

The book cover features a dramatic painting of Prometheus, a Titan from Greek mythology, being punished by an eagle. Prometheus is shown from the back, his muscular body twisted in pain as he is chained to a rock. An eagle is perched on his back, its talons gripping his spine. The scene is set in a dark, rocky landscape with a storm brewing in the background. The title and author's name are overlaid on the top half of the image.

Friedhelm Schneidewind

Mythologie und phantastische Literatur

Oldib

Inhalt

| | |
|--|-----|
| Vorwort | 9 |
| Einführung: Phantastik und Mythos | 11 |
| 1 Sonne, Mond und Sterne..... | 23 |
| Sonne und Sonnengötterheiten 23 – Mond und Mondin 27 – Fixsterne und Wanderer 34 | |
| 2 Unser blauer Planet..... | 39 |
| Die Erde 39 – Abgründe und Höhlen 40 – Berge und Gipfel 41 – Süße Wasser 44 – Meere und Ozeane 47 – Der Mahlstrom 51 | |
| 3 Anderswelten, Himmel und Höllen..... | 53 |
| Facie und Anderswelten 53 – Himmel und Paradiese 55 – Unterwelten und Höllen 59 | |
| 4 Alles was wächst und grünt auf Erden..... | 67 |
| Bewegliche und fleischfressende Pflanzen 67 – Baum und Wald 69 – Heil- und Wunderpflanzen 75 | |
| 5 Tiere, Misch- und Fabelwesen..... | 81 |
| Reineke Fuchs 81 – Isegrim der Wolf 82 – König Nobel 84 – Meister Petz 85 – Katzen 86 – Hasen 88 – Dachse 89 – Hunde (inkl. Kerberos) 89 – Schweine 90 – Pferde 90 – Hirsche 91 – Ratten 92 – Vögel 92 – Fledermäuse 94 – Schlangen 94 – Spinnen 95 Chimäre und Pegasos 97 – Hippogreif, Greif, Harpyie und Sphinx 98 – Kentaur 99 – Minotauros und Einhorn 100 – Phönix 102 – Drache 104 – Basilisk 109 | |
| 6 Super-, Wer- und Nichtmenschen | 111 |
| Riesen und Göttersöhne 111 – Giganten und Titanen 113 – Oger und Trolle 114 – Zwerge 115 – Kobolde 116 – Gnome 117 – Wassermenschen 117 – Buhlteufel 119 – Hexen und Zauberer 119 – Dämonen 121 – Vampire und Wiedergänger 122 – Zombies, Gestaltwandler, Doppelgänger und Werwesen 126 – Engel 127 | |
| 7 Schwert, Kelch, Stab und Zahl | 129 |
| Schwert, Lanze, Bogen 129 – Fidel, Flöte, Harfe, Glocke, Horn 130 – Gral, Kelch und Kessel 132 – Stein der Weisen 133 – Spiegel und Spiegelbild 134 – Ringe, Amulette, Talismane 136 – Zahlen 137 | |
| Anhang I: Kulturen, Mythologien, Religionen..... | 139 |
| Sumer, Assyrien und Babylon 139 – Ägypten 142 – Griechenland und Rom – 144 – Kelten 147 – Germanen 148 – Hinduismus und Buddhismus 153 – Shintoismus 156 | |
| Anhang II: Literaturverzeichnis..... | 157 |
| Primärliteratur 157 – Weiterführende Literatur 167 | |
| Register | 176 |

»Die zentrale Rolle des Übernatürlichen
in der Fantasy findet sich auch im Mythos,
der Keimzelle aller phantastischen Literatur.«

Frank Weinreich

Frank Weinreich gewidmet,
einem treuen Freund und Begleiter
in unbekanntem Gefilden
und den »Perils of Faërie«

Vorwort

Was immer man genau unter phantastischer Literatur und Fantasy versteht, eines zeichnet diese stets aus: So gut wie immer finden wir darin Topoi oder Motive¹ aus älteren Mythen. Wirklich komplett Neues zu erfinden, ist praktisch unmöglich; die Kunst des Schreibens besteht zu einem nicht unerheblichen Teil darin, Ideen und Motive neu zu verbinden und darzustellen.

In der phantastischen Literatur und Filmkunst gibt es mehr als in jeder anderen fiktionalen Kunst Motive, die uns aus antiken oder mittelalterlichen Mythen vertraut sind: Drachen und dreiköpfige Hunde, Geister und Elementarwesen, magische Schwerter und Kelche ... Und dies ist keine neue Erscheinung: Schon die Kunstschaffenden früherer Epochen verwandten Topoi und Motive, die ihrem Publikum vertraut waren, eigneten sie sich an, verwandelten sie nach ihren Bedürfnissen und ihrem Geschmack. Die meisten von ihnen taten dies ganz bewusst und sehr gezielt, ob sie nun Homer oder Dante hießen, Milton oder Byron, Shakespeare oder Goethe, Maupassant oder E. T. A. Hoffmann. Und viele ihrer modernen Nachfahren halten es genauso: Lewis Carroll und Tad Williams, J. R. R. Tolkien und J. K. Rowling verstehen es meisterlich, alte Mythen und Motive ein- und umzuarbeiten, sie zu zitieren oder zumindest Assoziationen an sie zu wecken. Aber auch in guten Filmen finden sich viele mehr oder weniger versteckte Verweise.

Dieses Buch ermöglicht, bestimmte Topoi und Motive in ihre literarische, mythologische und Wirkungsgeschichte einzuordnen; so ist es leichter, Verweise, Andeutungen und Verknüpfungen zu erkennen und zu verstehen. Es zeigt auch Parallelen zu anderen Werken auf, in denen diese Motive eine wesentliche Rolle spielen, und macht vielleicht neugierig, regt hoffentlich an zum Weiterlesen oder -schauen.

¹ Als Topos (griechisch: Ort) wird in der Literatur ein vorgeprägtes Bild bezeichnet, ein formelhaftes Denk- und Ausdrucksschema, z. B. die »paradiesische/herrliche Landschaft«, wie wir sie etwa bei Lewis im letzten *Narnia*-Band finden, aber auch eine feste Wendung, stehende Rede oder Formel oder allgemein ein Gemeinplatz. Topoi entstehen dadurch, dass gelungene Textstellen nachgeahmt wurden, bis sie zu einem Klischee werden. Zu den klassischen Topoi der europäischen Literatur gehören die Klage über die Schlechtigkeit der Welt, die Lobpreisung eines Goldenen Zeitalters, die »böse« Stiefmutter und der *locus amoenus* (Lustort) als lieblicher Gegensatz zum *locus terribilis* (Schreckensort). – Ein Motiv (lateinisch *movere*: bewegen, antreiben) ist ein abstrahiertes Grundschema eines Vorgangs oder einer Situation, das sich unter verschiedenen Umständen wiederholen kann. Das Motiv der Liebe zwischen Kindern verfeindeter Familien etwa ist viel älter als Shakespeares *Romeo und Julia* und seither unzählige Male wiederholt worden. Man unterscheidet Situationsmotive (z. B. Dreiecksverhältnis, feindliche Brüder) und Typenmotive (Einzelgänger, Verführerin etc.), Raummotive (Insel, Schloss, Ruine, Wanderung u. a.) und Zeitmotive (Mitternacht, Geisterstunde u. ä.), formal auch Haupt-/Zentral-/Kern- sowie Neben-/Rand-/Rahmen-/Füllmotive. Ein sich innerhalb eines Werkes immer wiederholendes wesentliches Element wird Leitmotiv genannt. Häufig soll es die Stimmung vorangegangener Situationen wieder anklingen lassen; es wird von manchen als das »emotionale Gedächtnis« eines Textes betrachtet.

Ich kann nicht alle mythologischen Motive oder gar alle relevanten Kunstwerke vorstellen. Weder zu zeigen, *wo überall* sich Motive aus Mythen in Film und Literatur finden, noch, *was* alles mit ihnen gemacht wurde, ist Ziel dieses Buches; an ausgewählten Beispielen zeige ich, *wie* sich ursprünglich mythologische und/oder legendäre Topoi oder Motive in literarische oder filmische verwandeln, manchmal bis fast zur Unkenntlichkeit verfremdet werden und wie sie dabei ihre Bedeutung verlieren oder verändern können.¹ Je mehr das Publikum diese Mechanismen verstehen, die Anspielungen und Andeutungen genießen und das Spiel im Text mitspielen kann, umso eher kann es zum aktiven Lesen oder Schauen kommen, kann die Tertiärschöpfung gelingen, eine echte »Nachschöpfung«, die Drittschöpfung im eigenen Kopf.²

Nach einer Einführung, in der die Begriffe Phantastische Literatur, Fantasy und Mythos erläutert werden, sind in mehreren Abteilungen Motive und Topoi vorgestellt: aus Himmel, Erde und Anderswelten, aus der Pflanzen- und Tierwelt, aus den Reichen der Fabeltiere und menschenähnlicher Gestalten, aus Götterwelten³ und der Sammlung besonderer Waffen und Gegenstände. Nach Hinweisen darauf, wo das entsprechende Motiv in der phantastischen Literatur und eventuell Filmkunst besondere Bedeutung erlangt hat, wird seine Geschichte erläutert in Mythologie und Legende, manchmal auch in Religionswissenschaft, Kunst und Literatur.

Damit das Buch auch als Nachschlagewerk genutzt werden kann, finden sich am Ende ein ausführliches Register sowie ein umfangreiches Verzeichnis der erwähnten Literatur. Das ermöglicht beides: das Erforschen von Zusammenhängen und das schnelle Recherchieren. Möge dieses Werk also sowohl nutzen wie auch erbauen!

1 Für die umfassende literaturtheoretische und psychologische Diskussion in der Motivforschung sei verwiesen auf die (oft widersprüchlichen) Ausführungen in der Fachliteratur (s. auch Weinreich 2007, 36f).

2 1931 entwickelte Tolkien in einem Gespräch mit C. S. Lewis und Hugo Dyson die Idee vom »Mythos als Erfinden in Bezug auf die Wahrheit« und von seiner schriftstellerischen Tätigkeit als »Nachschöpfen«. Der Leser oder die Leserin soll von einer wirklich guten Geschichte so gefangen werden, dass er oder sie praktisch in ihr aufgeht, vergisst, dass es eine Geschichte ist, sich in dieser Welt zu Hause fühlt; der Autor oder die Autorin hat also eine eigene Welt geschaffen. Diese Vorstellung wurde von Michael Ende in dem Meisterwerk *Die unendliche Geschichte* in einem Höhepunkt der Fantasy-Literatur umgesetzt. Später erweitert Tolkien als gläubiger Katholik seine Ideen dahin, dass das, was er als Autor tue, eine »Sub-Creation« sei, eine »Nebenschöpfung« oder Nachschöpfung durch den Menschen. Das Gespräch und seine Erkenntnisse von 1931 fasste Tolkien im Gedicht *Mythopoeia* zusammen (auch *Misomythos* und *Philomyth to Misomyth* betitelt), seine erweiterten Ideen stellte er 1939 an der St. Andrew's University in dem berühmten Vortrag *On Fairy-Stories* vor (*Über Märchen*, veröffentlicht 1947, siehe hierzu ausführlich Weinreich 1999, 2008). – Nun ist diese Sekundärschöpfung aber nicht das Ende der Geschichte eines Textes: Der oder die Lesende (oder Hörende) schafft immer den Text im eigenen Kopf neu; man muss nicht vom Konstruktivismus überzeugt sein, um dies zu erkennen. Schon durch die unterschiedliche Wahrnehmung und Situation wird der Text »neu gelesen«, neu und eigen interpretiert: eine Dritt-, eine Tertiärschöpfung!

3 Anhang I bietet einen Überblick über die wichtigsten Mythen, Religionen und Kulte – dort kann nachgeschlagen werden, eventuell ist es auch sinnvoll, diesen Teil zuerst zu lesen.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Oldib-Verlag Oliver Bidlo · www.oldib-verlag.de

Umschlaggestaltung: Oliver Bidlo

Titelbild: *Der gefesselte Prometheus* (1611/12) von Peter Paul Rubens (1577 – 1644)

Satz: Friedhelm Schneidewind, gesetzt aus der Garamond Premier Pro von Adobe

Herstellung: Book on Demand GmbH, Norderstedt

ISBN 978-3-939556-04-6

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung, die über den Rahmen des Zitatrechtes bei vollständiger Quellenangabe hinausgeht, ist honorarpflichtig und bedarf der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Friedhelm Schneidewind

Jahrgang 1958. Lebt in einer kleinen Stadt an der Bergstraße als freier

Dozent (u. a. für Öffentlichkeitsarbeit und Mediengestaltung) sowie als

Leiter einer Mittelaltermusiktruppe, als Autor, Journalist und Verleger.

Veröffentlichte u. a. ein Vampirtheaterstück, Geschichtenbände, Liederhefte,

Lexika und Bücher zu Tolkien.

www.friedhelm-schneidewind.de