der Populärkultur sie keinesfalls belanglos. Deswegen macht es durchaus Sinn, sich die Frage zu stellen, welche tiefere Bedeutung auch ihren Inhalten zu eigen ist. Des Weiteren stellt Hügel fest, dass sich in der Postmoderne die Gegenstände von Kunst und dem Populären nicht nur von der „Formensprache“ her immer ähnlicher würden, sondern auch „ähnliche Rezeptionsweisen“ in Gang

¹¹⁵ Vgl. a.a.O., S. 67.

¹¹⁶ Vgl. a.a.O., S. 90.

¹¹⁷ Vgl. a.a.O., S. 88 u. 90.

¹¹⁸ A.a.O., S. 21.

¹¹⁹ Vgl. a.a.O., S. 25.

¹²⁰ A.a.O., S. 46.

setzen.¹²¹ Deswegen sieht er auch in der „ästhetisch zweideutigen Unterhaltung mit ihrer oszillierenden Kraft“ die Auflösung des „Dilemma[s] der Dichotomie von U- und E-Kultur“.¹²²

Das Hervorheben der Unterhaltung als prägnantem Faktor populärer Kultur vereinfacht und legitimiert die wissenschaftliche Betrachtung popkultureller Inhalte. Während viele Arbeiten, vor allem Anfang und Mitte des letzten Jahrhunderts, diese zusammen mit dem Begriff der Massenkultur in Schubladen stecken, die ihnen einen Mangel an kultureller Qualität unterstellen, setzt Hügels Unterhaltungsbegriff und die daraus resultierende Charakterisierung von Populärkultur dem sehr wohl ernstzunehmenden Gehalt entgegen. Die Auflösung beziehungsweise ständige Überschreitung der Grenze zur Hochkultur scheint dabei, zumindest seit der Postmoderne, gegeben zu sein. Die Fähigkeit populärer Kultur, Massen mit leichter Unterhaltung zu bedienen, möchte ich dabei besonders hervorheben. Sie drängt sich nicht auf, besitzt aber dennoch genug Raum und Tiefe, um Interpretationen zuzulassen und lehrreiche Botschaften zu vermitteln.

2.4.2. Mythologie in der Populärkultur – ein Überblick

Vergleicht man nun oben genannte Eigenschaften der Mythologie mit dem Bereich der Populärkultur wird schnell klar, wieso sie eine so geeignete Verbindung darstellen. Zahlreiche Überschneidungspunkte zwischen den beiden Begriffen lassen die These, Populärkultur habe die Funktion von Mythologie und Religion weitestgehend übernommen, durchaus naheliegend erscheinen. So geht aus dem bisher Erarbeiteten eindeutig hervor, dass beide sich einer universellen und leicht verständlichen Sprache bedienen. Während Mythen durch ihre allgemeine Symbolik eine breite Masse ansprechen, schafft dies auch die Populärkultur durch ihre direkte und klare Form, die meist keiner Qualifikationen bedarf, um verstanden zu werden. Mythologische Symbole und Motive stellen dabei – auch wenn es nicht unbedingt um direkte mythologische Zitationen gehen muss – einen wichtigen Ausgangspunkt für popkulturelle Inhalte dar und unterstreichen die nach wie vor bestehende Wirkmacht

¹²¹ Vgl. a.a.O., S. 76.

¹²² U- und E- meint bei Hügel unernste und ernste Kultur; a.a.O., S. 31.

der Mythologie in der Populärkultur.¹²³ Niklas Gebele sieht durch die neuartige Rezeptionsweise von Serien, wobei diese „in oft stundenlangen Sessions *gebinget* werden“, eine noch stärkere Notwendigkeit an hohem Identifikationspotenzial mit den Charakteren aufgekommen.¹²⁴ Eine Eigenschaft, die besonders Mythen, durch ihre eindeutigen, archetypischen Muster, als Thematik bieten können. Ein weiterer wichtiger Schnittpunkt zwischen beiden Begriffen ist der soziale Aspekt. Denn die Auseinandersetzung mit existenziellen Fragen, Meinungsbildung, Vorbildfunktion und aus diesen resultierend auch Identitätsfindung gehören spätestens seit der Postmoderne zu den Aufgaben der Populärkultur. Was früher Mythologie als der gemeinsame Nenner einzelner Kulturen erfüllte, bietet heute die Populärkultur: Sie fördert ein Gefühl der Gemeinschaft durch gemeinsame Interessen und dieselben Moralvorstellungen, ohne sich dabei als schulische Lehrform aufzulasten. Identitätsfindung ist dabei das Stichwort, das als „universelles menschliches Thema [...] seit jeher beliebtes Narrativ fiktionaler kultureller Produktionen“ ist.¹²⁵ Hier ist zum einen hervorzuheben, dass auch Mythen die Funktion der Identitätsfindung inklusive ist und sie sich somit als popkulturelle Inhalte eignen können. Zum anderen, dass die Wahl nordischer Mythologie als Thematik für populärkulturelle Produkte sich auf den Aspekt der Identitätsfindung und Meinungsbildung untersuchen lässt. Daraus folgend verweise ich auch wieder auf die Eigenschaft der Mythologie, durch mediale Fixierung eine Momentaufnahme der Gesellschaft, derer sie zugeschrieben ist, zu werden. Diese Eigenschaft findet man ebenso in der Populärkultur, weswegen sich auch der Grund, für die vermehrte Verwendung nordischer Mythologie in Mainstreammedien, in aktuellen Themen unserer Gesellschaft widerspiegeln könnte.

2.4.3. Mythos = Fantasy, Fantasy ≠ Mythos

Will man Medienproduktionen mit mythologischer Thematik einem Genre zuordnen, ist dieses eindeutig die Fantasy,¹²⁶ welche heute einen beliebten Bestandteil

¹²³ Vgl. Friedrich, „Mythos“, S. 240.

¹²⁴ Vgl. Gebele, Niklas, *Märchen, Mythen, Netflix*, Gießen: Psychosozial 2020, S. 16.

¹²⁵ A.a.O., S. 17.

¹²⁶ Der Begriff Fantasy kommt mit dem extremen Hype von J.R.R. Tolkiens *The Lord of the Rings* in den 60ern als man eine Buchgattung benennen muss, um den Ansturm auf das Genre zu bewältigen; vgl. Feige, Marcel, *Das neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit – Mythen, Legenden und Sagen der Fantasy*, erw. u. aktual. Aufl., Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf ²2003, S. 12.

popkultureller Inhalte ausmacht. Doch ist diese keinesfalls nur auf die Darstellung mythologischer Motive beschränkt – wenn auch außerhalb rein mythologischer Narrationen innerhalb des Genres häufig Überschneidungen und Anlehnungen zu finden sind. Marcel Feige unterteilt Fantasy, oder im deutschen Sprachraum Fantastik, noch einmal in Science-Fiction, Horror und klassische Fantasy, wobei Mythen, sowie Sagen und Legenden unserer Vorfahren, letzterer zuzuordnen sind.¹²⁷ Gemeint ist damit die Art Fantasy, in der Elfen, Zwerge und Zauberer mit Menschen in einer übernatürlichen Welt koexistieren und in abenteuerlichen Geschichten ihrem spirituellen oder göttlichen Schicksal gerecht werden. Untersucht man Romane oder deren Verfilmungen, wie *The Lord of the Rings* –¹²⁸ um eines der wohl bekanntesten Beispiele für klassische Fantasy zu nennen – auf deren mythologischen Gehalt, findet man etliche Elemente aus altertümlichen Mythologien.¹²⁹ Diese Verbindung ist naheliegend, da Fantasygeschichten stets einen Bezug zur realen Welt brauchen, um verstanden zu werden und den Kosmos, in dem sie sich bewegen, zu erklären. Dabei bedienen sie sich oft an dem „Fundus, d.h. aus der Historie unserer intersubjektiv geteilten Wirklichkeit, aus Mythen, Legenden und/oder historischen Erzählungen.“¹³⁰ Auch wenn beides klar voneinander zu trennen ist, finden sich dennoch in vielen populärkulturellen Fantasyproduktionen so eindeutige Bezüge auf die nordische Mythologie, dass sich auch eine Untersuchung dieser Überschneidungen lohnen könnte.

Die universelle Sprache und somit ihre weitreichende Verständlichkeit, die bereits im Vorfeld als grundlegende Gemeinsamkeit von Populärkultur und Mythologie festgestellt werden konnte, ist auch der Fantasy inbegriffen:

„Im Unterschied zu den realistischen Genres stellt die Fantasy die Gattung dar, die am direktesten global, d. h. über sämtliche Kulturgrenzen hinweg, zu vermarkten ist. Sie bedient sich einer kulturübergreifend verständlichen Bilder- und Symbolsprache.“¹³¹

¹²⁷ Vgl. a.a.O., S. 9.

¹²⁸ Tolkien, *The Lord of the Rings*, 1954–1955; bzw. *The Lord of the Rings*, R.: Peter Jackson, US/NZ 2001–2003.

¹²⁹ Tolkien nutzte jede Menge alter Mythologien, um diese mit den Ideen für seine Geschichten zu verknüpfen; vgl. Hiley, Margaret, „Stolen Language, Cosmic Models. Myth and Mythology in Tolkien“, *Modern Fiction Studies* 50/4, 2004, S. 838–860, hier S. 850.

¹³⁰ Bidlo, Oliver, „Die Bedeutung von Wissen in der Fantasy“, *Fantasy Studies*, hg. v. Paul Ferstl et al., Wien: Ferstl & Perz 2016, S. 39–62, hier S. 42.

¹³¹ Ewers, Hans-Heino, „Fantasy. Heldendichtung unserer Zeit“, *Zeitschrift für Fantastikforschung* 1/2, 2011, S. 5–23, hier S. 5f.

Die Parallele zur Mythologie in diesem Zitat ist unverkennbar und schließt auch an die Voraussetzungen für populärkulturelle Inhalte an. Die Beliebtheit des Genres und die kontinuierliche Verwendung von Mythologie als Thematik dafür scheint schlüssig. Ein weiterer Grund für die wachsende Begeisterung für Fantasy sehen Lars Schmeink und Hans-Harald Müller auch in den immer ausgereifteren technischen Möglichkeiten:

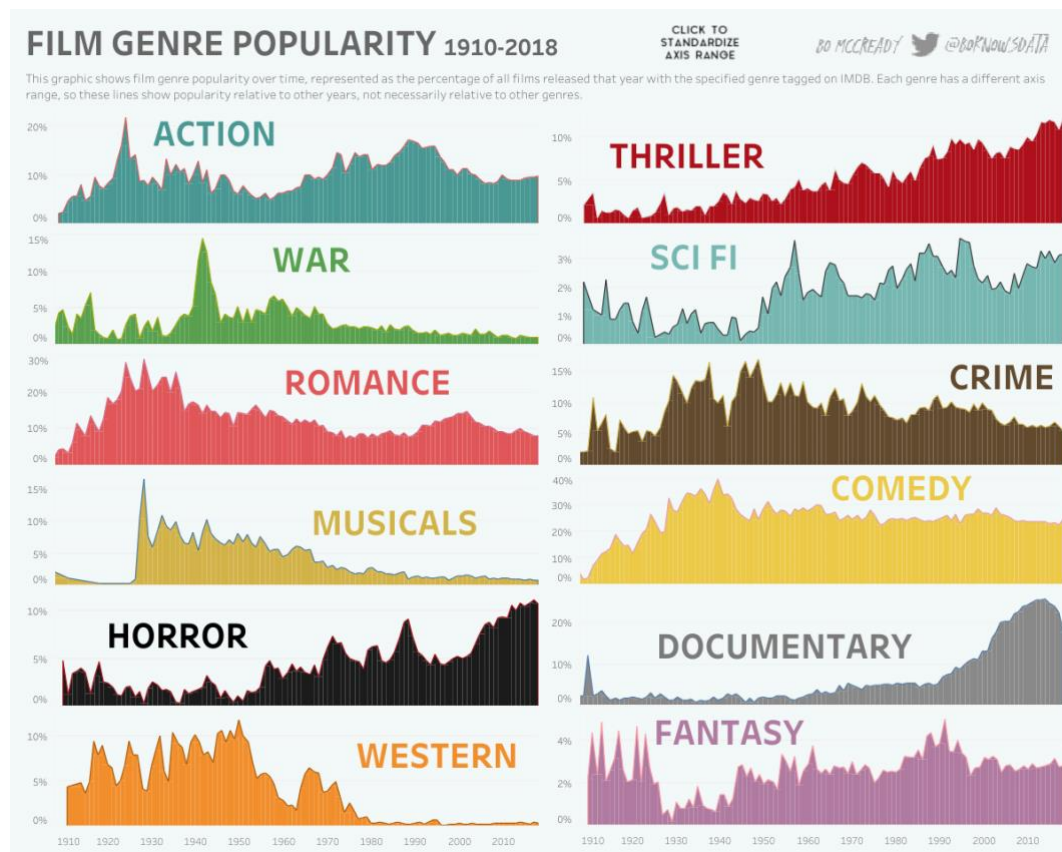
„Es ist wohl erst dem medialen Feuerwerk, insbesondere den technischen Neuerungen und dem Zauber des CGI-Kinos [...] zu verdanken, dass die Fantastik in den letzten Jahrzehnten überdeutlich aus der Genrenische heraus und in das Rampenlicht getreten ist.“¹³²

Die immer realistischer werdende Darstellung übernatürlicher Welten, Kreaturen und Geschehnisse erhöht auch die Immersion, die ein audiovisuelles Medium mit sich bringt. Fantasy wird dadurch zunehmend dem „Realismus im Hollywoodkino“ gerecht,¹³³ der bei Kinobesucher*innen schon lange als eine Grundvoraussetzung beim Kinobesuch gilt. Vor allem im Kino und bei Computerspielen werden dadurch immer attraktivere Ergebnisse im Bereich der Fantasy erzielt, die folglich eine immer breiter werdende Masse ansprechen können.¹³⁴ Setzen wir also Mythologie innerhalb popkultureller Produktionen – zumindest einseitig – mit dem Genre Fantasy gleich, könnte man einen Anstieg mythologischer Inhalte in populärkulturellen Medienproduktionen auch mit einer verbesserten Darstellung durch technische Neuerungen vermuten. Diese Statistik beleuchtet jedoch noch einen anderen Blickwinkel:

¹³² Schmeink, Lars/Müller, Hans-Harald (Hg.), *Fremde Welten*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2012, S. 1.

¹³³ Vgl. Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer 2009, S. 16.

¹³⁴ Vgl. Ewers, „Fantasy“, S. 6.



Bo McCready, „Film Genre Popularity - 1910-2018“, 11.06.2023.¹³⁵

Fantasy macht zwar in seinen Hochzeiten lediglich fünf Prozent aller Filme aus, essenziell ist hier jedoch, dass die Statistiken lediglich die Anzahl aller Produktionen miteinander vergleicht und nicht das Verhältnis ihrer Beliebtheit im Vergleich zu den anderen Genres misst. So findet man in den Top 100 der erfolgreichsten Filme aller Zeiten einen beträchtlichen Anteil an Fantasy.¹³⁶ Innerhalb des Genres kann man also bis auf einen Höhepunkt in den 90ern seit Mitte des 20. Jahrhunderts ein konstantes Level an veröffentlichten Produktionen erkennen. Damit können wir ausschließen, dass die vermehrte Verwendung nordischer Mythologie in populärkulturellen Medien einzig auf einen vermehrten Anstieg des Genres selbst – wie etwa durch technisch fortschrittlichere Produktionsmöglichkeiten – zurückzuführen ist. Im Gegenteil hat sich das Genre von seinen Produktionszahlen her sogar zurückentwickelt, wenn auch die Beliebtheit gestiegen sein mag.

¹³⁵ Die Achsen links neben den jeweiligen Verläufen zeigen, dass sie nicht im Verhältnis zueinander zu lesen sind, sondern jeweils im Verhältnis zu den Produktionen innerhalb des Genres selbst; McCready, Bo, „Film Genre Popularity. 1910-2018“, 15.01.2019, Public Tableau: <https://public.tableau.com/app/profile/bo.mccready8742/viz/FilmGenrePopularity-1910-2018/GenreRelativePopularity>, 11.06.2023.

¹³⁶ Vgl. Inside Kino, „Die Weltweit Umsatzstärksten Filme aller Zeiten“, *insidekino.com*, Stand 03.12.2023, <https://www.insidekino.com/TOPoderFLOP/Global.htm>, 03.12.2023.

Ein generelles Wiederaufleben des Mythischen kann man also schon in der Popularität des Genres Fantasy und seiner „großangelegten Hollywood Verfilmungen“ feststellen.¹³⁷ Da sich Fantasygeschichten aber nicht mehr ausschließlich innerhalb mythologisch orientierter Welten abspielen, sondern schon lange die Grenzen zu unserer Welt überschritten haben, entsteht auch die Schwierigkeit einer thematischen Grenzziehung. Außerdem lassen sich in nahezu allen Genres Anlehnungen an bekannte Mythen finden und machen somit eine Einschränkung auf das Genre Fantasy allein unzureichend. Deswegen wird es in der folgenden Arbeit sinnvoll sein, sich auf einzelne Elemente der nordischen Mythologie zu konzentrieren und nicht statisch nach Eins-zu-eins-Umsetzungen einzelner nordischer Mythen zu suchen.

2.4.4. Mythologie in Film, Serien und Gaming

Bevor es zum Abschluss des Kapitels kommt, sollen noch die populärkulturellen Bereiche, auf die ich mich in dieser Arbeit konzentrieren werde, sowie ihre Verbindung zu Mythologie näher definiert werden. Wie auch Jörg Hermann richtig feststellt, bildet Populärkultur den Hauptbestandteil audiovisueller Medien.¹³⁸ Nordische Mythologie findet man dabei insbesondere in Filmen, Serien und Videospielen vor, weswegen ich mich auch auf diese drei Medien beschränken werde. Jörg Hermann bemerkt, dass Serien gegenüber dem Film eine „quantitative Vormachtstellung“ hätten.¹³⁹ Dem schließe ich mich an, widerspreche dabei jedoch seiner Behauptung, Filme besäßen „eine größere semantische und ästhetische Dichte“.¹⁴⁰ Diese mag zur Veröffentlichung seiner Arbeit im Jahr 2001 größtenteils noch richtig gewesen sein, ist jedoch inzwischen aufgrund hochqualitativer Produktionen und gestiegener Budgets für Serien überholt. Gaming hat sich ebenso zu einer durchaus ernstzunehmenden Sparte der Populärkultur entwickelt. So machte die Videospieleindustrie 2019 einen Umsatz von 145,7 Milliarden US-Dollar und damit mehr als doppelt so viel wie die Kino- und Musikindustrie zusammen.¹⁴¹ Demzufolge sehe ich die Inhalte aller drei Medien

¹³⁷ Vgl. Simonis, „Mythen als kulturelle Repräsentationen in den verschiedenen Künsten und Medien“, S. 9.

¹³⁸ Vgl. Hermann, *Sinnmaschine Kino*, S. 47.

¹³⁹ Vgl. ebd.

¹⁴⁰ Vgl. ebd.

¹⁴¹ Vgl. Bocksch, René, „Videospiele sind die lukrativste Unterhaltungsbranche“, *Statista*, 29.07.2020, <https://de.statista.com/infografik/22414/umsatz-ausgewaehlter-sektoren-der-unterhaltungsindustrie/>, 04.07.2023.

gleichermaßen als bedeutende Untersuchungsgegenstände, die aufgrund ihrer großen Reichweite auch beispielhaft Populärkultur abbilden können.

Wie in den bisherigen Abschnitten nun mehrmals festgestellt werden konnte, gibt es einige Überschneidungspunkte zwischen Mythen und dem Medium Film, bis hin zum Film als Mythos selbst. Genau wie auch die Mythologie, arbeitet der populäre Film erzählerisch Grundkonflikte der Menschen auf und bietet Vorschläge, mit diesen umzugehen.¹⁴² Dabei kann er jedoch „viel individueller und schneller auf Trends und Bedürfnisse des Publikums reagieren“, da er nicht an „bestimmte symbolhafte Vorgaben gebunden ist, sondern sich Religions- bzw. Mythologie übergreifend verschiedener Elemente bedienen kann.“¹⁴³ Ein Vorteil, der mit einem klar datierten Erscheinungsmoment einhergeht und jahrhundertelangen Entstehungsprozessen durch Überlieferung gegenübersteht. Hans-Thies Lehmann sagt in seinem Beitrag zu Mythos im Kino: „Wenn Mythos eine Form der Weltbewältigung vor und neben der begrifflichen Logik darstellt, so ist *Faszination am imaginären Bildraum* die dem Mythos vergleichbare Qualität des Mediums Film.“¹⁴⁴ Beide bieten eine alternative Form der Auseinandersetzung mit der Realität, über bildliche Darstellung und das Anregen der Vorstellungskraft ihrer Rezipient*innen. Doch so sehr Lehmann dem Kino auch eine mythische Funktion zuschreibt, sieht er gleichzeitig in der vermehrten Darstellung mythologischer Motive im Film „gerade keine Wiederbelebung mythischer *Funktionen*.“¹⁴⁵ Er spielt auf die rein sensationsorientierten Macharten des modernen Kinos an, die durch die entfremdete Verwendung von Mythologie sogar einen „*entmythologisierenden Charakter*“ hätten.¹⁴⁶ Denkt man hier auch wieder an die willkürliche Zusammenstellung mythologischer Motive im Film – teilweise aus ihrem ursprünglichen Kontext gerissen und gänzlich auf das Aussagekonzept eines Films ausgerichtet – scheint seine Behauptung vorerst einleuchtend. Dennoch kann man auf keinen Fall pauschal ausschließen, dass einzelne Motive ihre mythologischen Funktionen nach wie vor behalten und erfüllen können. Marianne Skarics sieht den Spielfilm, ganz im Gegenteil dazu, gerade durch das Aufgreifen alter Mythen, als einen Betreiber von „Re- und Neomythisierung“, welche das „Sinnvakuum“ unserer Zeit

¹⁴² Vgl. Reuter, Ingo, *Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur*, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2020, S. 75.

¹⁴³ Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 367.

¹⁴⁴ Lehmann, „Die Raumfabrik“, S. 573.

¹⁴⁵ Vgl. a.a.O., S. 574.

¹⁴⁶ Vgl. a.a.O., S. 575.

ausgleichen könnten.¹⁴⁷ Ihre These finde ich auch in Bezug auf Jörg Hermanns „Post-Arbeitsgesellschaft“ interessant, welcher er ebenfalls einen Sinnverlust in der Moderne zuschreibt, dessen Auflösung ja bei ihm ebenso durch populärkulturelle Medien geboten würde.¹⁴⁸ Seinen Vergleich zwischen Quentin Tarantinos *Pulp Fiction* und Disneys *Der König der Löwen*,¹⁴⁹ die bei ihm exemplarisch für Kunstkino und Mainstreamkino stehen sollen – wenn ich mich auch seiner Definition von Tarantino als Kunstfilm nicht anschließen würde –¹⁵⁰ finde ich an dieser Stelle recht erhellend: Während in *Pulp Fiction* durch ein Bibelzitat auf ironische Weise Religion in den Film eingebaut wird, bedient sich Disneys Film „religiöser Sinnmuster, um eine naturmythische Kreislaufreligion zu konstruieren, die einen geschlossenen Sinnkosmos bildet. [...] Ordnung, Befriedigung und Affirmation hier, Brüche, Widersprüche und Irritation dort.“¹⁵¹ Herrmann grenzt hier also das postmoderne Kino von einer religiösen, beziehungsweise mythologischen Funktionsweise ab, die das klassische Mainstreamkino durch seine geschlossene Struktur aber bieten könne.¹⁵² Er stellt den anspruchsvollen, kritischen postmodernen dem „ästhetisch zu konventionell gemacht[en]“ Populärfilm gegenüber, der dafür aber zur „theologischen Auseinandersetzung mit verbreiteten Sinndeutungsmustern“ gemacht sei.¹⁵³ Worum es mir und wohl auch Hermann dabei geht, ist aber nicht per se dem postmodernen Kino jede mythologische und religiöse Funktion abzusprechen. Es soll vielmehr die Struktur des klassischen Mainstreamkinos hervorgehoben werden, das eben nicht mit den üblichen Mustern brechen, sondern diesen folgen will.

Für TV-Serien sind diese Punkte, wie bereits angesprochen, ebenso gültig, da man ihnen seit der Jahrhundertwende zunehmend eine ebenso große Wirkmacht zuschreiben kann wie Filmen. Auch ihre Thematik unterscheidet sich dabei grundsätzlich nicht voneinander. Im Gegenteil finden sich teilweise sogar Umsetzungen von einstmaligen Kinoblockbustern als Serien, wie man beispielsweise an der bereits 2001 großangelegten Hollywoodverfilmung von Tolkiens *The Lord of the*

¹⁴⁷ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 93.

¹⁴⁸ Vgl. Hermann, *Sinnmaschine Kino*, S. 48; s.o.

¹⁴⁹ *Pulp Fiction*, R.: Quentin Tarantino, US 1994; *The Lion King*, R.: Roger Allers/Rob Minkoff, 1994.

¹⁵⁰ Eine Aufteilung in postmodernen Film und Populärfilm mit klassischer Erzählweise wäre hier treffender, die Hermann, trotz wiederholter Benutzung des Begriffs Kunstfilm, stellenweise so andeutet und wohl auch meint; vgl. Hermann, *Sinnmaschine Kino*, S. 230ff.

¹⁵¹ A.a.O., S. 231f.

¹⁵² Vgl. ebd.

¹⁵³ Vgl. ebd.

Rings Trilogie, nun von den Amazon Studios für ihren Streamingdienst neuaufgelegt, erkennen kann.¹⁵⁴ Auch wenn es noch immer große qualitative Unterschiede zwischen diversen Serien geben mag, können die führenden Produktionen dabei durchaus mit Niveau und Produktionskosten des Mainstreamkinos mithalten. Die Rezeption durch Streamingdienste und Fernsehen stellt dabei außerdem eine leichtere Zugänglichkeit dar, die ihre Verbindung zum Publikum im Sinne der Populärkultur vereinfachen müsste.

Im Bereich Gaming hat Mythologie einen besonderen Stellenwert, da einer der wohl grundlegendsten Erzählstränge von narrativen Computerspielen der Kampf einer*s Heldin*en, Gut gegen Böse, ist,¹⁵⁵ ganz der dualistischen Struktur von Mythen folgend.¹⁵⁶ Ich sage narrative Computerspiele, weil man hier klare Grenzen ziehen muss: So bieten Geschicklichkeits-, Renn und Sportspiele, Flug- oder Wirtschaftssimulationen nur wenig Raum, in dem erzählerische Elemente von Mythologie untergebracht werden könnten. Ich werde mich also in der folgenden Arbeit auf Computerspiele mit einem narrativen Handlungsstrang beschränken. Auch für diese gelten grundsätzlich dieselben Verbindungen zur Mythologie wie schon bei Filmen und Serien, da sie ebenso ein Unterhaltungsmedium darstellen, dessen Inhalte Bedeutung generieren können:

„Wie die Produzenten eines Kinofilms sind auch die Produzenten von Computerspielen als Kommunikatoren zu begreifen, die bei der Entwicklung des jeweiligen Angebots mit Hilfe von Symbolen – insbesondere grafischen Symbolen – Bedeutung herstellen.“¹⁵⁷

So bilden Computerspiele eine „eigenständige mediale Form, die mit anderen medialen Formen Gemeinsamkeiten aufweist, aber auch ihre Besonderheiten hat.“¹⁵⁸ Hinsichtlich der Populärkultur muss der Videospieleindustrie eine wichtige Position zugeschrieben werden, da sie im Vergleich zur Kinobranche einen erheblich größeren

¹⁵⁴ *The Lord of the Rings: The Rings of Power*, Idee: Patrick McKay/J. D. Payne, seit 2022.

¹⁵⁵ In den 80er Jahren erscheinen bereits *Super Mario Bros.* und *The Legend of Zelda*, die den Anfang von Spielreihen bilden, in denen immer wieder eine entführte Prinzessin vor dem Bösen gerettet und der Weltuntergang verhindert werden muss (*Super Mario Bros.*, Design: Shigeru Miyamoto et al., JP 1985; *The Legend of Zelda*, Design: Shigeru Miyamoto et al., JP 1986).

¹⁵⁶ Vgl. a. Lévi-Strauss, *Strukturelle Anthropologie I*, S. 247.

¹⁵⁷ Hier ist auch wieder eine Parallele zu Elke Maders „*mythmakers*“ erkennbar; Wolling, Jens et. al. (Hg.), „Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyse Rahmens für die Nutzungsforschung“, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS ²2009, S. 13–21, hier S. 14.

¹⁵⁸ Krotz, Friedrich, „Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten“, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hg. v. Wolling, Jens et. al., Wiesbaden: VS ²2009, S. 25–40, hier S. 28.

Anteil der Jugendlichen erreicht.¹⁵⁹ Doch auch Erwachsene gehören zunehmend zu den Konsument*innen.¹⁶⁰ Zusätzlich sei Gaming viel immersiver, durch die eigene Handlung, das eigene Steuern und das direkte Eingreifen in das Erlebte, aber auch durch die physische Präsenz, also die Haptik, so Wunsch und Jenderek.¹⁶¹ Die Identifikation und das Mitgefühl mit der Spielfigur, sowie die Interaktion mit den computergesteuerten Figuren führe zusätzlich zu einem starken „Präsenzerleben“.¹⁶² So sieht Jens Wolling in dieser Rezeptionsform sogar eine „tendenzielle Auflösung traditioneller Trennlinien zwischen Massen- und Individualkommunikation“, durch ihre „Multimedialität und Interaktivität“.¹⁶³ Dies ist ein wichtiges Merkmal in Bezug auf die hauptsächlich in Massenmedien zu findende Populärkultur. So kann man also davon ausgehen, dass Computerspielen inhärente Erzählstränge, durch eine größere Nähe zu ihren Rezipient*innen, sogar besser vermittelt werden können als solche in Filmen und Serien.

Doch zurück zum besonderen Stellenwert der Mythologie im Gaming: Computerspielen waren von Anfang an nur die Grenzen der technischen Möglichkeiten gesetzt. Ihre rein der CGI verschriebene Natur bot schon immer eine Grundlage für die Entwicklung komplett neuer Welten, womit Fantasy einen großen Genreteil von Computerspielen mit narrativem Charakter bildet. Die Thematik Mythologie kommt hier immer dann – allerdings nicht nur dann – auf, wenn der Erzählstrang des Spiels innerhalb einer mythologisch orientierten Welt oder einer historisch orientierten Welt, in der an Mythologie geglaubt wird, seinen Platz findet. Ersteres kann abstrakter sein und sich mythologischer Strukturen überall dort bedienen, wo ein Glaubenssystem in einer neuen, fantastischen Welt geschaffen werden soll, aber auch direkter im Sinne des tatsächlichen Nachspielens einer mythologischen Geschichte, in einer ihr untergeordneten Welt. Eine der wohl grundlegendsten mythologischen Strukturen, des Kampfes Gut gegen Böse ist dabei, wie oben bereits genannt, schon seit den ersten Computerspielen vertreten und hält sich bis heute als populäre Grundthematik. Hier finde ich auch wieder Jörg Hermanns Vergleich von Kunst und Populärfilm ganz

¹⁵⁹ Vgl. Wolling et. al., „Warum Computerspieler mit dem Computer spielen“, S. 16.

¹⁶⁰ Vgl. a.a.O., S. 13.

¹⁶¹ Vgl. Wunsch, Carsten/Jenderek, Bastian, „Computerspielen als Unterhaltung“, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hg. v. Wolling, Jens et. al., Wiesbaden: VS 2009, S. 41–56, hier S. 51 – 54.

¹⁶² Vgl. ebd.

¹⁶³ Wolling et. al., „Warum Computerspieler mit dem Computer spielen“, S. 16.

passend: Die von ihm erwähnten „religiösen Sinnmuster“ werden auch in Videospielen verwendet,¹⁶⁴ um Ordnung in die computergenerierten Welten zu bringen, die sich grundsätzlich an der realen Welt orientieren müssen um für ihre Konsument*innen Sinn zu ergeben.¹⁶⁵

Den erzählerischen Aspekt, der zu untersuchenden populärkulturellen Unterhaltungsmedien, kann man also als eine Grundvoraussetzung in ihrer Verbindung zur nordischen Mythologie betrachten. Die drei unterscheiden sich vorwiegend in ihren Rezeptionsmodi und ihren Zielgruppen. Diese Unterschiede beeinflussen aber weder ihre exemplarische Funktion als populärkulturelle Medienprodukte, noch sind sie inhaltlich relevant und daher für die folgende Arbeit nur teilweise von Bedeutung. Dennoch zeigt eben diese Unterscheidung, dass die Untersuchung aller drei insofern sinnvoll ist, als dass sie ein breites Spektrum des populärkulturellen Publikums und somit auch der Medienkonsumgesellschaft abdeckt. Auch die Frage nach Ent- beziehungsweise Remythisierungen durch die Unterhaltungsmedien ist eher nebensächlich, da es nicht darum geht, wie qualitativ der mythologische Gehalt ihrer Inhalte ist und ob man ihre Wirkung mit der von Mythologie gleichsetzen kann. Vielmehr rückt unter den zahlreichen Überschneidungspunkten, die den dreien zu eigen sind, der Aspekt der Entstehungszeit in den Vordergrund, weil er die Frage nach aktuellen gesellschaftlichen Bedürfnissen mit einbringt. Da sich die Arbeit auf den Zeitraum des 21. Jahrhunderts beschränkt und Medienprodukte beziehungsweise die Darstellung von Mythen in solchen – wie wir vorhin schon feststellen konnten – stets den Kontext ihrer Zeit in sich tragen, könnten hier also interessante Einblicke in die vermehrte Verwendung nordischer Mythologie im eingegrenzten Zeitraum eröffnet werden. Auch für Marianne Skarics liegt in der Betrachtung eines Spielfilms, in Bezug auf sein gesellschaftliches Umfeld und die Verbindung zu seiner Entstehungszeit, der Schlüssel zu „Einsichten in unsere Kultur“ und damit einhergehend einer „soziologischen Filmanalyse“.¹⁶⁶ Dies führt uns dann auch wieder zu der Frage nach der Relevanz einzelner Elemente nordischer Mythologie und ihrer Bedeutung für die Gesellschaft unserer Zeit zurück.

¹⁶⁴ Vgl. Hermann, *Sinnmaschine Kino*, S. 231f.

¹⁶⁵ Vgl. Wünsch/Jenderek, „Computerspielen als Unterhaltung“, S. 45.

¹⁶⁶ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 12.

3. Nordische Mythologie in der Populärkultur

3.1. Überblick über die nordische Mythologie: Herkunft und Quellen

Nordische Mythologie oder auch germanische Mythologie, wie sie oft genannt wird, soll die Mythologie der Nord- und Mitteleuropäer, vor der Ablösung durch das Christentum, bezeichnen. Der Begriff eines lange als Einheit geglaubten „Germania“ wird dabei allerdings als ebenso problematisch angesehen, wie die Annahme, die nordeuropäischen Völker hätten vor dem Christentum eine flächendeckend geschlossene Mythologie beziehungsweise Religion gehabt.

Verantwortlich für den Gedanken eines einheitlichen germanischen Volkes waren die Römer, die das Gebiet oberhalb des Rheins und der Donau „Germania“ nannten,¹⁶⁷ namentlich und damit historisch fundiert erstmals in Julius Caesars Schrift *De Bello Gallico* erwähnt.¹⁶⁸ Heute ist man sich jedoch einig darüber, dass die Völker im Norden sich weder mit dem Germanenbegriff identifizierten, noch gab es eine andere bewusste Form der Zusammengehörigkeit unter ihnen, wenn auch die Sprachen in diesem Raum denselben Ursprung und damit viele Ähnlichkeiten aufgewiesen haben mögen.¹⁶⁹ Vielmehr deutet alles auf eine große Anzahl an kleinen, erst entstehenden Völkern im Norden Europas hin, mit einem regen Wechsel an Territorien und Machtverhältnissen.¹⁷⁰ Die Verteilung der einzelnen Völker über das gesamte Gebiet ist komplex und wird erst zum Mittelalter hin durch größere Völkergruppierungen wie die Franken, die Alemannen oder die Sachsen, um nur einige bekannte zu nennen, überschaubar.

Auch eine einheitliche Religion hatten die nordeuropäischen Völker mit hoher Wahrscheinlichkeit vor dem Christentum nicht:

„[V]ielmehr haben wir es mit einem zeitlich und geographisch höchst variablen Ensemble von Ritualen, Sitten, Vorstellungen und Mythen zu tun, bei denen bestimmte Gottheiten und kosmologische Konzepte eine verbindende Grundstruktur gebildet haben mögen.“¹⁷¹

¹⁶⁷ Gemeint sind die Gebiete die heute Frankreich, England, Deutschland, Skandinavien und alle osteuropäischen Länder bilden; vgl. Pohl, Walter v., *Die Germanen*, München: R. Oldenbourg 2004, S. 1.

¹⁶⁸ Bedeutet übersetzt „Über den Gallischen Krieg“, 58–51 v.Chr.; vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 13.

¹⁶⁹ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 12.

¹⁷⁰ Vgl. Pohl, *Die Germanen*, S. 2.

¹⁷¹ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 13.

Die genauen Ursprünge nordischer Mythologie zu bestimmen ist also schwierig, bis teilweise sogar unmöglich. Da ihnen lange jegliche Schriftkultur fehlte und ihre Überlieferungen lediglich in mündlicher und bildlicher Form stattfanden, hätten die nordischen Völker auch keine schriftliche Aufzeichnung von Mythen leisten können.¹⁷² So gehen überlieferte Mythen zwar zumindest in ihren Grundzügen auf die heidnische Vorzeit zurück, bleiben jedoch von ihrer Authentizität her stets fragwürdig, da ihre Verschriftlichung erst durch Gelehrte des Christentums stattfinden konnte.¹⁷³ Die ältesten Zeugnisse nordischen Glaubens stammen aus dem skandinavischen Raum der nordischen Bronzezeit.¹⁷⁴ Sein Ende findet das nordische Heidentum durch das immer weiter nördlich wandernde Christentum, welches seinen Höhepunkt in der Christianisierung Skandinaviens und der damit endenden Wikingerzeit um 1100 n.Chr. erreicht.¹⁷⁵ Die Vorstellung eines einheitlichen germanischen Glaubens wird also nicht nur aufgrund ethnographischer Gegebenheiten fraglich. Auch die nachhaltige Vermittlung und Einhaltung eines Glaubens ohne schriftliches Regelwerk, über eine Dauer von etwa einem Jahrtausend und ein so großes Gebiet, wirkt unrealistisch.

Die einzige, zumindest annähernd ganzheitlich wirkende Quelle nordischer Mythologie ist schließlich die der beiden isländischen Eddas, bestehend aus der sogenannten *Lieder Edda* und der *Prosa Edda* oder *Snorra Edda*. Letztere trägt ihren Namen aufgrund des Gelehrten und Politikers Snorri Sturluson (1179–1241), der seinerzeit eine bedeutende Persönlichkeit Islands gewesen sein musste.¹⁷⁶ Er schrieb seine Version der Edda um 1220 und orientierte sich dabei wohl an überlieferten Liedern – die dann auch in der *Lieder Edda* ihren Platz finden – und Skaldenstrophen, sowie aus Teilen des Volksglaubens.¹⁷⁷ Die *Lieder Edda* wird, obwohl sie erst um 1270, also nach Sturluson, zusammengetragen wurde,¹⁷⁸ als „Ältere Edda“ bezeichnet, weil sie die Niederschrift überlieferter und somit um ein vielfaches älterer Texte nordischer Vorfahren darstellt – an denen sich ja auch Sturluson orientierte. Ihr Inhalt besteht aus 29 Liedern und zwei Prosatexten und kann durch ihre platzsparende Formatierung, ohne viele Verzierungen oder Bilder, eindeutig als „Gebrauchshandschrift“ und

¹⁷² Vgl. a.a.O., S. 10.

¹⁷³ Vgl. ebd.

¹⁷⁴ Ca. 1700 bis 500 v.Chr.; vgl. a.a.O., S. 17.

¹⁷⁵ Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 15.

¹⁷⁶ Vgl. a.a.O., S. 20.

¹⁷⁷ Vgl. a.a.O., S. 22.

¹⁷⁸ Vgl. a.a.O., S. 18.

zusammenfassende Kopie, der in ihr enthaltenen Texte, definiert werden.¹⁷⁹ Die Entstehungszeit der einzelnen Lieder lässt sich nicht annähernd so genau einkreisen wie die des Werkes selbst, und noch weniger die in den Liedern enthaltenen Mythen, die bis in archaische Zeiten zurückgehen dürften.¹⁸⁰ Seit dem 17. Jahrhundert trägt sie auch den Namen *Codex Regius*, weil sie im Besitz des dänischen Königs war und gilt als die bedeutendste Handschrift des nordischen Mittelalters.¹⁸¹ Die Ursprünge ihrer Lieder lassen sich, bis auf einzelne Götternamen und Mythen oft nur schwer zurückverfolgen, geschweige denn datieren. Dennoch führen ihre vagen Spuren bis in vorchristliche Zeiten der nordischen Völker zurück und untermauern damit zumindest die Echtheit ihrer Ursprünge.¹⁸² Da die Entstehungszeit beider Eddas eindeutig auf das 13. Jahrhundert zurückzuführen ist und zu diesem Zeitpunkt schon eine vollständige Christianisierung der nordeuropäischen Völker stattgefunden hatte, kann man ihnen einen hohen Einfluss christlicher Denkweisen unterstellen.¹⁸³ Die Authentizitätsfrage bleibt jedoch bis heute für die Forschenden unbeantwortet und lässt oft selbst schlüssig wirkende Thesen offen.¹⁸⁴ Gewiss ist, dass Sturluson sich beim Schreiben seiner Edda verschiedener Epochen und Glaubenskonstrukte, sowie Aberglaube nordischer Völker bediente und diese, in Verbindung mit seinem christlichen Weltbild, in einen scheinbar zusammenhängenden Kontext brachte.¹⁸⁵ In dieser Verbindung wird eine nordische Mythologie geschaffen, wo vorher oft nur einzelne Mythen zu finden waren. Sturluson verstand seine Niederschrift wohl auch als eine Art Lehrbuch, weil er die Skaldendichtung schwinden sah und so versuchte sie an den dichterischen Nachwuchs weiterzugeben. Das wird dadurch deutlich, dass er in seinem Text immer wieder erklärt, wie sich Versformen zusammensetzen und sich damit teilweise explizit an die „jungen Dichter“ wendet.¹⁸⁶

Beide Eddas findet man heute meist gemeinsam gebunden, da sie sich desselben mythologischen Kosmos bedienen – der ja auch erst durch sie einheitlich wurde – und so zahlreiche narrative Überschneidungen bieten. Zusammen werden sie als *Die Edda*

¹⁷⁹ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 63.

¹⁸⁰ Vgl. a.a.O., S. 65.

¹⁸¹ Vgl. a.a.O., S. 63f.

¹⁸² Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 20.

¹⁸³ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 11.

¹⁸⁴ Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 22.

¹⁸⁵ Vgl. Olrik, Axel, *Ragnarök. Die Sagen vom Weltuntergang*, übers. v. Wilhelm Ranisch, Berlin/Boston: Walter de Gruyter 1923, S. 7f.

¹⁸⁶ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 57.

bezeichnet, dennoch werde ich im Folgenden oft auch getrennt von beiden Eddas sprechen, da sie situationsabhängig als einzelne Werke betrachtet werden müssen. Andere schriftliche Quellen aus den nordischen Gebieten treten eher vereinzelt auf und haben sich des Öfteren als rein fiktive Geschichten mittelalterlicher und vor allem christlicher Autoren herausgestellt.¹⁸⁷

Erwähnenswert ist an dieser Stelle allerdings noch, dass vor allem auch durch Texte nichtgermanischer Herkunft immenser informativer Gehalt konserviert wurde und so der Wissenschaft zur Verfügung steht. So klären schon antike, römische Schriften kurz vor Christus über Religion, Sitten und Bräuche der „Germanen“ auf, da freund- und feindschaftliche Kontakte mit diesen in Form von Nachrichten und Geschichtsschreibung festgehalten wurden.¹⁸⁸ Bis ins Mittelalter lassen sich immer wieder Texte dieser Art überall dort finden, wo bereits christliche Gelehrte mit den heidnischen, nordischen Völkern in Verbindung kamen.¹⁸⁹ Auch archäologische Funde wie Grabsteine, Runen und Opferstätten trugen zum Wissen über die nordische Mythologie bei, kamen jedoch niemals an die Akkuratheit der isländischen Schriften heran und konnten somit auch nur teilweise bei der Aufklärung der vielen Fragen helfen, die diese mit sich brachten.¹⁹⁰

Ein Stück Überlieferung aus der nordischen Götterwelt ist bis heute besonders präsent und weltweit den meisten – wenn auch den wenigsten bewusst – bekannt. Einige Wochentage lassen sich eindeutig auf nordische Gottheiten zurückführen, so entspricht der englische Wednesday dem Gott Wodan, der bei nordgermanischen Völkern auch Odin genannt wurde.¹⁹¹ In Thursday lässt sich klar der Name des Gottes Thor erkennen, der im mittelgermanischen Raum auch als Donar bekannt war, dessen Name unser Donnerstag entspringt.¹⁹²

¹⁸⁷ Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 23f.

¹⁸⁸ Vgl. a.a.O., S. 27f.

¹⁸⁹ Vgl. a.a.O., S. 28f.

¹⁹⁰ Vgl. a.a.O., S. 30f.

¹⁹¹ Vgl. a.a.O., S. 32.

¹⁹² Vgl. ebd.

3.2. Überblick über die nordische Mythologie: Wesentliche Mythen und Figuren

Aufgrund der unvollständigen, oft widersprüchlichen und vermutlich stark christlich beeinflussten Quellen lässt sich bis heute keine klare, allgemeine Aussage darüber treffen, an welche Götter und Mythen die germanischen Völker damals – ob nun im Einzelnen oder im Ganzen – geglaubt haben. Doch eine solche historisch genaue Betrachtung ist auch nicht Thema dieser Arbeit. Da der Begriff „nordische Mythologie“ heute zu großen Teilen auf der Mythologie der *Edda* beruht, orientieren sich auch zeitgenössische Medienproduktionen überwiegend an dieser. Demnach werde ich mich im Folgenden ebenfalls auf die eddischen Mythen beschränken, wenn ich von nordischer Mythologie spreche. In diesem Abschnitt soll folglich ein kurzer Überblick über den Kosmos der beiden Eddas gegeben und dabei die ihnen zentralen Mythen und Figuren herausgearbeitet werden, welche auch in den zu untersuchenden populärkulturellen Medien vermehrt auftauchen. Die bereits erwähnten Widersprüche, die innerhalb der eddischen Gedichte und Sturlusons Interpretation derselben immer wieder vorkommen, sind bis heute oft ungeklärte Themen der Skandinavistik und deren Darlegung soll hier nicht weiter von Belang sein. Stattdessen beschränke ich mich im Folgenden auf die gemeinsamen Schnittmengen und Schlussfolgerungen aus der Forschung an den eddischen Mythen. Dabei stütze ich mich zu großen Teilen auf den Skandinavisten Klaus Bödl, der bereits zwei ausführliche Arbeiten zur *Edda* und der nordischen Mythologie verfasst hat. Außerdem verwende ich für originale Textstellen eine deutsche Übersetzung der *Edda* von Karl Simrock. Der erarbeitete Überblick soll schließlich als Grundlage dafür dienen, im letzten Kapitel die Verwendung nordisch-mythologischer Elemente in den zu untersuchenden, populärkulturellen Medien zu analysieren, um so Gemeinsamkeiten und Unterschiede herauszuarbeiten.

3.2.1. Überblick über die nordisch-mythologische Kosmologie

In den beiden Eddas gibt es verschiedene Vorstellungen der Weltschöpfung. So ist in der *Völuspá*, dem zentralsten Gedicht der *Lieder Edda* von dem Emporziehen des Landes, durch drei Götter, aus einer Urleere, der „Gynnungagap“, die in der Forschung

an dieser Stelle mit einem Urozean gleichgesetzt wird, die Rede.¹⁹³ Woher die Götter jedoch kommen, bleibt hier unerwähnt. Snorri Sturluson geht in seiner *Prosa Edda* auf den Urriesen „Ymir“ ein, der zwar auch in der *Völuspá* erwähnt, jedoch nicht weiter in die Schöpfungsgeschichte einbezogen wird.¹⁹⁴ Aus dessen Ausdünstungen entstehen bei Snorri dann nach und nach das erste Tier, eine Kuh, die Reif- oder Frostriesen und der Großvater der drei ersten Götter, „Odin“, „Willi“ und „We“, die sein Sohn „Borr“ mit der Riesin „Bestla“ zeugt.¹⁹⁵ Welche Art von Wesen Borr und sein Vater sind bleibt in den Quellen unklar, fest steht nur, dass erst aus der Verbindung ihres Geschlechts mit der Riesin die Götter, auch „Asen“ genannt, entstehen.¹⁹⁶ Die drei Götterbrüder töten den Urriesen Ymir und bauen aus dessen Gebeinen die Welt, in der dann die Menschen mit ihnen und allen anderen mythologischen Geschöpfen Leben.

Diese Vorstellung einer inselförmigen Welt teilt sich auf mehrere Ringe auf: „Asgard“, die Heimat der Götter, eine Burg in der Mitte, umgeben von einem mächtigen Wall und von „Midgard“, der Welt der Menschen.¹⁹⁷ An deren Stränden, „Utgard“, wohnen im Osten, in „Jotunheim“ die Riesen, umschlossen von einem riesigen Ozean, in dem die „Midgardschlange“, ein wellenschlagendes Ungeheuer, lebt.¹⁹⁸ Dieses, zu jener Zeit übliche, rein horizontale Weltbild wird jedoch in beiden Eddas in der Vorstellung der Weltenesche „Yggdrasil“ stellenweise immer wieder gebrochen und durch diese um eine vertikale Achse erweitert.¹⁹⁹ Dieser mächtige Baum trägt die verschiedenen Welten und verbindet diese von seiner Krone bis zu den Wurzeln miteinander. Wenn auch einige Textstellen Yggdrasil nicht immer als einen den Kosmos tragenden Baum beschreiben, unterstützt diese Vorstellung durchaus auch das Verständnis zahlreicher anderer Vorstellungen mythologischer Orte der *Edda*.²⁰⁰ So ist beispielsweise bei Sturluson immer wieder die Rede von Lichtalben im Himmelsreich, Zwergen und Dunkelalben im Erdreich, dem Totenreich „Hel“ in der Unterwelt, in die Odin „herabsteigt“ oder von diversen Lebensquellen unter den Wurzeln.²⁰¹ Auch die von den Göttern geschaffene Regenbogenbrücke „Bifröst“, die als Verbindung zwischen

¹⁹³ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 96.

¹⁹⁴ Vgl. a.a.O., S. 94.

¹⁹⁵ Vgl. a.a.O., S. 104.

¹⁹⁶ Vgl. a.a.O., S. 105.

¹⁹⁷ Vgl. a.a.O., S. 114.

¹⁹⁸ Vgl. a.a.O., S. 114f.

¹⁹⁹ Vgl. a.a.O., S. 117.

²⁰⁰ Vgl. a.a.O., S. 119f.

²⁰¹ Vgl. a.a.O., S. 116.

Asgard und Midgard dient, ist stellenweise eine Verbindung zwischen oben und unten und dann wieder von der Mitte zum Norden.²⁰² Die Vorstellung eines Baumes als tragende Kraft des Universums, der in lebensspendenden Quellen wurzelt, verdeutlicht auch die tiefgreifende Naturverbundenheit im Weltbild der nordischen Mythologie.

3.2.2. Überblick über die Bewohner der nordisch-mythologischen Welt

Rund um die Menschen in Midgard und die Asen in Asgard gibt es zahlreiche andere Bewohner im nordisch-mythologischen Kosmos, die einen schnell an einen Fantasyroman denken lassen. So kommen immer wieder Zwerge, Dunkel- und Lichtalben, Feuer- und Frostriesen, Hexen, Schicksalsgöttinnen, Walküren und zahlreiche magische Tiere und Ungeheuer zur Erwähnung. Wie sich aber schon vermuten lässt, sind die zentralsten Figuren sowohl der eddischen Götterlieder als auch in Sturlusons Version derselben, die Asengötter. Außer den Asen gibt es noch eine zweite Götterfamilie, die Wanen. Diese besitzen als reine Fruchtbarkeitsgötter weniger Macht als die kriegerischen Asen und sind diesen seit dem „Wanenkrieg“ unterstellt.²⁰³ Die einzelnen Götter verkörpern – für die Mythologie typisch – Naturgewalten, Tugenden, soziale Rollen, Magie und Weisheit, sowie Leben und Tod. Odin steht dabei als Göttervater und einer der ersten drei Götter an ihrer Spitze. Während die Asengötter im Zentrum der *Edda* stehen, werden andere Geschöpfe nur beiläufig erwähnt, außer sie stehen in einer zu den Göttern wichtigen Verbindung.

So spielen auch die Riesen, als ihre direkten Widersacher immer wieder eine große Rolle. Sie gehören zu den ältesten Geschöpfen der eddischen Welt, die sogar, wie bereits erwähnt aus einem Riesen erbaut wurde und erst aus der sexuellen Verbindung mit einer Riesin konnten die ersten Götter entstehen. Ihr Geschlecht teilt sich auf in Riesen, Feuer- und Frost- oder Reifriesen. Während einige von ihnen zu den intelligentesten Wesen von unendlicher Weisheit und magischer Begabung gehören, verkörpern viele von ihnen auch lustige oder negative Eigenschaften wie Dummheit,

²⁰² Vgl. ebd.

²⁰³ Diese Machtverteilung könnte mit der Tatsache zusammenhängen, dass die eddischen Gedichte sich an eine aristokratische Kriegerelite richteten und solche Fruchtbarkeitsgottheiten eher von Bauern angebetet wurden (vgl. a.a.O., S. 232f).

Arroganz oder Hochmut, um nur einige zu nennen.²⁰⁴ Zu den fürchterlichsten Widersachern der Asen gehören auch zahlreiche Ungeheuer. Die Midgardschlange, die im Meer rund um Midgard lebt, dort mit ihren Bewegungen die Wellen erzeugt und so lang ist, dass sie ganz Midgard umschlingt und sich dabei selbst in den Schwanz beißt.²⁰⁵ Der Fenriswolf, Oberhaupt der übelgesinnten Wölfe, ist ein von den Göttern gefesselter Ungeheuer, mit einem Maul, so groß, dass er die Sonne verschlucken kann.²⁰⁶ Diese beiden gelten, zusammen mit den Riesen, als die schlimmsten Widersacher der Asen und deuten an vielen Stellen beider Eddas mit ihrer Präsenz immer wieder einen drohenden Untergang an, doch dazu gleich mehr.

Aber auch den Göttern wohlgesinnte Wesen gibt es in der mythologischen Landschaft der Eddas. So werden schon in der Schöpfungsgeschichte der *Völuspá* die Zwerge, oder auch Dunkelalben, noch vor den Menschen von den drei Asenbrüdern Odin, Willi und We, geschaffen und dort sogar zahlreich namentlich erwähnt.²⁰⁷ Sie leben in der Erde unter Midgard und gelten als begabt im Bergbau und als kunstfertige Schmiede, weswegen sie auch viele Waffen und magische Gegenstände für die Asen herstellen.²⁰⁸ Auch ein gewisser verfluchter Ring, der seinen Weg dann in Wagners Nibelungensage findet und gewiss auch Tolkien inspirierte, wird in den Eddas von einem Zwerg bewacht.²⁰⁹ Die Walküren sind übernatürliche, kriegerische Jungfrauen, die in Odins Ruhmeshalle Walhalla im Jenseits leben und für ihn mutige Krieger vom Schlachtfeld geleiten, sollten diese fallen.²¹⁰ Die Lichtalben, die wir im deutschen auch als Elfen oder Elben kennen, werden vergleichsweise selten in den mythologischen Geschichten thematisiert. Zwar werden sie stellenweise immer wieder erwähnt und dabei sogar oft mit den Asen gleichgestellt, abgesehen von ihrem Wohnort, „Albenheim“ im Himmelsreich, gibt es jedoch nur wenig Informationen zu ihnen und, bis auf eine Ausnahme, keine Mythen, in denen ein Lichtalb von Bedeutung wäre.²¹¹ Auch viele Tiere haben in der nordischen Mythologie eine besondere Stellung, ob als unterstützende Begleiter der Götter oder als die Weltenesche Yggdrasil bewohnende

²⁰⁴ Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 120f.

²⁰⁵ Das Symbol der sich in den Schwanz beißenden Schlange kennt man auch aus der Antike als „Symbol kosmischer Einheit“ (vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 113).

²⁰⁶ „Fenris“ stammt hier von Fenrir, was Sumpfbewohner bedeutet (vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 57).

²⁰⁷ Vgl. *Die Edda*, S. 10f.

²⁰⁸ Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 128.

²⁰⁹ Vgl. *Die Edda*, S. 173 bzw. S. 325.

²¹⁰ Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 80.

²¹¹ Vgl. a.a.O., S. 129.

Naturgeister. So wird Odin ständig von zwei Raben begleitet, Thor hat zwei magische Ziegen an seinen Streitwagen gespannt und Freya besitzt einen Eber als Begleiter, um nur einige zu nennen.

Eher neutral den Göttern gegenüber sind die Nornen, drei Schicksalsfrauen, die mit ihren Schicksalsfäden über das Schicksal eines jeden Menschen bei seiner Geburt entscheiden und stetig die Weltenesche Yggdrasil mit Lebenswasser gießen. Auch Hexen und Hellseherinnen gibt es in den eddischen Gedichten zahlreich und diese sind oft von großer Bedeutung. So ist das zentralste Gedicht der *Lieder Edda*, die *Völuspá* die Weissagung einer von den Riesen abstammenden Seherin.²¹² Menschen kommen in den eddischen Mythen nur selten vor und auch Halbgötter gibt es in der nordischen Mythologie keine.²¹³

Da nun ein kurzer Überblick über den Kosmos der nordischen Mythologie gegeben ist, werde ich auf zwei wesentliche Aspekte aus diesem noch etwas näher eingehen. Dabei habe ich mich für die Figur des Herrschergotts Odin entschieden, sowie den Weltuntergangsmythos Ragnarök. Diese sollen im folgenden Kapitel dann als Vergleichsgegenstände bei der Untersuchung zeitgenössischer Medienproduktionen dienen.

3.2.3. Odin: Ein Gott mit vielen Gesichtern

Odin ist als Göttervater und Herrscher der Asen eindeutig einer der wichtigsten und mächtigsten Götter der Mythologie der *Edda*.²¹⁴ Er gehört zu den ersten drei Göttern, welche die Welt und die Menschen erschaffen, und ist Vater vieler Asen. Seine Fähigkeiten und Zuständigkeiten erstrecken sich in die unterschiedlichsten Richtungen. So gilt er nicht nur als Sturm- und Windgott, sondern darüber hinaus als Gott der Weisheit, der Magie und Heilung, der Dichtkunst, der Schifffahrt, aber auch als Gott der Täuschung, des Krieges und des Todes. Seinen zahlreichen Fähigkeiten

²¹² Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 66f.

²¹³ Vgl. a.a.O., S. 83.

²¹⁴ In der Forschung gibt es auch Hinweise darauf, dass außerhalb der eddischen Erzählungen andere Götter wie Thor zeit- bzw. ortsweise mehr verehrt wurden (vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 148).

verdankt er auch seine 169 Namen, die für die verschiedenen Begabungen, Funktionen und Attribute des Gottes stehen.²¹⁵ Diese haben Bedeutungen wie „Allvater“, „Speerkämpfer“, „mächtiger Redner“, „Zauberer“, „der geübte Verführer“ oder „Gott der Gehängten“, um nur einen kleinen Einblick zu geben.²¹⁶

Den Namen „Allvater“ trägt Odin als einer der ersten drei Schöpfergötter, aber auch als Vater vieler anderer wichtiger Götter. Zusammen mit seiner Gemahlin Frigg, Göttin der Ehe und der Fruchtbarkeit, zeugt er neben weiteren Söhnen den bedeutenden Lichtgott Balder, der auch eine zentrale Rolle in der Edda einnimmt, sowie die Walküren. Mit der Erdgöttin Jörd zeugt Odin den Donnergott Thor, dem wohl bekanntesten seiner unzähligen außerehelichen Kinder. Neben dem Schaffen der Welt mit seinen Brüdern, haucht er auch dem ersten Menschenpaar mit seinem lebensspendenden Atem ihre Seele ein und kann somit sogar als Allvater der Menschen betrachtet werden.

Er gilt als der mächtigste Gott im nordischen Pantheon und Herrscher über den Kosmos, nicht wegen seiner physischen Stärke und Kampfkraft, sondern vor allem wegen seines Wissens. Odins Streben nach Weisheit und magischen Kräften wird in den eddischen Mythen eine große Bedeutung zuteil und nicht selten bringt er dafür erhebliche Opfer auf. Um aus der Quelle der Weisheit, einem von dem Riesen Mimir bewachten Brunnen, zu trinken, muss Odin sein Auge als Pfand im Brunnen lassen, erlangt dadurch jedoch immense Weisheit und hellseherische Fähigkeiten.²¹⁷ Er erhängt sich selbst, von seinem eigenen Speer durchbohrt, an der Weltenesche, um die Runenmagie zu erlernen.²¹⁸ Die Dichtkunst gewinnt er mit dem Dichtermet, einem Wissen spendenden Trank, den er erst durch monatelanges Trugspiel und eine gefahrenreiche Flucht einem Riesen entwinden kann.²¹⁹ Die eddischen Texte sind voll von Wortgefechten, denen Odin sich immer wieder gerne stellt, um seine Intelligenz und mentale Stärke zu beweisen, nicht selten mit dem eigenen Kopf als Wetteinsatz. Auffallend ist, dass Odins Opfer stets dem eigenen Fortschritt und Vorteil dienen. Im

²¹⁵ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 143.

²¹⁶ Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 89f.

²¹⁷ Vgl. *Die Edda*, S. 11f bzw. 277.

²¹⁸ Vgl. a.a.O., S. 60.

²¹⁹ Vgl. a.a.O., S. 55f bzw. S. 316f.

Gegensatz zu Christus beispielsweise, der sich für die Menschen opfert, erbringt er seine Opfer nicht aus selbstlosen Beweggründen.²²⁰

Auch die Rolle als Kriegsgott unter den Asen wird Odin aufgrund seiner Weisheit und seinem strategischen Denken zuteil. Die Verehrung eines Gottes, der nicht auf körperliche Stärke, sondern auf Taktik setzt zeigt, dass auch damals schon Kriegereliten der Kriegsführung größere Bedeutung zuschrieben als der körperlichen Kampfkraft.²²¹ Und auch durch seinen Speerwurf, im Krieg gegen die Wanen, begeht Odin den ersten Mord auf der Welt.²²² Als Totengott empfängt er die ehrenhaft in Schlachten gefallenen Krieger in seiner Ruhmeshalle Walhalla, im Jenseits, im Himmelreich über Asgard. Mithilfe seiner magischen Fähigkeiten kann Odin sogar mit Verstorbenen in der Unterwelt kommunizieren, um wichtige Informationen zu erlangen.²²³

Zu einem seiner wohl wichtigsten Merkmale gehört aber Odins Fähigkeit des Gestaltwandels, die man auch von seinem berühmten, griechischen Pendant Zeus kennt. Die Fähigkeit sich in Tiere zu verwandeln besitzt er genauso, wie die Vorliebe anderen getarnt als alter Mann, Wanderer oder als Frau zu erscheinen, um diese zu täuschen. Dem entspricht auch seine ambivalente Natur, denn so hilfsbereit und aufopfernd er auf der einen Seite sein kann, so trügerisch und unberechenbar ist er auf der anderen. Diese Wankelmütigkeit spiegelt sich auch in seiner Rolle als Erschaffer der Welt und Seelengeber der Menschen, im Gegensatz zum todbringenden Kriegsgott wider.

In seiner primären Gestalt zählen zu Odins am häufigsten erwähnten äußerlichen Attributen ein unaufhörlich zustechender Speer, sowie ein magischer Goldring, der sich immer wieder vervielfältigt – beides Symbole für seine Herrschaft.²²⁴ Seine häufigste Verkleidung bei Kontakt mit Menschen ist die als alter großgewachsener Mann mit einem grauen Mantel, einem großen Hut, einem Wanderstock und einem

²²⁰ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 174.

²²¹ Vgl. Krause, *Die Götter und Mythen der Germanen*, S. 93.

²²² Vgl. *Die Edda*, S. 12.

²²³ Das Erlangen von Wissen und Weisheit steht in der *Edda* generell oft im Zusammenhang mit Toten oder Sterbenden und ist in Odins Person vereint (vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 172; vgl. *Die Edda*, S. 41).

²²⁴ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 150.

langen grauen Bart. Diese Erscheinung kennt man auch aus zahlreichen Filmen und Romanen als den Stereotyp eines Zauberers. Da er sein Auge im Brunnen Mimirs lassen musste, wird er oft als einäugig dargestellt. Außerdem hat er zahlreiche tierische Begleiter: Die wohl bekanntesten sind seine beiden Raben Hugin und Munin, „deren Namen so viel wie ‚Gedanke‘ und ‚Erinnerung‘ bedeuten“.²²⁵ Durch Magie zum Sprechen gebracht, berichten sie ihm jeden Morgen von ihren Ausflügen über die ganze Welt und tragen so zu Odins mächtigem Wissensbestand bei, womit sie auch symbolisch für seine geistige Überlegenheit stehen.²²⁶ Ebenso sind sie, passend zu einem Kriegs- und Totengott, Aasfresser, wie auch seine beiden Wölfe Geri und Freki, die neben seinem Thron in Walhalla wie Hunde sitzen und von ihm gefüttert werden, was wieder seine große Macht demonstriert.²²⁷ Das achtbeinige Ross Sleipnir, „der Dahingleitende“, ist das in der Überlieferung älteste von Odins Symbolen und steht mit seinen vielen Beinen für die rasende Geschwindigkeit in der Odin große Distanzen zurücklegen kann.²²⁸

Odin stellt eine vielschichtige und äußerst komplexe Figur dar, der eine immense Bedeutung in der nordischen Mythologie beigemessen wird. Er steht für Fortschritt und Entwicklung, magisches Können, Wissen, Macht und Herrschaft, sowie für Leben und Tod. Sein oft widersprüchliches Inneres spiegelt sich vor allem in seiner Rolle als Göttervater, Schöpfer der Welt und der Menschen auf der einen, sowie als Todes- und Kriegsgott auf der anderen Seite wider. Erschaffende Kraft und Zerstörungswut, Licht und Schatten liegen bei ihm nahe beieinander, eine Eigenschaft, die auch an uns Menschen erinnert.²²⁹ Seine Wissbegierde und sein stetiges Streben nach Fortschritt, Weisheit und Zauberkraft, für welche er sogar bis zum Selbstopfer geht, machen ihn zum mächtigsten Gott der nordischen Mythologie. Letzten Endes ist Odin jedoch eine tragische Figur: Trotz all seines Wissens und seiner Macht geht er in einem erbitterten Kampf gegen die als schreckliche Bestien verkörperten Naturgewalten, während der Ragnarök, dem Untergang der Welt, welche er selbst geschaffen hat, zugrunde. Ein Gott, der an der Endlichkeit des Seins scheitert. Wenn er auch der mächtigste Gott

²²⁵ Vgl. a.a.O., S. 169.

²²⁶ Vgl. a.a.O., S. 170.

²²⁷ Vgl. a.a.O., S. 166.

²²⁸ Vgl. a.a.O., S. 167.

²²⁹ Krämer sieht hier eine stärkere Vorbildfunktion gegeben: „Sie [die Götter, Anm.] können so ein Vorbild sein für die Integration des persönlichen wie des kollektiven Schattens, d.h. für das Ganz- und Heilwerden der eigenen Seele.“ (Krämer, *Mythos und Ankunft*, S. 334).

unter den Asen sein mag, wird ihm also nicht das Attribut der Allmacht zugeschrieben, wie etwa dem Gott der Christen. Das macht ihn und auch die anderen Gottheiten im nordischen Pantheon viel greifbarer und ermöglicht den Menschen eine stärkere Identifikation mit ihnen.²³⁰ Die Figur Odins bietet also eine Menge Anhaltspunkte für die moderne Auseinandersetzung mit nordischer Mythologie. Die Ähnlichkeiten zwischen seiner Figur und unserer Gesellschaft bieten spannende Perspektiven, um zu untersuchen, wie populärkulturelle Medienproduktionen diese Verbindung aufgreifen und auch in zeitgenössische Diskurse einbetten.

3.2.4. Die *Völuspa* und Ragnarök

Den vielen Dichtungen der *Lieder Edda*, in denen meist Odin eine zentrale Rolle spielt, geht die *Völuspa*, die „Weissagung der Seherin“, voran und ist der einzige Text, der so umfassend einen Überblick über Kosmologie, Kosmogonie und nicht zuletzt auch Eschatologie der nordischen Mythologie gibt.²³¹ Deswegen beziehen sich auch zahlreiche andere Texte der *Lieder Edda*, sowie Sturluson in der *Gylfaginning* seiner *Prosa Edda*,²³² immer wieder auf diese und sie kann damit ohne Zweifel als der wichtigste und zentralste Text der beiden Eddas und der nordischen Mythologie betrachtet werden.²³³ Inhaltlich berichtet eine bei den Riesen aufgewachsene Seherin den Göttern von der Entstehung der Welt und aller Lebewesen, sowie schließlich dem Untergang derselben. Es ist wohl erwähnenswert, dass allein dem Weltuntergang, in der nordischen Mythologie genannt „Ragnarök“, dabei über die Hälfte ihrer Strophen gewidmet sind.²³⁴

„Mit [...] Ragnarök werden allgemein die eddischen Mythen vom Untergang der Welt bezeichnet; in den Quellen erscheint der Begriff allerdings in zwei verschiedenen Bedeutungen: In der Liederreda findet sich das vermutlich ursprüngliche *ragnarøk* („Schicksal“ oder „Ende der Götter“), während Snorri offenbar aus der *Lokasenna* die Form *ragnarøkkr* übernimmt, die sich mit ‚Götterdämmerung‘ übersetzen lässt.“²³⁵

Letztere Übersetzung ist vor allem durch Richard Wagners Lebenswerk, die Oper *Der Ring des Nibelungen*, erstmals zu einem populären Kulturbegriff geworden.

²³⁰ Vgl. Krämer, *Mythos und Ankunft*, S. 331.

²³¹ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 66.

²³² Die *Gylfaginning* ist wiederum der zentralste Text in Snorri Sturlusons *Edda*.

²³³ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 132.

²³⁴ Vgl. a.a.O., S. 67.

²³⁵ A.a.O., S. 126f.

Die Geschehnisse um die Ragnarök lassen sich aus den eddischen Texten wie folgt zusammenfassen:²³⁶ Sie beginnen mit dem moralischen Zerfall der Welt, Familienbande werden gebrochen, Ehebruch begangen und die Bewohner der nordisch mythologischen Welt bekriegen und verfeinden sich aus Habgier. Darauf folgt der drei Jahre andauernde Fimbulwinter, in dem die Sonne nicht mehr scheint und alles in Schneestürmen und Eis versinkt. Schließlich ereignen sich zahlreiche Naturkatastrophen, mit denen sich auch die schlimmsten Feinde der Götter in Bewegung setzen: Die Sonne wird von einem Wolf verschlungen und der Mond und mit ihm alle Sterne von einem anderen Wolf vom Himmel gerissen. Es kommt zu starken Erdbeben, wodurch Bäume entwurzelt werden, Berge zusammenbrechen und der Fenriswolf sich von seinen Ketten lösen kann und mit seinem von Himmel bis Erde reichenden Kiefer aufgesperrt umherläuft. Die Midgardschlange kommt an Land und verursacht dadurch Überschwemmungen. Durch ihr Gift entzünden sich die Luft und das Meer. Feuerriesen kommen mit gezogenem Schwert über die Regenbogenbrücke Bifröst – Verbindung der Götter zwischen Asgard und Midgard – geritten und bringen diese zum Einsturz. Auf dem Totenschiff Naglfar kommen die Frostriesen und auch der Lügengott Loki kommt mit dem Heer seiner Tochter, der Unterweltgöttin Hel. Alle versammeln sie sich auf der Ebene Wigrîd, um schließlich gegen die Asen in einer letzten, erbitterten Schlacht anzutreten.

Nach einer letzten Ratsversammlung unter der zitternden Weltenesche, schreiten ihnen die Asen, unterstützt von Odins Streitmacht, den Einherjer, entgegen. Odin wird im Kampf gegen den Fenriswolf von diesem verschlungen, wird jedoch von seinem Sohn Widar gerächt, indem er dessen Kiefer zerreißt. Thor schafft es die Midgardschlange zu erlegen, stirbt jedoch neun Schritte später an ihrem Gift. Der Fruchtbarkeitgott Frey kämpft gegen den Feuerriesen Surtur, erliegt diesem jedoch, weil er sein magisches Schwert nicht zur Hand hat. Auch Loki und der Götterwächter Heimdall töten sich gegenseitig. Nachdem sich die Götter und ihre Widersacher fast vollständig gegenseitig ausgelöscht haben, versinkt die vom Kampf brennende und zerstörte Erde im Meer und alles verdunkelt sich.

Schließlich steigt jedoch eine neue, grüne, gut bewachsene und fruchtbare Erde aus dem Meer auf. Die Sonne hat kurz bevor sie verschlungen wurde eine Tochter

²³⁶ Zwischen den beiden Darstellungen der Ragnarök gibt es einige kleinere Unterschiede zwischen der *Völuspá* und Sturlusons *Prosa Edda*, die jedoch für diese Arbeit nicht weiter von Belang sind und deswegen in meiner kurzen Zusammenfassung nicht zur Erwähnung kommen.

geboren, die nun ihren Platz am Himmel einnimmt. Sechs junge Göttersöhne, unter ihnen der auferstandene Lichtgott Balder, haben den Kampf und den Untergang der Welt überlebt und erbauen ein neues Reich. Auch ein Menschenpaar, das sich während dem Kampf versteckt hat, konnte bestehen und bildet den Ursprung für eine neue Menschheit.

Dieser Einstieg in die *Lieder Edda*, bildet den Höhepunkt einer omnipräsenten Endzeiterwartung, die sich zahlreich durch die Texte beider Eddas zieht.²³⁷ Immer wieder werden Andeutungen gemacht wie „Dort [...] soll Thor wohnen bis die Götter vergehen“,²³⁸ „Was wird Odins Ende werden, wenn die Götter vergehen?“²³⁹, „Die Asen alle sind ohne Hoffnung“ oder „Bis [...] der Götter Dämmerung verderbend hereinbricht“.²⁴⁰ Die wiederholte Thematisierung der Ragnarök verdeutlicht, dass die Weissagung der Seherin von allen Betroffenen durchaus ernst genommen wird und die Götter sich dessen bewusst sind, dass selbst sie ihrem Schicksal nicht entkommen können. Einer der Auslöser der Ragnarök wird beschrieben mit dem Lied vom Tod des Lichtgottes Balder.²⁴¹ Durch eine List Lokis und das leichtfertige Verhalten der anderen Götter wird Balder getötet. Zum Spaß bewerfen die Asen den unverwundbar geglaubten Balder mit Gegenständen, bis sein blinder Bruder Höd eine ihm von Loki gegebene Mistel, das Einzige auf der Welt was ihn noch verletzen kann, wirft und ihn damit tödlich verletzt. Die Arroganz der Götter, die mit ihren unbedachten Spielen den Tod Balders verursacht, belädt sie mit der Schuld, die schließlich ihren Untergang einleitet.

Das Motiv vom Untergang ist so alt wie Mythologie und Religion selbst und findet sich in nahezu allen archaischen Quellen auf der ganzen Welt wieder, wenn auch ihre Form, ihr Zeitpunkt, sowie die Bedeutung der Götter innerhalb derselben, erhebliche Unterschiede aufweisen können.²⁴² Auch hier ist eine einheitliche Vorstellung vom Ende der Welt unter den nordischen Völkern eher unwahrscheinlich. So lässt sich das Versinken im Meer eindeutig auf Inselregionen und das Verbrennen der Erde auf die

²³⁷ Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 132.

²³⁸ *Die Edda*, S. 19.

²³⁹ A.a.O., S. 34.

²⁴⁰ A.a.O., S. 41f.

²⁴¹ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 123.

²⁴² Vgl. Olrik, *Ragnarök*, S. 421.

Vulkanlandschaft Islands und somit wieder auf isländische Autoren einschränken.²⁴³ Aus den eschatologischen Ereignissen, wie sie in den eddischen Texten beschrieben werden, spiegelt sich aber nicht nur der kosmische Untergang, sondern auch der tiefe Wandel und Neubeginn wider. Die Zerstörung des bestehenden Kosmos führt zur Entstehung einer neuen, fruchtbaren Welt, was den Zyklus von Leben, Tod und Wiedergeburt als zentrale Elemente der nordischen Mythologie verdeutlicht. Während die Forschung darin lange Zeit eine Metapher auf das, die nordischen Götter ablösende, Christentum sehen wollte, die sich in den gewiss christlich beeinflussten Texten abzeichnet, geht diese heute überwiegend von indoeuropäischen Wurzeln der Ragnarök aus.²⁴⁴

Vergleicht man die nordische mit der populären griechischen Mythologie, gehen die Kämpfe der Götter gegen solch übermächtige Gegner nicht mit dem Sterben der Götter einher. Während der Kampf gegen die Titanen mit dem Wanenkrieg vergleichbar ist,²⁴⁵ der das alte Göttersystem durch ein neues ersetzt, kommt die Gigantomachie, ein Kampf gegen feuerspeiende Giganten, der Ragnarök doch sehr nahe.²⁴⁶ Prägnanter Unterschied ist hier der vollkommene Sieg über die Giganten ohne jegliche Verluste in den Reihen der Götter, die damit nur ihre Position im Olymp weiter festigen.²⁴⁷ Auch das Christentum macht hier einen eindeutigen Unterschied: „Denkt christlicher Glaube Gott immer über sich, alle Weltschöpfungen und -untergänge hinaus, so denkt im Motiv des Ragnarök, der *Götterdämmerung*, der Mensch *sich* und das Schicksal über die Götter hinaus.“²⁴⁸ Die apokalyptischen Züge der Bibel haben stets den Willen Gottes als Hintergrund. Es ist eine übermächtige, von Gott bestimmte Bedrohung, der die Menschen gegenüberstehen, nicht Gott selbst. Auch in der indischen Mythologie ist ein Sterben von Gottheiten vorhanden, jedoch mit dem Hintergrund der Wiedergeburt als ständiges Kommen und Gehen, nicht als endgültiges Ende des herrschenden Pantheons.²⁴⁹

²⁴³ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 133.

²⁴⁴ Vgl. Bödl, *Götter und Mythen des Nordens*, S. 131f.

²⁴⁵ Vgl. Apollodor, *Bibliothèque. Götter- und Heldensagen*, hrsg. übers. u. komm. v. Paul Dräger, Düsseldorf/Zürich: Artemis & Winkler 2005, S. 13

²⁴⁶ Vgl. a.a.O., S. 25.

²⁴⁷ Vgl. a.a.O., S. 27.

²⁴⁸ Martin, Gerhard M., *Weltuntergang. Gefahr und Sinn apokalyptischer Visionen*, Stuttgart: Kreuz 1984, S. 22.

²⁴⁹ Vgl. Olrik, *Ragnarök*, S. 458.

Mag auch der Weltuntergang ein in Mythologie und Religion global wiederkehrendes Motiv sein, stechen also bei den nordischen Mythen zwei Dinge besonders heraus: Die Allgegenwart des Endes innerhalb eines Großteils der Mythen sowie der Tod der herrschenden Gottheiten am Ende der Ragnarök. Weltschmerz und Melancholie ziehen sich durch die eddischen Texte mit dem Bewusstsein der Götter über ihr eigenes Ende. Sie sind nicht ewig, wie viele andere Götter, und sogar der Schöpfer der Welt, Odin, geht mit seiner eigenen Schöpfung unter.

„Die Katastrophe und der Kampf stehen in innerem Zusammenhang mit dem Eidbruch der Götter. Unheil kommt zu ihnen wegen ihrer Habgier, ihrer Gewalttat, wegen Krieg, Treu- und Eidbruch. Die Götter werden schuldig, und darum erhält das Schicksal Macht über sie.“²⁵⁰

Das klare Schuldmotiv der Götter und ihre Rolle als Mitverursacher des Problems zeigt, dass sie nicht unfehlbar sind. Es macht sie – mehr oder weniger – menschlich und konfrontiert sie mit ähnlichen Problemen, mit dem wir uns gerade, in Zeiten von Klimawandel, Kriegen und endloser Habgier, konfrontiert sehen. Alle eschatologischen Mythen lassen darauf schließen, dass in archaischer Vorzeit weltweit natürliche Gegebenheiten existierten, die den Eindruck hinterließen, dass die Welt eines Tages untergehen könnte.²⁵¹ Ironisch, dass uns die Wissenschaft diesbezüglich lange beruhigende Gewissheit über das Gegenteil verschaffen konnte, jetzt aber vor eben diese Realität stellt. Stichworte wie Klimawandel, Anthropozän und die selbstgemachte Krise, in der sich unsere Gesellschaft gerade befindet, bilden Parallelen zu dem ständig präsenten, nahenden Weltuntergang der nordischen Mythen. Auch hier zeichnet sich wieder ein starkes Identifikationspotential ab, das eine Erklärung für den Anstieg der Verwendung nordisch mythologischer Inhalte in populärkulturellen Medien bieten könnte.

Da nun die grundlegenden Elemente nordischer Mythologie geklärt sind und ein detaillierter Überblick über die beiden vertieft behandelten Aspekte gegeben wurde, widmet sich der nächste Kapitelabschnitt der Frage, wie und in welchen Kontexten nordische Mythologie in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts erscheint.

²⁵⁰ Martin, *Weltuntergang*, S. 21.

²⁵¹ Vgl. Olrik, *Ragnarök*, S. 437.

3.3. Nordische Mythologie in der Populärkultur

Während nordische Mythologie bereits seit dem 17. Jahrhundert – überwiegend patriotisch motiviert – immer wieder in den bildenden Künste thematisiert wird,²⁵² ist die erste durchschlagende Verwendung, der man populärkulturellen Gehalt anrechnen kann, Wagners Oper *Der Ring des Nibelungen*.²⁵³ Im 20. Jahrhundert findet sie dann auch ihren Weg in die Literatur und Comics. Vor allem Tolkiens Fantasy-Roman *The Lord of the Rings* sticht hierbei heraus,²⁵⁴ viele Elemente nordischer Mythen beinhaltend, als eins der meistverkauften Bücher aller Zeiten und Auftakt für ein ganzes Genre.²⁵⁵ Mit *Thor*,²⁵⁶ einem von Stan Lee für Marvel erfundenen Superhelden, findet man dann einen nordischen Gott auch in der Welt der Comics wieder. Während es im Bereich audiovisueller Medien wie Filmen, Serien und Computerspielen bis Ende des 20. Jahrhunderts nur vereinzelt zur Verwendung nordischer Mythologie kam, findet seit Beginn des 21. Jahrhunderts ein geradezu exponentieller Anstieg dieser statt. Hierzu soll im folgenden Kapitelabschnitt ein kurzer Überblick gegeben werden.

3.3.1. Nordische Mythologie in Film und Serien

Während die griechische Mythologie bereits sehr früh in der Filmgeschichte präsent ist und nicht nur in Europa, sondern auch in den USA stark vertreten ist, sind filmische Umsetzungen von nordisch-mythologischen Inhalten dagegen im 20. Jahrhundert eher wenig vertreten.²⁵⁷ Im europäischen Raum finden sich einige Umsetzungen der Nibelungensage, eddische Mythen werden jedoch nur selten aufgegriffen.²⁵⁸ Eine Ausnahme bildet der Zeichentrickfilm *Valhalla*,²⁵⁹ basierend auf Peter Madsens gleichnamigem Comic, der sich ganz eindeutig an eddischen Figuren und Motiven orientiert. In den USA gab es eine Parodie des Wagnerschen *Der Ring des Nibelungen*

²⁵² Vgl. Bödl, *Der Mythos der Edda*, S. 1.

²⁵³ Uraufgeführt 1867.

²⁵⁴ 1954–1955.

²⁵⁵ Vgl. auch Kap. 2, S 37.

²⁵⁶ Ersterscheinung 1962.

²⁵⁷ Ohne Anspruch auf Vollständigkeit zähle ich 14 Filme mit nordischer Mythologie als Thematik; vgl. auch Moviepedia/Fandom, „Liste aller Filme basierend auf Mythologie“, [moviepedia.fandom.com](https://moviepedia.fandom.com/de/wiki/Liste_aller_Filme_basierend_auf_Mythologie), https://moviepedia.fandom.com/de/wiki/Liste_aller_Filme_basierend_auf_Mythologie, 11.09.2024.

²⁵⁸ Vgl. Moviepedia/Fandom, „Liste aller Filme basierend auf Mythologie“, 11.09.2024.

²⁵⁹ *Valhalla*, R.: Peter Madsen, DK 1986.

mit den Looney Tunes, *What's Opera Doc?*,²⁶⁰ sowie den Film *The Vikings*,²⁶¹ der mit Kirk Douglas in der Hauptrolle zu den größeren Produktionen seiner Zeit zählte und 1959 sogar als Serie weitergeführt wurde – jedoch ohne die Starbesetzung.²⁶² Erst in den 90er Jahren kam es dann öfter auch zu „Gastauftritten“ nordischer Götter und Mythen in populären Fernsehserien wie *Doctor Who*,²⁶³ *Stargate SG-1*,²⁶⁴ *Hercules* und *Xena: Warrior Princess*,²⁶⁵ wobei die zwei letzten interessanterweise auf griechischer Mythologie basieren.

Den Startschuss für die im 21. Jahrhundert signifikant zunehmende Verwendung nordisch-mythologischer Motive in Populärmedien gibt dann Peter Jacksons *The Lord of the Rings*-Trilogie. Basierend auf Tolkiens Romanen beinhalten die drei Filme jede Menge Referenzen an nordische Mythologie und bringen diese somit, als bis heute zu den erfolgreichsten Filmen aller Zeiten zählend,²⁶⁶ erstmals zu einem eindeutigen, medialen Mainstreamerfolg.

Mit der Serie *Game of Thrones*, der Verfilmung der Romanreihe *A Song of Ice and Fire* von George R.R. Martin, wird zehn Jahre später ein weiterer Mainstreamerfolg im Genre Fantasy erzielt.²⁶⁷ Das Motto der Serie, „Winter is coming“, erinnert doch sehr stark an den die Ragnarök einleitenden Fimbulwinter und das unaufhaltbare, stetig nahende Schicksal, dem auch die nordischen Götter in der *Edda* ausgesetzt sind.

Eine modernere Interpretation nordisch mythologischer Motive findet sich in der Fernsehserie *American Gods*, ebenfalls eine Romanverfilmung, diesmal von Neil Gaimans gleichnamigem Roman von 2001. Hier kämpft Odin als einer der Hauptcharaktere, wie auch in der Ragnarök, gegen das Ende der Götter an. Allerdings findet der Kampf in unserer Gegenwart statt, gegen neue „Götter“ wie Medien, Drogen usw. die den alten Göttern den Platz streitig machen. Die Serie wurde zwar aufgrund

²⁶⁰ *What's Opera Doc?*, R.: Chuck Jones, US 1957.

²⁶¹ *The Vikings*, R.: Richard Fleischer, US 1958.

²⁶² *Tales of the Vikings*, Edward Lewis, US 1959–1969.

²⁶³ *Doctor Who*, Sydney Newman et al., UK 1963–1989.

²⁶⁴ *Stargate SG-1*, Brad Wright/Jonathan Glassner, CA/US 1997–2007.

²⁶⁵ *Hercules*, Idee: Christian Williams, US/NZ 1995–1999; *Xena: Warrior Princess*, Idee: John Schulian/Robert Tapert, US/NZ 1995–2001.

²⁶⁶ Vgl. Inside Kino, „Die Weltweit Umsatzstärksten Filme aller Zeiten“, [insidekino.com](https://www.insidekino.com/TOPoderFLOP/Global.htm), <https://www.insidekino.com/TOPoderFLOP/Global.htm>, 03.12.2023.

²⁶⁷ Die Serie wird oft zu den erfolgreichsten Serien aller Zeiten gezählt (Platz 13 IMDb) und gewinnt zahlreiche Preise, darunter 59 Emmys (vgl. IMDb, „IMDb-Charts. Top 250 TV-Serien“, [imdb.com](https://www.imdb.com/chart/toptv/), <https://www.imdb.com/chart/toptv/>, 09.10.2024; Emmys, „Game of Thrones. Awards and Nominations“, [emmys.com](https://www.emmys.com/shows/game-thrones), <https://www.emmys.com/shows/game-thrones>, 09.10.2024).

sinkender Zuschauerzahlen im Laufe der letzten zwei Staffeln nie zu Ende gebracht, was jedoch mehr auf interne Probleme zurückzuführen war als auf ein grundsätzlich fehlendes Interesse am Plot.²⁶⁸

Ein nordischer Gott spielt auch in *Thor* die Hauptrolle, welcher ebenso wie nachfolgende Teile zum „Marvel Cinematic Universe“²⁶⁹ gehört. Der nordische Gott Thor ist hier, auf Grundlage des Marvel Comics aus den 60ern, ein Superheld und die Handlung der Filme basiert lose auf den eddischen Mythen, Schauplätzen und Figuren. Auch in den *Avengers*-Filmen spielen dann Thor,²⁷⁰ der selbst Teil der Superheldengruppe Avengers wird, und viele nordisch-mythologische Elemente eine zentrale Rolle. Diese gehören wie alle Produktionen, die innerhalb des MCU stattfinden, zu den teuersten Filmproduktionen und den erfolgreichsten Filmen der Welt und können somit ebenfalls ganz eindeutig zum Populärkino gezählt werden.²⁷¹

Eher historisch orientiert wollte die kanadisch-irische Fernsehserie *Vikings* wirken: Hier geht es um den Charakter Ragnar Lodbrok, einen dänischen König, der zur Wikingerzeit existiert haben soll, wobei jegliche Geschichten, die es über ihn gibt, bis heute in der Forschung umstritten sind. In der Serie stehen vor allem die Raubzüge und machtpolitische Themen der Wikinger im Mittelpunkt, während zugleich die nordische Mythologie als ihr grundlegender Glaube und die Ablösung durch ein kommendes Christentum zu dieser Zeit thematisiert werden. Auch Figuren wie Odin tauchen – wenngleich im Realismus der Serie nur angedeutet – immer wieder auf. Die Serie war überaus erfolgreich und fand ihr Ende nicht aufgrund fehlender Zuschauerzahlen, sondern weil ihr Schöpfer, Michael Hirst, seine Idee als vollendet betrachtete.²⁷²

²⁶⁸ Die erste Staffel wurde im Gegensatz dazu vom Publikum sehr gut angenommen (vgl. Arthur, A., „Abgesetzt. Keine 4. Staffel für ‚American Gods‘, aber Abschlussfilm möglich“, *filmfutter.com*, 30.03.2021, <https://www.filmfutter.com/news/american-gods-staffel-4/>, 13.10.2024).

²⁶⁹ „Marvel Cinematic Universe“, im Folgenden MCU, ist der Überbegriff für mehrere Filme die sich um Marvel Superhelden wie Thor, Iron Man, Spider Man u.a. drehen und deren Handlungsstränge sich aufeinander beziehen.

²⁷⁰ *Marvel's The Avengers*, R.: Joss Whedon, US 2012; drei weitere Teile folgten bis 2019.

²⁷¹ IMDb, „Top Lifetime Grosses“, *imdb.com*, https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?ref=bo_cso_ac, 11.10.2024.

²⁷² Vgl. Trutt, Markus, „Trotz des Riesenerfolgs. Darum wurde ‚Vikings‘ genau jetzt beendet“, *filmstarts.de*, 05.01.2021, <https://www.filmstarts.de/nachrichten/18533995.html>, 12.10.2024.

Die Netflix-Serie *Ragnarök* verbindet die Themen Coming-of-Age und Klimawandel und widmet sich dem Thema nordische Mythologie in einem eher realistischen Setup in der Gegenwart. Hier werden übernatürliche Elemente wie Riesen oder Götter nur angedeutet und stets in der subjektiven Welt des Protagonisten wahrgenommen und so geschickt aktuelle Themen wie Umweltschutz auf mythologische Motive bezogen. Die Serie wurde so gut angenommen, dass von Netflix bereits nach kurzer Zeit eine nächste Staffel angekündigt wurde.²⁷³

Ohne den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, sollen genannte Beispiele einen Überblick über die deutlich gestiegene Präsenz nordischer Mythologie in Filmen und Serien seit dem 21. Jahrhundert geben. Sie verdeutlichen zudem die Vielfalt der Umsetzungen, die sich nicht bloß auf klassische Fantasy oder historisch orientierte Medienproduktionen beschränken. Bedenkt man, dass ich hier lediglich einige der populärsten Filme und Serien aufgeführt habe und diese nur einen Bruchteil der gesamten Menge darstellen, wird im Vergleich mit den vereinzelt auftretenden Produktionen aus dem 20. Jahrhundert ein deutlicher Anstieg erkennbar. Bemerkenswert ist zudem – ob nun für die weitere Arbeit von Bedeutung oder nicht – dass ein Großteil der erfolgreichsten Filme und Serien auf literarischen oder grafischen Vorlagen basiert. Dies könnte sich aber auch auf einen generellen Anstieg der Popularität von Literatur- beziehungsweise Comicadaptionen zurückführen lassen. Jedes der Beispiele beinhaltet Odinsfiguren und/oder das Ragnarökmotiv in Form eines nahenden Untergangs der Welt oder der Götter, wenn auch nicht ausschließlich als narrativen Schwerpunkt.

3.3.2. Nordische Mythologie in Video- und Onlinespielen

Die Verwendung nordischer Mythologie in Videospielen hat einen besonderen Stellenwert, insbesondere durch den Einfluss von klassischen Fantasy-Elementen.²⁷⁴ Diese dienen häufig als zentrale Grundlage in sogenannten Rollenspielen, meistens

²⁷³ Vgl. Trutt, Markus, "Netflix bestellt 2. Staffel 'Ragnarök – und hat vielleicht Loki bestätigt!", *filmstarts.de*, 04.03.2020, <https://www.filmstarts.de/nachrichten/18529870.html>, 13.10.2024.

²⁷⁴ Vgl. auch Kap. 2.4.4. zur herausragenden Bedeutung von Mythologie für die imaginären Bildräume computergenerierter Welten in Videospielen.

als RPGs²⁷⁵ bezeichnet. Spiele dieses Genres gehören mit zu den ersten Computerspielen der Welt, die jedoch, Mitte der 70er, reine Nischenprodukte waren, weil sie aufgrund benötigter Rechenleistung meist nur an Universitäten entstehen und gespielt werden konnten.²⁷⁶ Erst in den 90ern kommt es dann zu ersten Erfolgen, die das Genre langsam auch im Mainstream etablieren.²⁷⁷ Heute ist es aus der Branche nicht mehr wegzudenken und viele der Spiele gehören zu den erfolgreichsten der Welt.²⁷⁸ Der Ursprung von RPGs lässt sich eindeutig auf sogenannte Tabletop-beziehungsweise Pen-and-Paper-Rollenspiele, wie *Dungeons and Dragons*,²⁷⁹ zurückführen.²⁸⁰ Diese entspringen wiederum in ihrer Idee und Weltgestaltung den Romanen von J.R.R. Tolkien und dem dadurch entstandenen Hype um das Fantasygenre.²⁸¹

„It connected the world-building of Tolkien, the social community aspects of pen-and-paper games and the conventions of the fantasy genre, wrapping them in a new form of game and targeting a mass audience.“²⁸²

Aufgrund des starken Einflusses, den sie auf Tolkiens Werk hatte, bildet nordische Mythologie hier also einen wesentlichen Aspekt.²⁸³ Gleichzeitig kann man aber natürlich nicht jede Verwendung von Zauberern, Zwergen, Elfen und Orks als direkte Rezeption nordischer Mythologie interpretieren, mögen sie auch ihren Ursprung unter anderem in dieser haben. Außerdem hängt es von technischen Grenzen ab, wie ausführlich die Narration innerhalb eines Computerspiels sein kann und die Einbindung komplexer Figuren und Erzählstränge ist somit erst durch fortschrittlichere Technik möglich.

Jahre vor den ersten Spielen mit 3D-Grafik, die erst Mitte der 90er auf den Markt kamen, musste man sich in *Castle of the Winds* noch durch verschiedene 2D-Level kämpfen,²⁸⁴ um den Feuerriesen Surtur zu erledigen. Abgesehen von diesem

²⁷⁵ Die Abkürzung für „Role-Playing Games“.

²⁷⁶ Vgl. Polywka, Marlene, „Vom Nischengenre zum Milliardenbusiness. Meilensteine der Rollenspiele für Computer und Konsole“, *techbook.de*, 22.11.2022, <https://www.techbook.de/home-entertainment/gaming-konsolen/rollenspiele-geschichte>, 08.11.2024.

²⁷⁷ Vgl. ebd.

²⁷⁸ Bauer, Markus, „Top Games: Die 17 meistverkauften Videospiele aller Zeiten (bis 2024)“, *dailygame.at*, 15.08.2024, <https://dailygame.at/meistverkaufte-videospiele-aller-zeiten/>, 07.11.2024.

²⁷⁹ *Dungeons and Dragons*, Design: Gary Gygax/Dave Arneson, Wizards of the Coast 1974.

²⁸⁰ Vgl. Toft-Nielsen, Claus, „Worlds at Play. Space and Player Experience in Fantasy Computer Games“, *Nordicom Review* 35, 2014, S. 237–249, hier S. 240.

²⁸¹ Vgl. a.a.O., S. 239.

²⁸² A.a.O., S. 241.

²⁸³ Vgl. auch Kap. 2, S. 37.

²⁸⁴ *Castle of the Winds*, Design: Rick Saada, Epic MegaGames 1989/93.

Endgegner und einigen anderen Widersachern mit eddischen Namen gab es in dem Spiel jedoch keine weiteren Elemente nordischer Mythologie. *Baldur's Gate* trägt zwar den Namen des Lichtgottes Baldur im Titel,²⁸⁵ meint aber hier lediglich die der Handlung des Spiels zentrale Stadt, der Gott selbst kommt in dem Spiel nicht vor. Das erste RPG, das dann einen beeindruckenden Mainstreamerfolg hatte, ist das MMORPG²⁸⁶ *World of Warcraft*.²⁸⁷ Es prägte die Online-Gaming-Welt nachhaltig und ist das erfolgreichste seines Genres.²⁸⁸ Wie 85% aller MMORPGs findet es in einer Fantasy Welt statt,²⁸⁹ die sich wie alle klassischen Fantasy-RPGs zwar oberflächlich an nordischer Mythologie orientiert, jedoch ohne zwingend die Textualität dieser in sich zu tragen.

Ein weiterer Meilenstein in der Geschichte der Videospiele ist dann *The Elder Scrolls V: Skyrim*, das mit 60 Millionen verkauften Exemplaren sogar heute, mehr als zehn Jahre nach seiner Veröffentlichung, noch immer auf Platz Acht der meistverkauften Spiele aller Zeiten liegt.²⁹⁰ Im Gegensatz zur glänzend, scheinenden High-Fantasy-Umgebung seines Vorgängers *The Elder Scrolls IV: Oblivion* spielt es in einer grauen,²⁹¹ kalten Welt: „Its aesthetic is more Nordic: furs and leather, snow and stone.“²⁹² Bis zum Auftauchen des ersten Drachen wirkt die Umgebung des Spiels wie eine historisch, realistische Darstellung Skandinaviens zur Wikingerzeit. Ein gewollter Realismus, welcher dann die Magie des Spiels besser hervorbringen sollte, so Howard, der leitende Entwickler des Spiels.²⁹³ Die neben vielen anderen Völkern spielbaren Menschen heißen hier „Nord“ und erinnern ebenfalls in ihrem Auftreten stark an Wikinger. Auch wenn man im Spiel keinen nordischen Gott spielen kann oder die Schlacht der Ragnarök bestreiten muss, finden sich hier doch schon explizitere Verweise auf die nordische Mythologie. Nicht zuletzt aufgrund der Endzeitstimmung, die sich durch den vordergründigen Erzählstrang des Spiels mit seiner verschneiten, düsteren Umgebung zieht. MacDonald führt den weltweiten Erfolg des Spiels unter

²⁸⁵ *Baldur's Gate*, Design: James Ohlen, Interplay Entertainment 1998.

²⁸⁶ Die Abkürzung für „Massive-Multiplayer-Online-Role-Playing Game“.

²⁸⁷ *World of Warcraft*, Design: Ian Hazzikostas, Vivendi/Activision Blizzard 2004.

²⁸⁸ Polywka, „Vom Nischenggenre zum Milliardenengeschäft“, 08.11.2024.

²⁸⁹ Toft-Nielsen, „Worlds at Play“, S. 237.

²⁹⁰ Bauer, „Top Games“, 07.11.2024.

²⁹¹ *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Design: Todd Howard et al., Bethesda Softworks 2006.

²⁹² MacDonald, Keza, „'The popularity just didn't wane'. Bethesda's Todd Howard on 10 years of Skyrim. Still played by millions, Bethesda's 2011 fantasy RPG has become a touchstone in the video game world. Game director Todd Howard reflects on its development and legacy“, *The Guardian*, 22.11.2021, S. 2.

²⁹³ Vgl. ebd.

anderem auf den Hype zurück, der durch den Start der Serie *Game of Thrones* im selben Jahr ausgelöst wurde und eine vergleichbar gestaltete Fantasywelt darstellt.²⁹⁴

Mit *God of War*,²⁹⁵ dem achten Teil der gleichnamigen, erfolgreichen Action-Adventure-Computerspielreihe, beginnt unter demselben Titel des ersten Teils ein neuer Erzählstrang: Anstelle der bisherigen griechisch-mythologisch orientierten, ist dieser nun in einer auf nordischer Mythologie basierenden Welt angesiedelt. Während die Handlung zwar einen eigenen Weg geht, findet das ganze Spiel auf der Weltenesche Yggdrasil statt und sowohl nordische Götter als auch Wesen wie die Midgardschlange kommen darin vereinzelt vor. Der nachfolgende Teil, *God of War Ragnarök*, folgt in seiner Handlung sogar dem Zeitstrang der eddischen Mythen, indem er im Fimbulwinter startet und dann während der Ereignisse um Ragnarök gespielt wird. Das Weltuntergangsmotiv ist hier omnipräsent und auch bekannte eddische Götter wie Odin und Thor sind dabei fester Bestandteil der Handlung. Das Spiel hat, mit 5,1 Millionen verkauften Einheiten innerhalb der ersten Woche, den erfolgreichsten Verkaufsstart in der Geschichte der Playstation und übertraf damit sowohl die Erwartungen als auch die Beliebtheit seines bereits erfolgreichen Vorgängers.²⁹⁶

Mit *Assassin's Creed Valhalla* steigt eine weitere weltweit erfolgreiche Videospielserie mit ihrem zwölften Teil auf nordische Mythologie um. Stets an historischen Figuren und Ereignissen orientiert, soll die *Assassin's-Creed*-Reihe, verpackt in Action-Adventure-Spiele, immer auch informativen und lehrreichen Charakter beweisen, der sogar bereits akademisch bemerkt wurde.²⁹⁷ Wie in allen Teilen der Reihe schlüpfen die Protagonist*innen durch einen Supercomputer in das Bewusstsein ihrer Vorfahren, um so Ereignisse in der Vergangenheit zu durchleben und wichtige Informationen zu sammeln, um das Ende der Welt zu verhindern. *Assassin's Creed Valhalla* findet zur Zeit der Eroberungen Englands durch die Wikinger statt. Immer wieder schildern Visionen und Verbindungen zu nordischen Göttern der spielbaren Charaktere die

²⁹⁴ Vgl. A.a.O., S. 3.

²⁹⁵ Im Folgenden spreche ich nur von *God of War* von 2018, nicht von dem ersten Teil der Videospielserie von 2005.

²⁹⁶ Jakobs, Benjamin, „God of War Ragnarök. 5,1 Millionen Verkäufe bedeuten neuen Rekord für Sony. God of Sales“, *eurogamer.de*, 24.11.2022, <https://www.eurogamer.de/god-of-war-ragnarok-51-millionen-verkaufe-bedeuten-neuen-rekord-fur-sony>, 08.11.2024.

²⁹⁷ Champion, Erik/Hiriart, Juan (Hg.), „Introduction. History's Playground or a Stab in the Dark?“, *Assassin's Creed in the Classroom. History's Playground or a Stab in the Dark*, Berlin/Boston: De Gruyter 2024, S. 1–9, hier S. 3.

Ereignisse um Ragnarök, die im Spiel 75000 Jahre in der Vergangenheit liegen. In einer Mission, „Dawn of Ragnarök“, schlüpft man sogar in die Rolle Odins. Nordische Mythologie ist hier in einen modernen Kontext gesetzt, und die Ereignisse um Ragnarök in der Vergangenheit werden mit einer akuten Bedrohung der Welt in Verbindung gebracht. Der Titel ist schon kurz nach Veröffentlichung der erfolgreichste Teil der Reihe und sogar die Nummer Zwei in der gesamten Verkaufsgeschichte Ubisofts.²⁹⁸

Diese Beispiele stellen nur die kommerziell erfolgreichsten Titel dar und sollen einen Überblick verschaffen, wie explizit die Darstellung nordisch-mythologischer Inhalte in Videospielen auf der einen und wie oberflächlich sie auf der anderen Seite sein kann. Vor der Jahrtausendwende finden sich zwar etliche Verweise auf Tolkiens Fantasy-Welt, doch eindeutig der nordischen Mythologie zuzuordnende Elemente treten nur sehr vereinzelt auf. Erst im 21. Jahrhundert kommen solche dann zunehmend in den Handlungen von Video- und Onlinespielen vor. Auch wenn Fantasy und nordische Mythologie oft sehr nahe beieinander liegen, und einige Anlehnungen an nordische Mythologie somit schon lange vorhanden sind, merkt man dennoch einen Wandel zu eindeutigeren Merkmalen, vor allem auch auf narrativer Seite der Games. An Beispielen wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* kann man durch den direkten Vergleich mit dem Vorgänger einen eindeutigen Wandel erkennen, weg von warmen, fantastischen Welten, hin zu einem kalten, grauen Realismus, der direkt viel näher an den Schauplätzen eddischer Mythen liegt. Bemerkenswert finde ich, dass auch bereits existierende, erfolgreiche Spielreihen teilweise ihren Erzählstrang auf nordische Mythologie umlenken, obwohl dieser ursprünglich in anderen mythologischen oder kulturellen Kontexten verwurzelt sein konnte. Wie auch im Bereich Film und Serien ist hier also ein deutlicher Trend zu erkennen. Den populärkulturellen Erfolg der genannten Beispiele würde ich aber dennoch nicht gänzlich auf nordisch-mythologische Motive zurückführen, da für den Erfolg von Computerspielen ganz klar auch andere Faktoren eine Rolle spielen, vor allem technische Innovation, also Grafik und Steuerung, aber auch die Anforderung an die Spieler*innen.

²⁹⁸ Rousseau, Jeffrey, „Assassin's Creed Valhalla already second most profitable title in Ubisoft history“, *gamesindustry.biz*, 28.10.2021, <https://www.gamesindustry.biz/assassins-creed-valhalla-already-second-most-profitable-title-in-ubisoft-history>, 07.11.2024.

Nachdem nun die Grundlagen der nordischen Mythologie geklärt wurden, bildet dieses Kapitel den Ausgangspunkt für die Analysen im folgenden Teil meiner Arbeit. Insbesondere Odin und das Motiv des Weltuntergangs stellen zentrale Untersuchungsgegenstände dar, die durch ihre Parallelen zu gegenwärtigen, gesellschaftlichen Konflikten Hinweise darauf liefern könnten, welche Bedeutung die nordische Mythologie in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts einnimmt. Die aufgeführten und verglichenen Beispiele zeitgenössischer Medienproduktionen bieten eine breite Basis, um im abschließenden Kapitel spezifische Werke auszuwählen, die unterschiedliche Verwendungsweisen nordischer Mythologie repräsentieren. Diese gezielte Untersuchung soll schließlich verdeutlichen, in welchen Formen und Kontexten diese mythischen Elemente in der Populärkultur genutzt werden und welche möglichen Intentionen hinter ihrer Adaption stehen.

4. Analyse der Medienprodukte

Um im Folgenden die verschiedenen Medienprodukte auf ihre Verwendung nordischer Mythologie untersuchen zu können, habe ich eine Einteilung in die Kategorien der expliziten und der impliziten Verwendung, beziehungsweise einer Mischform aus beiden, vorgenommen. Dabei steht stets die Frage im Vordergrund, welche Funktion die nordischen Mythen in den untersuchten Werken jeweils einnehmen, um so eine mögliche Antwort auf die Frage nach ihrer Bedeutung für die Populärkultur des 21. Jahrhunderts finden zu können.

4.1. Explizite Verwendung nordischer Mythologie

Unter expliziter Verwendung verstehe ich hier eine klare, bewusste und direkte Bezugnahme auf nordische Götter und Figuren, Orte und Mythen die eindeutig benannt und zentral in die Narration und die Diegese eingebunden sind. Diese Form der Verwendung erlaubt es, ursprüngliche Bedeutung und Motive der Mythen direkt aufzugreifen oder im Kontext der medialen Inszenierung neu zu interpretieren.

4.1.1. *American Gods*

Die Fernsehserie *American Gods* beschäftigt sich, wie auch schon ihre gleichnamige Romanvorlage von Neil Gaiman, mit dem gesellschaftlichen Wandel, durch den alte Mythen zunehmend in Vergessenheit geraten und durch die neuen Mythen unserer Zeit abgelöst werden. Im Mittelpunkt steht dabei Mr. Wednesday, der den nordischen Göttervater Odin repräsentiert. Er versucht in den USA des 21. Jahrhunderts, gemeinsam mit Shadow Moon, dem Protagonisten der Geschichte, eine Armee aus alten Göttern zu versammeln, um gegen neue Götter wie Medien und Technologie in die Schlacht zu ziehen. Eine explizite Verwendung nordischer Mythologie findet insofern statt, als dass die Figur Mr. Wednesday eindeutig als Odin identifizierbar ist,

sich selbst als dieser zu erkennen gibt und eindeutige archetypische Merkmale des Gottes aufweist.²⁹⁹

Mr. Wednesday ist die tragische Figur im Mittelpunkt der Geschichte, die entschlossen gegen ihr drohendes Ende durch das Vergessenwerden ankämpft. Archetypisch entspricht er seinem mythologischen Vorbild nahezu vollständig. Abgesehen von äußeren Attributen wie dem fehlenden Auge oder zwei Rabenbegleitern charakterisiert seine manipulative, undurchschaubare und gerissene Art nicht nur ihn als Figur, sie bildet zugleich das narrative Gerüst der gesamten Geschichte. Schließlich stellt sich heraus, dass der zentrale Konflikt mit den neuen Göttern auf eine von Mr. Wednesday geplante Intrige zurückgeht, aus deren Eskalation zu einem Krieg er neue Macht schöpfen will. Die nordische Mythologie wird hier in einen völlig neuen Kontext gebracht: Das bevorstehende Ende alter Mythen und Götter, die Aspekte wie Natur, Leben, Tod und Spiritualität symbolisieren, wird allein durch den gesellschaftlichen Wandel verursacht, durch den zunehmend weniger existenziellen Dingen wie Technik und Medien Bedeutung beigemessen wird und diese zu neuen „Gottheiten“ unserer Zeit aufsteigen. Statt sich Eis- und Feuerriesen, gigantischen Wölfen oder einer Midgardschlange entgegenstellen zu müssen, stehen die Götter hier der ständig fortschreitenden Technisierung und Zerstreuung der Menschheit gegenüber. Durch die Wahl Odins als narrativen Mittelpunkt, jenem Gott, der bereits in der nordischen Mythologie als Schlüsselfigur des nahenden Untergangs auftritt, wird die eschatologische Dimension des Mythos in die Gegenwart verlegt. Nicht mehr Naturgewalten läuten das Ende ein, sondern der schleichende Verlust spiritueller Tiefe, fehlender Respekt vor der Natur und die Herrschaft flüchtiger, entkörperlichter Ideale.

Der unaufhaltsam fortschreitende Untergang der alten Götter und die Schlacht, in die Mr. Wednesday sie führen will, zeigt also eindeutige Parallelen mit der nordischen Mythologie auf. *American Gods* verwendet hier jedoch gezielt die nordische Mythologie, um aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen und Konflikte sichtbar zu machen. Besonders der endzeitliche Charakter, der die eddischen Mythen durchzieht, wird genutzt, um auf die Ängste und Unsicherheiten einer Gesellschaft in Umbruchszeiten hinzuweisen.

²⁹⁹ Vgl. bspw. „Come to Jesus“, *American Gods* 1/8, R.: Floria Sigismondi, Starz 2017, 0'53'57.

4.1.2. Marvel Cinematic Universe

Innerhalb des MCU taucht die nordische Mythologie vermehrt auf, vor allem in den vier Filmen der *Thor*-Reihe, aber auch in *Marvel's The Avengers* und seinen Nachfolgefilmen. Während in den *Avengers*-Filmen lediglich die nordischen Götter Thor und Loki sowie fiktive Gegenstände aus der nordischen Götterheimat Asgard handlungstragend sind, nehmen die *Thor*-Filme inhaltlich teilweise sogar direkten Bezug auf eddische Mythen. Da sowohl die nordischen Götter, deren Antagonisten und mythologische Orte wie Asgard innerhalb der diegetischen Welt des MCU existieren und eindeutig der nordischen Mythologie zugeordnet werden können, liegt hier eine explizite Verwendung vor.

Obwohl die Verwendung nordischer Mythologie explizit erfolgt, folgen die Filme dennoch klassischen Hollywood-Erzählmustern und greifen klassische Archetypen des amerikanischen Kinos auf, die sich deutlich von den ursprünglichen Mythen und Figuren unterscheiden. Thor wird zu einem typischen Marvel Superhelden, sein humorvoll-ironischer Umgang mit Macht, Kampf und Verantwortung entsagt jeder tragischen Tiefe, welche der eddische Gott eigentlich in sich trägt. Loki, in der Edda Lügengott und ein Auslöser der Ragnarök, wird anfangs noch als intriganter Antagonist inszeniert, steht ab dem zweiten Teil der *Thor*-Reihe aber zunehmend seinem Bruder im Kampf gegen das Böse zur Seite. Auch Odins Rolle als besorgter Vater und gütiger König Asgards widerspricht seiner Vorlage so sehr, dass nur noch sein fehlendes Auge und der Rabe auf der Schulter helfen können, ihn wiederzuerkennen.

Am Beispiel des dritten Films der Reihe, *Thor: Ragnarok*³⁰⁰, lässt sich sehr gut aufzeigen, wie auch die Bedeutung der Mythen selbst verlagert wird: Durch Odins Tod kann sich Thors böse Schwester, die Unterweltgöttin Hela, aus ihrer jahrhundertelangen Gefangenschaft befreien und die Herrschaft Asgards an sich reißen, um von dort aus weitere Welten zu unterwerfen. Erst durch Einleitung der Ragnarök und die Zerstörung Asgards kann Thor mit Hilfe von Loki und anderen Begleitern schließlich Hela bezwingen. Schon Odins Tod durch seine schwindende Macht zu Beginn des Films, welcher Hela als Antagonistin auf den Plan ruft, widerspricht seinem tragischen Tod durch die Ragnarök in der Edda. Dass die

³⁰⁰ *Thor: Ragnarok*, R.: Taika Waititi, US 2017.

Ragnarök selbst, die in der nordischen Mythologie eine existenzielle und unumgängliche Katastrophe darstellt, schließlich von Thor herbeigeführt wird, um Hela und ihre Armee am Ende des Films zu besiegen und die Bewohner Asgards zu retten, entzieht ihr die Bedeutung als kosmisches Drama und macht sie zu einem Teil des Marvel Actionsettings. Anstelle der in der nordischen Mythologie zentralen Themen Schicksal, Schuld und Vergänglichkeit, dominieren in *Thor: Ragnarok* klassische Motive der Selbstermächtigung, der subjektiven Entwicklung und des Sieges über das Chaos. Der Ragnarök Mythos wird in ein Narrativ eingebettet, das auf individueller Erlösung und kollektiver Rettung basiert und sich damit deutlich von der nordisch-mythologischen Vorstellung des unausweichlichen Endes der Götter unterscheidet. Lediglich der Zyklus von Zerstörung und Wiedergeburt findet seine Andeutung noch in der Umsiedlung der Bewohner Asgards in eine neue Heimat.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass die nordische Mythologie im MCU zwar explizit verwendet, jedoch weitgehend funktionalisiert und den Konventionen des Unterhaltungskinos untergeordnet wird.³⁰¹ Sogar im Beispiel *Thor: Ragnarök*, in dem ein nordischer Mythos so explizit wie in keinem anderen Film des MCU verwendet wird, tritt die mythologische Tiefe zugunsten einer hollywoodtypischen Erzählstruktur zurück. Auch wenn die Ragnarök im Film nicht mehr als unausweichliche Katastrophe, sondern als bewusste Entscheidung und Wendepunkt inszeniert wird, bleibt zumindest der Grundgedanke eines radikalen Umbruchs erhalten.

4.1.3. *God of War* und *God of War Ragnarök*

In den beiden neusten Teilen der *God-of-War*-Reihe, von 2018 und 2022, schlüpft man in die Rolle von Kratos, einem griechischen (Halb-)Kriegsgott und seinen Sohn Atreus. Nachdem Kratos es in bisherigen Spielen bereits mit der halben griechischen Mythenwelt, Göttern, Fabelwesen und Titanen aufgenommen hat, muss er seit seiner Umsiedlung nach Midgard nun auch gegen die nordischen Götter antreten. Obwohl man in der Spielreihe nicht die Perspektive der Götter einnimmt, sondern als Kratos und Atreus gegen sie kämpft, bewegt man sich eindeutig innerhalb eines explizit

³⁰¹ Thor folgt hier eher dem klassischen Monomythos der Heldenreise, dem „Erfolgskonzept des amerikanischen Popularkinos“, vgl. Skarics, Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 372.

nordisch-mythologischen Settings. Die mythologischen Figuren, Orte und Ereignisse – von Asgard über Jötunheim bis hin zu Ragnarök – werden nicht nur namentlich benannt, sondern auch strukturell und atmosphärisch aufgegriffen. Die Spiele sind daher klar als Beispiele expliziter Verwendung nordischer Mythologie einzuordnen.

Bereits der erste Teil *God of War* positioniert sich kurz vor der Ragnarök: Der Hauptantagonist ist der Lichtgott Balder, zum einen wahnsinnig geworden durch seine Unverwundbarkeit, zum anderen von Odin auf die zwei Protagonisten angesetzt. Nordisch-mythologische Motive wie sein Tod durch eine Mistel und Lokis Wirken, sowie das Einleiten des Fimbulwinters am Ende des Spiels durch diesen, werden hier beibehalten. Balders Tod gilt schon in der Edda als Auslöser der Götterdämmerung, womit sich die Narration des Spiels sogar zeitlich in die Logik der eddischen Überlieferung einreicht. Im zweiten Teil *God of War Ragnarök* tritt die Ragnarök nicht nur als erzählerischer Höhepunkt auf, sondern durchdringt als bevorstehendes Ende bereits das gesamte Spielgeschehen. Kratos und Atreus geraten erneut in den Strudel von Odins Intrigen, der verzweifelt versucht mit Manipulation und Täuschung sein Ende durch Ragnarök abzuwenden. Odin kann aber in der letzten Schlacht schließlich durch die Protagonisten besiegt werden und diese aus Asgard fliehen bevor es vollständig von Ragnarök, in Form des Feuerriesen Surtr, zerstört wird.

Der endzeitliche Charakter der nordischen Mythologie ist in den beiden Spielen allgegenwärtig. Während die Ragnarök in *God of War* bereits als Prophezeiung angedeutet und durch den Sieg über Balder eingeleitet wird, befindet man sich im Nachfolger bereits in einer vom kommenden Ende deutlich gezeichneten und zunehmend zerfallenden Spielwelt. Auffallend ist der Aspekt, dass man die Geschehnisse um die Ragnarök nicht aus der Perspektive der Götter erlebt. Vielmehr ist die Götterdämmerung hier eine Notwendigkeit, um den wahnsinnig gewordenen und in die Enge getriebenen Herrschern Asgards ein Ende zu setzen. Der Sieg über Odin bedeutet hier den Sturz einer manipulativen und unterdrückenden Herrscherfigur, die Thor und andere Götter durch Täuschung zu Gewalt und Zerstörung instrumentalisiert hat. Die Rolle Balders als Hauptantagonist in *God of War* thematisiert vor allem die Leichtfertigkeit der Götter, die in der Edda schließlich zur Ragnarök führt: Seine Unverwundbarkeit, die ihn eigentlich schützen soll, treibt ihn durch Jahrhunderte gefühlloser Kälte ohne jedes Empfinden schließlich in den Wahnsinn.

Obwohl die wichtigsten Götter der Edda, wie Odin, Thor oder Balder hier also als Hauptantagonisten auftreten, bleiben sie dennoch tragische, ihrem Schicksal ausgelieferte Figuren. Auch wenn die Protagonisten nicht direkt durch die Ragnarök bedroht sind, bleibt deren eschatologische Dimension erhalten, ebenso wie die tragische Dimension der nordischen Mythen in ihrer Darstellung im Spiel. Das Überleben einiger, den Hauptcharakteren freundlich gesinnter, Götter bringt auch den Aspekt des Neuanfangs nach der großen Schlacht in die Geschichte ein.

4.2. Implizite Verwendung nordischer Mythologie

Mit der impliziten Verwendung meine ich die indirekte und nicht unmittelbar erkennbare Bezugnahme auf nordische Mythen, Götter und Figuren. Die mythologischen Elemente werden hier symbolisch-metaphorisch eingesetzt, oder bilden eine strukturelle Grundlage für Narration oder Charaktere, ohne eine direkte Erwähnung ihrer nordisch-mythologischen Vorlagen.

4.2.1. *The Lord of the Rings*

Tolkiens weltbekannte Romantrilogie *The Lord of the Rings* gilt als Grundstein des modernen Fantasy-Genres und prägte dieses nachhaltig.³⁰² Rund fünfzig Jahre später gelang es Peter Jackson, mit seiner filmischen Umsetzung dem Erfolg von Tolkiens Werk gerecht zu werden und einen bedeutenden populärkulturellen Erfolg zu erzielen.³⁰³ Im Rahmen meiner film- und medienwissenschaftlichen Arbeit beziehe ich mich auf die Filmtrilogie von Jackson, obwohl beide Werke die gleichen zentralen und für meine Untersuchung relevanten, nordisch-mythologischen Verweise enthalten. Da die Geschichte aber ursprünglich von Tolkien verfasst wurde, spreche ich im Folgenden stellenweise dennoch vereinfachend von ihm als Autor. Die Verwendung nordischer Mythologie in *The Lord of the Rings* ist eindeutig implizit, da keine nordisch-

³⁰² Vgl. Brittnacher, Hans R./May, Markus (Hg.), *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013, S. 154.

³⁰³ Vgl. Ewers, *Fantasy*, S. 6.

mythologischen Elemente namentlich genannt werden, während aber klare strukturelle Parallelen und archetypischen Muster erkennbar sind.

Die Geschichte um einen mächtigen Zauberring, der in den falschen Händen die Welt Mittelerde in den Untergang stürzen könnte und deswegen vernichtet werden muss, beinhaltet zahllose mythologische Komponenten. Tolkien stützte sich dabei überwiegend auf die eddischen Mythen.³⁰⁴ Elben, Zwerge, Zauberringe, Naturgeister – allesamt Elemente, die sich immer wieder in der Edda finden lassen. Auch der Schauplatz der Geschichte, Mittelerde, beziehungsweise „Middle-earth“, erinnert namentlich stark an das eddische Midgard, die Welt der Menschen.³⁰⁵ Besonders deutlich wird die Symbolik der nordischen Mythologie jedoch in der Figur Gandalfs sowie der allgegenwärtigen Endzeitstimmung, die sich durch die gesamte Erzählung zieht:

Der Charakter des Zauberers Gandalf ist eindeutig an dem eddischen Göttervater Odin orientiert. Schon sein Auftreten als grauer Wanderer mit Mantel, Hut und Stock erinnert stark an eine der häufigsten Erscheinungsformen Odins in den nordischen Mythen.³⁰⁶ Seine Fähigkeit zu zaubern ist in der Fantasywelt Mittelerde ebenso etwas Besonderes, das nur wenigen Wesen vorbehalten ist, wie in der Edda, wo Odin der einzige zauberkundige Gott ist. Doch vor allem Gandalfs Selbstopfer und seine anschließende Wiederkehr als mächtigerer, weißer Zauberer geben seinem Charakter mythologische Tiefe und Bedeutung. Wie Odin, der sich selbst am Weltenbaum Yggdrasil opfert, um die Runenmagie zu erlernen,³⁰⁷ durchläuft auch Gandalf eine Transformation durch seinen Tod. Seine Wiedergeburt als symbolische Reinigung macht ihn nicht nur zu einer mächtigeren Gestalt, sie markiert auch einen Wendepunkt in der Geschichte, durch den ihm seine Bedeutung für den Kampf um Mittelerde bewusst wird. Nicht zuletzt steht Gandalf auch für die Verbindung zur magischen und geistigen Welt. Er ist das Bindeglied zwischen Elben, Zwergen, Hobbits, Tier-, Pflanzenwelt und den Menschen und bietet göttliche Führung im Kampf gegen den Untergang der Welt.

³⁰⁴ Bei der Konzeption seiner Werke griff Tolkien auf eine Vielzahl mythologischer Quellen zurück, wobei er insbesondere die nordische Mythologie bevorzugte; vgl. Hiley, „Stolen Language, Cosmic Models“, S. 850, bzw. auch Kap. 2, S. 37.

³⁰⁵ Vgl. Hiley, „Stolen Language, Cosmic Models“, S. 851.

³⁰⁶ Vgl. auch Kap. 3, S. 56f.

³⁰⁷ Vgl. auch Kap. 3, S. 55.

Der endzeitliche Charakter der Geschichte zeichnet sich nicht nur an der Bedrohung durch das Böse in der Form Saurons ab – dem dämonischen, wieder zu Kräften gekommenen Schmied des Zauberrings mit radikalen Weltunterwerfungsplänen. Vor allem der durchgehend thematisierte Wechsel der Zeitalter – von einer Herrschaft der Elben, hin zur Herrschaft der Menschen – bildet eine Parallele zum zyklischen Weltbild der Edda und der Vergänglichkeit ihrer Götter. Wie auch die eddischen Götter wissen die Elben in *The Lord of the Rings* um ihr Ende und verlassen schließlich auch Mittelerde, um den Platz an der Spitze den Menschen zu überlassen. Nachdem der typisch mythologische Dualismus in einer Schlacht, Gut gegen Böse, ausgetragen ist, verschwindet die mystische, geistige Welt aus Mittelerde.

Sowohl in der Figur Gandalfs als auch im Verlauf der Geschichte manifestieren sich die Themen Wiedergeburt, Neubeginn und zyklischer Wandel – untrennbar verbunden mit dem Ende, das ihnen vorausgeht. Der Archetyp Odins fügt sich hier besonders gut ein: Als Schutzherr der Natur, der Magie und als göttliche Führung in der finalen Schlacht gegen das Böse. In dieser mythologisch grundierten Weltordnung wird der Untergang also in ein zyklisches Deutungsmuster eingebettet, welches das Ende nicht als finale Katastrophe, sondern als notwendige Voraussetzung für Erneuerung begreift. Eine Perspektive, die auch heutigen Rezipient*innen einen symbolischen Umgang mit Wandel und Verlust anbietet. Zur Zeit des zweiten Weltkriegs, in der Tolkien seine Romantrilogie verfasste, stechen vor allem die Parallelen der Antagonisten Sauron und Saruman zur Kriegsmaschinerie und -industrie hervor. In der heutigen Rezeption tritt auch verstärkt der Abschied von einer mystischen, naturverbundenen Ordnung, zugunsten einer rationalisierten, vom Menschen geprägten Moderne in den Vordergrund.³⁰⁸

³⁰⁸ Vgl. Attebery, Brian, *Fantasy and Myth in the Anthropocene. Imagining Futures and Dreaming Hope in Literature and Media*, hg. v. Marek Oziewicz et al., London/New York: Bloomsbury Academic 2022, S. 19.

4.2.2. Game of Thrones (A Song of Ice and Fire)

George R.R. Martins bis heute unvollständige Romanreihe *A Song of Ice and Fire*, fand in ihrer filmischen Umsetzung, der HBO-Fantasyserie *Game of Thrones*, zusätzlich immensen populärkulturellen Erfolg und brachte es auf inzwischen über 85 Millionen verkaufte Exemplare.³⁰⁹ Auch hier beziehe ich mich im Sinne dieser Arbeit auf die Serienadaptation, die in Acht Staffeln den Büchern in ihrer Handlung bereits vorangeht und zu einem mit Martin zusammen erarbeiteten Ende gekommen ist. Die Verwendung von Mythologie ist hier ebenfalls eindeutig implizit, da in der frei erfundenen Fantasywelt Westeros keinerlei eddische Götternamen oder Mythen benannt werden, aber dennoch eindeutig zentrale Strukturen nordischer Mythologie zur Verwendung kommen.

Während im Zentrum der Handlung zunächst der politische Machtkampf zwischen verschiedenen Adelshäusern steht, kündigt sich schnell zusätzlich die Bedrohung durch den nahenden Winter an, der nicht nur jahrelange Kälte, sondern auch eine Armee von Untoten mit sich bringt. Die Parallelen zur eddischen Mythologie bilden dabei eine grundlegende Struktur der Erzählung: Der heraufziehende Winter wird in *Game of Thrones* von Beginn an als latente, alles überschattende Bedrohung inszeniert, der stark an den der Ragnarök vorangehenden Fimbulwinter erinnert. Auch die Armee von Untoten, welche von Eisdämonen, genannt „weiße Wanderer“, angeführt und anfangs nur als ungewisse Gefahr aus dem Norden wahrgenommen wird, kann man mit den eddischen Eisriesen und Hels Armee aus der Unterwelt vergleichen. Diese Bedrohung wird in *Game of Thrones* als ein wiederkehrendes Ereignis dargestellt: Bereits Jahrtausende vor der eigentlichen Handlung erschufen magische Naturwesen die weißen Wanderer als Waffe gegen die Menschen, die sich Westeros gewaltsam unterwarfen – ein historisches Unrecht, das hier als Ursprung des nun erneut drohenden Untergangs markiert wird. Diese nordisch-mythologischen Elemente werden im anfänglich historisch anmutenden Realismus der Serie sogar innerhalb der diegetischen Welt von den meisten vorerst nur als uralter Mythos abgetan. Interessant ist, dass diese in der Geschichte sogar ethnologisch und geografisch passend verortet werden: Die übernatürliche Bedrohung kommt aus dem

³⁰⁹ Vgl. Yu, Charles, „George R. R. Martin. Fantasy’s Reigning King“, *The New York Times Style Magazine*, 15.10.2018, <https://www.nytimes.com/2018/10/15/t-magazine/george-rr-martin-got-interview.html> 20.11.2024.

hohen Norden und wird nur von den, jenseits einer Westeros schützenden Eismauer lebenden, Wildlingen für real gehalten. Einem Volk, das in den Augen der südlicheren Bewohner Westeros als ungebildet, ungläubig und unzivilisiert gilt. Diese Konstellation erinnert stark an die frühe Wahrnehmung der germanischen Völker zur Zeit der Missionierung des Nordens.³¹⁰

Auch eine Odinsfigur taucht mit dem Charakter Bran Stark auf, der im Laufe der Geschichte zum „dreiaugigen Raben“ wird, einer mystischen Figur, mit übernatürlichen Fähigkeiten. Visionen, die ihm Wissen über die Vergangenheit, die Zukunft und die Gegenwart verschaffen, so wie die Fähigkeit in den Geist von Tieren und Menschen einzudringen, zeigen starke Parallelen mit den Fähigkeiten Odins auf. Bran nimmt in der Geschichte zwar nicht die Rolle Odins im Sinne einer tragischen Figur ein, dennoch wird hier eindeutig die Botschaft „Wissen ist Macht“ vermittelt. Bran trägt durch eben diese Macht maßgeblich zur Auflösung der Geschichte bei und wird zu einem demokratisch gewählten Herrscher von Westeros.

Der endzeitliche Charakter sticht auch in dieser Erzählung deutlich heraus. Während ein klassischer Dualismus in *Game of Thrones* oft nur schwer zu finden ist, liefert der nordische Untergangsmythos hier eine symbolische Struktur für das Ende und die Angst vor kollektiver Auslöschung. Diese dunkle Vorahnung bezieht sich nicht nur auf die übernatürliche Bedrohung durch weiße Wanderer, sondern wird auch ständig in der Angst vor klimatischen Extrembedingungen deutlich. Zugleich wird der drohende Untergang als Folge menschlicher Ignoranz inszeniert – ein Schuldmotiv, das wie in der Edda an die selbstverschuldete Katastrophe durch die Götter erinnert. Die Verbindung von menschlicher Ignoranz und klimatischen Bedrohungen lässt sich dabei unschwer als Parallele zu gegenwärtigen Umwelt- und Klimakrisen lesen. Die Struktur der Geschichte ordnet sich auch wieder in ein zyklisches Muster von Zerstörung und Neuanfang ein. Der finale Umbruch umfasst nicht nur den Sieg über die weißen Wanderer und ihre Untoten, sondern auch die Eskalation des innerpolitischen Machtkampfes in Westeros. Die Einigung auf ein neues demokratisches System markiert das Ende der hierarchischen Strukturen, die seit Jahrhunderten nur Leid gebracht haben.

³¹⁰ Vgl. auch Kap. 3, S. 46.

4.2.3. Skyrim

Bethesdas Open-World-Rollenspiel *The Elder Scrolls V: Skyrim*, erschienen 2011, zählt zu den erfolgreichsten Fantasy-Videospielen der letzten zwei Jahrzehnte und erlangte Kultstatus.³¹¹ Die Handlung spielt in der gleichnamigen Provinz Skyrim, einer rauen, von Gebirgen, Eis und Schnee geprägten Region, die in Ästhetik, Architektur und kultureller Symbolik stark von der nordischen Welt der Wikingerzeit inspiriert ist. Die Verwendung nordischer Mythologie in der rein fiktiven Spielwelt ist auch hier eindeutig **implizit**, da keine Figuren, Mythen oder Götter namentlich benannt werden.

Neben dem winterlich-düsteren Setting lassen sich vor allem typische Kreaturen wie Drachen, Elfen und Zwerge als Elemente nordischer Mythen identifizieren. Die Handlung selbst greift ebenfalls einige Motive auf, wie etwa die Bedrohung durch Alduin, einen als Weltenfresser bezeichneten Drachen aus alten Legenden: Dieser ist nach Jahrhunderten mit zahlreichen anderen Drachen zurückgekehrt, um das Ende der Welt herbeizuführen. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des sogenannten Drachenbluts – eine wiedergeborene Heldengestalt, welche allein in der Lage ist, den Untergang abzuwenden. Diese Konstellation spiegelt die aus der Edda bekannte Vorstellung eines apokalyptischen Endes ebenso wider wie ihr zyklisches Weltbild.

Der endzeitliche Charakter ist in *Skyrim* allgegenwärtig und bestimmt durchgängig Atmosphäre und Handlung. Das drohende Ende durch ein weltenfressendes Ungeheuer, sowie die Zyklusthematik lassen sich als Parallelen zur eddischen Mythologie deuten. Dennoch bleibt die Darstellung in ihrer mythologischen Tiefe vergleichsweise reduziert. Archetypische Figuren aus nordischen Mythen oder eine göttliche Ordnung fehlen ebenso, wie ein Schuldmotiv, das das apokalyptische Szenario begründen würde. Die Handlung folgt vielmehr einem klassischen Dualismus zwischen Gut und Böse, wobei der Spieler als auserwählter Held dem Untergang entgegentritt. Die nordischen Bezüge dienen hier vor allem der atmosphärischen Rahmung und verleihen der Spielwelt eine mythologisch aufgeladene Kulisse.

³¹¹ Vgl. auch Kap. 3, S. 70.

4.3. Hybride, Mischformen der Verwendung nordischer Mythologie

Mischformen stellen für mich die Art der Verwendung nordisch-mythologischer Inhalte dar, bei denen sich explizite und implizite Verwendung überschneiden. Beispielsweise kann zwar eine explizite Erwähnung nordischer Götter vorhanden sein, die Handlung aber in einer realistisch gestalteten Filmwelt stattfinden, in der die Kommunikation mit Göttern ebenso in den Bereich der Mythologie gehört wie in unserer.

4.3.1. Netflix' *Ragnarök*

Die dänische Netflix-Produktion *Ragnarök*, erschienen 2020 bis 2023, stellt eine moderne Reinterpretation nordischer Mythologie dar und verortet diese bewusst in der Gegenwart. Im Mittelpunkt steht der jugendliche Protagonist Magne, der sich allmählich als Reinkarnation Thors herausstellt und in einen eskalierenden Konflikt mit einer mächtigen Unternehmerfamilie gerät, die als moderne Verkörperung der eddischen Riesen inszeniert ist. Die Serie bedient sich dabei einer **Mischform mythologischer Darstellung**, in der zentrale Figuren und Strukturen der nordischen Mythologie zwar explizit benannt und visuell übernommen werden, ihre Existenz jedoch innerhalb der erzählten Welt nie vollständig bestätigt wird. Stattdessen bleibt bis zum Ende offen, ob es sich bei Magnes Erlebnissen um die Realität oder um psychotische Wahnvorstellungen handelt.

Die nordisch-mythologischen Elemente bleiben symbolisch wirksam, entfalten ihre Wirkung jedoch nicht mehr in einem mythisch-transzendenten, sondern in einem gesellschaftlich-politischen Rahmen. Auch hier zeigt sich ein endzeitlicher Charakter, der jedoch nicht als übernatürliche Götterdämmerung erzählt wird, sondern als bevorstehender ökologischer Zusammenbruch – Ragnarök wird zur Analogie für die Folgen von Industrialisierung und menschlicher Ignoranz. Die mythologischen Elemente dienen in diesem Zusammenhang vorrangig als symbolisch-metaphorisches Bezugssystem, das aktuelle gesellschaftliche Konfliktlinien aufgreift. Die Riesen, verkörpert durch den mächtigen Familienkonzern Jutul, stehen für Umweltzerstörung, Kapitalismus, Machtmissbrauch und die Ausbeutung natürlicher Ressourcen. Magnes Kampf gegen sie wird damit zur Allegorie für den Widerstand gegen

Umweltverschmutzung und Klimakrise. Dabei bleibt die Serie nah an den Motiven der Edda: Götter und Riesen, Ragnarök, und der Kampf zwischen Ordnung und Chaos werden detailgetreu inszeniert, aber in ein modernes Deutungsraaster überführt. Die erzählerische Funktion der nordischen Mythologie liegt hier nicht in der Wiederbelebung eines alten Glaubenssystems, sondern in der Übertragung mythologischer Symbolik auf zeitgenössische Problemfelder. Da die Rezipient*innen im Unklaren gelassen werden, ob die mythologische Ebene real ist oder nur eine Folge psychischer Erkrankung des Protagonisten, betont die Serie ihre Funktion als Spiegel gesellschaftlicher Ängste und existenzieller Krisen. Die Endzeitstimmung der Serie ist dabei unmittelbar mit gegenwärtigen Diskursen verbunden. *Ragnarök* wird zum Narrativ der letzten Generation, der Kampf des Protagonisten zum Symbol für kollektive Verantwortung in einer Welt, die sich ihrer eigenen Zerstörung bewusst werden muss.

4.3.2. Assassin's Creed Valhalla

Ubisofts Action-Rollenspiel *Assassin's Creed Valhalla*, erschienen 2020, verortet sich im historischen Kontext der Wikingerzeit, bleibt als zwölfter Teil aber – wie alle Titel der Spielreihe – eng mit einem übergeordneten Science-Fiction-Rahmen verbunden. Die nordisch-mythologische Ebene wird hier nicht als reine Fiktion innerhalb einer Fantasywelt, sondern als erinnerungsgenerierte Überlagerung innerhalb eines digitalen Simulationsraums konstruiert. Die Spielenden erleben die Welt des 9. Jahrhunderts durch die genetischen Erinnerungen der Protagonistin Layla, die über ein neuronales Interface aus der Gegenwart in die Vergangenheit ihres Wikingervorfahren Eivor eintaucht. Auch in diesem Fall ist die Verwendung nordischer Mythologie in die Kategorie der Mischformen einzuordnen: Zentrale mythologische Figuren und Begriffe – darunter Odin, Loki, Tyr sowie die Ragnarök – werden zwar explizit benannt und dargestellt, jedoch durch den historisch-wissenschaftlichen Kontext des Spiels komplett rationalisiert.

Die Götterwelt wird hier nicht als übernatürliche Realität inszeniert, sondern als wissenschaftlich erklärbare Erinnerungsschicht einer vergangenen Zivilisation. Visionen, die Layla beim Durchleben von Eivors Erinnerungen hat, werden als Fehler

in der Darstellung dieser erklärt – nicht als ein Ausdruck göttlicher Offenbarung. Dennoch halten sich diese Bilder auffallend genau an die eddischen Vorlagen: Die Ästhetik, die Erzählmotive und die Dialogformen der dargestellten Gottheiten orientieren sich eng an den Mythen der Edda. Auch die Ragnarök wird als bevorstehendes Ereignis thematisiert, jedoch in ein aktuelles, naturwissenschaftliches Erklärungsmuster überführt: Als Auslöser dienen Sonnenstürme und eine Verschiebung des Erdmagnetfeldes, die drohen, die Welt aus dem Gleichgewicht zu bringen. Der Weltenbaum Yggdrasil erscheint in diesem Kontext nicht als mythologisches Element, sondern als Bezeichnung eines neuronalen Supercomputers, über den Bewusstseinsübertragungen gesteuert und globale Katastrophen potenziell abgewendet werden können.

Der endzeitliche Charakter bleibt aber trotz Rationalisierung klar erhalten. In Vergangenheit wie Gegenwart steht die Handlung unter dem Eindruck eines bevorstehenden Untergangs. Die Wiederholung der Katastrophe, die Reinkarnation der Gottheiten in menschlichen Protagonist*innen sowie die erneut drohende Apokalypse verweisen auf ein zyklisches Deutungsmuster, das eng mit der Struktur der Ragnarök verbunden ist. Die Ursache des drohenden Weltuntergangs – Sonnenstürme, magnetische Instabilität, systemische Erschütterung – verweist dabei zugleich auf aktuelle Vorstellungen von globalen Krisen natürlichen Ursprungs. Auch wenn die mythologischen Elemente in *Assassin's Creed Valhalla* ihre spirituelle Tiefe und Magie verlieren, bleiben sie funktional als atmosphärische Rahmung und symbolischer Resonanzraum erhalten. Die Mythologie dient hier nicht der metaphysischen Sinnstiftung, sondern wird zu einem kulturell vertrauten Motivfeld, das in ein wissenschaftlich erklärbares Narrativ eingebettet wird – ein charakteristisches Beispiel für die entmythologisierte, aber explizite Weiterverwendung nordischer Mythen in modernen Medien.

4.3.3. Vikings

Die kanadisch-irische Fernsehserie *Vikings*, die zwischen 2013 und 2020 produziert wurde, zählt zu den populärsten historischen Dramaserien der letzten Jahre. Die Erzählung folgt dem legendären Wikinger Ragnar Lothbrok und seinen Nachfahren,

deren Reisen, Schlachten und politische Allianzen lose auf historischen Quellen basieren. Die Serie verfolgt einen weitgehend realistischen Darstellungsstil, in dem nordische Mythologie keine narrative Rahmenstruktur darstellt, sondern vielmehr als **Religion** der Figuren fungiert. Es handelt sich um eine Mischform mythologischer Darstellung, da einige Götter zwar explizit benannt werden, ihre Existenz jedoch allein als Glaube der Figuren vermittelt wird, während die Welt der Serie selbst keine übernatürlichen Aspekte aufweist.

Götter, Rituale und mythische Elemente treten nicht als objektive Wirklichkeit auf, sondern erscheinen in Visionen, Traumsequenzen oder religiös motivierten Riten – stets eingebettet in die subjektive Wahrnehmung der Figuren. So bleibt etwa bei der Figur Harbard,³¹² einem mysteriösen Wanderer und Heiler, bis zuletzt unklar, ob es sich tatsächlich um eine göttliche Erscheinung handelt oder nur um einen gewöhnlichen Menschen. Die mythologischen Bezüge basieren zwar auf eddischen Namen, Motiven und Symbolen, doch die Serie deutet diese nicht als mythische Realität, sondern als Ausdruck eines kulturell geprägten Weltbilds.

In dieser Konzeption erhält die nordische Mythologie eine doppelte Funktion: Sie ist einerseits als genuine Glaubenswelt Teil der historischen Authentizität, andererseits dient sie als Spiegel der politischen und sozialen Konflikte innerhalb der Serie. Ein zentrales Thema ist dabei der kulturelle Umbruch in der Wikingerzeit, insbesondere die zunehmende Konfrontation mit dem Christentum. Dieser Religionswandel – historisch verbunden mit der tatsächlichen Verdrängung der nordischen Götterwelt – wird in der Serie als Auflösung alter Ordnungsmuster inszeniert. Dabei steht weniger ein konkreter Mythos im Zentrum, als vielmehr die symbolische Bedeutung von Glaube als Identitätsstiftung und Machtinstrument.

Auch hier ist also ein endzeitlicher Charakter präsent, nicht im Sinne einer Ragnarök-Erwartung, sondern in Form kultureller Umbruchsprozesse: das Ende der alten Weltordnung, das Aufbrechen religiöser und geografischer Grenzen sowie die Unsicherheit, die mit jeder epochalen Transformation einhergeht, ganz besonders dieser. In *Vikings* stellt Mythologie also keine fantastische Ebene dar, sondern einen

³¹² Harbard bedeutet Graubart und zählt zu den unzähligen Namen Odins in der Edda, vgl. auch Kap. 3, S. 55ff.

realhistorischen Glaubenshorizont, in dem sich Macht, Identität und Spiritualität verhandeln lassen. Die symbolische Kraft der nordischen Mythen bleibt dabei zwar erhalten, wird aber nicht im Sinne einer göttlichen Intervention entfaltet, sondern als Teil eines kulturellen Weltbilds sichtbar gemacht, das sich im Umbruch befindet.

4.4. Schlussgedanken

Die Analyse der ausgewählten Medienprodukte zeigt, dass nordische Mythologie in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts auf sehr unterschiedliche Weise adaptiert wird. Während bei expliziter Verwendung zentrale Figuren und Motive direkt aufgegriffen, aber häufig modern umgedeutet werden, dominieren bei impliziter Verwendung symbolische, strukturelle und atmosphärische Bezüge. Mischformen verbinden beide Ansätze und passen sie an realistische oder rationalisierte Welten an. Gemeinsam bleibt allen Beispielen der Rückgriff auf zentrale Themen der eddischen Überlieferungen wie zyklische Weltbilder, Umbruchserfahrungen und vor allem endzeitliche Bedrohungen, die in den jeweiligen Medienprodukten oft auch neu kontextualisiert werden. Damit zeigt sich, dass nordische Mythen nicht einfach tradiert, sondern als flexible Deutungsmuster genutzt werden, um gesellschaftliche Transformationsprozesse, Krisen und kollektive Ängste unserer Zeit zu reflektieren. Im abschließenden Fazit können diese Ergebnisse nun mit denen der anderen Kapitel zusammengeführt und im Hinblick auf meine Forschungsfrage bewertet werden.

5. Fazit

Nachdem im ersten Teil meiner Arbeit die grundlegende Bedeutung von Mythologie für die Populärkultur herausgearbeitet und daraufhin die zentralen Merkmale nordischer Mythen sowie ihre historischen und inhaltlichen Besonderheiten beleuchtet wurden, konnte im letzten Kapitel untersucht werden, wie diese Mythen in unterschiedlichen Medienformaten zur Anwendung kommen. Die Analyse verschiedener zeitgenössischer Medienproduktionen hat gezeigt, dass nordische Mythologie im 21. Jahrhundert keineswegs nur als bloßes Zitat erscheint, sondern in vielfältiger Form in narrative Strukturen eingebunden und auf gegenwärtige Themen übertragen wird. Dabei wurde deutlich, dass die Art und Weise der Aneignung stark variieren kann – je nach Medium, Intention oder Zielpublikum – und sich mythologische Elemente in einem Spannungsfeld zwischen kultureller Tiefenstruktur und unterhaltungsorientierter Funktion bewegen. Die nordischen Mythen erscheinen dabei nicht als starrer Überrest vergangener Weltbilder, sondern als dynamische Bedeutungsspeicher, die immer wieder neu kontextualisiert und funktionalisiert werden. Vor diesem Hintergrund soll im folgenden abschließenden Fazit eine Zusammenführung der zentralen Erkenntnisse erfolgen und eine Antwort auf die Forschungsfrage dieser Arbeit gegeben werden.

5.1. Generelle Feststellungen

Die Untersuchung der populärkulturellen Medienproduktionen im letzten Kapitel hat gezeigt, dass die Verwendung nordischer Mythologie unterschiedliche erzählerische Aufgaben übernehmen kann: Sie dient dazu, existenzielle Konflikte zu rahmen, Figuren mit symbolischer Tiefe auszustatten oder ein Gefühl von historischer oder metaphysischer Verankerung zu erzeugen. Bei der Rezeption wird durch sie eine zweite Bedeutungsebene geöffnet, welche die mythologischen Elemente mit sich bringen. Besonders häufig treten dabei die Figur Odins und das Ragnarök-Motiv auf. Odin wird stets seinem Archetypen gerecht, als taktischer Anführer, suchender Wanderer oder manipulativer Strippenzieher, der für Wissen, Weisheit und seine Ambivalenz steht. Die Ragnarök erwies sich in nahezu allen untersuchten Werken als zentrales Strukturprinzip, das als Sinnbild für Transformation, Zusammenbruch oder kollektive Krise auftaucht. Gleichwohl wird die ursprüngliche Bedeutung dieser Mythen

in den meisten Fällen nicht vollständig übernommen, sondern gezielt uminterpretiert. Die Erzählung vom Götteruntergang wird zu einem handlungsleitenden Endzeitszenario, in dem nicht mehr das Unvermeidliche im Mittelpunkt steht, sondern der Versuch, es zu verhindern, zu verzögern oder produktiv zu wenden. Die Mythologie verliert dabei zunehmend ihre ursprüngliche Funktion als Erklärung komplexer Zusammenhänge von Welt, Natur und menschlichem Handeln. Stattdessen werden oft einzelne Motive herausgelöst, in eine unterhaltsamere Erzählform überführt und in Strukturen eingebettet, die vor allem Spannung, Identifikation oder visuelle Wirkung erzeugen sollen. Ihre Funktion verschiebt sich hin zu einer dramaturgischen Projektionsfläche, auf der aktuelle gesellschaftliche, ökologische oder psychologische Konflikte verhandelt werden können.

5.2. Mythen in Hollywood

Vor allem am extremen Beispiel der großangelegten Hollywoodverfilmungen des MCU wird das deutlich: Hier werden ambivalente Götter gegen moralischen Dualismus eingetauscht oder ein tragischer Weltuntergang das Werkzeug zu einem Happy End.³¹³ Thor wird in den MCU-Filmen zu einem archetypischen Helden, der eine innere Transformation durchmacht und sich fortan als Retter der Menschen und der Bewohner Asgards verpflichtet fühlt. Die Ragnarök wird sein Machtinstrument, um über das Böse zu siegen und seine Liebsten zu retten. Bedeutung und Motive werden zwar vereinzelt übernommen, ihr Sinn dabei jedoch transformiert und in einen neuen Kontext gebracht. So sind Götter in der Mythologie oft widersprüchlich und von den komplexen, destruktiven Aspekten menschlicher Existenz geprägt, Hollywoodhelden dagegen meist sehr eindeutig gezeichnet. Während klassische Mythen oftmals in einer ernüchternden oder tragischen Auflösung enden – und damit auch die Ambivalenz und Härte realer Lebenserfahrungen widerspiegeln – strebt das populäre Erzählkino Hollywoods in der Regel danach, das Publikum mit einem versöhnlichen oder positiv konnotierten Ende zu entlassen. Die Verwendung mythologischer Inhalte im Hollywoodkino erklärt sich also vor allem durch ihre Eigenschaft als bedeutungssoffene Erzählungen und ihre kulturelle Anschlussfähigkeit. Mythen bieten vertraute Strukturen, archetypische Figuren und universelle Themen, die sich leicht an

³¹³ Vgl. Kap. 4, S. 74f.

zeitgenössische Erzählformen anpassen lassen.³¹⁴ Sie ermöglichen die symbolische Aufladung von Geschichten und sprechen damit kollektive Vorstellungen von Gut und Böse sowie Ordnung und Chaos an.³¹⁵ Dabei ist jedoch zu unterscheiden zwischen der Verwendung einzelner mythologischer Elemente als Projektionsflächen in populärkulturellen Medien und der tiefen Verankerung mythologischer Strukturen auf ihrer narrativen Ebene. So wird, beispielsweise in *Thor*, die nordische Mythologie in die erzählerische Struktur der Heldenreise eingebunden – die ja selbst bereits einer Mythologie entspringt – um sie in eine massentaugliche Erzählform zu überführen.³¹⁶ Hollywood greift also generell gerne auf eine mythologische Erzählweise zurück, die sich aber vor allem auf grundlegende dramaturgische Modelle und weniger auf konkrete Mythen bezieht. Inhaltlich konkret verwendete mythologische Elemente scheinen sich im Mainstream-Kino hingegen stets mit dem zeitgenössischen Kontext zu verändern. Thomas Elsaesser zufolge entspringt die Massentauglichkeit des Kinos wesentlich aus seiner Fähigkeit, sich auf mythologische Strukturen zu beziehen.³¹⁷ In der Tat erkennt man in den meisten untersuchten Werken eindeutige Archetypen und klare dualistische Züge. Der Sieg über „das Böse“ scheint in nahezu allen untersuchten Medienproduktionen in den Ausgang der Geschichte eingebunden zu sein, wenn auch nicht alle gleich zu Beginn des Plots einer klaren Einteilung in Gut und Böse folgen mögen. Während die nordische Mythologie eigentlich keinen eindeutigen Sieg über das Böse kennt, sondern vielmehr ein unausweichliches Ende beschreibt, bleibt der Sieg und das Überleben der Protagonisten in populärkulturellen Medien ein zentrales Element – scheinbar kaum verzichtbar für deren Anschlussfähigkeit an ein Massenpublikum.

5.3. Welche Art von Mythen wird verwendet?

In diesem Zusammenhang stellt sich auch die Frage, welche Art von Mythen in den analysierten Medienproduktionen tatsächlich zur Anwendung kommt. Während die verwendeten Motive häufig aus der nordischen Mythologie entnommen sind, zeigt sich

³¹⁴ Vgl. auch Kap. 2, S. 29f zu Skarics, die Campbells Monomythos und Jungs Archetypen als das „Erfolgsprinzip des aktuellen amerikanischen Popularkinos“ sieht.

³¹⁵ Vgl. auch ebd.

³¹⁶ Vgl. auch Kap. 4, S. 74f; die ursprüngliche Erzählweise aus der nordischen Mythologie wird hier komplett abgeändert in eine klassische Heldenstory mit Happyend.

³¹⁷ Vgl. Elsaesser, Thomas, *European Cinema. Face To Face with Hollywood*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005, S. 50.

in ihrer medialen Aufbereitung oftmals eine deutliche Distanz zur ursprünglichen religiösen oder kosmologischen Funktion. Wie bereits im zweiten Kapitel dargelegt, lässt sich hier vielfach von sogenannten Pseudomythen im Sinne Marianne Skarics sprechen: gezielt konstruierte Erzählmuster, die nicht historisch gewachsen, sondern auf gegenwärtige Bedürfnisse des Publikums ausgerichtet sind.³¹⁸

In anderen Fällen, wie etwa in der Serie *American Gods*, treffen archaische Mythen auf moderne Alltagsmythen im Sinne Roland Barthes',³¹⁹ etwa Technologie, Konsum oder Medien. Die Serie macht diese Konfrontation sogar explizit zum zentralen Thema und eröffnet damit eine Metaebene über den Status des Mythos selbst in einer säkularisierten Gegenwart und schafft so einen ganz eigenen neuen Mythos. Auch dies verweist auf die Vielschichtigkeit moderner Mythologien, in denen traditionelle Bedeutungsgehalte mit zeitgenössischen Diskursen verschränkt und neu kontextualisiert werden. Die untersuchten Werke bedienen sich also keines einheitlichen Mythosbegriffs, sondern setzen vielmehr auf eine hybride Form zwischen tradiertem Erzählgut, funktionaler Neuformulierung und kultureller Metaphorik.

5.4. Unterschiede zwischen Kino, Serien und Games

Hollywood ist dabei ein Extrembeispiel, dessen erzählerische Konzepte sich nicht ohne weiteres auf alle untersuchten populärkulturellen Medienproduktionen übertragen lassen. Während ein Kinofilm sein Publikum lediglich in Spielfilmlänge unterhalten muss, verfügen Serien und Videospiele über wesentlich mehr Zeit, um ihre Figuren und Handlungsverläufe differenzierter zu entwickeln. Auffällig war bei der Untersuchung im letzten Kapitel, dass sich trotz der unterschiedlichen medialen Formate einige zentrale mythologische Motive immer wieder finden – allen voran die Ragnarök. Diese bildet in nahezu allen untersuchten Medienproduktionen einen erzählerischen Höhepunkt oder eine latente Bedrohung, wird jedoch je nach Medium und Erzählweise stark unterschiedlich inszeniert: Mal als unausweichliches kosmisches Ende, mal als individuell herbeigeführter Wendepunkt oder bloße Projektionsfläche für gesellschaftliche oder ökologische Krisen. Auch die Darstellung

³¹⁸ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 91.

³¹⁹ Vgl. Barthes, *Mythen des Alltags*.

Odins erwies sich als besonders variabel. In den Formaten, die sich an den Konventionen klassischer Hollywoodinszenierungen orientieren, treten eher Odins positive Eigenschaften in den Vordergrund – wie etwa in *Thor* oder *The Lord of the Rings*, wo er als weiser Anführer oder unterstützende Leitfigur erscheint. Produktionen mit größerem erzählerischen Spielraum hingegen zeigen häufiger auch seine zwiespältigen oder manipulativen Seiten, etwa in *American Gods* oder *God of War*, wo er sich erst im Verlauf der Geschichte als ambivalente und sogar antagonistische Figur offenbart. Unabhängig davon, ob Odin positiv oder antagonistisch gezeichnet ist, bleiben aber bestimmte grundlegende Eigenschaften wie seine Fähigkeit zu Täuschung und Wandlung, sowie der Zugang zu übernatürlichen Kräften medienübergreifend erhalten und bilden ein zentrales Merkmal seiner Figur. Es lässt sich also festhalten, dass einzelne mythologische Elemente – insbesondere Ragnarök und Odin – transmedial auftreten und funktionieren, ihre konkrete Ausgestaltung jedoch vom jeweiligen narrativen Kontext geprägt ist. Eine medienspezifische Kategorisierung lässt sich daraus allerdings nicht ableiten. Vielmehr scheinen dramaturgische Tiefe, Zielgruppenorientierung und thematischer Schwerpunkt Einfluss auf die Form der mythologischen Darstellung zu nehmen.

5.5. Bedeutung für die Rezeption

Der Vortext, den die mythologischen Elemente in sich tragen, bleibt dabei aber stets erhalten: Auch wenn sich die Handlungsführung teilweise stark von der ursprünglichen Mythologie entfernt, bleibt die Herkunft der verwendeten mythologischen Elemente dennoch transmedial verankert und schwingt bei der Rezeption mit. Wird eine Figur wie Thor als Hauptfigur eines Blockbusters eingesetzt, steht nicht nur der konkrete Filmtext zur Verfügung, sondern potenziell auch sein mythologischer Ursprung als tragischer Held in einer untergehenden Weltordnung. Selbst wenn dieser Hintergrund nicht explizit erzählt wird, bleibt er als Bedeutungsrahmen anschlussfähig – insbesondere dann, wenn nordische Mythologie mit Weltende, Schicksal oder zyklischem Neubeginn in Verbindung gebracht wird, wie es in fast allen untersuchten Beispielen der Fall ist. Nur wenige der untersuchten Produktionen setzen diese Elemente völlig kontextlos ein; selbst in Umdeutungen oder neu codierten Erzählungen

bleibt die mythologische Herkunft zumindest implizit wirksam.³²⁰ So können zusätzliche Bedeutungsschichten eröffnet werden, die über das Einzelwerk hinausgehen und gleichzeitig einen weiteren Interpretationsraum darstellen.

Für Rezipient*innen ohne mythologisches Vorwissen tritt jedoch häufig nur die oberflächliche Handlung hervor, wie etwa im MCU, in welchem Thor primär als archetypischer Superheld wahrgenommen wird und mythologische Tiefe eher ausbleibt. Die Kenntnis mythologischer Vorlagen ist teilweise notwendig, um theoretische Bezüge zu aktuellen gesellschaftlichen Debatten überhaupt bewusst herstellen zu können. Im Falle von *Thor: Ragnarok* wird beispielsweise die ursprüngliche mythologische Botschaft eines unausweichlichen Schicksals drastisch umgedeutet: Thor gelingt es, die drohende Ragnarök produktiv umzuwenden und somit als Held aufzutreten. Ein Gott, der eigentlich dem Untergang geweiht ist, nutzt diesen für sich, um die Welt zu retten. Diese komplexere, mythisch konnotierte Lesart bleibt jedoch Zuschauer*innen ohne Vorkenntnis verschlossen; sie nehmen lediglich die unterhaltsame Handlung eines Superheldenfilms wahr. Die Ragnarök steht dabei zwar offensichtlich weiterhin für einen Untergang – den Untergang Asgards – und behält somit ihre universelle endzeitliche Aussage, doch ihre ursprüngliche schicksalshafte Bedeutung wird transformiert. Erst durch spezifisches Hintergrundwissen offenbaren sich hier Unterschiede zwischen originalgetreuer Darstellung und einer bewusst verfälschenden Inszenierung mythologischer Figuren und Ereignisse. In der Serie *American Gods* hingegen eröffnet sich auch für Zuschauende ohne vertieftes Wissen ein neuer Kontext, der trotz einer eigenständigen Neuinterpretation zentrale mythologische Konflikte authentisch wiedergibt. Auch in *Game of Thrones* stehen mythologische Strukturen zwar im Mittelpunkt der Erzählung, werden aber auch hier nur mit Vorkenntnis als solche erkennbar. Ihre Wirkung auf die Dramaturgie und die atmosphärische Dichte der Serie entfalten sie jedoch unabhängig vom Vorwissen der Zuschauer*innen durch ihre ihnen zugrundeliegenden archetypischen Strukturen.

³²⁰ Bei impliziter Verwendung nordisch-mythologischer Elemente ist grundsätzlich eine gewisse Vorkenntnis der Materie bei den Rezipient*innen nötig, um diese überhaupt als solche zu erkennen. Im Gegensatz dazu sind bei expliziter Verwendung Namen, Orte oder Figuren in der Regel klar benannt, sodass bereits geringe Vorkenntnisse ausreichen, um den mythologischen Ursprung zu erkennen.

Explizite Darstellungen von Mythologie erfordern also oft ein fundiertes Verständnis, um zwischen originalgetreuer und verfremdeter Repräsentation unterscheiden zu können. Dabei bieten sie aber nicht zwingend einen explizit unterrichtenden Zugang zur Mythologie selbst. Bei impliziter Verwendung bleibt die Mythologie stets in symbolischer Offenheit präsent, ohne dass Vorwissen zwingend nötig wäre; hier beeinflusst das Vorwissen lediglich die Fähigkeit, tiefergehende mythologische Strukturen zu erkennen und zu interpretieren. Doch auch wenn mythologische Strukturen oder Elemente teilweise erst durch zusätzliche Kenntnis identifizierbar werden, sprechen ihre archetypischen Muster stets grundlegende menschliche Themen und Konflikte an, die universell rezipiert werden können. Diese universelle Verständlichkeit entsteht dabei durch das Verwenden allgemeingültiger Symbole und macht sie auch ohne spezifisches Vorwissen stets unmittelbar verständlich und resonanzfähig.³²¹

5.6. Nordische Mythologie in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts

Offen bleibt aber noch immer die Frage, wieso ausgerechnet die nordische Mythologie seit Beginn des 21. Jahrhunderts eine so auffällige Zunahme ihrer Verwendung in der Populärkultur verzeichnet hat. Da sowohl Mythen als auch populärkulturelle Medien Einblick in die gesellschaftlichen und kulturellen Bedingungen ihrer Entstehungszeit geben,³²² ist es naheliegend, gerade diese Verbindung näher zu betrachten. Die in dieser Arbeit untersuchten Medienbeispiele zeigen, dass nordische Mythologie dort besonders häufig zur Anwendung kommt, wo Prozesse des Umbruchs, des Übergangs oder der Auflösung thematisiert werden. Unabhängig vom Medium bleibt in fast allen Fällen der endzeitliche Charakter der nordischen Mythologie erhalten – sei es als latente Bedrohung, als handlungsleitendes Motiv oder als symbolisch-visueller Hintergrund. Dieser endzeitliche Charakter trifft wohl auch den Zeitgeist unserer Gesellschaft, spürbar in den zunehmend drängenden Debatten rund um Anthropozän, Klimawandel und befürchtete Weltkriege. Die besondere Eignung nordischer Mythologie für solche Deutungsprozesse ergibt sich dabei vor allem aus ihrer Grundvorstellung eines unausweichlichen Untergangs, der bei der Rezeption immer

³²¹ Vgl. auch Kap. 2, S. 23.

³²² Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 12; bzw. auch Kap. 2, S. 27.

mitschwingt. Zugleich bietet sie ein erzählerisches Konzept, welches die Möglichkeit eines Neuanfangs in sich trägt und Verlust, Erneuerung, Scheitern und Hoffnung miteinander verbindet. Diese symbolische Ambivalenz macht sie anschlussfähig für gegenwärtige Diskurse, ohne diese explizit formulieren zu müssen. Auch Christopher Abram sieht die nordische Mythologie lesbar im Kontext des Anthropozäns und vergleicht die Krise der eddischen Götter mit der unserer Gesellschaft.³²³ Marianne Skarics verzeichnet mit dem Übergang in ein neues Jahrtausend einen generellen Trend „apokalyptischer Visionen“ –³²⁴ auch außerhalb des Fantasygenres – was ebenfalls mit den in dieser Arbeit festgestellten dramaturgischen Tendenzen korrespondiert. Die Bedeutung nordischer Mythologie für die Populärkultur des 21. Jahrhunderts liegt somit nicht allein in ihrer medialen Präsenz oder historischen Tiefe. Sie bietet ein Deutungsangebot, mit dem sich kollektive Erfahrungen symbolisch verarbeiten lassen – jenseits konkreter Bezüge oder expliziter Themen. Ihre Offenheit, ihre zyklische Struktur und ihre Verbindung zu fundamentalen Fragen nach Ende, Wandel und Wiederbeginn machen sie zu einem wirkungsvollen Mittel, um gesellschaftliche Herausforderungen und kulturelle Transformationen erzählerisch zu rahmen. In einer Zeit, die von tiefgreifenden Veränderungen geprägt ist, liefert sie nicht die Lösung, aber eine symbolische Ordnung, in der sich diese Veränderungen verhandeln lassen.

³²³ Vgl. Abram, Christopher, *Evergreen Ash. Ecology and Catastrophe in Old Norse Myth and Literature*, Charlottesville: University of Virginia 2019; Abram vergleicht die Krise der eddischen Götter mit der unserer Gesellschaft und sagt die nordische Mythologie lasse sich lesen wie das Anthropozän.

³²⁴ Vgl. Skarics, *Popularkino als Ersatzkirche?*, S. 150.

Quellenverzeichnis

Primärquellen:

Literatur

Die Edda. Nordische Götter- und Heldensagen, übers. u. m. Erl. v. Karl Simrock, Hamburg: Nikol ⁹2023.

Filme und Serien

American Gods, Idee: Brian Fuller/Michael Green, US 2017–2021.

Game of Thrones, Idee: David Benioff/D. B. Weiss, US 2011–2019.

The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring, R.: Peter Jackson, US/NZ 2001.

The Lord of the Rings. The Two Towers, R.: Peter Jackson, US/NZ 2002.

The Lord of the Rings. The Return of the King, R.: Peter Jackson, US/NZ 2003.

Thor, R.: Kenneth Branag, US 2011.

Thor. Ragnarok, R.: Taika Waititi, US 2017.

Ragnarök, Idee: Adam Price, DK 2020–2023.

Vikings, Idee: Michael Hirst, CA/IE 2013–2020.

Videospiele

Assassin's Creed Valhalla, Design: Yohan Casuax, Ubisoft 2020.

God of War, Design: Cory Barlog, Derek Daniels, Sony Interactive Entertainment 2018.

God of War Ragnarök, Design: Cory Barlog et al., Sony Interactive Entertainment 2022.

The Elder Scrolls V: Skyrim, Design: Todd Howard et al., Bethesda Softworks 2011.

Sekundärquellen:

Literatur

Abram, Christopher, *Evergreen Ash. Ecology and Catastrophe in Old Norse Myth and Literature*, Charlottesville: University of Virginia 2019.

Apollodor, *Bibliothèque. Götter- und Heldensagen*, hrsg. übers. u. komm. v. Paul Dräger, Düsseldorf/Zürich: Artemis & Winkler 2005.

Arthur, A., „Abgesetzt. Keine 4. Staffel für ‚American Gods‘, aber Abschlussfilm möglich“, *filmfutter.com*, 30.03.2021, <https://www.filmfutter.com/news/american-gods-staffel-4/>, 13.10.2024.

Attebery, Brian, *Fantasy and Myth in the Anthropocene. Imagining Futures and Dreaming Hope in Literature and Media*, hg. v. Marek Oziewicz et al., London/New York: Bloomsbury Academic 2022.

Barthes, Roland, *Mythen des Alltags*, aus dem Franz. v. Helmut Scheffel, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1964.

Bauer, Markus, „Top Games. Die 17 meistverkauften Videospiele aller Zeiten (bis 2024)“, *dailygame.at*, 15.08.2024, <https://dailygame.at/meistverkaufte-videospiele-aller-zeiten/>, 07.11.2024.

Bidlo, Oliver, „Die Bedeutung von Wissen in der Fantasy“, *Fantasy Studies*, hg. v. Paul Ferstl et al., Wien: Ferstl & Perz 2016, S. 39–62.

Blumenberg, Hans, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996.

Bocksch, René, „Videospiele sind die lukrativste Unterhaltungsbranche“, *Statista*, 29.07.2020, <https://de.statista.com/infografik/22414/umsatz-ausgewaehlter-sektoren-der-unterhaltungsindustrie/>, 04.07.2023.

Bode, Eva B. et al. (Hg.), „Mythos“, *Der Brockhaus Literatur. Schriftsteller, Werke, Epochen, Sachbegriffe*, Gütersloh/München: Brockhaus 2010, S. 580.

Bode, Eva B. et al. (Hg.), „Mythologie“, *Der Brockhaus Literatur. Schriftsteller, Werke, Epochen, Sachbegriffe*, Gütersloh/München: Brockhaus 2010, S. 580-582.

Bödl, Klaus, *Götter und Mythen des Nordens*, München: C.H.Beck 2013.

Brittnacher, Hans R./May, Markus (Hg.), *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2013.

Campbell, Joseph, *Der Heros in tausend Gestalten*, übers. v. Michael Bischoff, Berlin: Insel 2022.

Champion, Erik/Hiriart, Juan (Hg.), „Introduction. History’s Playground or a Stab in the Dark?“, *Assassin’s Creed in the Classroom. History’s Playground or a Stab in the Dark*, Berlin/Boston: De Gruyter 2024, S. 1–9.

Doniger, Wendy, *The Implied Spider. Politics and Theology in Myth*, überarb. Aufl., New York: Columbia University Press, 2011.

Drummond, Lee, *American Dreamtime. A Cultural Analysis of Popular Movies, and Their Implications for a Science of Humanity*, Lanham, Maryland: Littlefield Adams 1996.

Elsaesser, Thomas, *European Cinema. Face To Face with Hollywood*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer 2009.

Ewers, Hans-Heino, „Fantasy. Heldendichtung unserer Zeit“, *Zeitschrift für Fantastikforschung* 1/2, 2011, S. 5–23.

Feige, Marcel, *Das neue Lexikon der Fantasy. Xena, Conan, Artus & der kleine Hobbit – Mythen, Legenden und Sagen der Fantasy*, erw. u. aktual. Aufl., Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003.

Friedrich, Udo, „Mythos“, *Lexikon Literaturwissenschaft. Hundert Begriffe*, hg. v. Gerhard Lauer/Christine Ruhrberg, Stuttgart: Reclam 2011, S. 236–240.

Gebele, Niklas, *Märchen, Mythen, Netflix*, Gießen: Psychosozial 2020.

Geyer, Carl-Friedrich, *Mythos. Formen – Beispiele – Deutungen*, München: Beck, 1996.

Gordon, Andrew, „Star Wars. A Myth for Our Time“, *Literature film quarterly* 6/4, 1978, S. 314–326.

Hermann, Jörg, *Sinnmaschine Kino. Sinndeutung und Religion im populären Film*, Gütersloh: Kaiser 2001.

Hiley, Margaret, „Stolen Language, Cosmic Models. Myth and Mythology in Tolkien“, *Modern Fiction Studies* 50/4, 2004, S. 838–860.

Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W., *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt am Main: Fischer 1984.

Hügel, Hans-Otto, *Lob des Mainstreams. Zu Begriff und Geschichte von Unterhaltung und Populärer Kultur*, Köln: Halem 2007.

Jakobs, Benjamin, „God of War Ragnarök. 5,1 Millionen Verkäufe bedeuten neuen Rekord für Sony. God of Sales“, *eurogamer.de*, 24.11.2022, <https://www.eurogamer.de/god-of-war-ragnarok-51-millionen-verkaufe-bedeuten-neuen-rekord-fur-sony>, 08.11.2024.

Jung, Claus G., *C.G. Jung-Taschenbuchausgabe in 11 Bänden*, Bd. 4: *Traum und Traumdeutung*, hg. v. Lorenz Jung, München: dtv ⁴1992.

Krause, Arnulf, *Die Götter und Mythen der Germanen*, Wiesbaden: marix ³2020.

Krämer, Thomas, *Mythos und Ankunft. Mythisches Sprechen in der Moderne*, Bonn: Bouvier 2014.

Krotz, Friedrich, „Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten“, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hg. v. Wolling, Jens et. al., Wiesbaden: VS ²2009, S. 25–40.

Krotz, Friedrich (Hg.), „Stuart Hall. Encoding/Decoding und Identität“, *Schlüsselwerke der Cultural Studies*, hg. v. Andreas Hepp et al., Wiesbaden: VS 2009, S. 210–223.

Lehmann, Hans-Thies, „Die Raumfabrik – Mythos im Kino und Kinomythos“, *Mythos und Moderne. Begriff und Bild einer Rekonstruktion*, hg. v. Karl H. Bohrer, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1983, S. 572–609.

Lévi-Strauss, Claude, *Strukturelle Anthropologie I*, übers. v. Hans Naumann, Frankfurt a. M.: Suhrkamp ¹¹2018.

MacDonald, Keza, „'The popularity just didn't wane'. Bethesda's Todd Howard on 10 years of Skyrim. Still played by millions, Bethesda's 2011 fantasy RPG has become a touchstone in the video game world. Game director Todd Howard reflects on its development and legacy“, *The Guardian*, 22.11.2021.

Mader, Elke, *Anthropologie der Mythen*, Wien: facultas.wuv 2008.

Mayer, Ruth, „Populärkultur“, *Metzler Lexikon. Literatur und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*, hg. v. Ansgar Nünning, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler ⁵2013, S. 610–611.

Martin, Gerhard M., *Weltuntergang. Gefahr und Sinn apokalyptischer Visionen*, Stuttgart: Kreuz 1984.

Olrik, Axel, *Ragnarök. Die Sagen vom Weltuntergang*, übers. v. Wilhelm Ranisch, Berlin/Boston: Walter de Gruyter 1923.

Overing, Joanna, „The Role of Myth. An Anthropological Perspective“, *Myths and Nationhood*, hg. v. Geoffrey Hosking/George Schöpflin, London: Hurst & Company 1997, S. 2–8.

Peterson, Mark A., *Anthropology & Mass Communication. Media and Myth in the New Millennium*, New York: Berghahn 2008.

Pohl, Walter v., *Die Germanen*, München: R. Oldenbourg ²2004.

Polywka, Marlene, „Vom Nischengenre zum Milliardengeschäft. Meilensteine der Rollenspiele für Computer und Konsole“, *techbook.de*, 22.11.2022, <https://www.techbook.de/home-entertainment/gaming-konsolen/rollenspiele-geschichte>, 08.11.2024.

Reuter, Ingo, *Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur*, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2020.

Rousseau, Jeffrey, „Assassin's Creed Valhalla already second most profitable title in Ubisoft history“, *gamesindustry.biz*, 28.10.2021, <https://www.gamesindustry.biz/assassins-creed-valhalla-already-second-most-profitable-title-in-ubisoft-history>, 07.11.2024.

Schmeink, Lars/Müller, Hans-Harald (Hg.), *Fremde Welten*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2012.

Schmidt, Siegfried J., „Medienkulturwissenschaft“, *Metzler Lexikon. Literatur und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*, hg. v. Ansgar Nünning, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 497–499.

Schuster, Andrea, *Zerfall oder Wandel der Kultur? Eine kultursoziologische Interpretation des deutschen Films*, Wiesbaden: DUV, 1999.

Simonis, Anette, „Mythen als kulturelle Repräsentationen in den verschiedenen Künsten und Medien“, *Mythen in Kunst und Literatur. Tradition und kulturelle Repräsentation*, hg. v. Simonis, Annette/Simonis, Linda, Köln: Böhlau 2004, S. 1–26.

Simonis, Anette, „Mythentheorie und -kritik“, *Metzler Lexikon. Literatur und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*, hg. v. Ansgar Nünning, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 549–552.

Skarics, Marianne, *Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster*, Münster: LIT 2004.

Toft-Nielsen, Claus, „Worlds at Play. Space and Player Experience in Fantasy Computer Games“, *Nordicom Review* 35, 2014, S. 237–249.

Trutt, Markus, „Trotz des Riesenerfolgs. Darum wurde 'Vikings' genau jetzt beendet“, *filmstarts.de*, 05.01.2021, <https://www.filmstarts.de/nachrichten/18533995.html>, 12.10.2024.

Trutt, Markus, „Netflix bestellt 2. Staffel 'Ragnarök – und hat vielleicht Loki bestätigt!“, *filmstarts.de*, 04.03.2020, <https://www.filmstarts.de/nachrichten/18529870.html>, 13.10.2024.

Vernant, Jean-Pierre, *Mythos und Religion im alten Griechenland*, aus dem Franz. v. Eva Moldenhauer, Frankfurt/New York: Campus 1995.

Winkler, Martin M., *Classical Myth and Culture in the Cinema*, New York: Oxford University 2001.

Wodianka, Stephanie/Ebert, Juliane (Hg.), „Inflation der Mythen? Zur Vernetzung und Stabilität eines modernen Phänomens“, *Inflation der Mythen? Zur Vernetzung und Stabilität eines modernen Phänomens*, unter Mitarb. v. Jakob Peter, Bielefeld: transcript 2016.

Wodianka, Stephanie/Ebert, Juliane (Hg.), *Metzler Lexikon moderner Mythen. Figuren, Konzepte, Ereignisse*, Stuttgart: Metzler, 2014.

Wolling, Jens et. al. (Hg.), „Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung“, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS ²2009, S. 13–21.

Wünsch, Carsten/Jenderek, Bastian, „Computerspielen als Unterhaltung“, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hg. v. Wolling, Jens et. al., Wiesbaden: VS ²2009, S. 41–56.

Yu, Charles, „George R. R. Martin. Fantasy’s Reigning King“, *The New York Times Style Magazine*, 15.10.2018, <https://www.nytimes.com/2018/10/15/t-magazine/george-rr-martin-got-interview.html> 20.11.2024.

Links

Emmys, „Game of Thrones. Awards and Nominations“, *emmys.com*, <https://www.emmys.com/shows/game-thrones>, 09.10.2024.

IMDb, „IMDb-Charts. Top 250 TV-Serien“, *imdb.com*, <https://www.imdb.com/chart/toptv/>, 09.10.2024.

IMDb, „Top Lifetime Grosses“, *imdb.com*, https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?ref=bo_cso_ac, 11.10.2024.

Inside Kino, „Die Weltweit Umsatzstärksten Filme aller Zeiten“, *insidekino.com*, <https://www.insidekino.com/TOPOderFLOP/Global.htm>, 03.12.2023.

Moviepedia/Fandom, „Liste aller Filme basierend auf Mythologie“, *moviepedia.fandom.com*, https://moviepedia.fandom.com/de/wiki/Liste_aller_Filme_basierend_auf_Mythologie, 11.09.2024.

Bilder

McCready, Bo, „Film Genre Popularity. 1910-2018“, 15.01.2019, Public Tableau: <https://public.tableau.com/app/profile/bo.mccready8742/viz/FilmGenrePopularity-1910-2018/GenreRelativePopularity>, 11.06.2023.

Zusammenfassung

Ausgangspunkt dieser Arbeit ist die Beobachtung, dass nordische Mythologie seit Beginn des 21. Jahrhunderts vermehrt in populärkulturellen Medienformaten wie Filmen, Serien und Videospielen aufgegriffen wird. Diese auffällige Zunahme wirft die Frage auf, welche Bedeutung nordische Mythen in der heutigen Populärkultur einnehmen und welche Funktionen sie innerhalb zeitgenössischer Erzählungen erfüllen. Aufbauend auf einer theoretischen Verortung von Mythos und Populärkultur sowie einer Kontextualisierung nordischer Mythen analysiert die Arbeit exemplarisch ausgewählte Medienprodukte. Dabei wird die Verwendung mythologischer Elemente nach dem Grad ihrer expliziten oder impliziten Integration in die erzählerische Struktur unterschieden.

Die Analyse zeigt, dass nordische Mythologie heute nicht als bloßes Traditionszitat fungiert, sondern als flexibles Bedeutungspotenzial, das je nach Medium und Erzählweise unterschiedlich adaptiert wird. Mythische Strukturen, Symbole und Figuren werden aus ihrem ursprünglichen Kontext herausgelöst und in neue narrative Zusammenhänge überführt – nicht selten in stark veränderter oder symbolisch angereicherter Form. Dass sich mythische Motive so vielfältig einsetzen lassen, erklärt sich aus ihrer universellen Bildsprache und der hohen Anschlussfähigkeit an unterschiedliche mediale Formen und Erzähllogiken. Zugleich zeigt sich, dass diese Motive immer wieder auch mit gegenwärtigen gesellschaftlichen, kulturellen oder ökologischen Themen verknüpft werden, welche sie symbolisch rahmen oder zuspitzen. Die nordische Mythologie weist zusätzlich zu den archetypischen Grundstrukturen, die allen Mythen ihre universelle Anschlussfähigkeit verleihen, durch ihr apokalyptisches Weltbild weitere Bedeutungsebenen auf, die sie besonders anschlussfähig für Kontexte des 21. Jahrhundert machen.

Abstract

This thesis begins with the observation that Norse mythology has been increasingly taken up in popular cultural media formats – such as films, series, and video games – since the beginning of the 21st century. This noticeable rise prompts the question of what significance Norse myths hold in today's popular culture and what narrative functions they fulfill in contemporary storytelling. Building on a theoretical framing of myth and popular culture, as well as a contextualization of Norse mythology, the study analyzes selected media products. The use of mythological elements is categorized based on the degree of their explicit or implicit integration into the narrative structure.

The analysis shows that Norse mythology today is not merely quoted as cultural heritage, but functions as a flexible reservoir of meaning that is adapted differently depending on medium and narrative mode. Mythical structures, symbols, and figures are detached from their original contexts and embedded in new narrative frameworks – often in strongly altered or symbolically reinterpreted forms. Their adaptability is rooted in a universal visual language and high compatibility with various media forms and storytelling logics. At the same time, these motifs are repeatedly linked to current social, cultural, or ecological issues, which they symbolically frame or intensify. In addition to the archetypal narrative structures that make all myths universally resonant, Norse mythology opens further layers of meaning through its apocalyptic worldview – making it particularly relevant for the cultural contexts of the 21st century.