

Claudia Agnes Müller: Mythologie und Märchen

(Der Text ist gemeinfrei und darf benutzt und weiterbearbeitet werden.)

Das Thema der Skizze ist das Zeit- und Raumverständnis in den nordeuropäischen Märchen. Betrachtet werden strukturell vergleichbare bzw. austauschbare Elemente in mythologisch motivierten und/oder als Märchen überlieferten Texten.

Diese Skizze entstand im Zuge der Vorbereitung eines Theaterprojektes zu den deutschsprachigen Märchen und zur deutschen Mythologie. Da es sich um eine Skizze handelt, fehlen bibliografische Angaben. Der methodische Hintergrund sind die Arbeiten von Vladimir Propp. Hier sind insbesondere die "Morphologie des Märchens" (1928) und die "Historischen Wurzeln der Zaubermärchen" (1946) zu nennen. Außerdem sei auf die Arbeiten von Algirdas Greimas verwiesen.

Zunächst muss eine **grundsätzliche Entscheidung** getroffen werden, in welchem Sinne "Mythologie" aufgefasst werden soll:

1. Mythologie im Sinne eines untergegangenen (bestenfalls in nicht systematisierten Resten erhaltenen) Systems von Glauben, Ethik, Herkunftsvorstellungen und Kosmologie...

Die ursprüngliche Tradierung erfolgte über mythische Erzählungen und deren Nachvollzug im Ritus (mit Grenzformen zum Theater).

2. Mythologie als System von Gründungs- und Herkunftsberichten (bzw. Sagen) beispielsweise für das gegenwärtige Gebilde "Deutschland" mit der Funktion der Selbstvergewisserung, Bestätigung und Abgrenzung (hierher gehört mit Sicherheit die Gründungsgeschichte der Industrie im Ruhrgebiet, die Geschichte des Waffenexports jedoch nur zum Teil; die "Weiße Rose" ist integriert, der kommunistische Widerstand nicht; der Holocaust ist einbezogen, der Völkermord an den Hereros nicht... usw.) Diese Art von Mythologie ist lebendig und entwicklungsfähig. Sie fügt sich um von der Kulturgemeinschaft gepflegte Erinnerungsorte (oder das Gegenteil: Abtragung der Mauer).

(Siehe hierzu vor allem Etienne Francois: Deutsche Erinnerungsorte. Paris 2002)

Hier geht es um die erste der beiden Varianten.

Es ist nicht sinnvoll, von einer "deutschen" Mythologie zu sprechen, "deutsch" spielte zur Zeit der Entstehung dieser Gedankensysteme noch keine Rolle. "Deutsche Mythologie" könnte höchstens als Begriff der Rezeptionsgeschichte Bedeutung erlangen. Das wären dann Elemente bzw. Bruchstücke, die in konkreten historischen Kontexten für die Erschaffung eines Bildes (mit konkreten ideologischen Funktionen) genutzt werden (z.B. Jacob Grimm mit der "Deutschen Mythologie" (1835) im Kontext der Befreiungskriege und Richard Wagner mit dem "Ring" in der zeitlichen Umgebung der Reichsgründung unter Bismarck).

Tatsächlich sind die Erzähl- und Bedeutungssysteme im gesamteuropäischen Raum vernetzt. Es gibt Überschneidungen der als „germanisch“ eingestuften Vorstellungswelt mit der von Kelten und Slawen, aber auch Universalien, die sich in Europa ebenso wie in Australien beobachten lassen. Für die Vorstellungswelt der „germanischen“ Stämme (Nationen zwischen Kelten und Skythen) kann man von einer relativen Einheit im norddeutschen und skandinavischen Raum ausgehen. Über die Südgermanen ist wenig bekannt.

Als **Quellen** kommen in Frage:

- antike Quellen (Strabo, Cäsar, Tacitus und andere), welche Kulte und Vorstellungen als Beleg für den barbarischen Charakter der zu erobernden Nationen anführen (bzw. als Gegenbild zu der als dekadent erfahrenen Wirklichkeit Roms),
 - christliche Quellen aus der Zeit der Missionierung (Saxo Grammaticus, Adam von Bremen u.a.), welche die heidnischen Kulte als abscheulich und überwindenswert beschreiben,
 - archäologischer Befund (Grabcharakter und Ausstattung als Zeugnis für Jenseitsvorstellungen, Zeugnisse für Opferkulte (darunter auch Menschenopfer), Ausgrabungsergebnisse von erschlossenen Siedlungsplätzen bis zum räumlichen Niederschlag der Kosmologie (z.B. durch Niederlegung von Opfern markierte Übergangszonen im Gehöft), Runenstäbe, Erinnerungssteine
 - mittelalterliche Epen (Walthariuslied, Nibelungenlied, Kudrun)
 - skandinavische Liedüberlieferung (Liederreda, Snorri Sturlunson, Thidrekssaga)
 - europäische Märchen, vor allem aus Deutschland, deutschen Siedlungsgebieten (Siebenbürgen) und Skandinavien (Hier muss man sich jedoch bewusst machen, dass gerade die Sammlung der Grimms viele Mischformen enthält, da sie viele umerzählte französische Märchen enthält.).
- Der Ausgangspunkt der meisten Darstellungen des Glaubenssystems der Germanen ist die skandinavische Überlieferung, vor allem die Liederreda und hier vor allem die Götterlieder (vgl. Reiner Tetzner: Germanische Göttersagen, Stuttgart 1992).

Es existiert jedoch auch der Weg über die Märchen.

In den Märchen hielten sich die Pole der vorchristlichen Welt relativ unbeschadet. Durch die breite Tradierung gelangten Elemente der heidnischen Kosmologie bis in die Alltagsvorstellungen der modernen Gegenwart, wo sie trotz christlicher Überformung und extremer Verkitschung im Untergrund weiterwirken. Dies betrifft zum Beispiel das Verhältnis von Defekten und Fähigkeiten als Ausdruck des Glaubens an die Existenz einer Gegenwelt (bzw. des Unkontrollierten, Fremden). Nicht umsonst beschäftigt sich die Theorie des Unbewussten bevorzugt mit den Märchen. Märchen und mythische Erzählungen erörtern gleichermaßen die Grenzen der bewohnten Welt. Diese Grenzen sind mit der Symbolik des Schreckens besetzt (Knochenzäune, Schädel, leere Häute). Für beide Systeme existiert ein Jenseits gegenüber dem Raum, in dem ein Mensch sein gewöhnliches Leben verbringt. In der skandinavischen Überlieferung rücken die Götter mit ihrer Burg (Asgard) und die Menschen in der Innenwelt (Midgard) zusammen. Sie bilden eine Insel inmitten von Utgard, wo Riesen und andere unkontrollierbare Wesen zu Hause sind. Die Kräfte des Außen haben das Ziel, die Innenwelt zu verschlingen.

Aber auch die Innenwelt beruht auf Kräften, die ohne Vorankündigung vollständig außer Kontrolle geraten können. Diese Kräfte entstammen Aktivitäten innerhalb der bewohnten Sphäre. Der Trickster Loki (Antigott) zeugt die Midgardschlange und den Fenriswolf. Dies sind die Monster, die das Ende der Welt herbeiführen werden. Der Kriegsgott Thor versucht, die Monster zu erlegen, es wird jedoch nur schlimmer. Während einer Angeltour hat Thor plötzlich die Midgardschlange am Haken. Die Welt wankt unter der Schlägen des gewaltigen Schwanzes. Voller Schrecken wirft Thors Begleiter, der Riese Hamir, das Ungeheuer zurück ins Weltmeer. Dort wartet es voller Tücke auf den nächsten günstigen Augenblick, um die Welt zu verschlingen.

Im Märchen wird die schillernde Vielschichtigkeit der Mythen in das Schema einer strikten Erzählstruktur gepresst und eingeebnet. Je nach perspektivführender Figur kann man durchaus von narrativer Gewalt sprechen. Wenn es jedoch gelingt, die Verkettung der Episoden aufzubrechen, findet man eine gute Gelegenheit für den Blick auf versunkene Wertesysteme, Ängste und Harmonievorstellungen. Das wichtigste Thema der Märchen ist die Ordnung der Welt. Während die Mythen das Zustandekommen der Welt behandeln, setzen die Märchen die Welt bereits voraus. Sie beschäftigen sich mit mentalen Territorien, übersetzen diese in reale Räume und thematisieren in endlosen Wiederholungen die Regeln der Grenzüberschreitung und die tödlichen Gefahren der Passage.

Die Protagonisten begeben sich wie Schamanen auf die Reise in das Reich der Gegenteile, wo nichts mehr irdisch oder "normal" ist. Das vorherrschende Prinzip ist die Deformation. In der Regel ist es ein Zu viel oder ein Zu wenig: zu viele Köpfe, zu viele Beine, Hände, Finger, Häute, zu wenig Augen, keine Hände, eine überlange Zunge. Die Parallele zum Totengaul Sleipnir aus der Mythologie liegt auf der Hand. Odin reitet auf einem Pferd mit acht Beinen, wenn er in die Jenseitswelt unterwegs ist.



(Bildquelle: Staatliches Historisches Museum Stockholm; Rechte:gemeinfrei)

Bereits geringe Fehler führen dazu, dass Kräfte aus der Anderwelt Brüche und Löcher in den Dämmern finden und ihrerseits in die irdische Wirklichkeit gelangen und den Alltag überfluten. Auf ihre Weise beschäftigen sich die Märchen mit der stets präsenten Gefahr der Vernichtung der Welt. Das haben sie mit Wagner und seiner Götterdämmerung gemeinsam. Der Unterschied besteht in der kreisförmigen, auf Wiederholung ausgerichteten Zeit der Märchen. Was leben will, muss zerstückelt werden. Was zerstückelt wurde, wird wieder leben. Der Bauch der Hexe ist ein Tunnel vor dem Eingang in die jenseitige Welt. Gefressen werden bedeutet Passage und entspricht strukturell dem Versinken in Brunnen und Gewässern. Im Ritus lief diese Praxis auf Menschenopfer hinaus, was durch die Moorleichenfunde belegt ist. Diese Toten wurden nicht ermordet, man schickte sie auf eine Reise.

Vermutlich gab es eine geheime Erwartung bezogen auf ihre Rückkehr. Wäre dies eingetreten, hätten sie über ungeheure Macht verfügt, ausgestattet mit dem geheimen Wissen der jenseitigen Welten. (In den litauischen Märchen ist dieses Element bis heute aktiv.) Praktisch schlug man Toten, bei denen dieser Verdacht bestand, den Kopf ab. Auch hier also wieder körperliche Deformation als Schlüssel für die Tore des Jenseits. Basis des mythischen Denkens ist die Durchlässigkeit der Grenzen, das Hin und Her, die ewige Wiederholbarkeit. Es gibt kein wirkliches Ende, selbst die Suppe der Menschenfresser ist nur eine Station auf dem Wege einer weiteren Transformation. Entscheidend ist die Kenntnis der Regeln. Dies ist ein weiteres zentrales Thema der Märchen: welche Schlüssel braucht man für die Tore zum Jenseits? (Dass die mythischen

Erzählungen mit dem Weltenbrand – Muspilli – enden, geht möglicherweise auf die christliche Bearbeitung zur Zeit der schriftlichen Fixierung zurück.)



(Darstellung auf dem Gosforthkreuz; Foto reproduziert und überliefert durch Julius Magnus Petersen (1827 – 1917); gemeinfrei wegen Ablauf der Schutzfrist)

Die Beispiele sind zahlreich und finden sich in den Märchen aus dem deutschsprachigen Raum und aus Skandinavien immer wieder:

Ein Fleischer kommt in die Hölle. Er bringt den Teufeln eine Wurst. Die Teufel werfen ihn in den Kessel und fressen ihn auf. (Schwedisches Märchen)

Ein Mädchen kommt zur Hexe. Es bittet die Hexe um Licht. Die Hexe wirft es in den Kessel zu den auf- und absteigenden Knochen in der Brühe. (Norwegisches Märchen, litauisches Märchen)

Ein Mädchen besucht den Bräutigam. Der Bräutigam kommt mit 11 Räufern aus dem Wald. Sie schleppen eine junge Frau, zerhacken sie in Stücke und werfen sie in den Kessel. Das Mädchen flieht. (Deutsches Märchen)

Der Hexenmeister stiehlt das Mädchen. Sie lebt mit ihm und versorgt das Haus. Dann betritt sie das verbotene Zimmer. Dort steht ein Kessel mit zerhackten Leichen. Der Hexenmeister schneidet ihr den Kopf ab und wirft sie dazu. (Deutsches Märchen)

Der Fleischer stirbt in der Hölle, alle anderen werden im Wald getötet. Die Hölle als unterirdischer Ort ist nicht unbedingt christlich motiviert. Es existieren zwei konkurrierende Raumkonzeptionen. Eine vertikale, welche der Weltenbaum verkörpert – in seinen Ästen existieren ganze Städte und Staaten – und eine ausgedehnte, flächenhafte, die an das Meer erinnert oder zumindest an eine Landschaft mit vielen Seen, an deren Grenzmarkierung ein Feuer wütet und die lebendigen Dinge verbrennt. Das Mädchen, das fliehen konnte, folgte auf dem Hinweg einer Spur aus Asche, bei der Flucht fand sie den Rückweg durch ausgestreute Erbsen (Symbol von Fruchtbarkeit und Leben). Im Wald (bzw. in der Hölle) brodelt die Menschensuppe im Kessel über dem Feuer. Feuer und Kessel befinden sich in einem einsamen Haus, mitten im Wald. In diesem Haus wohnen wahlweise 12

Menschenfresser, 12 Räuber, 12 Trolle oder Raben. Manchmal sind es auch Zwerge. Immer trifft man auf die Verbindung von essen und Schlaf. Wer einschläft, verfällt den Toten und wird obendrein von den 12 Brüdern als "Schwesterchen" benutzt. Manchmal wird das "Schwesterchen" schwanger. Dann wird es verstoßen oder getötet. Schneewittchen kam also nicht unbedingt durch die Stiefmutter in den Sarg. Und dass der Sarg zu Boden stürzt, lässt sie noch einmal sterben. Auf diese Weise gelangt sie auf ihren kreisförmigen Weg in der kreisförmigen Zeit zurück ins Leben. Wenn man überleben will, muss man die Regeln kennen.

Oft verbirgt sich hinter den Regeln eine geheime Ökonomie, eine Anleitung zu einem angemessenen Tausch. Wenn man der Großmutter in der Hölle (=Hexe, =Grenzwächterin) eine Wurst als Zoll bzw. als Bestechung übergibt, wird man nicht gefressen und erhält statt dessen geheime Schätze und Information. Wenn man im Haus der Hexe Brot stiehlt, braucht man sehr großes Glück, um zu überleben. (Hänsel zeigt der Hexe einen Knochen. Woher hat er diesen Knochen? Hat er vorher jemanden umgebracht bzw. geopfert um den anfänglichen Raub vom Dach der Hexe zu kompensieren? In einem ursprünglichen, heidnischen Ritual wäre der Versuch, den Opferpriester selbst in den Ofen zu stopfen, vermutlich genauso tödlich wie die Passage als Opfer, es sei denn man käme mit einer Armee oder wäre in der Lage, die gesamte Opfergemeinde zu kaufen. Letzteres erinnern an die christliche Schwertmission.)

Wenn man in den Hexengarten einbricht und nach den goldenen Äpfeln greift, gefährdet man nicht nur sich selbst, sondern vor allem seine Kinder. Die Hexe wird sie als ihr Eigentum ansehen und darauf bestehen, sie in ihrem Sinne auszubilden. Ob sie dann jemals wieder normale Menschen werden, ist zweifelhaft. Die Märchen berichten das Gegenteil. Es herrscht eine spezielle Logik, aber diese ist nicht geradlinig. Wer das Brot der Hexe stiehlt, stirbt. Wer die Hexensuppe aus Menschenstücken mit der Hexe teilt, kann am Leben bleiben und zieht weiter. Dennoch genießt die Hexe keinen Rechtsschutz. Wer es gegen jede Wahrscheinlichkeit schafft, sie zu bestehlen, gelangt zu nie gehörter Macht. (Ein wenig erinnert diese Konstruktion an die Ideen der Autoren des CyberPunk in den 80igern. Bei Gibson gibt es eine Erzählung, die wie eine Adaption an die Situation der Märchen wirkt, es geht jedoch nicht um die Hexensuppe und das Jenseits, sondern um Drogen und den Abgrund der Daten in einer Singularität.) Den realen Hintergrund der straflos ausgeraubten „Trolle“ und „Drachen“ kann man durchaus im Sinne einer kolonialistischen Aneignung interpretieren.

Aber ist das "am Leben bleiben" überhaupt das Ziel? Eine Erzählung bringt eine Transformation auf einen Zeitstrahl. Worin besteht die Transformation, wenn das Mädchen flieht? Hexe und Menschenfresser sind Wesen, die an der Grenze zur Anderwelt Wache halten. Sie besitzen geschliffene, unglaublich scharfe Zähne, die sie aufwendig pflegen. Ihre Körpermerkmale sind grotesk, eine Verzerrung der Funktionen des Lebens. Die langen Brüste der Hexe werden rückwärts über die Schulter geworfen und mit einem Strick verknotet, so stören sie nicht bei der Arbeit. Und worin besteht die Arbeit der Hexe? Im Menschen zerhacken und Suppe kochen, gelegentlich im Heizen. Gerade diese Arbeit überträgt sie gern ihren Gästen. Das Brennmaterial sind Knochen. (Goldmarie hatte wirklich Glück mit etwas Putzen und Betten machen, aber "kochen" war auch dabei.) Die Gäste verbrennen sich, verletzen sich am Knochenzaun der Hexe, verlieren die Ferse im zuschlagenden Hexentor.

Sind sie danach wirklich noch am Leben? Es ist nicht immer klar, aber irgendetwas ist anders. Gerade bei der Rückkehr aus dem Haus der Hexe entsteht der Schaden: die Ferse fehlt, ein Auge fehlt, der Finger ist abgeschnitten. Oder man entkommt als Vogel. Dann dauert es eine Weile, bis man wieder Mensch ist. (In allen Kulturen ist der Weltenwechsler durch eine Markierung positiv ausgezeichnet, die ihn jedoch gleichzeitig an den Rand der menschlichen Gesellschaft drängt. Bei den Skythen tragen die Schamanen Frauenkleider und wechseln das Geschlecht. Ödipus besaß einen Hinkenfuß und beging Inzest. In der nordeuropäischen Mythologie erkaufte Odin das Wissen aus dem Brunnen der Weisheit (unter anderem über den Gebrauch der Runen) mit einem Auge. Im Zuge der rituellen Nachahmung wurden den Opfern analoge Verletzungen beigebracht. Das erklärt die zum Teil mit extremer Grausamkeit vollzogene Tötung.

Hier trifft sich die Beschreibung der Vorgänge an der Hexengrenze unerwartet mit dem Material aus der mittelalterlichen Heldenepik. Hagen, Gunther und Walter liefern sich auf einer Lichtung im Wald einen mörderischen Kampf. Gunther verliert ein Bein (lahm wie Ödipus, "amputiert" wie der Held im Dienst der Hexe), Hagen verliert ein Auge (blind und sehend wie Odin) und Walter verliert die rechte Hand. Spöttisch vermerkt der Dichter: Von nun an ist alles verkehrt herum - beim Kampf, beim Essen und beim Sex (umfasst seine Frau von der falschen Seite). (Quelle: Walthariuslied)

Die Begegnung mit den Kräften der Anderwelt verändert den Körper. Körperliche Deformation ist der Preis für ein besonderes Gut. Aber welches Gut wird bei diesem Tausch erworben? Gunther wird lahm, eine Behinderung, wie sie mit dem Erwerb von Reichtum einhergeht. Während des Kampfes zwischen Hagen und Walter wartet der gestohlene Schatz der Hunnen im Gebüsch. Als Motiv ist er mit dem Nibelungenschatz verschmolzen – auch der ist reines Raubgut – und stiftet

nichts als Schaden. Nicht, weil er geraubt ist, sondern weil der Raub mit Fehlern behaftet ist, die ein ursprünglich existierendes System von Tabus zerstören. Diese Erfahrung muss sogar der Göttervater Odin machen, als er den Otter erschlägt, um ihn und seine Fische zu essen. Wenig später stellt sich heraus, dass er den Sohn eines Bauern während der rituellen Verwandlungszeit (in das Totentier) ermordet hat. Er muss Buße zahlen und tut es mit einem Teil des von den Zwergen entwendeten Goldschatzes. Gold und Zwerge – das ist die Anderwelt. Der Schatz ist verflucht und bringt seinen neuen Besitzern Streit und Totschlag. Dies ist so etwas wie eine Grundvoraussetzung, die keiner weiteren Erklärung oder Einbindung in irgendeine Kausalität bedarf.

Der Assoziation von Gold und Unglück entspricht die Assoziation von Gold und Jenseits bzw. Tod. Goldmarie kehrt von Frau Holle zurück, aber entgegen der Lesart bei Grimm ist sie eigentlich extrem negativ gezeichnet. Das Mädchen mit dem goldenen Haar lässt den Betrachter im Märchen normalerweise erstarren, er erkrankt, fällt bewusstlos auf den Boden. Dornröschen schläft den ansteckenden Schlaf einer Toten, gestochen von einer Spindel. Odin lässt Brunhilde in einem Flammenkreis schlafen, gestochen vom Stachel des Todes. Zur Erlösung zugelassen sind Personen, die selbst Kontakt mit dem Jenseits hatten.

Das Märchen unterschlägt dieses Element, aber nicht umsonst hängen hunderte von toten Prinzen in den Dornen der Rosenhecke. Dornen mit Leichen – das ist normalerweise der Gartenzaun der Hexe. Bei Siegfried, dem Erlöser von Brunhilde, ist die Sachlage klar. Sein Lehrmeister, der Schmied Mimir, ist eindeutig nicht von dieser Welt. Siegfried erbeutet den verfluchten Goldschatz von dem Drachen Fafnir (Raubmord an einem Wasserloch, wie bei Goldmarie und Pechmarie führt der Weg an das Gold durch Wasser) und gelangt in den Besitz des Tarnmantels, der es ihm später ermöglicht, unsichtbar mit Brunhilde Verkehr zu haben. Kinder gibt es nicht. Viele Jahre später ermordet Hagen Siegfried – ebenfalls beim Trinken am Wasserloch – und auch Hagen trägt die Markierung des Jenseits, mit seinem einen Auge gleicht er Odin. Gunter und Kriemhild werden sozusagen Opfer der Konkurrenzkämpfe unter den Untoten und die irrsinnige Idee, den Nibelungenhort behalten zu wollen, führt in ihr Verhängnis.

Im Märchen führt Sex mit unsichtbaren Partnern fast immer zur Schwangerschaft. Wir wissen nicht, ob Dornröschen schwanger wurde, als der Prinz ohne Zeugen – also unsichtbar – seinen Kuss loswurde. Aber wenn es einem Märchenhelden gelingt, unsichtbar in das extrem gesicherte Schloss (bzw. unterirdische Verlies) zu gelangen, in das der eifersüchtige König seine Tochter einschloss, dann wird sie schwanger. Manchmal genügt sogar ein Wort. Der dumme Bauernsohn sieht die Prinzessin am Fenster des bewachten Turmes, versteckt sich und spricht den Wunsch aus, dass sie

sein Kind trägt. Und es passiert. Das Kind kennt seinen Vater und wird ihn finden - am Ende der Welt oder direkt im Jenseits. Damit ist ein neuer Erzählkreis eröffnet.