

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH  
FILOZOFICKÁ FAKULTA  
ÚSTAV ČESKO-NĚMECKÝCH AREÁLOVÝCH STUDIÍ A GERMANISTIKY

## BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Nordische Mythologie  
und ihr Einfluss auf moderne Autoren

Vedoucí práce: doc. Dr. habil. Jürgen Eder

Jméno: Jan Zámečník

Studijní obor: Německý jazyk a literatura

Ročník: 4.

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Qualifikationsarbeit selbstständig verfasst  
und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe.

Budweis, den 20. Juli 2023

.....

Jan Zámečník

An dieser Stelle möchte ich mich bei Herrn doc. Dr. habil. Jürgen Eder für seine Hilfsbereitschaft, Geduld und wertvolle Ratschläge herzlich bedanken.

## **Annotation**

Die nordische Mythologie, sowie andere Mythologien, spiegelt sich in der Geschichte der modernen Kultur sowohl in einer Vielzahl von Kunstwerken als auch in der Gesellschaft selbst wider. Diese Bachelorarbeit befasst sich hauptsächlich mit dem Einfluss und den Umsetzungen der nordischen Mythologie in Fantasy-Literatur und Film. Die Unterschiede in der Interpretation der nordischen Mythologie werden ebenfalls analysiert. Der Schwerpunkt liegt in erster Linie auf Beispielen ihrer Verarbeitung in modernen Filmen und auf Versuchen, sie glaubwürdig darzustellen.

Schlüsselwörter: Mythen, Nordische Mythologie, Mittelerde, Game of Thrones, Marvel

## **Anotace**

Severská mytologie, jakožto i mytologie jiné, se v dějinách moderní kultury promítá jak v širokém spektru uměleckých děl, tak i ve společnosti samotné. Tato bakalářská práce se věnuje především vlivu a projevům severské mytologie ve fantasy literatuře a filmu. Budou zde také analyzovány rozdíly v interpretaci severské mytologie. Důraz je kladen především na příklady jejího zpracování v moderních dílech a na pokusy o její věrohodné vykreslení.

Klíčová slova: mýty, severská mytologie, Středozeem, Hra o trůny, Marvel

## **Abstract**

Norse mythology, as well as other mythologies, is reflected in the history of modern culture both in a wide range of artwork and in society itself. This bachelor's thesis deals mainly with the influence and manifestations of Norse mythology in fantasy literature and film. Differences in the interpretation of Norse mythology will also be analysed. Emphasis is placed primarily on examples of her adaptation in modern texts and on attempts to portray it credibly.

Key words: myths, norse mythology, Middle-earth, Game of Thrones, Marvel

# Inhaltsverzeichnis

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b> .....	<b>5</b>
<b>1. MYTHOLOGIE ALLGEMEIN</b> .....	<b>7</b>
<b>2. DIE NORDISCHE MYTHOLOGIE</b> .....	<b>8</b>
<b>2.1 DER NORDISCHE KOSMOS</b> .....	<b>8</b>
<b>2.2 DIE NORDISCHEN GÖTTER UND GÖTTINNEN</b> .....	<b>9</b>
<b>2.3 AUSGEWÄHLTE QUELLEN FÜR DIE NORDISCHE MYTHOLOGIE</b> .....	<b>12</b>
<b>3. MODERNE VERARBEITUNGEN DER NORDISCHEN MYTHOLOGIE</b> .....	<b>15</b>
<b>3.1 MITTELERDE - DIE WELT TOLKIENS</b> .....	<b>15</b>
3.1.1 <i>Gandalf der Graue und der Feuerdämon</i> .....	17
3.1.2 <i>Saruman und Sauron</i> .....	20
3.1.3 <i>Beren und der Wolf</i> .....	21
3.1.4 <i>Valinor – das Land der Unsterblichen</i> .....	22
3.1.5 <i>Das Schattenheer und die Schlacht der Schlachten</i> .....	23
<b>3.2 DAS LIED VON EIS UND FEUER</b> .....	<b>25</b>
3.2.1 <i>Orte der Mythologie</i> .....	26
3.2.2 <i>Die zyklische Zeit und Götterdämmerung</i> .....	27
3.2.3 <i>Menschen, Tiere und magische Gegenstände</i> .....	28
<b>3.3 MARVEL THOR</b> .....	<b>35</b>
3.3.1 <i>Das außerirdische Königreich</i> .....	35
3.3.2 <i>Der Zwiespalt der Figur Odin</i> .....	37
3.3.3 <i>Die komplizierte Brüderschaft</i> .....	38
3.3.4 <i>Die Bösen melden sich zu Wort</i> .....	41
3.3.5 <i>Der weiße Ase und der Zwergenschmied</i> .....	43
<b>SCHLUSS</b> .....	<b>45</b>
<b>LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS</b> .....	<b>46</b>
<b>PRIMÄRE LITERATUR</b> .....	<b>46</b>
<b>SEKUNDÄRE LITERATUR UND ONLINE-QUELLEN</b> .....	<b>47</b>
<b>FILMQUELLEN</b> .....	<b>48</b>
<b>ABBILDUNGENVERZEICHNIS</b> .....	<b>50</b>
<b>BILDERQUELLEN</b> .....	<b>50</b>

## Einleitung

Es ist schon eine Weile her als ich beschlossen habe, mich in meiner Bachelorarbeit mit den modernen Bearbeitungen der nordischen Mythologie zu beschäftigen. Die nordische Mythologie hat mich schon als Kind fasziniert. Damals konnte ich mir jedoch kaum vorstellen, dass man mit ihr etwas Anderes machen kann, als sie bewundernd zu betrachten und näher kennenzulernen.

Auf der Suche nach möglichen Verbindungen zwischen modernen literarischen Werken (und deren möglichen Verfilmungen/Serien) und der ursprünglichen nordischen Mythologie stieß ich auf mehrere mögliche Texte, die unter diesem Gesichtspunkt analysiert werden könnten. Nach reiflicher Überlegung habe ich beschlossen, drei Beispiele dafür zu präsentieren, wie moderne Autoren mit mythologischen Geschichten umgehen.

Der erste „theoretische“ Teil dieser Arbeit dient dazu, den Begriff der Mythologie zu klären und zu definieren, die Grundelemente der nordischen Mythologie vorzustellen und die mit ihr verbundenen Figuren zu charakterisieren. Darüber hinaus liefert er wesentliche Informationen über die literarischen Quellen der nordischen Mythologie.

In dem zweiten „praktischen“ Teil dieser Arbeit werde ich daher unter Berücksichtigung des Einflusses der nordischen Mythologie auf ein bestimmtes Werk ausgewählte Texte aus den Werken von J.R.R. Tolkien (Der Herr der Ringe-Trilogie, Der Hobbit, Das Silmarillion + die verfügbaren Verfilmungen von Regisseur Peter Jackson), George R. R. Martin (Das Lied von Eis und Feuer + die Serienadaption von Game of Thrones) und die Verfilmungen von mythologischen Figuren von MarvelComics analysieren.

Das Ziel dieser Arbeit ist, verschiedene Ebenen aufzuzeigen, wie mythologisches Erzählen in moderne Werke eingebracht werden kann. Ich frage mich, ob die genannten Autoren auf die Übernahme von Motiven aus der altnordischen Mythologie in gleicher Weise zugehen. Sollte ich zu dem Ergebnis kommen, dass sie unterschiedlich mit mythologischem Material arbeiten, werde ich versuchen, diese Unterschiede zu benennen und darzustellen.

# 1. Mythologie allgemein

Um den Schwerpunkt dieser Arbeit besser zu verstehen, entsteht der Bedarf nach Klärung der Begriffe *Mythos* und *Mythologie*. Das Wort *Mythos* ist altgriechischer Herkunft und trägt die Bedeutung von Rede oder Erzählung.<sup>1</sup> Mythen können auf verschiedene Art und Weise beschrieben werden. Die Definition, die mir am passendsten scheint, besagt, dass Mythen die historischen, nicht überprüfbaren Erzählungen sind. In Gegensatz dazu steht der Begriff *Logos*, der analog dazu die beweisbaren und überprüfbaren Geschichten einschließt.<sup>2</sup>

Die Mythologie ist keine selbständige Wissenschaft, aber kann aus verschiedenen Perspektiven analysiert werden. Es handelt sich um ein interdisziplinäres Untersuchungsgebiet. Es hängt z. B. mit Philosophie, Religionswissenschaft und Kunst zusammen. Auf keinen Fall soll man behaupten, dass Mythologie eine Lehre über Mythen ist. Sie entsteht durch Verknüpfung der Mythen bestimmter Kulturen. Deswegen unterteilt man Mythologien nach ihrem topographischen und noch mehr nach dem ethnographischen Bezug. Es gibt die griechische, römische, keltische, außereuropäische, germanische und daneben auch die nordische Mythologie, die in dieser Arbeit untersucht wird. Man soll die Mythologie nicht als Synonym zur Religion begreifen. Die Religion ist ein Teil der Mythologie, der bestimmt eine bemerkenswerte Rolle spielt. Die Mythologie ist allgemein eine Sammlung von Traditionen eines bestimmten Kulturgebiets. Jedes Volk hat seine eigene spezifische Mythologie.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Vgl. JAMME, Christoph et al. Handbuch der Mythologie. Darmstadt: WBG, 2014, S. 12.

<sup>2</sup> Vgl. ebd.

<sup>3</sup> Vgl. ebd., S. 13f.

## 2. Die nordische Mythologie

Die nordische Mythologie wird meistens mit der Wikingerzeit verbunden. Im Norden Europas herrschte Heidentum, d. h. die Religion war polytheistisch. Es gab dort kein Gott, sondern mehrere Götter und Göttinnen.

Es ist wichtig zu sagen, dass die Nordmänner unausgebildet waren. Es gibt daher kaum Dokumente über ihre Religion. An dieser Stelle zitiere ich R. I. Page: *„Alles, was wir heute über wikingische Religion und Mythologie wissen, entstammt entweder Schriften aus nichtskandinavischen Ländern, [...], oder aus dem nachwikingischen Skandinavien. Die Schriften aus dem nichtskandinavischen Bereich wurden von Christen verfasst, [...]“*<sup>4</sup>

Es ist die Frage, wie die Mythen von Christen interpretiert wurden. Wahrscheinlich wurden sie teilweise übernommen und verändert, da es an einigen Stellen sichtbar ist, wie die christlichen Mythen den nordischen ähneln.<sup>5</sup> Die christlichen Mythen sollen durch die nordische Mythologie beeinflusst sein. Es steht außer Frage, dass diese zwei Arten Glauben einige Zeit nebeneinander lebten, bis das Heidentum durch Christentum völlig ersetzt wurde.<sup>6</sup>

Im Gegensatz zum Christentum, wo der Gott allwissend und allmächtig ist, hatten die Wikinger Götter für alles. Mit einer Prise Humor lässt sich sagen, dass die heidnischen Götter arbeiteten in entsprechenden Abteilungen. Sie hatten die Macht und Pflichten untereinander so verteilt, dass jede:r für einen Aspekt des Lebens verantwortlich war. Wie man es auch aus anderen heidnischen Pantheons kennen kann, gibt es einen Gott für Krieg, eine Göttin für Weisheit, eine Göttin für Schönheit usw. Welche Namen diese nordischen Götter und Göttinnen trugen, welche Aufgaben sie hatten und welche Rolle sie in der Welt gespielt hatten, werde ich auch erörtern.

### 2.1 Der nordische Kosmos

Der Kosmos wird in der nordischen Mythologie ganz anders beschrieben, als wir ihn jetzt kennen. Es gibt kein Sonnensystem mit 8 Planeten (wenn man noch an Pluto erinnert, dann 9). Der nordische Kosmos besteht aus neun Welten, die mit der immergrünen Esche Yggdrasil verbunden sind. Dieser Weltenbaum hat drei Schichten - Oberwelt, Erde,

---

<sup>4</sup> PAGE, R. I. *Nordische Mythen*. Stuttgart: Reclam, 1993, S. 17.

<sup>5</sup> Vgl. ebd., S. 20f.

<sup>6</sup> Vgl. ebd., S. 17-20.



Unterwelt (vgl. mit Himmel, Erde, Hölle). Die Oberwelten heißen Asgard, Wanenheim und Albenheim. Auf der Ebene der Erde findet man Midgard, Muspellsheim und Jötunheim. Und in der Unterwelt erstrecken sich Schwarzalbenheim, Niflheim und Helheim. Die Götter leben in Asgard und die Menschen in Midgard.<sup>7</sup> Für Zwecke dieser Arbeit finde ich Albenheim nicht so wichtig, aber desto mehr interessiere ich mich für Schwarzalbenheim (altnord. Svartálfaheimr), da dort neben den schwarzen Alben auch die Zwerge leben, die im Schmiedehandwerk gewandt sind und die für die Herstellung der Mehrheit magischer Gegenstände und Waffen für Götter verantwortlich sind.<sup>8</sup> Asgard ist mit Midgard durch eine Regenbogenbrücke verbunden - diese heißt Bifrost.<sup>9</sup>

## 2.2 Die nordischen Götter und Göttinnen

Die Gemeinschaft der Götter besteht aus zwei Gruppen. Das erste Geschlecht heißt Asen und das zweite Wanen. Diese zwei Geschlechter waren einmal verfeindet, weil sie einander Konkurrenz waren. Die Asen waren die höheren Götter und sie waren vor allem im Bereich Krieg tätig. Andererseits, Wanen interessierten sich kaum für den Krieg. Sie waren eher die Gottheiten der Fruchtbarkeit, Natur. Die Asen griffen die Wanen an, aber die Wanen haben gewonnen. Nach dem Krieg schlossen beide „Familien“ Frieden. Beide Seiten schickten einige ihre Angehörige zu dem anderen Göttergeschlecht - wahrscheinlich als Zeichen des Friedens und künftigen Zusammenarbeit.<sup>10</sup>

Die vorliegenden Charakteristiken jeweiliger Götter und Göttinnen werden noch in den folgenden Kapiteln zur Sprache kommen, in der ich die Widerspiegelung der nordischen Mythologie in modernen Werken vorstelle und analysiere. Dort werden sie nicht wieder zitiert, da die Quellenangaben für bestimmten Informationen schon in den Fußnoten dieser Unterkapitel stehen.

Odin wird häufig als die Zentralfigur, der sog. Allvater, des nordischen Pantheons bezeichnet. Vor allem ist er aber als Verteidiger der Krieger zu verstehen. Dem Odin wurden in den historischen Quellen vielerlei Namen zugeschrieben. Die Bedeutung der merkwürdigen und oft geheimnisvollen Benennungen lässt sich nicht einfach entschlüsseln, weil die Übersetzung in diesen Fällen nicht immer eindeutig ist. Als

---

<sup>7</sup> Vgl. BÖLDL, Klaus. *Götter und Mythen des Nordens: ein Handbuch*. München: C. H. Beck, 2013, S. 93-123.

<sup>8</sup> Vgl. ebd., S. 195.

<sup>9</sup> Vgl. ebd., S. 116.

<sup>10</sup> Vgl. PAGE, R. I. *Nordische Mythen*. 1993, S. 47-61.

Beispiel lässt sich der Beinamen *Blindi* erwähnen. Dieser Beiname bedeutet blind, und hängt damit zusammen, dass Odin nur ein Auge hatte.<sup>11</sup> Es war aber nicht immer so. Eine nähere Bestimmung dessen, wo Odins Auge ist, und warum es irgendwo anders als in seinem Kopf steckt, lässt sich anhand von dem Lied *Völsunga* erzählen:<sup>12</sup> Am Fuße des Yggdrasils sind drei Quellen. Eine davon heißt Mimirs Brunnen und wird von dem Riesen Mimir bewacht. In diesem Brunnen sind Wissen und Weisheit verborgen. Einmal wollte Odin aus Mimirs Brunnen Honigwein trinken, um alle Weisheit und Wissen zu erlangen. Mimir stimmte zu, aber verlangte von Odin sein Auge als Opfer. Das akzeptierte Odin und erweiterte seine Wissensgrenzen.<sup>13</sup> Hiermit wird bestätigt, dass für Odin nicht nur die physische Macht wichtig war. Er wollte auch sein Denken verbessern und auch eine geistige Überlegenheit im Vergleich zu seinen Feinden haben.

Er war von Tieren und von magischen Gegenständen umgeben.<sup>14</sup> Er hatte das Pferd Sleipnir, das von dem Gott Loki gezeugt wurde. Loki änderte seine Gestalt in eine Stute und später gebar ein achtbeiniges Pferd. Es war das beste Pferd aller Zeiten und konnte durch Luft, Erde sowie Wasser laufen.<sup>15</sup> Wie schon skizziert wurde: seine Verlust vom Auge führte zu höherer Weisheit, er erlernte (wahrscheinlich selbst entdeckte) Magie und Zauberei. Auch die Runen wurden von ihm erfunden. Seine andere Seite, eine Seite des Kriegers und Kämpfers, brauchte solche Verstärkerattribute. Zu diesem Zweck trug er einen Speer mit dem Namen Gungnir, der nie das Ziel verfehlen sollte.<sup>16</sup>

Odin hatte mehrere Söhne, davon war der mächtige Donnergott Thor, der sogar als der stärkste Ase in den Quellen bezeichnet wird, der bekannteste.<sup>17</sup> Er war ein Kämpfer und wird daher meistens mit seiner Waffe, mit dem Hammer Mjöllnir, dargestellt. Zu seinen weiteren Gegenständen gehören Megingjardar (ein magischer Gürtel, der seine Kraft erhöht) und eiserne Handschuhe, die zu besserer Bedienung des Hammers dienen.<sup>18</sup> Er besitzt einen Wagen, der von zwei Böcken gezogen wird. Auf seinen Reisen wird er meistens von Loki begleitet. Seine Gestalt wird in den Texten nicht

---

<sup>11</sup> Vgl. PAGE, R. I. *Nordische Mythen*. 1993, S. 63-64.

<sup>12</sup> Vgl. VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*. Praha, 1999, S. 164ff.

<sup>13</sup> frei nacherzählt (Vgl. *Die Götterlieder der Älteren Edda: Auswahl*. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2002, S. 13.)

<sup>14</sup> Vgl. VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie*. 1999, S. 112.

<sup>15</sup> Vgl. ebd., S. 204.

<sup>16</sup> Vgl. ebd., S. 86.

<sup>17</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag 1995, S. 414f.

<sup>18</sup> Vgl. PAGE, R. I. *Nordische Mythen*. 1993, S. 73-74.

so detailliert beschrieben. Das Einzige, was man herauslesen kann, ist, dass er einen roten Bart tragen soll. Zu einer näheren Beschreibung seiner Gewohnheiten muss einem die Information reichen, dass er Gefallen am Essen und Trinken gefunden hat. Seine Ehefrau heißt Sif und diesespielt in den Mythen außerhalb einer Geschichte mit gestohlenen Haaren eine vernachlässigbare Rolle.<sup>19</sup>

Eine weitere wichtige Figur wäre Heimdall. Er war wahrscheinlich auch ein Sohn Odins, aber die Mehrheit von Informationen über seinen Herkunft ist von Geheimnissen verhüllt. Was wir aber wissen, ist, dass er *Bifröst*, die Asgard-Midgard Regenbogenbrücke, bewachte. Daher kann er als Wächter der Götter bezeichnet werden. Seine Fähigkeiten werden in dem Lexikon der germanischen Mythologie aufgelistet. „*Er braucht weniger Schlaf als ein Vogel und sieht bei Tag wie bei Nacht 100 Meilen weit. Er hört das Gras auf der Erde und die Wolle auf den Schafen wachsen und alles, was lauter ist.*“<sup>20</sup> Während des Weltendes *Ragnarök* kämpft er gegen seinen Todfeind Loki.<sup>21</sup> Bevor eine Schlacht anfängt, warnt er die Götter, indem er in sein Horn bläst.<sup>22</sup>

Die kontroverseste Figur in diesem Pantheon ist Loki. Obwohl er den Göttern in vielen Situationen hilft, ist er die böseste Figur aller Mythen. Er stammt ursprünglich aus einem anderen Geschlecht, er ist ein Riese. Weil er seine Gestalt umformen kann, sieht er wie ein Ase aus, und daher darf er mit den Göttern in Asgard leben. Die Götter sind sich seiner Vielschichtigkeit bewusst, aber trotzdem kooperieren sie mit ihm. Sie verwenden seine Fähigkeiten, um v. a. die Kämpfe gegen die Riesen zu gewinnen. Er hat keinen bestimmten Bereich, für den er verantwortlich ist. Man könnte ihn aber als Gott der Listen bezeichnen. Loki hat drei bekannte Kinder, nämlich Jörmungandr, Fenriswolf und Hel. Diese seine Nachfolger repräsentieren sehr wichtige Mächte während der *Ragnarök*.

Während der Götterdämmerung kämpft Jörmungandr gegen Thor, was mit dem Tod beider Kämpfer endet. Hel ist die Herrscherin Helheims, das als Land der toten bösen Seelen zu begreifen ist. Mit Unterstützung der Toten kämpft auch sie. Dem riesigen Wolf gelingt es während der Endschlacht sogar Odin zu töten. Loki selbst steuert das Schiff Naglfar, auf dem sein Heer ist.<sup>23 24</sup>

---

<sup>19</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. Stuttgart 1995, S. 414f.

<sup>20</sup> Ebd., S. 176f.

<sup>21</sup> Vgl. BÖLDL, Klaus. *Götter und Mythen des Nordens*. 2013, S. 134-141.

<sup>22</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 176f.

<sup>23</sup> Vgl. ebd., S. 251ff.

<sup>24</sup> Vgl. JAMME, Christoph et al. *Handbuch der Mythologie*. 2014, S. 180-184.

### 2.3 Ausgewählte Quellen für die nordische Mythologie

Laut R. I. Page bieten sich einem als Quelle für die nordische Mythologie zwei Ausgangstexte. Die erste Quelle ist die Edda, die *Lieder-Edda*. Zweitens kommt die *Prosa-Edda* zu Wort.<sup>25</sup>

Die *Lieder-Edda* ist in zwei Teile verteilt. Ein Teil bietet die Heldenlieder, die die Geschichten nordischer Helden und die Entstehung eines nordischen Heldenmythos erzählen. Die zweite Gruppe, die Götterlieder, beschreibt die Verhältnisse zwischen bestimmten Gottheiten, ihre Geschichten und die Freuden und Leiden des Götter-Alltags. Man kann auch auf die Benennung „*Ältere-Edda*“ oder „*Saemund-Edda*“ stoßen. Alle drei sind in Ordnung, aber in dieser Arbeit wird nur der Terminus *Lieder-Edda* verwendet, weil es deutlich zeigt, dass darin um Lieder bzw. Gedichte geht. Ihren Ursprung hat die *Lieder-Edda* in der Mitte des 13. Jahrhunderts. Die Herkunft der Texte ist ungewiss. Manche Fachbücher arbeiten mit der Annahme, dass der Saemund (†1133), nach dem auch die *Lieder-Edda* in einer Variante benannt wird, der Autor mindestens einiger erhaltenen Texte ist. Aber niemand kann sagen, wie es damals war, da keine Belege für die eine oder andere Vermutung vorhanden sind.<sup>26</sup>

Es ist umstritten, warum das ursprüngliche Nachschlagewerk für die Skalden<sup>27</sup> *Edda* genannt wurde. Emil Walter, der die Heldenlieder aus der altnordischen Sprache ins Tschechische übersetzte, spricht über die Vielfalt in der Deutung dessen, wie der Name entstanden ist. Manche behaupten, dass Edda sehr nah dem altnordischen Wort für Gedichte/Dichtung steht. Das würde auch mit der Idee übereinstimmen, dass es um ein Handbuch für Dichter geht. Einen weiteren Ansatz finde ich für mich selbst am besten, da ich ihn sehr poetisch finde: Der Name *Edda* soll die Bedeutung des Wortes „Urgroßmutter“ tragen, die alle Geschichten und Mythen der Kultur in Kopf hält. Wie schon gesagt wurde, ist es ungewiss, wie es damals gemeint wurde.<sup>28</sup>

Was die Charakteristik der Gedichten angeht, sind diese meistens in Strophen geteilt, wobei jede Strophe 8 Verse hat. Diese Form heißt Fornyrðislag. Auch die Reime sind schwer zu erkennen, da dort nur selten Endreime vorkommen. Mehr sind die

---

<sup>25</sup> Vgl. PAGE, R. I. *Nordische Mythen*. 1993, S. 22.

<sup>26</sup> Vgl. ebd.,PAGE, S. 22ff.

<sup>27</sup> Als Skalden wurden damalige Dichter bezeichnet.

<sup>28</sup> Vgl. *Edda: bohatýrské písně*. Übersetzt von Emil WALTER. Praha: Evropský literární klub, 1942, S. 157.

Stabreime (Alliterationen)<sup>29</sup> zu sehen.<sup>30</sup> Als Beispiel habe ich die Strophe 42 aus *Dem Zweiten Lied von Helgi dem Hundingstöter* erwählt. Die Alliterationen werden in dem vorliegenden Ausschnitt fettgedruckt. Obwohl es hier um eine Übersetzung geht, hat sich der Übersetzer Mühe gegeben, sie zu erhalten.

Geh hinaus, Sigrun von Sewafjöll,  
wenn du des **Heeres Herrscher** treffen willst.  
Der **H**ügel ist geöffnet  
gekommen ist **H**elgi.  
Die **K**ampfspur blutet,  
der **K**önig bat dich  
dass du die Wundentropfen  
stillen sollst.<sup>31</sup>

Was daraus gelesen werden kann, ist, dass die damaligen Dichter, sog. Skalden, ziemlich feste Gewohnheiten hatten, was die Produktion von Poesie angeht. Ich finde sehr gelungen, wie diese Lieder übersetzt werden. Es ist nicht zwingend modern gereimt, sondern es werden die Stabreime eingehalten. Nicht nur in der deutschen Übersetzung, sondern auch im Tschechischen habe ich mich gewundert, welche Alliterationen man in der jeweiligen Sprache findet, um zugleich die Handlung treu zu interpretieren.

Eine jüngere Quelle ist die Prosa-Edda, die vermutlich um 1220 von Snorri Sturluson verfasst worden ist. Deswegen kann man sie auch unter dem Namen Snorra-Edda finden.<sup>32</sup> Ursprünglich, als das Buch keine bedeutsame Quelle für die Forschung der nordischen Einflüsse war, diente es als Lehrbuch und Hilfsmittel für damalige Dichter. Der Text besteht aus drei Teilen. Der erste Teil *Gylfaginning* beschäftigt sich mit dem nordischen Heidentum und der Darstellung von dessen Mythologie. Es werden dort dieselben Ereignisse berücksichtigt, die man aus der *Lieder-Edda* kennt, aber sie werden auf eine andere Art und Weise nacherzählt und erweitert. Der zweite und dritte Teil

---

<sup>29</sup> Laut [www.duden.de](http://www.duden.de) zeichnet sich Alliteration durch gleichen Anlaut der betonten Silben aufeinanderfolgender Wörter aus.

<sup>30</sup> Vgl. MAROLD, Edith: *Fornyrðislag*. In: Johannes Hoops: Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Herausgegeben von Heinrich Beck. Band 9: Fidel – Friedlosigkeit. 2. völlig neu bearbeitete und stark erweiterte Auflage. de Gruyter, Berlin u. a. 1995, ISBN 3-11-014776-9, S. 340-343.

<sup>31</sup> *Die Heldenlieder der Älteren Edda*. Übersetzt von Arnulf KRAUSE. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2001, S. 71.

<sup>32</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 389f.

(*Skálkskaparmál* und *Háttatal*) sind eher praktisch gemeint, da es in den Texten um verschiedene Versformen und Varianten der damaligen Dichtkunst geht. Wie der Name des Textes andeutet, ist diese Version im Vergleich zu der *Lieder-Edda* prosaisch verfasst. Für Sturluson war aber die Lieder-Edda die Hauptquelle für die Erstellung seines prosaischen Werks.<sup>33</sup>

Für die Forschung der nordischen Mythologie sind diese zwei vorgestellten Quellen von großer Bedeutung, da keine andere Quelle gefunden wurde, die die Sagen und Mythen so rein beschreiben könnte. Die Einflüsse der nordischen Mythen in modernen Werken stammen vor allem aus diesen zwei Schriften.

---

<sup>33</sup> Vgl. KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Praha: Dybbuk, 2018, S. 232. ISBN 978-80-7438-192-8.

### 3. Moderne Verarbeitungen der nordischen Mythologie

Die nordische Mythologie hat die späteren Künstler in ihren Schaffen häufig beeinflusst. Auch in Bereichen wie Malerei oder Musik findet man Elemente, die aus der nordischen Mythologie stammen. Als Beispiel lässt sich *Der Ring des Nibelungen* von Richard Wagner<sup>34</sup> anführen, wo z.B. die Götter und die mythischen Walküren<sup>35</sup> auftreten. Diese Arbeit widmet sich eher den Literaturverarbeitungen (bzw. auch ihren Filmversionen), die stark auf nordischen Mythen basieren.

Die Autoren nehmen immer wieder die Thematik der Mythologie zur Hand und verwenden sie in ihren Werken. Neue Bücher werden darüber geschrieben, neue Comics gezeichnet, neue Filme gedreht und die Menschen erkennen manchmal kaum, dass all dies eine Inspiration in der nordischen Mythologie gefunden hatte. In den folgenden Unterkapiteln teile ich Aspekte mit, die mit der Verwendung mythologischer Quellen in gewissen Fantasy-Werken in Zusammenhang stehen.

Um die beschriebenen Ereignisse zu illustrieren, werden in den folgenden Unterkapiteln Bilder gezeigt, die zu den bestimmten Geschichten gehören. An manchen Stellen werden dazu Filmausschnitte benutzt werden, weil die Ereignisse, die in dieser Arbeit beschrieben werden, sowohl in der Literaturvorlage als auch in der Filmadaption gleich erzählt werden. Auf keinen Fall bedeutet es, dass es auch für alle Teile der Werke gilt. Die Filmversionen weichen von den Texten in vielerlei Hinsicht ab. Für diesen Text wurden solche Beispiele gewählt, die von dieser Unterschiedlichkeit nicht betroffen worden sind.

#### 3.1 Mittelerde - die Welt Tolkiens

Als erstes Beispiel stelle ich die weltbekannte Fantasy-Trilogie *Der Herr der Ringe* vor, sowie andere Bücher von J. R. R. Tolkien, deren Handlung sich auf dem fiktiven Kontinent Mittelerde abspielt (z. B. *Der Hobbit oder Hin und zurück*, *Das Silmarillion*). Dementsprechend müssen auch die beiden Filmtrilogien von Peter Jackson behandelt werden.

---

<sup>34</sup> Richard Wagner (1813-1883) war ein deutscher Komponist. Durch seine Opernzyklus *Ring des Nibelungen* hatte er deutlich zur Popularisierung der nordischen/germanischen Mythologie beigetragen. (Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 480f.)

<sup>35</sup> Die Walküren sind mythische Kriegerinnen, die nach Befehl Odins die verstorbenen Krieger nach Walhall bringen sollen. (Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 483f.)

Gleich die schon genannte Mittelerde hängt mit der Mythologie zusammen. Das Original *Middle-earth* wurde wahrscheinlich von dem altnordischen Midgard abgeleitet. Es handelt sich in der Mythologie um einen Ort/eine Welt, wo die sterblichen Menschen leben. Bei Tolkien leben auf der Mittelerde neben Menschen auch noch andere Völker wie Zwerge, Elben, Orks und Zauberer.

Tolkien hatte sein Werk mit einer eigenen Mythologie unterstützt. Die Schöpfungsgeschichte von Mittelerde und die Ereignisse vor dem *Hobbit* und dem *Herr der Ringe* werden in dem Buch *Silmarillion* vorgestellt, das erst nach seinem Tod herausgegeben wurde, und zwar von seinem Sohn – Christopher Tolkien. Sowohl in *Silmarillion* als auch in anderen Werken – wie *Hobbit* und *Herr der Ringe* – findet man zahlreiche Parallelen zu den nordischen Mythen, die auf den folgenden Seiten eingeführt werden.

Ein wichtiges Symbol sowohl in der nordischen als auch in der Tolkien-Mythologie ist der magische Ring. Solche magischen Gegenstände erscheinen in vielen Legenden der Edda. Zu den bekanntesten zählt man Draupnir (Odins magischer Ring), der von Zwergenschmieden stammt. Der Ring hat die Fähigkeit, dass von ihm jede neunte Nacht acht „Kopien“ tropfen. Laut Simek hat Tolkien nur das Motiv der Unterwerfung der Ringe dem Hauptring Draupnir herausgenommen.<sup>36</sup>



Abbildung 1: Der Eine Ring

---

<sup>36</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Mittelerde. Tolkien und die germanische Mythologie*. C.H. Beck, München, 2005, S. 164f.



In einem Brief, in dem Tolkien sein Kommentar zu der schwedischen Übersetzung des Herrn der Ringe schrieb, reagierte er auf die Verbindung „seines“ und des Nibelungenringes von Wagner:

*„Both rings were round, and there the resemblance ceases.“<sup>37</sup>*

J. R. R. Tolkien war ein begeisterter Philologe und einer seiner Schwerpunkte war Altnordisch. Deswegen hat er sich mit den eddischen Schriften beschäftigt, in denen er die „unbekannten“ Mythen fand. Die Erzählungen von der heidnischen Welt fand er sehr beeindruckend. Bezüglich dessen darf man sich auf keinen Fall wundern, dass die Zwergennamen, die der Tolkien-Leser aus den Büchern kennt, der Lieder-Edda entstammen. Vor allem die Figuren im Hobbit wurden nach den Zwergen aus der Mythologie benannt. Der Zwergengstammvater bei Tolkien heißt Durin, der in der *Lieder-Edda* als einer der ersten und mächtigsten Zwerge auf die Welt kam. Fast alle Namen der Zwerge, die die Abenteuerreise zum Einsamen Berg mit Bilbo Beutlin unternahmen, findet man in der Seherin Weissagung, im Lied *Völuspá*. Beispielsweise werden hier die Namen Dwalin, Bifur, Bafur Bömbur, Nori und Thorin genannt.<sup>38</sup> Ein Name, den in der Lieder-Edda ein Zwerg trägt, ist uns aus der Welt Tolkiens auch bekannt, nämlich Gandalf.

### ***3.1.1 Gandalf der Graue und der Feurdämon***

Gandalf ist auf der Mittelerde ein Zauberer, der mit seiner Story und Charakteristik einem der Götter aus Asgard ähnelt. Es scheint mir möglich, dass für die Schöpfung Gandalfs der Gott Odin als Inspiration diente. Diese meine Behauptung wird durch spätere Lektüre der Briefe Tolkiens bekräftigt. In dem Brief No.107 schrieb er Folgendes:

*[...] He<sup>39</sup> has sent me some illustrations (of the Trolls and Gollum) which despite certain merits, such as one would expect of a German, are I fear too 'Disnified' for my taste:*

---

<sup>37</sup> TOLKIEN, J. R. R., Humphrey CARPENTER, Christopher TOLKIEN. *The letters of J.R.R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin, 1981. (Letter No. 229.)

<sup>38</sup> Vgl. *Die Götterlieder der Älteren Edda: Auswahl*. nach der Übers. von Karl SIMROCK neu bearb. von Hans KUHN. Durchges. und erw. Ausg., Nachdruck. Übersetzt von Karl SIMROCK, Übersetzt von Hans KUHN. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2002, S.12. Universal-Bibliothek. ISBN 3-15-000781-X.

<sup>39</sup> Horus Engels – deutscher Illustrator

*Bilbo with a dribbling nose, and Gandalf as a figure of vulgar fun rather than the Odinic wanderer that I think of. [...]*<sup>40</sup>

Anhand dieser Information lässt sich sagen, dass schon der Autor die Idee im Kopf hatte, Gandalf dem Odin anzugleichen. Die „Göttlichkeit“ Gandalfs wird in dem Silmarillion angedeutet, wo geklärt wird, dass er zu den ältesten Wesen gehört, die den Wohnsitz jenseits des Meers im Westen haben.<sup>41</sup>

Odin wird in der Mythologie als alter weiser Mann mit langem Bart beschrieben, der Magie beherrscht. Darin sieht man sehr genau den Zauberer Gandalf. Der Allvater Odin wurde auch Gangleri<sup>42</sup> genannt, was übersetzt der Wanderer bedeutet.<sup>43</sup> Er wanderte verkleidet durch Midgard unter üblichen sterblichen Menschen. Er machte das, um sie persönlich und unerkannt beobachten zu können. Gandalf bereiste die Mittel Erde und lernte Menschen, bzw. Völker kennen, wobei er mit verschiedenen Namen geheißen wurde (z.B. Mithrandir, Olórin, Tharkûn...) In dem Fall der Hobbiten dient er meiner Meinung nach sogar als ein Wächter. Er hat mit ihnen eine außergewöhnliche Beziehung. Als Gegenstand der Macht trug Gandalf seinen Zauberstab. Hier bietet sich die Verbindung mit dem Speer Gungnir an, den Odin als bevorzugte Waffe benutzte.

Sowohl Gandalf als auch Odin erhalten Weisheit und Macht als Ergebnis eines Opfers. Odin opfert erstens bei dem Riesen Mimir das Auge und hängte sich später auf den Baum Yggdrasil mit seinem eigenen Speer, um die Geheimnisse der achtzehn Runen und ihrer Macht zu entdecken.<sup>44</sup> Gandalf „opfert sich“, um den Balrog zu besiegen, und erhält sein Leben mit mehr Weisheit und Macht zurück. Obwohl Odin und Gandalf sich auf unterschiedliche Art und Weise und für unterschiedliche Zwecke opfern, werden sie beide mit neuem Leben und größerer Macht belohnt. Odins Wunsch nach größerer Macht und seine „Verbesserung“ wird im Herr der Ringe mit dem Übergang Gandalfs von Grau zu Weiß skizziert.

---

<sup>40</sup>TOLKIEN, J. R. R., Humphrey CARPENTER, Christopher TOLKIEN. *The letters of J.R.R. Tolkien*. 1981. (Letter No.107)

<sup>41</sup> Im Silmarillion werden übernatürliche Wesen Valar vorgestellt, die nach Mittel Erde gekommen sind. Ihre Verwandten heißen Maiar und sind ihnen untergeordnet. Sie tragen die Funktion der Diener und Helfer von Valar. Der weiseste von Maiar heißt Olórin. Später in den Geschichten wird geklärt, dass er der Gandalf ist. (Vgl. TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion: mýty a legendy Středozemě*. 3. Ausgabe, Prag: Argo, 2008, S. 26f, 292. ISBN 978-80-257-0042-6.)

<sup>42</sup> Vgl. *Die Götterlieder*, 2002, S. 29.

<sup>43</sup> Vgl. VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie*. 1999, S. 164ff. und Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 485f.

<sup>44</sup> *Die Götterlieder*. 2002, S. 67ff.

Wenn jetzt die Sprache auf den Kampf mit Balrog kommt, wäre es passend, die Konnotation vorzustellen, die mit dieser Figur verbunden ist. Ein Balrog lässt sich als eine riesige, feurige und grausame Gestalt mit einem feurigen Schwert beschreiben. Er könnte auch als ein Feurdämon bezeichnet werden. In der Zeitperiode, in der sich *Der Herr der Ringe* abspielt, lernt man nur diesen einen Balrog kennen, der das Zwergenkönigsreich Moria besiedelte.<sup>45</sup> Das Königreich Moria wird von Tolkien als ein unterirdisches Gebiet beschrieben und später zeigt sich, dass dies die bösen Orks bewohnen.



Abbildung 2: Der Feurdämon Balrog aus Moria

Die nordische Mythologie gibt auch so einen Feurdämon an, und zwar den Surtur. Er bewachte den Eingang zum Muspellsheim, zum Land des Feuers und der Dunkelheit. Während der Götterdämmerung (*Ragnarök*) kämpfte er gegen die Götter und am Ende versengte er die ganze Welt mit der Flamme. Er trägt auch ein feuriges Schwert. In der Mythologie gelingt es ihm, einen der Götter (nicht Odin) zu töten. Surtur selbst stirbt aber auch.<sup>46</sup> Bei Tolkien gelingt es Gandalf, den Balrog zu besiegen – obwohl er selbst tödlich verletzt wird. Was aber bekannt aussieht, ist der Augenblick, in dem die Brücke in Moria zusammenstürzt. In der Mythologie gehen Surtur und seine Krieger

---

<sup>45</sup> Früher gab es mehrere Balrogs, die dem Melkor (Bösewicht) dienten. Nach seinem Fall kehrten sie in die Schatten. Sie stammen aus demselben Geschlecht wie Gandalf, aus Maiar, aber sie wurden von dem Melkor korruptiert und in die Dunkelheit hereingezogen. (Vgl. TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion*. 2008, S. 27, 43, 76, 102f., 118, 150f., 166, 191f., 239f., 248.)

<sup>46</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 397f.

*Bifröst* hinüber und dadurch wird diese Regenbogenbrücke zerstört.<sup>47</sup> Diese Ähnlichkeit hat auch Marjorie Burns in ihrem Text angesprochen.<sup>48</sup>

### 3.1.2 *Saruman und Sauron*

Neben Gandalf gibt es im Werk Tolkiens mehrere Figuren, die von der Figur des Gottes Odin inspiriert worden sind. Eine davon ist Saruman, der zu dem „Zaubererorden“ (*Istari*) gehört – gleich wie Gandalf. Der Unterschied zwischen diesen zwei Zauberern ist, dass Saruman im Endeffekt die gegensätzliche Stellung einnimmt. Obwohl er an der Spitze des Ordens steht und eigentlich das ultimative Gute darstellen soll, alliiert er sich mit Sauron – mit dem ultimativen Bösen. Auf den ersten Blick sind die Attribute Sarumans mit denen von Odin schwer zu vergleichen. Wahrscheinlich die deutlichste Parallele findet man in dem Wohnsitz beider Figuren. Saruman bewohnt Orthanc, einen Turm, aus dem er in große Weite sehen kann. Etwas Ähnliches gilt für Odin, der auf einem hochgestellten Thron sitzt. Aus dieser Position beobachtet Odin die „unterordneten“ Welten. Eine weitere Ähnlichkeit findet man, wenn man an den magischen Stein *Palantir* denkt. Mithilfe dieser ursprünglich 7 Steine kann der Besitzer auf große Entfernung kommunizieren und Informationen sammeln.<sup>49</sup> Einen dieser Steine hatte auch Saruman in seinem Turm. Im Gegensatz dazu dienen dem Odin zwei Raben, die ihn über das Geschehen in allen Welten regelmäßig informierten. Darüber hinaus hatte auch Saruman einen Rabenschwarm als Informationskanal verwendet.<sup>50</sup>

Eine weitere Figur, die einige Zusammenhänge mit Odin aufweist, ist Sauron. Er ist der Hauptantagonist der ganzen Geschichte. Die schon erwähnte Tatsache, dass Odin nur ein Auge hat, spiegelt sich auch in dieser Figur. In der Zeitepoche, in der sich die Geschichte des *Herrn der Ringe* abspielt, wird Sauron durch das Auge auf dem Turm in Mordor repräsentiert. Odin selbst hat auch Schattenseiten, die oft vergessen werden. Diese werden ursprünglich im Werk *Heimskringla* beschrieben und folgendermaßen von Rudolf Simek nacherzählt:

---

<sup>47</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S.291.

<sup>48</sup> Vgl. BURNS, Marjorie. *Perilous Realms: Celtic and Norse in Tolkien's Middle-earth*. University of Toronto Press, 2005, S. 20. ISBN 0-8020-3806-9. (<https://doi.org/10.3138/9781442627253>)

<sup>49</sup> Vgl. TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion*. 2008, S. 270, 285.

<sup>50</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Mittelerde*. 2005, S. 78f.

*„Odin konnte seine Gestalt verändern. Sein Körper lag wie schlafend oder tot da, er aber war ein Vogel oder ein Tier, ein Fisch oder eine Schlange und fuhr in Augenblicken in andere Länder in seinen Angelegenheiten oder in denen anderer Leute. [...] Daneben beherrschte er aber auch noch die Kunst, der er am meisten folgte, und die er selbst betrieb, die Schwarzkunst (seiðr) heißt, und damit konnte er das Schicksal der Menschen und zukünftige Dinge erfahren, auch Menschen den Tod oder Unglück oder Krankheit bringen, und Menschen ihren Verstand oder ihre Kraft rauben und sie anderen geben.“<sup>51</sup>*

Auch dem Erzbösewicht Sauron wurde die Fähigkeit zugewiesen, seine Gestalt zu wechseln. Er hatte das Schicksal der Menschen (bzw. Elben, Zwerge usw.) beeinflusst, indem er die Ringe der Macht erstellte. Er brachte Unglück und Elend auf das ganze Mittelerde und als er die Ringe den neun menschlichen Königen gab, hat er dadurch damit angefangen, ihren Verstand zu stehlen und ihre Kraft auf seine Seite zu ziehen.<sup>52</sup>

### ***3.1.3 Beren und der Wolf***

Aus dem Silmarillion sollte man nicht die Figuren Beren und Lúthien vergessen, die einander lieben. Beren war ein sterblicher Mensch, aber Lúthien gehörte zu dem königlichen Stamm der Elben. Ihre Liebe war daher „gesellschaftlich unakzeptabel“. Beren wollte sie unbedingt heiraten, aber der Vater Lúthiens war stark dagegen. Er erklärte Beren, dass er seine Tochter an ihn verheiratet wird, wenn es ihm gelingt, einen der drei Silmarilli von Melkor<sup>53</sup> zu stehlen. Es schien unmöglich und todbringend zu sein und der Elbenkönig glaubte, dass er Beren davon abgeraten hatte.

Die Liebe war aber stärker und Beren überzeugt, den Silmaril zu erlangen. In der Geschichte wird beschrieben, wie er es geschafft hat, aber für Zwecke dieser Arbeit genügt zu sagen, dass er Hilfe von Lúthien bekommen hatte. Als er den magischen Edelstein Silmaril stiehlt, liefen die Beide vom Sitz Melkors weg. Sie trafen auf einen riesigen Wolf – Diener von Melkor – der Beren seine Hand mit dem Silmaril abbeißt. Als der Vater Lúthiens erfuhr, was passierte, willigte er in die Hochzeit ein. In einer späteren

---

<sup>51</sup> SIMEK, Rudolf. *Mittelerde*. 2005, S. 79.

<sup>52</sup> Vgl. ebd., S.79-82.

<sup>53</sup> Melkor (Morgoth Bauglir) wird in dem Silmarillion als die zentrale böse Figur dargestellt. Er ist eine Personifikation der Dunkelheit. Die Silmarilli sind drei Edelsteine, in denen uraltes Licht, Magie und Kraft bewahrt sind.

Schlacht trafen sich Beren und der Wolf noch einmal und diesen Kampf hat keiner von ihnen überstanden.<sup>54</sup>

Diese Geschichte ähnelt einem Ereignis aus der nordischen Mythologie. Der Gott der Kriege Tyr sollte den riesigen Wolf Fenrir (Fenriswulf) mit einer magischen Kette binden, aber musste dabei seine Hand in das Wolfsmaul stecken, dann hat ihm Fenrir die Hand abgebissen.<sup>55</sup> Die Rache vollzog Tyr aber nicht. Der Wolf wird während der Götterdämmerung Odin ermorden und erst danach von einem der Söhne Odins getötet werden.<sup>56</sup>



Abbildung 3: Der Kampf zwischen Beren und dem Wolf

### 3.1.4 Valinor – das Land der Unsterblichen

Das Land Valinor liegt auf dem fiktiven Kontinent Aman, wo die göttlichen Gestalten leben. Es ist der Ausgangspunkt der ganzen Welt, die von Tolkien entworfen wurde. Dieses Land wird in dem Silmarillion beschrieben. Nachdem die Schöpfung von Mittelerde vollständig fertig war, machte der Schöpfer namens Eru Ilúvatar (der Eine) aus Valinor ein „außerirdisches Gebiet“. In der Regel durften nur Elben in das Land kommen. Es gab auch ein paar Ausnahmen wie z. B. die Hobbits, die den Ring trugen.

---

<sup>54</sup> Eigene Nacherzählung der Geschichte über Beren und Lúthien (Vgl. TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion*. 2008, S.161-185.)

<sup>55</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 98f., 444f.

<sup>56</sup> Vgl. ebd., S. 397f.

Man könnte behaupten, dass Valinor das christliche Paradies repräsentiert. Dies wäre auch möglich. Aus der Perspektive der nordischen Mythologie erinnert er an den Saal *Walhall*.<sup>57</sup>

Der Unterschied liegt darin, dass nach Valinor die lebenden Elben, bzw. Menschen, mit einem Schiff fahren, weil sie ihre Aufgabe auf der Mittel Erde vervollständigt haben. Sie fahren „nach Hause“, weil bevor die Elben auf der Mittel Erde existierten, lebten sie im Aman mit ihren Schöpfern. Um nach Walhall zu kommen, muss man ein Krieger sein und ferner in einer Schlacht sterben. Die Wege in das Leben nach dem Leben scheinen unterschiedlich zu sein, aber im Kern bleiben sie gleich. Die Menschen/Figuren müssen eine imaginäre Grenze überschreiten. Die Grenze in der nordischen Mythologie ist der Tod, im Kontext der Mittel Erde ist es dann das Meer und „Portal“ zu einer anderen Dimension, die nur für bestimmte Wesen zugänglich ist.

### **3.1.5 Das Schattenheer und die Schlacht der Schlachten**

Das Motiv des Heers, das irgendwo wartet, bis die Endschlacht/das Weltende kommt, finden man sowohl in der nordischen Mythologie als auch in anderen Sagen weltweit. Die damaligen Nordmänner glaubten, dass die von Walküren nach Asgard gebrachten verstorbenen Krieger darauf warten, auf der Seite Odins während der *Ragnarök* zu kämpfen.<sup>58</sup>

Als mitteleuropäisches Beispiel könnte man Friedrich Barbarossa (bzw. Karl den Großen) erwähnen, der im Untersberg in Salzburg mit seinem Heer abwarten soll.<sup>59</sup>



Abbildung 4: Aragorn mit dem Schattenheer

---

<sup>57</sup> Walhall ist ein Ort, an den die in Schlacht gefallenen Krieger von Walküren gebracht werden sollen. Die dürfen dort mit Odin tafeln, das vorherige Leben feiern und für Endschlacht während der Götterdämmerung vorbereitet werden. (Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 481ff.)

<sup>58</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Mittel Erde*. 2005, S. 166ff.

<sup>59</sup> Vgl. ebd.

Noch ein Beispiel findet man in Tschechien. Ich dem Berg Blanik sollen laut der Sage die Ritter schlafen, die geführt von dem heiligen Wenzel das Land retten werden, wenn es sich im Not befindet. Gerade dieses Motiv verwendete Tolkien in dem *Herr der Ringe*, wenn Aragorn (einer der Haupthelden) das Schattenheer einberuft, das durch einen uralten Eid gebunden ist, dem Thronnachfolger zu dienen. Die Kraft dieses Heers ist für die Endschlacht (im Sinne eines offenen Konflikts zwischen den Guten und den Bösen) im dritten Teil des *Herrn der Ringe* entscheidend. Diese Schlacht am Ende der Geschichte erinnert an *Ragnarök*, in dem alle Götter und Krieger aus Walhall gegen Eisriesen kämpfen sollen, die auch als Erz-Bösewichte gezeichnet werden. In der nordischen Mythologie soll einst die Welt zerstört werden, damit sie wieder aufgebaut werden könnte.

In dem *Herr der Ringe* wird die ganzen Welt nicht zerstört. Nachdem Frodo den Ring in den Schicksalsberg wirft, wird Sauron endlich besiegt. Es kommt zu Kataklysmus, in dem der Vulkan anfängt, Lava zu speien, der Turm Saurons runterstürzt und das ganze Land Mordor (Sitz der Bösen) vernichtet wird. Es zeigt sich, dass obwohl die Bedingung erfüllt ist, dass alle Völker nebeneinander kämpfen (auch die Götter sind präsent, wenn man an die Göttlichkeit Gandalfs bedenkt), um das Böse zu besiegen, geht es nicht um die Abbildung der eddischen Endschlacht. Die Bedingung, dass die Welt zerstört werden muss, bleibt unerfüllt.

Wenn man noch tiefer in das Werk Tolkiens eintaucht, findet man im *Silmarillion* eine Schlacht, die noch näher der *Ragnarök* steht. Es wurde vorhergesagt, dass es zu einer Schlacht namens *Dagor Dagorath* kommen wird, die das Ende der Welt bringt, in der sich Mittelerde und auch Aman befinden. Einmal sollte sich der Bösewicht Melkor aus dem Gefängnis befreien und alle seine Verbündeten einschließlich Sauron werden auferstehen. Alle anderen Völker der Welt sollen sich gegen die Mächte der Dunkelheit alliieren. Das Ende der Schlacht kommt mit dem Tod Melkors – die Dunkelheit wird besiegt. Wie es bei allen Schlachten passiert, wird das Land beschädigt. Die Mittelerde wird komplett zerstört. Mithilfe der wiederentdeckten magischen Edelsteine und wiederbelebenden Elben wird das Licht in die Welt ausgebreitet. Das Leben wird aufs Neue anfangen und es wird keine Dunkelheit mehr existieren. An dieser Stelle lässt sich sagen, dass es um eine 1:1 Abbildung der *Ragnarök* geht.



### 3.2 Das Lied von Eis und Feuer

Ein weiterer Fantasyliteratur-Zyklus stammt von George R. R. Martin und heißt „*Das Lied von Eis und Feuer*“ (orig. *A Song of Ice and Fire*). Der Autor selbst sagte: „[...] *I wanted to write an epic fantasy since I loved Tolkien since I was a kid.*[...]“<sup>60</sup> Man darf daher behaupten, dass sich seine Bewunderung Tolkiens auch in seinem Werk widerspiegelt. Es gibt einige Aspekte, in denen ich den Einfluss Tolkiens oder sogar Ähnlichkeit innerhalb der Figuren sehe.

Ich bezweifle einigermaßen, ob die Idee, zu den mythologischen Motive zu greifen, aus ihm kam, oder ob er sie aus den Büchern Tolkiens herausgenommen hatte. Diese Arbeit benötigt aber nicht, die „Herkunft der Idee“ zu entdecken. Mich interessiert, inwieweit die Autoren die nordische Mythologie in moderneren Werken verarbeiten. Auch wenn den Stoff Martin von Tolkien genommen hätte, bleibt es immer noch Mythologie. Dieses Epos wurde ferner als Fernsehserie von HBO verarbeitet. Auch an diese Verarbeitung wird beim Verfassen dieser Arbeit gedacht.

Die Welt, in der sich das ganze *Lied von Eis und Feuer* abspielt, sieht im ersten Moment wie eine Zeitreise in das Mittelalter aus. Man liest über Ritter, Burgen, Könige, Prinzen usw., aber gleich erfährt man, dass in dieser Welt etwas existiert, was als Magie bezeichnet werden kann. Es werden dem Leser/Zuschauer Schritt für Schritt einige Zeichen gezeigt, dass die Zauberkraft überall ist, und dass sie das Leben der Menschen aller Schichten kreuzt. Neben den klassischen Tieren, die man als Begleiter oder auch Transportmittel in der Zeit des Mittelalters kennt, leben in Westeros<sup>61</sup> auch geheimnisvolle oder sogar magische Tiere. Als Beispiel lässt sich der Schattenwolf (orig. direwolf) erwähnen, der seinen Ursprung sowohl in der Geschichte als auch in der Mythologie hat. Er ist ein riesiger Wolf, der in den tiefen Wäldern lebt.

In dieser Welt treten verschiedene Religionen auf. In früheren Zeiten glaubten die Figuren an „Naturgottheiten“ (sog. alte Götter des Waldes), die an heidnische Götter der Nordländer erinnern. Dem Leser wird meiner Meinung nach die Bearbeitung des Übergangs von Heidentum zu Christentum vorgestellt. Die Bevölkerung südlicherer Regionen von Westeros glauben an die Sieben Götter (Faith of the Seven), an eine Religion, die nicht monotheistisch wie das Christentum ist, aber die in vielen Aspekten

---

<sup>60</sup> Entertainment Entertainment (2011), A Dance With Dragons Interview, Online im Internet: URL: <https://ew.com/article/2011/07/12/george-martin-talks-a-dance-with-dragons/> [Abrufdatum: 3.4.2022]

<sup>61</sup> Der Kontinent, auf dem sich die Handlung abspielt, heißt Westeros und besteht aus 7 Königsländern (bzw. 6). Im Osten gibt ein Meer und dahinten ein weiterer Kontinent, namens Essos.

dem Christentum (v. a. Katholizismus) ähnelt. Die Vorsteher predigen in einem großen Tempel, tragen einheitliche Kleidung, die Gläubigen folgen bestimmten Geboten usw.

In Westeros leben viele Adelsgeschlechter, sowie Menschen aus niedrigeren Schichten. Eines der Geschlechter ist an der Macht und die Leser beobachten, wie andere Figuren aus anderen Familien nach der Herrschaft und Macht streben. Manche Motive, die im *GoT*<sup>62</sup> auftauchen, erinnern an bekannte Figuren oder Ereignisse der nordischen Mythologie. Ihre Geschichten sind unterschiedlich, aber einige Eigenschaften verweisen auf ihre mögliche mythologische Vorlage.

### ***3.2.1 Orte der Mythologie***

In der fiktiven Welt von *GoT* gibt es sieben Königreiche, die noch von Essos und dem Land andererseits der Mauer ergänzt werden. Die Summe ist dann neun. Diese Zahl wurde wahrscheinlich nicht zufällig gewählt. Sie ähneln den neun Welten des nordischen Kosmos. Diese Orte und die Menschen, die dort leben, unterscheiden sich in ihrer Lebensweise, Religion und in ihren Bräuchen. Eine nähere Analyse der Orte bringt einen zu der Spaltung zwischen Norden und Süden. Einerseits sieht man darin die Basisopposition zwischen den Helden und Bösewichten (Menschheit vs. Weiße Wanderer), die den alten Kampf zwischen Göttern und Eis-Riesen repräsentiert.

Im Mittelpunkt ist jedoch ein Baum, der in Verbindung mit den alten Gottheiten steht. In alten nordischen Mythen nimmt diese Sonderstellung der Weltenbaum *Yggdrasil* ein. Später in dem Text zeigt sich, dass mit diesem Baum auch alle anderen magischen Bäume in den verschiedenen Königreichen verbunden sind. Der *Yggdrasil* verbindet die neun Welten und spielt in der Mythologie eine der wichtigsten Rollen.

Ein weiterer Ort, der als zentraler Ort bezeichnet werden darf, ist die Mauer. Diese riesige Eismauer wurde von den ältesten Generationen gebaut, damit die Menschen in südlicheren Regionen vor der Vernichtung geschützt werden. Sie trägt die Funktion einer Grenze zwischen zwei Welten. Diese magische Mauer konnotiert mit der Regenbogenbrücke *Bifröst*, die das Heim der Götter von den bösen Eisriesen teilte. Ebenso wie dieses Motiv bei Tolkien verwendet wurde, ist es erst ihre Zerstörung, die den bösen Kräften ermöglicht, in die Welt der Guten einzudringen und mit dem Krieg in physischer Form anzufangen.

---

<sup>62</sup> Abkürzung für Game of Thrones



Abbildung 5: Die Mauer im Norden

### 3.2.2 Die zyklische Zeit und Götterdämmerung

Schon am Anfang wird dem Leser/Zuschauer die Warnung mitgeteilt: „Der Winter naht“. Die Weißen Wanderer auf der anderen Seite der Mauer nehmen an Zahl und Macht zu, währenddessen die lebenden Menschen in Kriegen kämpfen und Intrigen spinnen. Es herrscht Chaos und niemand ist sich der Tatsache bewusst, dass der Untergang schon in vollem Gang ist.

Die alten Nordländer glaubten, dass ihre Welt in einer großen Endschlacht *Ragnarök* untergehen würde, in der sich Götter (die Guten) den Eisriesen (den Kräften des Chaos) in den Weg stellen und versuchen, die Bösewichte zu besiegen. Die Eisriesen müssen erst über die schon genannte Regenbogenbrücke *Bifröst* kommen, deren Ähnlichkeit mit der Mauer schon in dem vorigen Unterkapitel angedeutet wurde. Um diese schreckliche Zerstörung zu bekämpfen, versammelt Odin die Geister der tapfersten Krieger von Walhall. Obwohl diese Wikinger früher Feinde waren, werden sie in *Ragnarök* gemeinsam gegen die Eisriesen kämpfen. Das Gleiche gilt für *Game of Thrones*. Die Menschenvölker alliierten sich gegen die Weißen Wanderer. *Ragnarök* mag die ultimative Zerstörung von allem Leben sein, aber es öffnet auch den Weg zur Wiedergeburt einer neuen Welt und dem Beginn einer neuen Geschichte.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 340f.

In der nordischen Schöpfungsgeschichte ist die Welt ein Hohlraum zwischen einem Eisfeld und einem Feuerfluss, und das Leben entsteht aus dem Zusammenspiel dieser Elemente.<sup>64</sup> Diese Tatsache korrespondiert mit dem Buchtitel *Das Lied von Eis und Feuer*. Dementsprechend sollte aus dem Lied etwas entstehen. Was ist entstanden? Vielleicht ist die fiktive Welt damit gemeint. Vielleicht bleibt noch offen, was entstehen wird.

Ned Stark, der das Motto „Der Winter naht“ sagt, als er im Schnee steht, bezieht sich auf die längere und tiefere Periode des Winters oder die Eiszeit, die schon in der Geschichte stattgefunden hat. Vielleicht ist die Menschheitsgeschichte mehrmals aufgestiegen und gefallen, oder sogar viele Male. Diese Erkenntnis verstärkt die Verbindung mit der nordischen zyklischen Konzeption der Schöpfung und Zerstörung – mit der *Ragnarök*.<sup>65</sup>

### 3.2.3 Menschen, Tiere und magische Gegenstände

In *Game of Thrones* sind die Weißen Wanderer (in den Romanen *die Anderen* genannt) kalte, fast unzerstörbare Figuren mit eisiger Haut und Augen. Sie haben viele ähnliche Eigenschaften wie die Eisriesen (oder Frostriesen) der nordischen Sagen. Diese nordischen Riesen waren Antigötter, die für Chaos und Zerstörung standen.

Wenn die Weißen Wanderer töten, kehrt ihr Opfer im Grunde als ein Zombie zurück. Auch dies könnte seine Inspiration in den alten nordischen Sagen finden, da die Riesen



Abbildung 6: Die Weißen Wanderer und ihr Totenheer

<sup>64</sup> Vgl. BÖLDL, Klaus. *Götter und Mythen des Nordens*. 2013, S. 101f.

<sup>65</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 340f.

während der *Ragnarök* von der Göttin der Unterwelt, Hel, und ihren untoten Horden unterstützt worden waren.<sup>66</sup>

Eine der interessantesten Figuren der nordischen Mythologie ist Loki, der immer eine Grenzenfigur darstellt. Er ist einerseits ein Mitglied der göttlichen Gesellschaft und scheint ungefährlich zu sein, andererseits kämpft er gegen die Götter und am Ende ist er einer der zentralen Bösewichte. Parallel zu ihm findet man in *GoT* sogar zwei männliche Figuren, die sich gleich wie er verhalten und in dem Text die gleiche Funktion tragen. Diese Figuren sind Lord Baelish und Varys. Beide bekleiden ein Amt am Hof. Ihre Aufgabe ist dem Herrscher zu raten. Sie interpretieren diese Aufgabe aber unterschiedlich. Keiner fördert den Herrscher. Baelish will Macht für sich selbst und Varys will nur, dass das Imperium profitiert, nicht der König. Beide fürchten sich nicht, ihre Nächsten zu verraten und mithilfe von Listen den Plan zu realisieren.

Eine weitere Gottheit heißt Heimdall. Dieser Gott dient als Wächter der magischen Regenbogenbrücke *Bifrost*. Eine seiner außerordentlichen Fähigkeiten ist, dass er ein sehr gutes Sehvermögen besitzt, er sieht nämlich in alle Winkel der neun Welten.<sup>67</sup> Diese Fähigkeit beherrschte auch Brandon Stark, der von dem Status eines verkrüppelten Edelmanns zum Dreiäugigen Raben wächst. Er ist stark mit der Natur verbunden und mithilfe der magischen Bäume und Raben er kann alles sehen, was er will. Er sieht nicht nur die Gegenwart und Vergangenheit, sondern auch die Zukunft. Diese Fähigkeit bringt ihm noch einen Schritt näher zum Heimdall, der sie auch beherrscht.



Abbildung 7: Brandon Stark bei dem Zauberbaum

---

<sup>66</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 178f., 340f.

<sup>67</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 176f.

Heimdall ist der Gott, der die *Ragnarök* ankündigt,<sup>68</sup> und Brandon ist die Roman-Figur, die vor dem Angriff der Weißen Wanderer warnt.

Thor ist eine der bekanntesten Figuren der nordischen Mythen. Er wird meistens mit dem Donner, mit Sturm verbunden. Ein Adelsgeschlecht, das mit dieser Beschreibung übereinstimmt, ist die Familie Baratheon. Diese Familie lebt im Gebiet namens Sturmlande (orig. Stormlands), ihr Sitz ist die Burg Stormkap (orig. Storm's End). Nicht nur diese zwei „sturmgebundenen“ Orte sprechen für die Ähnlichkeit mit dem nordischen Gott Thor. Robert Baratheon, der König am Anfang der Geschichte, benutzte in seinen früheren Kämpfen als bevorzugte Waffe den Hammer, während die anderen Krieger eher ein Schwert wählten. Diese Kleinigkeit kann auf den Hammer Mjöllnir, das bekannteste Artefakt und die Waffe Thors verweisen.

Eine weitere Menschengruppe, die einige Zusammenhänge mit den nordischen Mythen enthält, ist das Geschlecht Targaryen. In ihrem Wappen tragen sie einen Drachen. Später in der Geschichte tauchen auch lebende Drachen auf, die zu einer der mächtigsten Waffen in Westeros werden.



Abbildung 8: Der Drache im Kampf

In den nordischen Mythen werden Drachen oft ambivalent gesehen. Die Kreaturen waren in der nordischen Kunst allgegenwärtig, und die Wikinger schnitzten die Bögen ihrer geliebten Kriegsschiffe natürlich in Form von Drachenköpfen. Drachen (und bzw. Schlangen) wurden mit mythischen kosmischen Kräften verbunden, wie z. B. Níðhögg, der die Wurzeln von Yggdrasil umschlingt<sup>69</sup>, oder Jörmungandr, der die ganze

---

<sup>68</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 176f.

<sup>69</sup> Vgl. ebd., S. 300.

Welt umschlingt.<sup>70</sup> Gleich wie in der nordischen Mythologie sind sie in *GoT* mächtige Kräfte, die zum Guten oder zum Bösen beschworen werden können.<sup>71</sup>

Diese zwei besprochenen Geschlechter hatten in der Geschichte einander bekämpft. Der Krieg endete mit dem Tod des Targaryen-Prinzen und des Königs. Da die Targaryens in der Vergangenheit die Drachen gesattelt haben, lässt sich sagen, dass sie mit der Natur verbunden wurden. Es erinnert an den Krieg zwischen Asen und Wanen. Die Umstände scheinen gleich zu sein. Eine der Gruppe wollte größere Macht und deswegen hat sie mit dem Krieg angefangen. In diesem Sinne könnte man behaupten, dass die Targaryens die Wanen repräsentieren.



Abbildung 9: Baratheon vs. Targaryan

Nach dem Ende des Krieges zwischen den zwei Göttergeschlechtern wurden einige „zu der anderen Familie“ geschickt.<sup>72</sup> So etwas passiert in Westeros auch. Der Unterschied besteht darin, dass in *GoT* nur eine Figur in einer anderen Familie gelandet ist, nämlich John Snow. Die, denen die Geschichte bekannt ist, wissen, dass er auf dem Hof von Familie Stark aufgewachsen ist, war aber nicht der Sohn von Lord Stark. Es wurde später erklärt, dass er der Sohn der Schwester von Lord Stark ist, und dass sein echter Vater der gestorbene Targaryen-Prinz ist.

---

<sup>70</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 229.

<sup>71</sup> In dieser Arbeit werden die Drachen nicht detailliert besprochen, da ich der Meinung bin, dass diese Thematik für eine selbständige Arbeit geeignet ist. Natürlich findet man in vielen Fantasy-Werken Drachen, die mit ihren Eigenschaften und Fähigkeiten den mythologischen ähneln. Diese Arbeit setzt sich das Ziel, mehrere Parallelen und Anspielungen vorzustellen.

<sup>72</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 487.

Jaime Lannister gehört zu einer der mächtigsten und reichsten Familien in Westeros. Seine Geschichte ist eher tragisch. Er stand immer bei seiner Familie und vertritt ihre Ansichten bezüglich der Machtverteilung in dem ganzen Königreich. Seine größte Liebe war seine Schwester Cersei, mit der er auch drei Kinder hat. Er konnte es nie öffentlich zugeben, weil sie die Ehefrau des Königs war. Er hatte sich daher für das Leben eines Soldaten entschieden. Er galt für einen der besten Fechter im Land. Während eines Krieges wurde er gefangen. Obwohl er versuchte, mit seinen Feinden mitzuarbeiten, und alles auf dem guten Weg zur Freilassung war, wurde ihm als Strafe seine dominante Hand abgehauen. Etwas ähnliches ist dem Gott Tyr passiert. Wie es schon in dem Kapitel über die Welt Tolkiens mit Auseinandersetzung Berens mit dem Wolf verglichen worden ist, hatte dem Gott ein Riesenwolf die Hand abgebissen.<sup>73</sup>



Abbildung 10: Die letzten Sekunden vor dem Handabhauen Lannisters

Darüber hinaus waren es die Vasallen von Stark, die Jaime Lannister so grausam verletzt haben. Dadurch ist der mythologische Einfluss vollständig, weil neben dem Verlust der Hand auch der Täter mit dem Motiv „Wolf“ einigermaßen zu vergleichen ist. An dieser Stelle besteht auch der Zusammenhang mit dem Mythos über Tyr und Wolf. Beide Protagonisten haben den Willen mit dem Bösen zusammenzuarbeiten, was sich als zu naiv zeigt. Statt der Belohnung und Respekt entwickelt sich die Situation in Richtung der Strafe und Respektlosigkeit. In *GoT* wird daneben der partielle Rollenwechsel angedeutet. In Gefangenschaft ist der junge Lannister als Bösewicht gekommen und die,

---

<sup>73</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 98f., 444f.



die ihn bewachten, spielen eine eher positive Rolle. Nach dem Ereignis mit dem Handabhauen sympathisiert der Leser/Zuschauer meiner Meinung nach mit dem Gefangenen. Die Aufseher sehen seit der Zeit wie Barbaren aus. Diese Tat hat ihren weiteren Weg in der Geschichte angedeutet, weil aus ihnen später wesentliche Bösewichte werden.

Wölfe dürfen in der nordischen Mythologie sowohl positiv als auch negativ konnotiert sein. Der böse Riesenwolf Fenrir ist eine der stärksten Kräfte während *Ragnarök*.<sup>74</sup> Selbst Odin hat jedoch seine beiden Wölfe, Geri und Freki, die ihm in jede Schlacht folgen.<sup>75</sup> Die Starks sind eines der zentralen Geschlechter des Werks, die auf ihrem Wappen den Schattenwolf schildert. Gleich wie Odin haben Angehörige der Familie Stark (die Kinder der Figur Eddard Stark) einen Wolf, der sie begleitet und verteidigt.



Abbildung 11: Die Wölfe für die Kinder Starks

Odin war von magischen Tieren umgeben. Neben den zwei Wölfen wurde der Allvater von zwei Raben begleitet. Hugin („Gedanke“) und Muninn („Erinnerung“), die über die neun Welten fliegen und jeden Abend zurückkommen, um Odin alles zu übergeben, was sie gesehen haben.<sup>76</sup> Odin wird oft mit Huginn und Muninn dargestellt, die auf seinen Schultern sitzen oder um ihn herumfliegen.<sup>77</sup> In *Game of Thrones* werden Raben als Boten eingesetzt. Ich behaupte aber, dass ihre Symbolik viel tiefer geht. Bevor Bran Stark zum Dreiäugigen Raben geworden ist, begegnete er seinem Vorläufer. Dieser

---

<sup>74</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 98ff.

<sup>75</sup> Vgl. ebd., S. 112.

<sup>76</sup> Vgl. VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie*. 1999, S. 112.

<sup>77</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 208f, 289.

wird als ein Zauberer vorgestellt, dessen Körper mit den Wurzeln eines magischen Baums verschmolzen ist. Dieses Ereignis ähnelt der Geschichte, in der sich Odin an Yggdrasil aufhängt, um die Fähigkeit zu erlangen, die Geheimnisse der Runen zu erkennen.<sup>78</sup>

Die letzte Figur, die im Zusammenhang zu den Mythen vorgestellt werden muss, ist Tyrion Lannister. Er ist ein Zwerg, was ihn visuell schon zu den mythischen Zwergen ordnet. Die Verbundenheit mit ihnen besteht aber nicht nur in der Körpergestalt. Tyrion ist wahrscheinlich der klügste Mensch der ganzen Geschichte. Er ist nicht unbedingt als eine Hauptfigur zu bezeichnen, trotzdem spielt er eine wichtige Rolle, weil er die Handlung beeinflusst, indem er den anderen Figuren Ratschläge gibt. Es lässt sich sagen, dass er sie mit Informationen und Kenntnissen ausrüstet. Darüber hinaus ist er eine der wenigen Figuren, die nicht um die Herrschaft über Westeros kämpfen. Zumindest er selbst will kein Herrscher werden. Diese Eigenschaften entsprechen den von Zwergen aus den Mythen. Sie waren außergewöhnlich gewandt im Schmiedehandwerk, halfen den Göttern und wollten sich nur ruhig ihrem Handwerk widmen.<sup>79</sup> Diese überwiegende Neutralität findet man auch bei Tyrion. Er lebt in seiner kleinen Welt des Gelehrten und wenn er etwas aktiv macht, versucht er damit, den anderen Menschen zu helfen.

In den nordischen Mythen brauchten die Götter mächtige Waffen, um die Riesen zu besiegen (z. B. Odins Speer *Gungnir* oder Thors Hammer *Mjöllnir*). Das gleiche gilt für die Weißen Wanderer in den Werken von George R. R. Martin, die nur gegen valyrischen Stahl oder Drachenglas empfindlich sind.

---

<sup>78</sup> Vgl. ebd., 353f.

<sup>79</sup> Vgl. ebd., S. 503ff.

### 3.3 Marvel Thor

Im Kontext der Comics findet man auch Beispiele, wo die Autoren die alten Mythen vieler Kulturen zur Hand genommen hatten. Einer der Beispiele ist Thor, bearbeitet von Marvel Comics. In dieser Arbeit werden die Filme berücksichtigt, in denen die Figuren aus der nordischen Mythologie auftreten (z. B. *Thor*, *Thor: Ragnarök*, *Avengers: Infinity War*). Bei dieser Analyse geht es nicht darum zu interpretieren, wie sich die Autoren in der nordischen Mythologie inspirieren ließen. Da die Autoren mit dem Namen der Comics/Filme explizit bekanntgeben, dass ihr Werk auf nordischen Mythen basiert, soll in diesem Teil gezeigt werden, wie die Autoren mit dem Stoff arbeiten. Wichtig zu erwähnen ist, dass das Ziel dieser Filme nicht darin besteht, die Schöpfungsgeschichte aus der „nordischen Perspektive“ nachzuerzählen.<sup>80</sup>

Die Welt, in der sich die Marvel Filme abspielen, scheint real zu sein. Die einzige Abweichung von der Realität ist, dass es übernatürliche Wesen, Magie und überspitzt hochentwickelte Technik gibt. In dem Marvel-Universum vermischen sich viele Kulturen und es gibt daher auch vielerlei Mythologien. Als Beispiel lässt sich das Treffen von Göttern in dem letzten *Thor: Love and Thunder* anführen, wo sich Thor mit Zeus trifft. Die Vermischung von „bekannten“ Mythologien (wie nordische und griechische) mit denen, die von den Autoren ausgedacht wurden, ist einer der wichtigsten Merkmale des Universums.

In folgenden Unterkapiteln werden manche Filmversionen von Göttern und anderen mythischen Figuren beschrieben, deren mythologische Vorlagen schon im zweiten Kapitel präsentiert wurden. Darüber hinaus muss auch die Art und Weise vorgestellt werden, in der die Filme einige mythenbezogene Ereignisse darstellen. Es soll geklärt werden, inwieweit die Geschichten von der Vorlage abweichen.

#### 3.3.1 Das außerirdische Königreich

Der „nordische Pantheon“ wird in den Filmen als eine außerirdische Zivilisation dargestellt, die aber intensive geschichtliche Beziehungen mit der Welt der Menschen (mit unserer Welt) hat. Der Name der Asgardians-Zivilisation wurde von dem Namen ihres Wohnsitzes abgeleitet – nämlich von Asgard. In den Mythen ist umstritten, wo sich

---

<sup>80</sup> Meiner Meinung nach wurden diese mythologischen Figuren in die Comics eingeführt, damit das Publikum (damals vor allem Kinder) beim Lesen auch etwas über Geschichte und Mythen erfahren könnte. So könnten die Comics als eine Art Werbung dienen, die auf unterhaltsame und spannende Weise den Stoff vermitteln, der sonst als „langweilig“ betrachtet werden könnte.

eigentlich Asgard befindet<sup>81</sup>, aber bei Marvel bekommt man eine visuelle Abbildung, dass Asgard ein selbstständiger Planet ist. Eigentlich bilden die 9 Welten, die in den Mythen auftreten, ein Planetensystem, das mit dem Sonnensystem nebeneinandersteht. Die unterschiedlichen Ansichten werden in dem ersten Thor-Film skizziert, als die Hauptfigur mit einer befreundeten Wissenschaftlerin die Sterne beobachtet. Er erklärt ihr die ganze Yggdrasil-Geschichte.

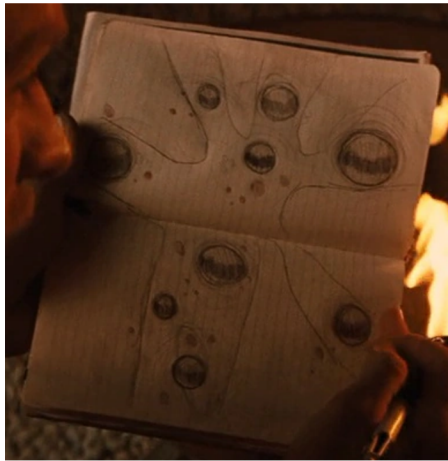


Abbildung 12: Die Skizze Yggdrasils von Thor

Die Asgardians verfügen über fortgeschrittene Technik und manche beherrschen Magie (oder mindestens besitzen einige magische Fähigkeiten). Die Magie wird oft mittels der Zauber-Gegenstände durchgeführt. Eine traditionelle Art und Weise, wie man nach Asgard kommen kann, ist die Regenbogenbrücke *Bifröst*, die nicht als eine magische Brücke, die den Menschen nur als Regenbogen sichtbar ist, sondern als eine Errungenschaft der Technik scheint. Welche Rolle sie in den Geschichten spielt und was mit ihr passiert, wird noch geklärt.



Abbildung 13: Die Regenbogenbrücke Bifröst

---

<sup>81</sup> Am Anfang sollte Asgard als Teil von Midgard begriffen werden. Bei Sturluson wird Asgard schon als selbständige „außerirdische“ Region. (Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 28f.)

### 3.3.2 *Der Zwiespalt der Figur Odin*

Die mythologische Grundlage für die Figur Odin wurde in dieser Arbeit schon ausführlich vorgestellt. Sein Heldentum wird auch in den Filmen gezeigt, wenn er sich an den Krieg gegen Eisriesen erinnert. Alle Menschen in seinem Königreich lieben ihm. Er wird von ihnen – gleich wie in den Mythen – als Allvater bezeichnet. Er ist weise, mächtig und bedachtsam. Er kümmert sich um seine Familie und um alle Menschen in den 9 Welten. Seine zwei Raben, die schon vorgestellt wurden, werden in dem Film *Avengers* angedeutet. Man würde sagen, dass er in den Geschichten die gute Rolle spielt. Ist es aber so?

In den ersten zwei Filmen wirkt Odin als Verkörperung der Gerechtigkeit. In dem dritten kommt es zu einem plötzlichen Wandel. Nach bestimmten Ereignissen (v.a. ist der Tod Odins wichtig) wird in dem Thronsaal die Deckenmalerei enthüllt, die die Schattenseite Odins zeigt. Es wird erklärt, dass Odin ein grausamer Krieger war, der die neun Welten versklaven wollte. Damit der Film in das ganze Filmuniversum hineinpasste, wurde sein Zug mit der Suche nach 6 magischen Steinen, die man als Machtgier interpretieren kann, eingebaut. Nach einiger Zeit hatte er seine Stellung geändert und wurde zu einem gerechten friedlichen König.



Abbildung 14: Odin mit seinen Raben

Der Film, in dem Odin stirbt, heißt *Thor:Ragnarök*. Mit dem Wissen über die Ereignisse der *Ragnarök* ließ sich diese Entwicklung vorhersagen. Was aber in dem Film deutlich gezeigt wird, ist, dass der filmische Odin eine starke Verbindung zu Asgard in seinem Herzen fühlt. Er sagt seinem Sohn Thor, dass Asgard nicht unbedingt ein Ort ist. Es geht vor allem um die Bewohner. Ohne Asgardians gibt es doch kein Asgard. Mit dieser Szene wird die Staffel an Thor übergeben. Er ist jetzt die höchste Figur des

Pantheons. Im Endeffekt spielt Odin eine positive Rolle, die durch eine komplizierte Entwicklung gegangen ist. Er hat alles Mögliche gemacht, um seine Fehler richtigzustellen. Die Produktion hat sich mit der Darstellung der Figur Mühe gegeben und in drei Filmen hat sie es geschafft, das breite Spektrum seiner Eigenschaften zusammenzufassen.

### 3.3.3 Die komplizierte Brüderschaft

Es gibt zwei wichtige Götterfiguren, die in den Filmen eine andere Beziehung (bzw. auch eine unterschiedliche Herkunft) als in der mythologischen Vorlage haben. Es geht um Thor und Loki.

Wie schon bekannt ist, sind diese zwei Figuren einander sehr nah, weil sie zusammen einige Abenteuer erlebt haben. Sie sind aber auf keinen Fall verwandt. Trotzdem werden diese zwei Figuren in den Filmen als Brüder dargestellt. Thor ist der echte Sohn Odins. Loki wurde als Baby von Odin nach einer Schlacht gefangen, damit er eine Art Sicherung hat. Loki ist in der filmischen Wirklichkeit Sohn eines Eisriesen.<sup>82</sup> Sie wurden beide als Asgardians erzogen. Thor ist in dieser Verarbeitung – im Gegensatz zu der mythologischen Vorlage – ein blondhaariger Mann mit athletischer Figur. Die Stellung beider Figuren wird durch die Farben ihrer Kleidung vorgezeichnet. Das Rot bei Thor wirkt positiver als das Dunkelgrün bei Loki.<sup>83</sup>



Abbildung 15: Loki (links) und Thor (rechts)

---

<sup>82</sup> Sein Vater heißt in den Filmen Laufey, was mit der Mythologie zusammenhängt. Diesen Namen trägt in den Mythen die Mutter Lokis. (Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 253.)

<sup>83</sup> Ich behaupte, dass es um dieselbe Situation wie in Harry Potter geht. In Harry Potter werden die Schüler:innen in vier Häusern verteilt. Das Haus Gryffindor, der die braven Schüler repräsentiert, ist mit roter Farbe gekennzeichnet. Das Haus Slytherin, in dem vor allem die zukünftige Bösewichte studieren, trägt in seinem Wappen dunkelgrüne Farbe.

Die Ambivalenz im Verhalten Lokis zieht sich durch alle drei Thor-Filme (bzw. wird sie auch in Avengers-Filmen bearbeitet). Loki schwankt immer zwischen dem Helden- und dem Bösewicht-Status.

In dem ersten Film findet man den ersten Wendepunkt, wenn Loki erfährt, dass er ein Eisriese ist. Thor wird in diesem Film als krieg- und machtgieriger Thronnachfolger dargestellt. Er will alle Eisriesen töten. Er respektiert seinen Vater nicht und wird daher bestraft. Er wird auf die Erde geschickt, damit er als „normaler“ Mensch lebt. Er verliert den Anspruch auf sein Hammer. Wenn Thor unterwegs ist, fängt Loki an, Intrigen zu spinnen. Er alliiert sich mit den Eisriesen und bringt sie zum Bett Odins. Sie wollen Odin töten, aber in einem Augenblick verrät er seine neuen Freunde und tötet seinen echten Vater (Laufey). Seitdem wird er als Held angesehen und wird das gleiche machen, was Thor am Anfang wollte – die Welt der Eisriesen zu zerstören. Inzwischen geht Thor auf der Erde durch eine Verwandlung und begreift, dass sein höchstes Ziel eigentlich Frieden sein sollte. Er verliebt sich in die Wissenschaftlerin, wird wieder seines Hammers würdig und kehrt mit neuer Einstellung nach Asgard zurück. Da findet er Loki, der *Biffröst* als Waffe ausnutzen will. Sie beide kämpfen gegeneinander und Thor siegt. Er will den Prozess der Zerstörung beenden, aber es ist zu spät. Er muss sich entscheiden zwischen zwei grausamen Möglichkeiten. Entweder wird er die Welt der Riesen vertilgen lassen und damit wahrscheinlich die Transport-Funktion von *Biffröst* beibehalten; oder wird er die Brücke vernichten, um die Riesenwelt zu retten, und damit die Möglichkeit seine Liebe wiederzusehen verlieren. Er entscheidet sich, die Riesen zu retten. Am Ende wird der Kampf zwischen den Brüdern beendet. Loki wird als ein echter Weichling gezeigt, der nur dieselbe Aufmerksamkeit und dasselbe Ansehen will, welche sein „größer Bruder“ bei allen hat. Er fällt dann in die Tiefe des Alls... aber stirbt er?

In diesem Film sieht man manche mythologische Motive, die aber manchmal anders verwendet werden als in den Vorlagen. Im Gegensatz zu den Mythen, wo Sif die Ehefrau des Donnergottes ist, wird sie in diesen Verarbeitungen nur als Gefährtin und Kriegerin abgebildet. Die ursprüngliche Lust Thors, die Riesen zu vernichten, übernimmt in dem Film sehr schnell Loki. Wahrscheinlich wird hier zum ersten Male angedeutet, dass Loki die gleiche Position wie Thor bekommen will. Er versucht aus sich eine Kopie Thors zu machen. Während des Exils auf der Erde lernt Thor seine Liebe kennen, die für die Handlung sehr wichtig ist. Sie zeigt ihm eine andere Weltansicht und beruhigt ihn. Das Motiv der Allianz zwischen Loki und den Eisriesen ist auch nicht unbekannt, da Loki die Riesen in die Endschlacht führt. Mit der *Ragnarök* hängt noch das Motiv der

Zerstörung der Brücke zusammen. Es wurde schon erwähnt, dass die Brücke von Feurdämonen vernichtet wird. In dem Film spielt es eher eine symbolische Rolle, die die Umwandlung der Hauptfigur von einem egoistischen, arroganten und machtgerigen Krieger zu einem bedachtsamen, empfindlichen und ehrwürdigen Thronfolger skizziert.

Der zweite Film spielt nach dem ersten *Avengers-Film*, wo entdeckt wird, dass Loki lebt. Er spielt die negative Rolle und wird verhaftet. Wenn Thor in Not ist und Hilfe braucht, verweigert er sich ins Gefängnis zu seinen Bruder zu gehen. Endlich bittet er ihn und diese zwei bekannten Figuren begeben sich auf eine Reise. Im Hinblick auf die mythologischen Motive muss man die Bösewichte des Films erwähnen. Die dunklen Elben sind die Antagonisten der Geschichte. Loki will Thor helfen, weil die Bösewichte ihre Mutter ermordet haben. Diese Gestalten haben eine mythologische Grundlage. Sie stammen aus der Welt Schwarzalbenheim. Mit diesem Motiv wird die filmische Darstellung des nordischen Kosmos erweitert. Für das interessanteste Motiv des Films halte ich den (eigentlich schon zweiten) Tod Lokis. Er opfert sich für seinen Bruder. Zuerst erkennt das man nicht. Man würde behaupten, dass Loki daher die positivste Figur des Films ist. Das Ganze ist aber nur eine List. Er will, dass ihn sein Bruder betrauert, und dass sich Thor den Tod zu Last legt. Er schwächt dadurch seinen Bruder. Dieses listige Verhalten entspricht allen mir bekannten Quellen über Loki.

Der dritte Film verweist mit seinem Titel *Thor: Ragnarök* darauf, dass mit Asgard etwas passieren wird. Thor erfährt, dass, obwohl er seinen Bruder sterben sah, Loki wieder lebendig ist und verkleidet als Odin in Asgard herrscht. Was die Beziehung der Brüder in diesem Film angeht, lässt sich sagen, dass sie beide einen gemeinsamen Feind gefunden haben. Darüber hinaus hat sie der Tod Odins zusammengefügt. Loki nähert sich endlich dem, ein Held zu werden, obwohl er immer Wege sucht, besser als sein Bruder wahrgenommen zu werden. Wenn man nicht an die Ereignisse in *Avengers: Endgame* und in der weiterführenden Serie *Loki* denkt<sup>84</sup>, kommt sein Ende am Anfang von *Avengers: Infinity War*. Loki wird von dem neuen Erz-Bösewicht getötet – jetzt mit Sicherheit. Mit dem echten Tod kann der Weg der Figur abgeschlossen werden. Aus einem listigen, heimtückischen und feigen Bösewicht entwickelte sich ein ehrlicher, mutiger und liebevoller Held.

---

<sup>84</sup> In dem genannten Film unternehmen die Helden eine Zeitreise in die Geschichte, in der die Figur Lokis auftritt. Seine weitere Entwicklung in einer alternativen Dimension wird in der *Loki*-Serie erzählt.



Sowohl in der Mythologie als auch in diesen filmischen Adaptionen erfährt man, dass Thor und Loki fast immer zusammen reisen und verschiedene Abenteuer erleben. Etwas ist aber von den Vorlagen unterschiedlich. Während der *Ragnarök* soll Loki ein Schiff steuern, auf dem er sein Heer mitbringt. Er soll eine der schrecklichsten Figuren der Endschlacht sein. In dem Film kommt er auch mit einem Schiff, aber er kommt, um die Asgardians zu retten.

### 3.3.4 Die Bösen melden sich zu Wort

Die negativen Figuren, die in den Filmen auftreten, wurden aus den Mythen herausgenommen. Loki wurde schon in Bezug auf seine Taten und sein Verhältnis zu Thor angesprochen. Es gibt jedoch mehrere Bösewichte, die eine bedeutende Rolle spielen.

Eine Hauptrolle spielt die Göttin Hel. Im Gegensatz zu ihrem mythologischen Ursprung wird sie in den Filmen als erstgeborene Tochter Odins vorgestellt. Sie ist dann die Schwester von Thor und Loki. Sie war gefährlich und deswegen hat sie Odin ins Gefängnis gestellt (eigentlich in die Welt Helheim, die die christliche Hölle repräsentiert). Nach dem Tod des Allvaters befreit sie sich und will unbedingt die Herrschaft über das Land der Götter erlangen. Sie ist sehr mächtig und schöpft die Kraft gerade aus Asgard. Ihre unsägliche Kraft wird durch die Zerstörung des Hammers Mjöllnir demonstriert.



Abbildung 16: Hel zerstört das Hammer Mjöllnir

Als sie nach Asgard kommt verwandelt sie sich zu einer grausamen Herrscherin. Sie erweckt ihre toten Krieger, die die mythologischen verdorbenen Seelen aus Helheim repräsentieren. Darüber hinaus weckt sie ihren Gefährten Fenrir auf. Gleich wie in den Mythen handelt es sich um einen Riesenwolf. In dieser Verarbeitung ist er aber nicht ein Sohn von Loki und daher auch nicht ihr Bruder.

Da es unmöglich scheint, Hel zu besiegen und gleichzeitig die Asgardians zu retten, entscheidet sich Thor zu einem definitiven Zug. Um Hel von Asgard zu trennen, muss Asgard vernichtet werden. Er stellt Hel einen neuen Gegner. Mit Hilfe der magischen Flamme erweckt er den Feuertämon und Herrscher von Muspelsheim Surtur, dessen einziges Ziel ist, Asgard mit Flammen zu zerstören. Es gelingt ihm und Asgard explodiert. Jedoch die Asgardians überleben und sind in der Suche nach einem neuen Asgard, das auch später gegründet wird. Die Filmversion von Surtur ist eigentlich ein notwendiges Übel. Einerseits zerstört er das Heim der Götter, andererseits hilft er ihnen Hel zu besiegen, ohne es bewusst zu machen.



Abbildung 17: Surtur zerstört Asgard

Die Thematik des altnordischen/altgermanischen Weltendes spiegelt sich vor allem ganz deutlich in dem thematisch benannten Film *Thor: Ragnarök*. Die Ereignisse aber enden unterschiedlich. Man könnte behaupten, dass die Filmschöpfer eine andere Dimension erstellt haben, in der die Götterdämmerung auf eine andere Art und Weise durchgeführt wird. Während der mythologischen *Ragnarök* sterben die Bösen sowie die Guten. In der Filmversion von Marvel gelingt es den Hauptfiguren, die in die Schlacht gehen, durchzukommen. Odin ist früher und friedlich gestorben. Ferner diente sein Tod als Symbol einer Übergabe der Macht und Herrschaft an seinen Sohn. Thor, Loki und Heimdall, die noch von einer bekannten – scheinbar nicht mythologischen – Marvelfigur ergänzt werden, überleben. Die Figur, die außerhalb der traditionellen nordischen

Weltanschauung steht, ist Hulk. Er ist ein Wissenschaftler, der sich infolge eines Laborunfalls, zu einem großen grünen Monster verwandelt, wenn er in der Regel wütend wird. Er bekommt dadurch eine riesige Kraft. Während der filmischen *Ragnarök* kämpft er gegen Fenrir und besiegt ihn. Eine Parallele zu Hulk findet man in der Mythen auch. Er ähnelt den Berserkern.

### ***3.3.5 Der weiße Ase und der Zwergenschmied***

Zwei Nebenfiguren, die aber für die Entwicklung der Geschichte notwendig sind, sind meiner Meinung nach der Gott Heimdall und der Zwerg Eitri. Heimdall ist ein Gott, der die Rolle eines gleichnamigen Gottes aus der Edda spielt. Er wird auch der weiße Ase genannt.<sup>85</sup> Seine Eigenschaften und Fähigkeiten wurden schon in dem Kapitel beschrieben, das sich mit den nordischen Göttern beschäftigt. Gibt es aber irgendwelchen Unterschied zwischen dem literarischen und dem filmischen Heimdall? Es gibt meiner Meinung nach keinen. Heimdall bewacht *Bifröst* und dadurch auch den Eingang zu Asgard. Als Hel nach Asgard kommt, schützt er die Asgardians und nimmt sie mit in die tiefen Berge, wo seine Burg verborgen ist. Schon in dem ersten Film zeigt er sein Misstrauen gegenüber Loki, das ihm für alle weiteren Filme bleibt. Dies repräsentiert die schon erwähnte Feindschaft mit Loki aus den mythologischen Quellen.



*Abbildung 18: Heimdall – der Wächter der Götter*

---

<sup>85</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 208f, 176.

Die Götter tragen verschiedene Gegenstände, die meistens ihre Kraft steigern. Jemand musste aber diese magischen v.a. Waffen erzeugen. In den Mythen wird es so erklärt, dass die Gegenstände von den Zwergen hergestellt wurden.<sup>86</sup> So einen Zwerg lernt man in dem Film *Avengers: Infinity War* kennen. Er heißt Eitri (Sindri) und Thor besucht ihn, um sich eine neue Waffe herstellen zu lassen. Er ist sehr mächtig und macht ihm eine Ersatzwaffe für den Hammer Mjöllnir, der von Hel zerstört wurde. Dieser Zwerg bewohnt Nidavellir<sup>87</sup>. In dem Film geht es um einen Stern, der als Schmiedewerkstatt dient. In der Geschichte sollte Eitri (Sindri) auch den Hammer Mjöllnir erzeugen, was mit dem mythologischen Stoff übereinstimmt. In den eddischen Texten liest man über Gegenstände, die von einem gleichnamigen Zwerg geschaffen worden sind.<sup>88</sup> In den Filmen ist beispielsweise Gungnir (der Speer Odins) zu sehen. Doch wird in den Filmen nicht eindeutig gesagt, ob die bestimmten parallelen Gegenstände von den Zwergen aus Nidavellir stammen.



Abbildung 19: Eitri – der Zwergenschmied

---

<sup>86</sup> Vgl. ebd., 63.

<sup>87</sup> Vgl. SIMEK, Rudolf. *Lexikon*. 1995, S. 299f.

<sup>88</sup> Vgl. ebd., S. 284.

## Schluss

Mithilfe der Analyse wollte ich zeigen, dass viele Fantasy-Werke von der nordischen Mythologie inspiriert wurden. Es bedeutet aber nicht, dass diese Werke den Mythen 1:1 folgen. Es gibt Stellen, wo der Einfluss klar sichtbar ist, aber an manchen Stellen muss der Leser/Zuschauer selbst nach den Indizien suchen und selbst den Text interpretieren, um die Anspielungen auf die nordische Mythologie zu bestätigen oder zu widerlegen. Es bedeutet auf keinen Fall, dass alle Behauptungen, die in dieser Arbeit vorkamen, felsenfest gelten. Es ging mir darum, die Ideen vorzustellen, die dem Menschen im Kopf auftauchen können, wenn man bei der Lektüre der Fantasy-Literatur / beim Anschauen der Fantasy-Filme das Ganze aus einer anderen Perspektive beobachtet.

In dem theoretischen Teil erklärte ich, was unter dem allgemeinen Begriff Mythologie zu verstehen ist. Anhand der Fachliteratur stellte ich die meiner Meinung nach wichtigsten Quellen für die nordische Mythologie zusammen. Darüber hinaus habe ich ein Kapitel dem Überblick zur nordischen Mythologie gewidmet, das dazu dienen sollte, die Grundlage für die entsprechenden Analysen zu sichern.

Der praktische Teil der Arbeit befasste sich mit drei verschiedenen Arten der Bearbeitung des mythologischen Stoffes. Bei dem Werk Tolkiens geht es um Inspiration aus den altnordischen Texten, die in eine fiktionale Welt umgesetzt wird, in dem das Gute gegen das Böse kämpft. George R. R. Martin fand die Inspiration wahrscheinlich in den uralten Texten, sowie bei Tolkien selbst. Er hat seine Vorstellung in eine andere Geschichte umgewandelt, in der die verschiedenen Familien um Macht kämpfen – und schließlich alle von einem zuerst unbekanntem ultimativen Bösewicht bedroht werden. Nicht nur die Bücher, sondern auch die Verfilmungen waren bei dem Verfassen dieser Arbeit von großer Bedeutung, insofern sie die Abbildung bestimmter Ereignisse auch visuell darstellen können. Die Analyse der dritten beschriebenen Verarbeitung sollte den Prozess vorstellen, in dem genau die uralten Stoffe in einem modernen Medium nacherzählt werden. Daraus lässt sich schließen, dass die mythologischen Stoffe immer noch ein aktuelles Thema sind.

Es hat mich völlig überrascht, inwieweit diese in meiner Generation populären Werke von der Mythologie der alten Nordmänner beeinflusst wurden. Es gibt noch mehrere mythologische Geschichten, die ich mir in einem „neuen Mantel“ vorstellen könnte. Es ist eine Frage, wie sich die Popularität solcher Erzählungen in der Zukunft entwickeln wird.

## Literatur- und Quellenverzeichnis

### Primäre Literatur

*Die Götterlieder der Älteren Edda: Auswahl*; nach der Übers. von Karl SIMROCK neu bearb. von Hans KUHN. Durchges. und erw. Ausg., Nachdruck. Übersetzt von Karl SIMROCK, Übersetzt von Hans KUHN. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2002. Universal-Bibliothek. ISBN 3-15-000781-X.

*Die Heldenlieder der Älteren Edda*. Übersetzt von Arnulf KRAUSE. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2001. Universal-Bibliothek. ISBN 3-15-018142-9.

*Edda: bohatýrské písně*. Übersetzt von Emil WALTER. Praha: Evropský literární klub, 1942.

MARTIN, George R. R. *A song of ice and fire*. New York: Bantam Books, 2011. ISBN 9780345529053.

TOLKIEN, J. R. R. *Silmarillion: mýty a legendy Středozeemě*. 3. Augabe, Prag: Argo, 2008. ISBN 978-80-257-0042-6.

TOLKIEN, J. R. R. *The Hobbit : Or There and back again*. London: Allen & Unwin, 1979. ISBN 0048231479.

TOLKIEN, J. R. R. *The lord of the rings: The fellowship of the ring ; The two towers; The return of the king*. London: HarperCollins Publishers, 2003. ISBN 0-00-717200-1.

TOLKIEN, J. R. R. *The Silmarillion*. London: Allen & Unwin, 1977. ISBN 0048231398.

## Sekundäre Literatur und Online-Quellen

Bandcamp (2022), *Sköpun: Songs from Elder Edda*, Online im Internet:  
URL: <https://nyttland.bandcamp.com/album/sk-pun-songs-from-elder-edda>

[Abrufdatum: 18.1.2022]

BÖLDL, Klaus. *Götter und Mythen des Nordens: ein Handbuch*. München: C. H. Beck, 2013.

BURNS, Marjorie. *Perilous Realms: Celtic and Norse in Tolkien's Middle-earth*. University of Toronto Press, 2005. ISBN 0-8020-3806-9.  
(<https://doi.org/10.3138/9781442627253>)

Entertainment (2011), *A Dance With Dragons Interview*, Online im Internet: URL:  
<https://ew.com/article/2011/07/12/george-martin-talks-a-dance-with-dragons/>

[Abrufdatum: 3.4.2022]

JAMME, Christoph et al. *Handbuch der Mythologie*, Darmstadt: WBG, 2014.

KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Praha: Dybbuk, 2018.  
ISBN 978-80-7438-192-8.

MARODL, Edith. *Fornyrðislag*. In: Johannes Hoops: Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Herausgegeben von Heinrich Beck. Band 9: Fidel – Friedlosigkeit. 2. völlig neu bearbeitete und stark erweiterte Auflage. de Gruyter, Berlin u. a. 1995, ISBN 3-11-014776-9.

PAGE, R. I. *Nordische Mythen*. Übersetzt von Ingrid REIN. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 1993. Mythen alter Kulturen. ISBN 3-15-030025-8.

SIMEK, Rudolf. *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 1995.

SIMEK, Rudolf. *Mittelerde. Tolkien und die germanische Mythologie*. München: C. H. Beck, 2005.

TOLKIEN, J. R. R., Humphrey CARPENTER, Christopher TOLKIEN. *The letters of J.R.R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin, 1981.

VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*. Praha: Libri, 1999. ISBN 80-85983-91-5.

## **Filmquellen**

*Avengers* [film]. Directed by Joss WHEDON. USA: Walt Disney Studios Motion Picture, 2012.

*Avengers: Age of Ultron* [film]. Directed by Joss WHEDON. USA: Walt Disney Studios Motion Picture, 2015.

*Avengers: Endgame* [film]. Directed by Anthony RUSSO et. Joseph RUSSO. USA: Walt Disney Studios Motion Picture, 2019.

*Avengers: Infinity War* [film]. Directed by Anthony RUSSO et. Joseph RUSSO. USA: Walt Disney Studios Motion Picture, 2018.

*Game of Thrones*, Season 1-8. USA: HBO, 2011 – 2019.

*The Hobbit: An Unexpected Journey* [film]. Directed by Peter JACKSON. USA: Warner Bros. Pictures, 2012.

*The Hobbit: The Battle of the five Armies* [film]. Directed by Peter JACKSON. USA: Warner Bros. Pictures, 2014.

*The Hobbit: The Desolation of Smaug* [film]. Directed by Peter JACKSON. USA: Warner Bros. Pictures, 2013.

*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – extended edition* [film]. Directed by Peter JACKSON. USA: New Line Cinema, 2001.

*The Lord of the Rings: The Return of the King Ring – extended edition* [film]. Directed by Peter JACKSON. USA: New Line Cinema, 2003.

*The Lord of the Rings: The Two Towers – extended edition* [film]. Directed by Peter JACKSON. USA: New Line Cinema, 2002.

*Thor* [film]. Directed by Kenneth BRANAGH. USA: Paramount Pictures, 2011.



*Thor: Love and Thunder* [film]. Directed by Taika WAITITI. USA: Walt Disney Studios Motion Picture, 2022.

*Thor: Ragnarök* [film]. Directed by Taika WAITITI. USA: Walt Disney Studios Motion Picture, 2017.

*Thor: The Dark World* [film]. Directed by Alan TAYLOR. USA: Walt Disney Studios Motion Picture, 2013.

## Abbildungenverzeichnis

Abbildung 1: Der Eine Ring .....	16
Abbildung 2: Der Feurdämon Balrog aus Moria .....	19
Abbildung 3: Der Kampf zwischen Beren und dem Wolf.....	22
Abbildung 4: Aragorn mit dem Schattenheer .....	23
Abbildung 5: Die Mauer im Norden.....	27
Abbildung 6: Die Weißen Wandern und ihr Totenheer .....	28
Abbildung 7: Brandon Stark bei dem Zauberbaum .....	29
Abbildung 8: Der Drache im Kampf .....	30
Abbildung 9: Baratheon vs. Targaryan.....	31
Abbildung 10: Die letzten Sekunden vor dem Handabhauen Lannisters .....	32
Abbildung 11: Die Wölfe für die Kinder Starks.....	33
Abbildung 12: Die Skizze Yggdrasils von Thor.....	36
Abbildung 13: Die Regenbogenbrücke Bifröst .....	36
Abbildung 14: Odin mit seinen Raben .....	37
Abbildung 15: Loki (links) und Thor (rechts) .....	38
Abbildung 16: Hel zerstört das Hammer Mjöllnir.....	41
Abbildung 17: Surtur zerstört Asgard.....	42
Abbildung 18: Heimdall – der Wächter der Götter .....	43
Abbildung 19: Eitri – der Zwergenschmied .....	44

### Bilderquellen

Folgende Bilderquellen sind nicht alphabetisch hintereinander geordnet, sondern so, wie der Leser an die Abbildungen im Text trifft.

Fandom – The Lord of the Rings Wiki. *One Ring*. [Bild] 2023.  
Online: [https://lotr.fandom.com/wiki/One\\_Ring](https://lotr.fandom.com/wiki/One_Ring) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – The Lord of the Rings Wiki. *Durin's Bane*. [Bild] 2023.  
Online: [https://lotr.fandom.com/wiki/Durin%27s\\_Bane](https://lotr.fandom.com/wiki/Durin%27s_Bane) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

GERARD, Justin. *Carcharoth*. [Bild]. Online: <https://www.tor.com/2022/08/26/artist-justin-gerard-gives-middle-earth-a-storybook-feel/> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – The Lord of the Rings Wiki. *Army of the Dead*. [Bild] 2023. Online: [https://lotr.fandom.com/wiki/Army\\_of\\_the\\_Dead](https://lotr.fandom.com/wiki/Army_of_the_Dead) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Wiki of Westeros. *Wall*. [Bild] 2023. Online: <https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Wall> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Wiki of Westeros. *White Walkers*. [Bild] 2023. Online: [https://gameofthrones.fandom.com/wiki/White\\_Walkers](https://gameofthrones.fandom.com/wiki/White_Walkers) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

PRAHL, Amanda. *Is There a Reason Bran Lures the Night King to the Weirwood Tree? Here's What We Know*. [Bild] Popsugar, 2019. Online: [https://www.popsugar.co.uk/entertainment/Why-Were-Guarding-Weirwood-Tree-Game-Thrones-46087424?utm\\_medium=redirect&utm\\_campaign=US:CZ&utm\\_source=www.google.com](https://www.popsugar.co.uk/entertainment/Why-Were-Guarding-Weirwood-Tree-Game-Thrones-46087424?utm_medium=redirect&utm_campaign=US:CZ&utm_source=www.google.com) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Wiki of Westeros. *Battle of the Goldroad*. [Bild] 2023. Online: [https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Battle\\_of\\_the\\_Goldroad](https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Battle_of_the_Goldroad) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

A Wiki of Ice and Fire. *Battle of the Trident*. [Bild] 2023. Online: [https://awoiaf.westeros.org/index.php/Battle\\_of\\_the\\_Trident](https://awoiaf.westeros.org/index.php/Battle_of_the_Trident) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

HIBBERD, James. *'Game of Thrones': Nikolaj Coster-Waldau on Jaime's big surprise*. [Bild] Entertainment, 2013. Online: <https://ew.com/article/2013/04/14/thrones-jaime-hand/> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

HAASLER, Sue. *Game of Thrones: Every child should have a wolf*. [Bild] pausliveaction, 2011. Online: <https://pausliveaction.wordpress.com/2011/04/26/game-of-thrones-every-child-should-have-a-wolf/> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Marvel Cinematic Universe Wiki. *Nornheim*. [Bild] 2023. Online: <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Nornheim> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Marvel Filme Wiki. *Bifröst*. [Bild] 2023. Online: <https://marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Bifröst> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Marvel Filme Wiki. *Odin Borson*. [Bild] 2023. Online: [https://marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Odin\\_Borson](https://marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Odin_Borson) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

ROBINSON, Joana. *How the Thor: Ragnarok End of Credits Neatly Set Up Infinity War* [Bild], Vanity Fair, 2017. Online: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/11/thor-ragnarok-ship-end-of-credits-thanos-infinity-stones-gauntlet-tesseract-loki-jeff-goldblum> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

SINGH Olivia et. Kirsten ACUNA, *17 details you should remember before watching 'Thor: Love and Thunder'*. [Bild] Insider, 2022. Online: <https://www.insider.com/thor-love-and-thunder-details-to-know-2022-6> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Marvel Cinematic Universe Wiki. *Destruction of Asgard*. [Bild] 2023. Online: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Destruction\\_of\\_Asgard](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Destruction_of_Asgard) [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Marvel Filme Wiki. *Heimdall*. [Bild] 2023. Online: <https://marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Heimdall> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]

Fandom – Marvel Cinematic Universe Wiki. *Eitri*. [Bild] 2023. Online: <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Eitri> [Abrufdatum: 15. 6. 2023]