

**PALACKÝ - UNIVERSITÄT IN OLOMOUC**  
**PÄDAGOGISCHE FAKULTÄT**  
**LEHRSTUHL FÜR DEUTSCHE SPRACHE**

**MARTIN ZAPLETAL**

Studienfächer: Englisch und Deutsch

III. Studienjahr

**Vorstellung der Motive und Themen der**  
**Mythologie in der Literatur**

Bachelorarbeit

Die leitende Lehrerin für Bachelorarbeit: **Mgr. Jenny Poláková Ph.D.**

OLOMOUC 2011

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinne nach anderen Werken entnommen sind, habe ich in jedem einzelnen Fall unter Angabe der Quellen deutlich auf Entlehnung kenntlich gemacht.

Olomouc, 05.04.2011

.....  
Martin Zapletal

Ich bedanke mich besonders bei Frau Dr. Jenny Poláková für ihre fachliche Leitung meiner Bachelorarbeit, für die Vermittlung verschiedenen Unterlagen und Materialien zu der Arbeit und für die Zeit, die sie mir oft und entgegenkommend widmete.

# **Inhalt**

Vorwort

## 1. Ring – Motiv

- 1.1. Gyges und der Ring
- 1.2. Der kleine Hobbit
- 1.3. Auryon in Die unendliche Geschichte

## 2. Das Beowulf – Motiv

- 2.1. Grendel und die Halle Heorot
- 2.2. Grendel in Der kleine Hobbit
- 2.3. Die Hölle von Grendel's Mutter
- 2.4. Das Motiv des unterirdischen Kampfes in Der kleine Hobbit
- 2.5. Der Dieb, der Becher und der Drache
- 2.6. Der Dieb, der Becher und der Drache in Der kleine Hobbit
- 2.7. Das Beowulf - Motiv in Der Herr der Ringe
- 2.8. Das Nibelungenlied

## 3. Die Riesen – Motiv

- 3.1. Der Kyklop in Odysseus
- 3.2. Die Trollen in Der kleine Hobbit
- 3.3. Die Riesen in Die unendliche Geschichte

## 4. Das Motiv der Quelle des Lichtes

- 4.1. Der Sohn von Helios
- 4.2. Das goldene Vlies
- 4.3. Das Licht in Arda im Silmarillion – Die zwei Laternen
- 4.4. Die zwei Bäume
- 4.5. Die Sonne und der Mond
- 4.6. Eärendil der Seefahrer

Nachwort

Literaturverzeichnis

Anhang

## Vorwort

Die Mythologie spielte immer eine riesige Rolle in der Geschichte der Menschen. Ihre Aufgabe war, die wichtigsten Fragen der Menschheit zu beantworten. Für diesen Zweck wurden Sagen, Gedichte und Mythen ausgedacht. Durch diese Werke stellten Leute in der Vergangenheit ihre Ideen über die Götter, die Schaffung der Welt, über die ersten Menschen, über die Erscheinungen in der Natur, über das Gute und das Böse, über das Leben und den Tod, dar. Alle diese Sachen zwangen damalige Leute nachzudenken, was die Quelle und der Sinn der Ereignisse, die sie erlebt hatten, ist. Die Symbole der Sachen, wie die Hölle, das Feuer, die Darstellung der Tiere, lagen zu metaphorischem Grunde, an der sich später komplizierte Mythologien entwickelten. Symbole und Rituale halfen mutmaßlich dem prähistorischen Menschen die Harmonie mit der Natur und mit sich selbst zu erreichen.<sup>1</sup>

Die Mythologie jedes Volkes ist ein bisschen anders, weil sie von mehreren Aspekten vorausbestimmt ist: von der Lokation (geographischer Aspekt), von der Nationalität und Gesellschaft (sozialer Aspekt) und von der Religion, womit alle drei Aspekte tief miteinander verbunden sind.<sup>2</sup> Die mündliche Tradition der Mythologie wurde von Generation auf Generation übergeben, wurde auch im Rahmen des Inhaltes verbreitet oder verändert, und beeinflusste das Leben der Gesellschaft. Manche heidnischen Sitten ausstarben, manche überlebten, wie z.B. Namen der Tage, Weinachten oder Ostern. Sogar heute können viele alte Geschichten in einer veränderten, modernen Form gefunden werden. Manchmal sind sie von der ursprünglichen Form so unterschiedlich und durchgemischt, dass sie gar nicht mehr zu erkennen sind. Auf der anderen Seite, sind manche Motive in Heldengeschichten oder Märchen ganz leicht zu erfinden.

---

<sup>1</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 10

<sup>2</sup> O'CONNEL, M., AIREY R., S. 10

Der Bereich, wo Mythologie untersucht wird, ist die phantastische Literatur, weil sie mit der Mythologie viel zusammenhängt. Die Fantasie spielte immer, so wie die Mythologie, eine wichtige Rolle. Die ganze Mythologie ist eigentlich ein Komplex von phantastischen Ideen. In der Epoche der Romantik haben die Phantasie und die Phantastik die führende Rolle gespielt. Man kann in den Büchern aus dieser Zeit viele phantastische Elemente finden. Dann aber wechselten die Literaturreichtungen und es kam der Realismus, der mit der Phantasie sehr wenig zu tun hatte. Erst in der 70. Jahren des 20. Jahrhunderts kam es nach Haas (1984) zu einer „Didaktisierung der Kinder- und Jugendliteratur“ und die Phantastische Literatur erlebte ein Boom nach der Entdeckung J.R.R. Tolkiens<sup>3</sup>, Astrid Lindgrens und Michael Endes<sup>4</sup>. Diese Autoren werden zu den bedeutendsten Vertretern der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur gezählt.

Für die phantastische Literatur sind nach Haas (1984) im allgemeinen diese Zentralpunkte typisch: Dinge aus der alltäglichen Welt sind lebendig, wie z.B. Spielzeug, kleine Autos, Puppen; Kinder oder Personen aus einer fremden Welt treten in unserer Realität auf; seltsame Gesellschaften, wie Hobbits (*Der kleine Hobbit*) oder Liliputaner (*Gulliver's Reisen*);

---

<sup>3</sup> John Ronald Reuel Tolkien ( Januar 1892 – 2 September 1973 ), ein Englischer Schriftsteller, er studierte altenglische Sprache und Folklore des Nordens, später Professor geworden, beschäftigte sich mit Mythologie, als Autor des phantastischen Literatur bezeichnet.

<sup>4</sup> Michael Ende ( 12 November 1929 – 28 August 1995 ) war ein deutscher Autor der Phantasie- und Jugendliteratur. Bekannt für sein Buch *Die unendliche Geschichte* an welcher Basis ein Film gedreht wurde.

Helden aus der Alltagswelt treten in einer magischen Welt auf, wie in *Die unendliche Geschichte* und in vielen anderen Büchern; das Wandern durch die Zeit; magische Objekte und so weiter.

Alle diese Punkte werden mit häufig auftretenden Themen der phantastischen Literatur kombiniert und bilden so eine Geschichte. Die Themen sind: phantastische Reisen in andere Zeiten und Orte; phantastische Reisen zu sich selbst (*Die unendliche Geschichte*); das Gute und das Böse, das Licht und die Dunkelheit (*Krabat*); andere Welten (Erdsee von Ursula K. Le Guin, *Mittelerde* von J.R.R. Tolkien); Miniaturgesellschaften (*Hobbits*).

Das alles zeigt, dass diese Art Literatur viel gemeinsam mit Märchen, Sage, Fabel und Legende hat.<sup>5</sup>

Die Frage der Funktion der phantastischen Literatur ist unausweichlich und es gibt wieder nach Haas (1984) mehrere Antworten: die phantastische Literatur funktioniert als eine Art Befreiung von der alltäglichen Realität, steht für einen Protest in der Form des Alternativen; phantastische Literatur schafft einen Freiraum und Spielraum, welcher gerade die Kinder anerkennen, weil das Spiel ein natürlicher Teil des Kindseins ist;

„*Phantastische Literatur kann als Ersatz für verweigerte Realität dienen.*“<sup>6</sup>

Durch die phantastische Literatur kann man solche Erlebnisse erfahren, die man in dem realen Leben sonst nie erleben könnte; phantastische Literatur kann als Hilfe beim Überwinden der psychischen Probleme dienen<sup>7</sup> und schließlich, phantastische Literatur kann Informationen, das Wissen, pädagogische Wirkung und moralische Botschaft beibringen.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> HAAS.G. *Kinder- und Jugendliteratur*. Stuttgart: Reclam, 1984, S. 267 - 284

<sup>6</sup> HAAS.G, S. 282

<sup>7</sup> Was genauso in *Die unendliche Geschichte* passiert, wo der Hauptdarsteller Bastian Balthazar Bux ein Phantastisches Buch liest und dadurch seine Probleme löst.

<sup>8</sup> HAAS.G. *Kinder- und Jugendliteratur*. Stuttgart: Reclam, 1984, S. 284

Viele von diesen Werken wurden verfilmt und weit popularisiert. An ihrer Basis wurde sogar ein Kult gemacht, deswegen mögen sie manche Leute nicht, weil über sie „alle sprechen“ und sie „so in“ sind. Eine Verfilmung sagt aber ganz wenig, wenn überhaupt von der Qualität des literarischen Werkes.

Das Ziel dieser Arbeit ist daher, die häufigsten und deutlichsten Motive der Mythologie in den Werken der Autoren der phantastischen Literatur zu präsentieren, mit der ursprünglichen Form zu vergleichen und zu zeigen, wie Mythologie mit der phantastischen Literatur zusammenhängt. Wenn man zwei literarische Werke kennt, z.B. einen alten Epos und eine neue Geschichte, die sich von dem Epos inspirieren lässt, kann man die Qualität des neuen Werkes beurteilen.

In meiner Arbeit spielt keine Rolle, ob die Motive heidnischen oder christlichen Ursprung sind, aus welchem Land sie kommen oder in welcher Sprache sie erscheinen. Ich verstehe die Erscheinung eines Motives als einen Einfluss von der Mythologie, egal um was für eine Art es geht und zu welcher Religion sie gehört<sup>9</sup>. Der Gegenstand des Interesses konzentriert sich sowohl auf die Motive als auch auf die Titel, in welchen das Motiv dargestellt wird. Jedes Kapitel wird nach den Motiven genannt.

Ich bemühte mich, eine systematische Gliederung einzuführen, aber die Motive treten in der Literatur ganz zufällig auf und sind mehr oder weniger sichtbar. In vielen Fällen findet man eine Kombination der Motive, und es gibt in dem Sinne kein Hauptmotiv, daher passiert es, dass man in zwei unterschiedlichen Motiven die gleiche Figur oder das gleiche Objekt findet.

---

<sup>9</sup> Sowie bei einem phantastischen Buch, die Qualität des Buchs ist wichtig, egal welcher Herkunft und Quelle das mythologische Motiv ist.



Im anderen Fall tritt nur ein Name, der aus der Mythologie stammt, auf, wobei die Ähnlichkeit der Charakter (der ursprünglichen Figur und der im Buch auftretenden neuen Version) nicht hundertprozentig anwesend sein muss. Das alles ist ein Grund dafür, warum Ich nicht die Motive nach z.B. „Figuren“, „Objekten“ oder „Orten“ gliederte. Solche Gliederung wäre für eine vielhundertseitige Studie möglich und sicherlich auch praktisch. Für die Anforderungen dieser Arbeit, die mit der Zahl der Seiten begrenzt ist, hat diese Methode keinen Zweck.

Deswegen werden alle Motive auch „zufällig“ oder nach der Berühmtheit und Bekanntheit gegliedert, was der einzige logische Weg zur generellen Übersicht zu sein scheint. Die ganze Arbeit hat vier Kapitel. Im ersten Kapitel findet man das bekannteste Ringe - Motiv. Im zweiten Kapitel befindet sich ein wichtiges und sehr häufig in der Literatur (und nicht nur in der Literatur) auftretendes Beowulf - Motiv. Im dritten Kapitel findet man Riesen - Motiv, im vierten Kapitel erfährt man etwas über das Motiv: Quelle des Lichtes. Im fünften Kapitel befindet sich Literaturverzeichnis und im letzten Kapitel befindet sich Anhang.

## 1. Ring - Motiv

Der Ring hat die Form eines Kreises. Nach O' Connel und Airey wurde der Kreis in aller Welt anerkannt und als etwas Göttliches betrachtet. Er symbolisiert Erfolg und Glück, sowie Unfälle und Unglück. Der Kreis war auch ein Attribut der römischen Göttin Fortuna. Sie wurde als eine blinde Frau mit einem großen Reihenaugen abgebildet. Blind, weil das Schicksal „moralisch blind ist“.<sup>10</sup> Nicht nur das Schicksal, sondern er symbolisiert auch die Sonne und der Mond. Bei Inden, bei Hindu, bei Indianern und bei allen ähnlichen Kulturen heißt der Kreis etwas Heiliges und Übernatürliches.

---

<sup>10</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 169

Er wird sehr häufig durch den von der Mitte herausgehenden Strahlen abgebildet um das Bild der Sonne zu schaffen. Bei amerikanischen Indianern hat der Kreis auch heilende Macht und heißt der Heilende Kreis.<sup>11</sup>

*„Kruh nemá počátek ani konec, a proto symbolizuje věčnost a celistvost, nebesa, kosmos, absolutno a dokonalost...“<sup>12</sup>*

Der Ring ist dem Kreis in der Symbolik sehr ähnlich. Wie der Kreis, symbolisiert der Ring die Ewigkeit<sup>13</sup>, weil er rund ist, und man kann ihn von beiden Seiten beobachten (wie bei dem Kreis). Das ist auch der Grund dafür, warum sich das Ehepaar bei der Hochzeit die Ringe gegeneinander schenkt; die Ehe sollte ewig dauern.<sup>14</sup>

Der Ring symbolisiert auch Macht und Kraft. In der westlichen Welt hat dieses Objekt sehr häufig irgendwelche übernatürliche Macht, die seinem Träger im Leben oder beim Abenteuer hilft. Deswegen tritt dieses Motiv in den vielen Liedern, Sagen, Märchen, Geschichten und in letzter Zeit in der phantastischen Literatur sehr häufig auf.

## 1.1 Gyges und der Ring

Eine von den griechischen Sagen, die von dem Ring handelt, ist die Geschichte von Gyges und dem Ring.<sup>15</sup> Gyges ist ein Hirte, kümmert sich um die Herde des Königs und erwartet kein großes Ereignis, das sein Leben verändern könnte. Eines Tages, als Gyges den richtigen Weg im Sturm verliert, findet er eine Höhle, wo eine bronzerne Statue des Pferdes liegt.

---

<sup>11</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 169

<sup>12</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 110

<sup>13</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. S. 110

<sup>14</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. S. 110

<sup>15</sup> Bei uns wurden die bekanntesten griechischen Sagen von Eduard Petiška übererzählt, vor allem für kleinere Kinder, die Sprache ist daher ganz einfach

Wenn er die Tür der Statue öffnet, findet er eine Leiche mit einem goldenen Ring in der Hand.

*„Užaslý pastýř poznal, že stojí u vchodu do jeskyně. V šeru rozeznal sochu bronzového koně s dvířky na boku. Dvířka byla otevřená a Gýgés, jemuž sluneční světlo dodalo odvahy, vkročil do jeskyně a sáhl do otvoru v boku velikého koně. Nahmatal prsten na chladné ruce nějakého mrtvého člověka...“<sup>16</sup>*

Gyges nimmt den Ring und steckt sich ihn an. Am Abend, als er mit der Herde wieder zurück nach Hause kommt, sehen ihn andere Hirten beim Feuer nicht. Plötzlich erscheint er, als er den Ring abnahm. Mit der Zeit wird er zu einem Berater des Königs, weil er sehr mächtig ist und den Ring nur für das Gute benutzt. Der Ring hilft ihm einen Betrüger und Töter des Königs zu entdecken<sup>17</sup>.

## 1.2 Der Ring in Der kleine Hobbit

*Der kleine Hobbit* ist ein Buch von J.R.R. Tolkien. Nach Haas (1984) handelt es sich um „andere Welten“, Motiv in der phantastischen Literatur.<sup>18</sup> Das heißt, dass sich die ganze Geschichte in völlig ausgedachten, mythischen Welt – Mittelerde abspielt.

Hobbit Bilbo Beutlin ist ein kleines Geschöpf, das in einem wunderschönen Dorf Hobbiton lebt.<sup>19</sup> Er wohnt in einer luxuriösen Höhle in einem Hügel, auf dem ein Baum wächst. Er, wie Gyges, erwartet auch nichts Großes von seinem Leben, er ist mit den Dingen zufrieden, wie sie sind, und will nichts ändern. Eines Tages passiert es, dass er den

---

<sup>16</sup> PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Albatros, 2005, S. 148

<sup>17</sup> PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Albatros, 2005, S. 147 - 152

<sup>18</sup> HAAS.G. *Kinder-und Jugendliteratur*. Stuttgart: Reclam, 1984, S. 279

<sup>19</sup> Hobbiton befindet sich weit im Westen Mittelerde, das Dorf, wo er lebt, liegt in einem wunderschönen, ruhigen Land.

Zauberer Gandalf<sup>20</sup> trifft, der ihm ein Angebot vorstellt. Es geht um einen *Hort* in einem im Osten weitentfernten Berg Erebor. Obwohl Bilbo gar nicht interessiert ist, ist er mit den Umständen dazu angefordert, an dem Abenteuer Teil zu nehmen, weil er den Ruf eines geschickten Diebes hat.

Die Zwerge, Gandalf und Bilbo Beutlin brechen am nächsten Tag auf und erleben Vieles bei der Reise vom Westen nach Osten. Am Anfang treffen sie die Trolle, dann die Gebirgeriesen, und dann werden sie von Orken in den Nebelgebirge festgenommen. Das Nebelgebirge teilt ganze Mittelerde vom Norden bis zum Süden. Es ist eines von vielen Hindernissen in der Richtung zum Berg Erebor, die die Bilbo mit seiner Gruppe überwinden muss. Gerade in diesem Massiv leben die ungeheure Wesen, die Orken. Die Legende sagen, dass sie aus der Rasse der Elben stammen.<sup>21</sup>

Dem Bilbo gelingt es, von den Orken, die ihn festgenommen hatten, durch viele dunkle Gänge im Inneren der Gebirge zu fliehen. Eine von ihnen führt auch zu einem Ort, der sehr gefährlich ist. Bilbo benutzt gerade diesen Gang. Am Ende des Ganges sieht er zwei Augen, die in der Finsternis glühen.

Das Geschöpf, dem die glühenden Augen gehören, heißt Gollum. Vor langer Zeit war er auch ein Hobbit. Dann fand er in einem Fluss einen golden Ring, der ihm ein sehr langes Leben verleiht. Seitdem lebt er in dem Nebelgebirge.

---

<sup>20</sup> Der Name stammt aus dem Edda Lied, Wöluspa, wo Gandalf einer von den ersten Zwergen war. Andere Namen, die im Buch auftreten und aus Edda stammen sind: Durin, Bifur und Bafur, Fili und Kili.

HEGER, L. *Edda*. Praha: Argo, 2004, S. 28

<sup>21</sup> Elben sind die „Erstgeborenen“. Sie wurden aber bei einem Schwarzzauber Melkor verändert und verunstaltet, so dass sie hässlich aussehen und sehr böse sind.

TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion - Mýty a legendy Středozeemě*. Praha: Argo, 2008, S. 48

Wenn Hobbit den Ring zufällig findet, steckt sich ihn an (wie Gyges) und es gelingt ihm, den richtigen Weg durch die Gänge heraus zu finden. Daraufhin begegnet er bei dem Feuer seinen Freunden, die ihn aber nicht sehen können. Bilbo, sowie Gyges, findet, dass der Ring ihn unsichtbar macht.<sup>22</sup>

Später, immer, wenn er nicht zu sehen sein will, steckt er seinen Ring an und er hilft ihm sehr bei seinen Abenteuern. Bilbo benutzt den Ring auch, wenn er seine Freunde von den Elben befreit. Die Elben sind eine schöne und weiße Rasse, die in einem tiefen Wald leben. Sie nehmen alle (außer dem Bilbo, weil er gerade in dem Moment unsichtbar ist) fest. Bilbo folgt ihnen und hält sich mit Hilfe des Ringes versteckt. In dem Palast stiehlt er die Schlüssel von den Zellen, und es gelingt ihm, mit allen Zwergen zu fliehen. Wenn sie das Ziel ihrer Reise, den Berg Erebor, erreichen, muss Bilbo (weil er den Ruf eines Diebes hat) hinein einschleichen und das Hort reiben. Wie Gyges, wird Bilbo später dank seinem Ring auch ein würdiger Held.<sup>23</sup>

Zur Herkunft des Ringes kann man nur sagen, dass er von einem Schwarzzauber Sauron hergestellt wurde, um die anderen Ringe zu herrschen. Es gab insgesamt 19 Ringe. Drei hatten die Elben, sieben die Zwerge und neun die Könige der Menschen. Sauron machte dann *ein* goldenen Ring für sich selbst, der größere Macht als alle anderen hatte und die, die die anderen Ringe trugen, wurden betrogen und wurden zu Sauron's Dienern.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Sehr offensichtliche Andeutung an die griechische Geschichte über Gyges. Es ist nur fraglich, ob sich Tolkien davon beeinflussen ließ.

TOLKIEN, J.R.R. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: MLADÁ FRONTA, 2002, S. 64 - 82

<sup>23</sup> TOLKIEN, J.R.R., S. 61 - 81

<sup>24</sup> Vor allem die neun menschlichen Könige, deren Herzen und Seelen nicht stark genug waren, um Widerstand zu leisten.

Wenn den Ring irgendjemand sieht, dann muss man ihn gleich haben. Der Ring ist daher sehr gefährlich in *Der Herr Ringe*.

### 1.3 Das Auryn in Die unendliche Geschichte

Michael Ende ist nach Sapkowski<sup>25</sup> der erfolgreichste Autor der phantastischen Literatur außerhalb des Englischsprachigen Raums. Nach Haas (1984) ist er auch ein gutes Beispiel für die phantastische und Jugendliteratur. Im Buch *Die unendliche Geschichte* geht es um das Motiv der „phantastischen Reise zu sich selbst“ und, „Kinder aus dieser Welt erscheinen in einer phantastischen Welt“.<sup>26</sup>

*Die unendliche Geschichte* handelt von zwei Jungen, zwei Hauptfiguren: von Balthasar Bastian Bux und von Átreuju. Bastian ist ein Junge aus unserer Welt, besucht die Schule, lebt nur mit seinem Vater, weil seine Mutter gestorben ist und wird schikaniert von den älteren Jungen. Eines Tages stiehlt er ein Buch aus einem Antiquariat. Dieses Buch zwang ihn zu dem Verbrechen, so zu sagen. Statt an den Unterricht teilzunehmen, versteckt er sich in einem geheimen Speicher in der Schule, wo er den ganzen Tag bleibt und das ganze Buch liest. Die Geschichte des gestohlenen Buchs spielt sich in einem mythischen Land Phantásien ab. Es gibt dort eine riesenhafte Gefahr: das ganze Land wird von dem Nichts gefressen, ganze Teile der Erde verschwinden im Nichts, das sich immer nur verbreitet. Kindliche Kaiserin ist krank und manche Weiße Wesen des Landes finden die Ursache im sich verbreitenden Nichts. Die Kaiserin wählt einen kleinen Jungen, Átreuju aus dem Stamm der Jäger der Purpurbüffel. Seine Aufgabe ist auf der Großen Suche aufzubrechen und das Heilmittel für die Kaiserin zu finden, so dass auch Phantásien geheilt wird.

---

<sup>25</sup> SAPKOWSKI, A., 2006, *Kánon Fantasy. Pevnost*. Numer 02, S. 61

<sup>26</sup> HAAS, G. *Kinder- und Jugendliteratur*. Stuttgart: Reclam, 1984, S. 276

Auryn, der Anhang wird ihm gegeben. Auryn oder „das Zeichnen“, „das Klenoid“ hat eine übernatürliche Macht und es ist einfach etwas, was jedes Wesen in Phantasien anerkennt. Er führt Átreju, schützt ihn vor der Gefahr und soll ihm auf der Großen Suche mit den Entscheidungen helfen. Wenn man es trägt, darf man keine Waffen bei sich haben, denn Auryn ist selbst eine Art Waffe. Man muss nur an die Macht des Zeichens glauben. Auryn hilft, wenn es nötig ist und beeinflusst dadurch das Schicksal. Wie es auch auf dem Umschlag des Buchs<sup>27</sup> abgebildet ist, hat Auryn Form eines Kreises. Es sind zwei Schlangen, die sich einander in den Schwanz beißen und so eine Art Kreis<sup>28</sup> bilden.<sup>29</sup>

Es liegt auf der Hand, dass sowohl in *Der kleine Hobbit*, als auch in *Die unendliche Geschichte*, tritt Kreis oder Ring als eine Mächtige, übernatürliche Kraft auf, genauso wie in oben erwähnter Mythologie.

## 2. Das Beowulf - Motiv

J.R.R. Tolkien, einer von den wichtigsten Vertreter der Phantastischen Literatur, studierte altenglische Literatur und auch die Folklore des Nordens. Länder des Nordens sind Dänemark, Finnland, Norwegen, Schweden, England und auch Norddeutschland. Alle diese Länder haben ein sehr interessantes Folkloreigentum und Mythen. Das Hauptmotiv, das ganz häufig in Werken Tolkiens erscheint, ist das Gedicht Beowulf. Nach Übersetzer der Tschechischen Version des Gedichtes, Čermák (2003), ist Beowulf ein episches Heldengedicht mit 3.182 Versen.

---

<sup>27</sup> Des in der Geschichte und des wirklichen Buchs von M. Ende

<sup>28</sup> Wobei die Form des im Buch auftretenden Auryn unterscheidet sich von der im Film auftretenden Zeichen, welches mehr kompliziert gebaut ist.

<sup>29</sup> ENDE, M. *Die unendliche Geschichte*. Stuttgart: THIENEMANN, 1979, S. 5-37

Es ist in der altsächsischen<sup>30</sup> Sprache geschrieben und gilt als ihr wichtigstes erhaltenes Werk. Das Gedicht wurde vermutlich nach 700 geschrieben, und die Geschichte spielt sich vor dem Jahr 600 in Dänemark und Schweden ab.

Im Jahre 1066 wurde England von Normannen erobert. Diese brachten ihre Sprache, die sich mit der angelsächsischen vermischte. Man vergaß dann die Angelsächsische Sprache und Beowulf für lange Zeit. Erst im 16. und 17. Jahrhundert wurde Beowulf wieder erfunden und diese Zeit gab dem Gedicht auch den Name.<sup>31</sup>

## 2.1 Grendel und die Halle Heorot

Wie es im Gedicht steht, ist Beowulf ein riesenstarker Held, den niemand besiegen kann, er kommt aus dem Volk „Geatas“ das mutmaßlich in heutigen Schweden lebte. Beowulf fährt mit seinen 14 Gefährten mit einem Schiff nach Dänemark, wo König Hrothgar herrscht, um ihm zu helfen. Beowulf's Vater Hygelak war befreundet mit dem dänischen König Hrothgar, die beide hatten sich einander in der Vergangenheit viel geholfen. Deswegen geht der Held in dieser Tradition fort. Hrothgar ist ein älterer Mann, der Respekt vom Volk hat, hat aber eine große Sorge, die er nicht lösen kann.

---

<sup>30</sup> Angelsachsen waren ein Volk, das das England besaß. Bevor waren sie Angeln, Sachsen und andere Germanen, die sehr ähnliche Sprache sprachen, fast gleiche Sitten und Glauben hatten, deswegen einigten sich. Angelsachsen trieben die ursprünglichen Bewohner des heutigen Englands, die Kelten, aus. Rund 6. und 7. Jahrhunderts kamen Irische Mönche nach England und brachten das Christentum den Angelsachsen bei. Die Mönche zeichnete viele heidnische Sitte auf, was für heute sehr wichtig ist, sonst wäre Beowulf für immer vergessen worden.

ČERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, S. 45

<sup>31</sup> ČERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, S. 45



Ein schreckliches Ungeheuer Grendel<sup>32</sup> schadet ihm, tötet seine Leute und lässt niemanden ruhig schlafen. Er lebt im Sumpf.

„...když Kain ubil jediného bratra,  
potomka otcova. Co psanec pak opustil,  
poskrvněno vraždou, život v radosti,  
v pustinách se ukryl. Z něj povstali mnozí,  
démoni osudu, Grendelovi druzi.“<sup>33</sup>

Wenn Beowulf mit seinen Freuden in Dänemark ankommt, begrüßt Hrothgar die Gruppe in der wunderschönen Halle Heorot<sup>34</sup> in seinem Hof. Im demselben Tag wird lustig gefeiert, gesungen und gegessen, weil alle hoffen, dass Beowulf mit seinen Mitkämpfer das Ungeheuer töten kann. Vor allem Hrothgar ist voller Erwartungen. Wenn es Nacht wird, sind in der Halle nur die Krieger und Beowulf. Der Held verzichtet sich darauf, mit dem Schwert und seiner Rüstung zu kämpfen, weil sein Feind auch mit nackten Händen ringt.

„ Oba se v noci  
mečů vzdáme, když on se vydá  
beze zbraní v boj. Pak moudrý Bůh<sup>35</sup>  
posoudí, komu přiřknout slávu

---

<sup>32</sup> Hier kann man deutlich den Einfluss von dem Christentum sehen. Der, der das Gedicht schrieb (und ist uns unbekannt) beschreibt Grendel als ein Nachkomme von Kain. Kain war der, der eifersüchtig auf seinen Bruder war. Der Mord des Bruders fuhr zur Abwehrung von Gott und alle seine Söhne waren dann verdammt, auch Grendel. Die Herkunft von Grendel war in der heidnischen – mündlichen Version der Sage wahrscheinlich unterschiedlich und nicht bei dem Christentum auf der inhaltlichen Ebene „belästigt“.

<sup>33</sup> ČERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, S. 123, Vers 1262 - 1266

<sup>34</sup> Ihre Aufgabe war sehr repräsentabel, wie es bei den Wikingern sehr häufig war. Sie hieß die Sicherheit, etwas Dauerhaftes in sich schnell ändernden Welt, ein Platz, der man zu Hause nennen konnte. Das Verhältnis zwischen dem König und seinen Kriegern war sehr eng, alles fand sich in der Halle statt. Die Versprüche der Loyalität, Ringe, Schwerte, Rüstungen, wurden in der Halle gegeben. Die Halle hieß auch die Wärme, die Schutz von der Kälte und hatte eine strenge Symbolik: nach Vorstellungen der Wikinger konnte sie die Form der Gebärmutter nachahmen. Nicht nur bei Wikingern, sondern auch die ersten prähistorischen Menschen lebten in der Höhle, die genauso gleiche repräsentable und für das Überleben wichtige Rolle hatte, wie die Gebärmutter. ČERMÁK, J. *Béowulf*, Praha: Torst, 2003, S. 26 - 28

O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 10

<sup>35</sup> Es geht hier wieder um den Einfluss von dem Christentum, denn Beowulf denkt ganz Christlich – er überlässt das Ergebnis des Kampfes Gott und hat keine Angst.

*kdo z nás je víc hoden vítězství.*<sup>36</sup>

Grendel hatte bevor den Lärm der Feier gehört und geht in aller Wut die Männer töten. Beowulf ringt mit Grendel in der Halle und das Ungeheuer erfährt, dass Beowulf der stärkste Mann der Welt ist, und will fliehen. Der Held drückt aber schnell den Arm seines Gegners, steckt ihn zwischen der Tür und reißt ihn ab. Daraufhin läuft Grendel ohne den Arm in den Sumpf und dort stirbt er.<sup>37</sup>

## 2.2 Grendel in Der kleine Hobbit

Nachdem Bilbo Beutlin mit den Zwergen und Gandalf das Nebelgebirge überwindet, muss die Gruppe einen Fluss durchwaten, der ihnen den Weg kreuzt. Hinter dem Fluss liegt das Land des Pelzwechslers Beorn.<sup>38</sup> Sein Land müssen sie auch durchqueren, weil es zwischen ihnen und des Berges Erebor liegt.

Damit ihnen Pelzwechsler nichts Böses tut, kommen alle getrennt in seine Halle hinein und jeder von der Gruppe sagt Beorn einen Teil der Geschichte, ein Erlebnis, so dass Pelzwechsler immer neugierig auf den Teil des anderen Mitglied der Gruppe ist und ruft ihn immer rein. Wenn alle da sind, und die Geschichte erzählt ist, wird schon Nacht und Beorn muss weg. Wenn alle schlafen, weckt den kleinen Hobbit ein komisches, tierisches Geräusch draußen der Halle. Das Tier<sup>39</sup> will offensichtlich in die Halle eindringen.<sup>40</sup>

---

<sup>36</sup> ČERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, Vers 683 - 685

<sup>37</sup> ČERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, Vers 820

<sup>38</sup> Pelzwechsel Beorn ist ein mächtiger, gefährlicher König des Volkes des Nordens, er lebt allein in seiner Halle. Hier sieht man deutliches Motiv des Hrothgars in Heorot. Im Buch wird aber nicht erklärt, warum Pelzwechsler ganz allein in der Halle herrscht.

<sup>39</sup> Deutliches Motiv des im Gedicht auftretenden Grendels.

<sup>40</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: MLADÁ FRONTA, 2002, S. 99 - 113

„Zvenčí se ozvalo jakési mručení a škrábání, jakoby se nějaké velké zvíře dobývalo do dveří. Bilbo zauvažoval, co to asi je, jestli to snad není Meddéd v začarované podobě a jestli sem teď nevtrhne jako medvěd a neroztrhá je...“<sup>41</sup>

Später im Buch findet man keine weitere Motive oder Zusammenhänge mit dem Ungeheuer Grendel.

Wenn man die beiden tierischen Ungeheuer vergleicht, dann kann man sagen, dass sie gewisse gemeinsame Eigenschaften haben. Beide heißen für die Einwohner der Halle Gefahr, ein Unbekanntes. Im Gegenteil zum Gedicht, erscheint kein expliziter Konflikt mit dem unbekanntem Tier<sup>42</sup> und weder Bilbo, noch die anderen kämpfen damit. Bilbo ist eigentlich der einzige, der den Lärm gehört hatte.

## 2.3 Hölle von Grendel's Mutter

Nachdem der Held Beowulf Grendel besiegt, wird wieder sehr viel in Heorot gefeiert. Hrothgar ist lustig und gibt den Helden Geschenke. Wenn es Nacht wird, überfällt die Halle ein anderer Feind: Grendel's Mutter. Sie tötet einige Männer und läuft weg.

„ ...                    *I matce lítici*  
                              *nyní ležela na mysli smrt,*  
*strastná výprava, šla pomstít syna.*“<sup>43</sup>

Am nächsten Morgen erfährt Hrothgar, was wieder passiert ist und bittet Beowulf um weitere Hilfe: die Mutter von Grendel zu jagen und töten. Beowulf ist bereit, dem König wieder zu helfen und bricht mit den Kriegern auf. Mit dem Schwert Hrunting, den ihm einer von Hrothgar's Männern gibt, geht Beowulf in die Hölle von Grendel's Mutter. Sie liegt tief in dem Sumpf, in einem feuchten und schäbigen Land, draußen allen Leuten.<sup>44</sup> Dort findet er sie auch, in einer unterirdischen See.

<sup>41</sup> TOLKIEN, J.R.R., S. 113

<sup>42</sup> Welches nach Bilbo's Vermutung Pelzwechsler Beorn sein kann. Der Name gibt eine Andeutung: Pelzwechsler kann seinen Pelz *wechseln*, das heißt, das Aussehen auf das eines Tieres ändern zu können.

<sup>43</sup> ČERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, S. 124, Vers 1277 - 1279

Der Held kämpft mit ihr, siegt wieder und schlägt ihren Kopf mit dem Schwert ab.<sup>45</sup>

„*Ač octl se v úzkých, zuřivě udeřil,  
až břit stvůře krk zasáhl krutě,  
obratle zámal. Ostrí projelo  
tělem stvůry smrti vydané,  
meč mokval, radost měl muž.*“<sup>46</sup>

Daraufhin bringt der Held den Kopf vor Hrothgar, so dass letzter Feind des Königs vor ihm getötet liegt. Der König betrachtet Beowulf als seinen Sohn und ist wieder großzügig beim Geben der Gabe. Für Hrothgar endet mit diesem Sieg sein Leiden und er schließt mit Beowulf eine feste Freundschaft.<sup>47</sup>

## 2.4 Das Motiv des unterirdischen Kampfes in Hobbit

Hobbit Bilbo Beutlin, bewaffnet mit Schwert Glamdring<sup>48</sup>, verliert sich im Inneren der Nebelgebirge und findet ein rundes Objekt am Boden. Wie oben gesagt, trifft er am Rand der unterirdischen See Gollum, den Besitzer des Ringes. Gollum ist sehr gefährlich und sogar Orken haben Angst vor ihm.

Wenn dieses Wesen erfährt, dass jemand an das Ufer der See ist, kommt er auf Bilbo zu und will ihn fressen (was er mit jemandem macht, der seinen Weg verliert). Gollum fühlt sich aber ganz allein und möchte vorher mit seinem Opfer ein Bisschen „plaudern“, indem er ihm Rätsel gibt. Sie geben dann einander 3 Rätsel. Wenn Gollum gewinnt, wird Bilbo gefressen, wenn Bildo gewinnt, kann er

---

<sup>44</sup> Nach Čermák (2003) ist ein wesentliches Motiv des Gedichtes „der Vertriebene“, jemand, der aus seiner Heimat vertrieben wird. Dieser ist sowohl Grendel, als auch seine Mutter, sie wurden vom Gott ausgewiesen. In der Berufung auf die Wichtigkeit der Möglichkeit *in der Halle sein zu können*, im Kreis der Freunde zu sein, mit anderen Leuten zu leben unter einem Dach, das alles ist für diese zwei Vertriebene verboten. Dass sie *draußen allen Leuten* leben, andeutet, dass sie etwas höchst Böses sind. Das gleiche galt für die Leute, die ein schweres Verbrechen gemacht hatten. Diese wurden vom König vertrieben, mussten *draußen* und *allein* leben, sie verloren den Heldenstand. Je wesentlicher die Symbolik der Halle war, desto furchtbarer war die Realität für solchen Unglücklichen, der in der Wildnis leben musste. ČERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, S. 32

<sup>45</sup> ČERMÁK, Vers 1277 - 1590

<sup>46</sup> ČERMÁK, Vers 1565 - 1569

<sup>47</sup> ČERMÁK, S. 145

<sup>48</sup> Das Motiv des Schwertes; im Beowulf war es Hrunting.

ins Freie gehen.<sup>49</sup>

Es kommt dazu, dass Bilbo dem Gollum ein Rätsel gibt, das er nicht lösen kann. Die Frage war aber nicht als ein Rätsel gemeint, Bilbo nur steckte seine Hand in die Hosentasche, wo er den Ding, den er gefunden hatte, spürte und sprach zu sich selbst „was hab ich in der Hosentasche?“.

*„Co to mám v kapse?“ řekl nahlas. Promluvil sám k sobě, ale Glum myslel, že je to hádanka, a strašně ho to rozčílilo.“<sup>50</sup>*

Die Antwort zum Rätsel lautet natürlich: der Ring. Gollum kann das Rätsel aber nicht lösen und denkt an das Schlimmste. Er geht bezweifelt sein Versteck sehen, wo er den Ring, den jetzt Bilbo hat, immer versteckt hält. Wenn Bilbo findet, dass er in großer Gefahr ist, läuft er weg.<sup>51</sup>

Der Zusammenhang mit dem Gedicht ist, dass sowohl im Beowulf, als auch im Hobbit, findet sich ein unterirdischer Kampf mit einem Ungeheuer statt. Man kann diesen Teil des Buchs auch mit dem Gyges vergleichen, namentlich mit der Leiche. Eine Leiche hat meistens graue Farbe oder ist ganz farblos. Diese Ähnlichkeit können wir bei dem Gollum sehen, weil er längst in seiner Hölle lebte und nicht herauskam. Seine Haut war dann grau oder sowie farblos der Untermenge der Sonnenstrahlen zuliebe.

## 2.5 Der Dieb, der Becher und der Drache

Nachdem Beowulf Grendel und seine Mutter tötet, viele wertvollen Gabe werden ihm und seinen Männern von Hrothgar gegeben. Daraufhin fahren sie nach Schweden zurück, wo Beowulf zum König eingesetzt wird und herrscht dreißig Jahre im Land von Geatas. Es kommt dazu, dass einer von seinen Hörigen einen goldenen Becher aus einer Drachenhölle stiehlt.<sup>52</sup>

Die Hölle wird von einem Drachen gewacht, der viele Schätze besitzt. Er will alles

---

<sup>49</sup> Im Vergleich zum Gedicht wird hier der physische Kampf mit dem psychischen ersetzt. Obwohl Bilbo bei sich den Schwert Glamdring hat, benutzt er ihn nicht. Beowulf, im Gegenteil, benutzte seinen Hrunting. Es kann nur um die Andeutung des im Gedicht auftretenden Schwertes sein.

<sup>50</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: MLADÁ FRONTA, 2002, S. 72

<sup>51</sup> TOLKIEN, J.R.R., S. 57 - 76

<sup>52</sup> Um den Frieden mit seinem Herrn zu schließen. Der Dieb war *Vertriebene* und wollte natürlich nicht auf dieser Weise leben. Er hoffte darauf, zurückgenommen zu sein.

nur für sich selber haben. Diese Tat ragt den Drachen auf, er verheert das Land Beowulfs, indem er überall das Feuer speit. Der Held geht den Drachen töten mit 13 Kriegern, aber nur Wiglaf eigentlich kämpft gegen den Drachen mit ihm. Beide, sowohl der Drache, als auch Beowulf, sterben im Kampf und der Degen wird begrabt.<sup>53</sup>

## 2.6 Der Dieb, der Becher und der Drache in Hobbit

In *Der kleine Hobbit*, wie im Beowulf, kann man wieder diese vier Motive, den Dieb, den Drachen, die Hölle mit dem Reichtum und den Becher finden.

Nachdem Hobbit mit den Zwergen Esgaroth, die Stadt an der See, verlässt, muss er in den *Berg* Erebor eindringen, weil es die Arbeit für einen geschickten Dieb ist. Im Berg befindet sich vermutlich der *Hort*. Wenn es dem Bilbo gelingt, hineinzuschleichen, sieht er auf den goldenen Hort<sup>54</sup> schlafenden Drachen. Schnell stiehlt er einen wunderschönen Becher<sup>55</sup> und läuft weg. Wenn der Drache erfährt, dass ihm etwas fehlt, fliegt er wütend aus seiner Hölle heraus und will die ganze Umgebung Erebors zerstören, auch die Stadt Esgaroth.<sup>56</sup>

Auch hier passiert es, dass ein Held den Drachen besiegt. Im Gegenteil zum Beowulf stirbt der Held nicht. Ein Bewohner der Stadt Esgaroth, ein geschickter Bogenschießer Bard<sup>57</sup>, schießt den Drachen in einen Schwachen Platz an seiner festen Haut. So wird der Drache in dieser Geschichte getötet.<sup>58</sup>

## 2.7 Das Beowulf Motiv in Der Herr der Ringe

Die Inspiration von Beowulf kann man auch bei J.R.R. Tolkien's Buch *Der Herr der Ringe* sehen, wo die Motive des Gedichtes auftreten. Die Geschichte erzählt von dem Ring, den lange bevor Hobbit besaß, sie beschreibt Ereignisse, die später nach Hobbit's Erlebnisse passieren. Jetzt muss der Ring zerstört werden, weil er nur das Böse verursacht. Deswegen reist eine Gruppe von Helden nach Mordor,

---

<sup>53</sup> ČERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, S. 142 - 217

<sup>54</sup> Der Hort, wie im Gedicht.

<sup>55</sup> Das gleiche Objekt, wie im Beowulf.

<sup>56</sup> Das Motiv des wütenden Drachen.

<sup>57</sup> Das Motiv der Heldentat.

<sup>58</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: MLADÁ FRONTA, 2002, S. 180 - 212

das Land, wo nur in dem Berg des Schicksals, Barad-dûr, der Ring zerstört werden kann.<sup>59</sup>

Im zweiten Teil der Trilogie, in *Zwei Türme*, folgen Aragorn, Legolas und Gimli den Orken, die Merry und Pippin (Hobbits) festgenommen hatten und fliehen mit ihr nach Süden ins Land der Rohirim, die Herren der Pferde. Die Orken sind immer ein paar Tage vor der Drei. Dann treffen Aragorn, Legolas und Gimli eine Gruppe von Rohirim Ritter, die ihnen mitteilen, eine Gruppe von Orken voriger Nacht überfallen zu haben. Wenn sie den Platz finden und den Spuren des Kampfes folgen, kommen sie in einen Wald herein. Dort finden sie Gandalf wieder.<sup>60</sup> Jetzt heißt er Gandalf der Weiße und berührt sie, dass die beiden Hobbits richtig sind.

Mit ihm kommen sie in Edoras, die Halle<sup>61</sup> in Rohan. Sie funktioniert als der Wohnort des Königs Theoden, der aber ganz alt aussieht, ist krank und ist bei dem Betrüger Zauberer Saruman besessen.<sup>62</sup> Gandalf, wie Beowulf, hilft dem König sein Leiden lösen, indem er Saruman aus Theoden's Gedanken wegtreibt. Wie im Gedicht, wird die Halle von Edoras vom Übel befreit.<sup>63</sup>

## 2.8 Das Nibelungenlied

Das Nibelungenlied ist ein altes Deutsches Gedicht, ein Altgermanischer Literaturwerk. Er wurde im Jahre 182 bei Karl Simrock geschrieben. Dieser Kenner der Mythologie, der auch die Edda Lieder aus dem Isländischen übersetzte, hat sich viel mit dem Nibelungenlied beschäftigt. Dieses Lied, und auch viele spätere Auflagen, befinden sich für frei im Internet an der Seite Google Books, die unter Google läuft.

---

<sup>59</sup> Weil gerade dort wurde er hergestellt.

<sup>60</sup> Sie hatten ihn verloren; er starb bei dem Kampf mit dem Feuergeist Barlog.  
TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů – Společenstvo prstenu*. Praha: Argo, 2006, S. 388

<sup>61</sup> Die Halle, wo der König Theoden reiche, sein Thron hat und mit seinen Dienerleuten lebt. Sie steht an den Felsen und die ganze Stadt geht den Felsen um. Es geht um eine klare Andeutung der Halle von Heorot.

<sup>62</sup> Hier können wir ganz deutlich die Ähnlichkeit des Leidens Hrothgar's sehen, der auch traurig, alt und ein bedrückter König war.

<sup>63</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů – Dvě věže*. Praha: Argo, 2006, S. 117 - 132

Es ist im Schwabach geschrieben und deswegen lässt sich sehr schwer lesen. Eine übererzählte Version des Liedes, vor allem für die Kinder, findet man im Buch von Auguste Lechner, die die Geschichte in eine mehr verständliche Sprache setzte.

Das Buch handelt von einem Held, Siegfried, der Sohn des Königs Siegmund ist. Siegfried ist riesenstark, im Kampf kann ihn niemand besiegen, er wandert gern und gern hört er auch zu den Geschichten über die tapferen Recken. Nachdem er bei einem Schmied arbeitete und wurde „zu Verstande gebracht“, entscheidet sich Siegfried einen Drachen, der im Drachenstein lebt, zu töten. Er teilt diese Neuigkeit dem Schmied mit und dieser hilft ihm einen guten Schwert und die Rüstung zu schmieden. In der Nacht bricht er auf. Schließlich findet er die Hölle von Lindenvurm.<sup>64</sup> Nach einem gefährlichen und schwierigen Kampf gelingt es dem Siegfried, sein Schwert in den Bauch des Drachens zu stechen und das Ungeheuer stirbt. Siegfried dann badet im Blut des Drachens, weil er erfuhr, dass ihm das Drachenblut eine neue, unsichtbare Haut verleiht, die hart wie Haut eines Drachens ist. Ein Blatt der Linde fällt zufällig auf seinen Rücken und so bleibt ein Platz<sup>65</sup> auf seinem Körper verletzbar.<sup>66</sup>

Dieses Lied wurde erwähnt, weil es mit dem alten angelsächsischen Gedicht Beowulf verglichen werden kann. Siegfried, wie Beowulf, ist riesenstark, niemand kann ihn besiegen, beide viele tapfere Taten. Und auch hier passiert es, genauso wie dem Beowulf, dass Siegfried mit einem Drachen kämpft und ihn tötet. Der Unterschied besteht darin, dass Siegfried nicht stirbt und dass dieser Sieg nur der Beginn seiner „Heldenkariere“ ist, während für Beowulf war der Kampf mit dem Drachen seine Letzte Tat.

Weil auch in diesem Lied Sachsen auftreten, es ist ganz möglich, dass der Motiv des Drachentöters durch die Länder wanderte und er kann dann im Gedicht Beowulf von späteren Angelsachsen gebracht werden oder umgekehrt.<sup>67</sup>

---

<sup>64</sup> In der Umgebung wachsen keine Pflanzen, nur eine Linde, deswegen der Name.

<sup>65</sup> Später stirbt Siegfried tragisch, indem ihn seine späteren Freunde betrogen und töten. Unter dem Scheingrund ihn zu schützen vor den Pfeilen, bittet Hagen, der Betrüger, Krimhild, Siegfrieds Weib, den verletzbaren Platz auf Siegfried's Hemd mit dem Kreuz zu markieren. Ohne es zu wissen, hilft Krimhild den Betrügern ihren Mann zu morden. In diesem Sinne sind sich die beiden Gedichte/Lieder sehr ähnlich: beide Recke, Beowulf und Siegfried, sterben tragisch. LECHNER.A. *Die Nibelungen*. Innsbruck: Tyrolia, 2001. S. 100

<sup>66</sup> LECHNER.A., S. 5 - 22

<sup>67</sup> Meine Vermutung.



### 3. Die Riesen – Motiv

Die Riesen sind nach Golther (1895) aus der Regel bössartig. Sie stehen für die kreative Kraft der Natur, sie sind elementar, naturhaft und allgemein sehr eigenständige Wesen. In der Nordischen Mythologie gibt es viele Arte der Riesen: Wasser Riesen; Wind- und Wetter Riesen; Berg- und Waldriesen. Sie führen den Kampf gegen die Götter und ihre Sehnsucht ist, sie zu besiegen und die Natur unterzuordnen. Die Idee von Riesen wurde wahrscheinlich an der Basis der Höhe von gewöhnlichen Leuten ausgedacht. Konkret in Tirol, Österreich, gibt es eine sehr starke Tradition der höhen Leute und die Riesen in den tirolischen Geschichten sind nicht immer nur böss.<sup>68</sup>

Golther nennt ein Beispiel des Wasser- Riesens im Gedicht Beowulf, wo das Ungeheuer Grendel auftritt. Er ist genauso bössartig, groß und führt, so wie andere Riesen, den Kampf gegen Gott, lebt in dem Sumpf, also in der feuchten Umwelt.<sup>69</sup> Nach Edda entstehen die Zwerge, Leute und eigentlich alles aus dem Schädel des Riesen Ymirs.<sup>70</sup>

*„Aus Ymirs, Fleisch ward die Erde geschaffen,  
Aus dem Schweiß die See,  
Aus dem Gebein die Berge, die Bäume aus dem Haar,  
Aus der Hirnschale der Himmel,<sup>71</sup>*

Laut der griechischen Sage gibt es auch drei Arte der Riesen: Giganten, Titanen und Kyklopen. Giganten waren die Söhne von Gaya und führten am Anfang den Kampf mit den Göttern, sie gewannen aber nicht. Titanen waren nicht nur schlecht, Prometheus, der dem Menschen das Feuer trug, war gut.<sup>72</sup> Wie Janeček (2010) andeutet, sind Kyklopen Riesen, die eine von ihrer Augen für das Wissen der Zukunft mit dem Gott der Unterwelt Hades ausgetauscht hatten. Deswegen weiß jeder Kyklop den Tag seines Todes.<sup>73</sup>

---

<sup>68</sup> GOLTHER, W. *Germanische Mythologie – Handbuch*. Oakland: Athenaion, 2000, S. 134 - 146

<sup>69</sup> GOLTHER, W, S. 144

<sup>70</sup> HEGER, L. *Edda*. Praha: Argo, 2004, S. 25 - 29

<sup>71</sup> NESGES, T. *Edda-Wöluspa*. THOMASNESGES. DE. Datum nicht erreichbar. [20. 03. 2011]  
Online im Internet. URL: <http://www.thomasnesges.de/edda/woeluspa.html>

<sup>72</sup> JANEČEK, P., 2010. *Mýty a legendy: Pevnost*. 08, S. 90 - 91

<sup>73</sup> JANEČEK, P., S. 90 - 91

### 3.1 Der Kyklop in Odysseus

Odysseus war ein Held, ein Krieger, der an dem Troja Krieg teilgenommen hatte. Odyssee erzählt dann von vielen Erlebnissen, die er an seinem Weg nach Hause erlebt. Er fährt auf einem Schiff mit seinen Männern und sammelt auch andere Helden, die mit ihm auf das Abenteuer teilnehmen wollen.

Es passiert, dass die Gruppe von Helden eine Insel auf dem Horizont erblickt. Wenn das Schiff die Insel erreicht, entschließt sich Odysseus mit ein paar Männern die Menschenleere Insel zu untersuchen. Bald erfahren sie, warum die Ort ganz ohne Leute ist; ein Kyklop lebt dort und sie alle werden von ihm gefangen. Wenn sie dann in seiner Höhle gebunden bei dem Feuer legen, „informiert“ der Kyklop Odysseus und seine Männer, wen er zuerst isst. Jeder Tag isst er am Abend einen Mann. Während des Tages wandert er draußen der Höhle und passt auf seine Schaffe auf. Dann bekommt Odysseus eine wunderbare Idee; er, und der Rest seiner Männer werden sich am nächsten Morgen unter den Schaffen versteckt halten und so aus der Höhle von Kyklop hoffentlich fliehen.

Wie Odysseus ganz richtig erwartete, durchschaute der Kyklop den klugen Trick nicht und am Morgen ließ alle Schaffe heraus, auch mit den Männern unter den Bäuchen der Schaffe. So wird der Kyklop betrogen und der Helden gelingt es ihn auch zu töten.<sup>74</sup>

### 3.2 Die Trolen in Der kleine Hobbit

Es ist ganz möglich, dass sich J.R.R. Tolkien von mehreren Mythologien und Sagen aus aller Welt inspirieren ließ. Gerade in *Der kleine Hobbit* kann man sowohl das Motiv der Riesen, als auch die Klugheit eines von den Haupthelden finden.

Die erste, und eine von den gefährlichsten Erfahrungen, die Bilbo Beutlin auf seiner Reise nach Osten bekommt, ist die mit den drei Trolen.<sup>75</sup> Er und fast alle Mitglieder der Gruppe werden in der Nacht von den Riesen festgenommen. Sie

---

<sup>74</sup> PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Albatros, 2005, S. 169 - 172

<sup>75</sup> Trolle sind eigentliche Riesen, die aber das Sonnenlicht nicht ertragen können und auf dem Platz erstarren, wo sie stehen, wenn die Sonnenstrahlen sie erleuchten. Sie sind auch ganz doof, aber an der anderen Hand sehr stark.

JANEČEK, P., 2010. *Mýty a legendy. Pevnost*. 08, S. 90 - 91

werden alle gebunden, zum offenen Feuer gebracht und dort sprechen die Trolle über den Fang. Nach einer Weile beginnen sie auch hungrig zu sein und streiten sich mit einander, welcher von den Zwergen zuerst zu essen und wie sie den Zwerg am Feuer braten. Das alles hört auch der unglückliche Zwerg, kann aber nichts dagegen sagen, weil er völlig bis zu dem Mund gebunden ist.<sup>76</sup> Dann können sie sich aber nicht einigen, welcher von der Gruppe sie zuerst essen und wie und ob sie überhaupt jemanden essen, ob mit dem Gewürz oder ohne usw. So streiten sich alle Trolle bis zu den ersten Sonnenstrahlen, die für sie eine Katastrophe heißen: sie alle verwanden sich in eine Steinstatue.

Die Stimme, die immer anderer Streit ausbrach, war die des Gandalfs. Er wusste, dass Sonne für Trolle tödlich ist und deswegen wollte er, dass sie bis zum Morgen sinnlos „plaudern“.<sup>77</sup>

### 3.3 Die Riesen in Die unendliche Geschichte

In *Die unendliche Geschichte* tritt auch ein Riese auf. Er gehört in Phantasien zu den Steinfressern.<sup>78</sup> Im Gegenteil zu Der kleine Hobbit ist der Riese in *Die unendliche Geschichte* nicht gefährlich, sondern ganz freundlich.<sup>79</sup>

Später im Buch, Átreju, der Hauptheld, trifft auch die Riesen auf seiner Reise. Diesmal geht es um die Windriesen. Átreju fliegt auf seinen Glücksdrachen Fuchur und sucht mit ihm nach den Grenzen des Landes Phantasien, um die Heilmittel für die kindliche Kaiserin zu finden. Die Heilmittel besteht darin, dass sie, Átrju und Fuchur, einen Junge<sup>80</sup> aus unserer Welt finden müssen und ihn nach Phantasien zu bringen. Seine Aufgabe wäre dann, der kindlichen Kaiserin einen neuen Name zu geben.

Átreju weist sich mit dem Aurnyn aus, so dass ihm und Fuchur die Wetterriesen nichts Böses tun und fragt sie nach dem Weg. Die vier Wetterriesen, Lirr, Baureo, Schirk und Mayestril, haben keine guten Nachrichten für den jungen

---

<sup>76</sup> Das Motiv des unglücklichen Mannes in Odysseus' Abenteuer.

<sup>77</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: MLADÁ FRONTA, 2002, S. 35 - 41

<sup>78</sup> Es ist sehr interessant, dass die erste Erwähnung von einem Riesen auch in diesem Buch beim Feuer vorkommt.

<sup>79</sup> ENDE, M. *Die unendliche Geschichte*. Stuttgart: THIENEMANN, 1979, S. 20

<sup>80</sup> Also den Bastian Balthasar Bux, der das Buch liest. Es handelt sich hier um eine Interaktion zwischen den Helden aus Phantasien – Átreju und unserer Welt – Bastian.

Held; Phantásien ist Grenzloss und er muss den Jungen anderswo suchen.<sup>81</sup>

## 4. Das Motiv der Quelle des Lichtes

Das Licht spielte nach O'Connell und Airey (2007) immer eine Zentrale Rolle in der Geschichte der Menschen. Aus der biologischen und natürlichen Seite heißt das Licht das Leben. Es gibt den Pflanzen Energie, es schafft die Temperatur, in der alle Wesen leben können, es trägt die Möglichkeit, sich im Weltraum zu orientieren, es ermöglicht überhaupt auf unseren Planeten zu existieren. Weil ein von den Wesen der Mensch ist, wurde das Sonnenlicht (und auch das Mondlicht) besonders betrachtet, gefeiert und ihm eine große Wichtigkeit gegeben. Leute verstanden das Licht als das Wichtigste an aller Welt, deswegen freuten sich Sonnengötter (oder Sonnengott) überall der größten Aufmerksamkeit. Leute richtig glaubten, dass gerade die Sonne dafür verantwortlich ist, dass die Ernte reich ist und deswegen gründeten zahlreiche Sonnenkulte. Man kann viele Spuren des Respekts von der Sonne in allen Ländern der Welt finden. Die Sonne hieß das Leben, das Wachstum, die Entwicklung. Sie heißt meistens das Positive, das Gute. Es gibt aber Kulturen, wo die Sonne manchmal als der Feind betrachtet wurde, wie z.B. in China oder in Afrika, wo die Sonne als ein Vernichter auftritt, weil, wenn es zu heiß ist, alles stirbt. In China schossen die Krieger Pfeile auf die Sonne und so sie „fürchteten“.<sup>82</sup>

Das Sonnenlicht wurde meistens mit der Macht und mit dem Reichtum verbunden<sup>83</sup>, deswegen legten viele Kaiser, Könige und Pharaos Wert darauf, dass sie die Nachkommen der eigentlichen Sonne sind. Vorwiegend wurde die Sonne als die Männlichen Prinzipien verstanden, aber nicht immer.<sup>84</sup> Sie wurde als die Urquell allen Wissens betrachtet und war weit personifiziert; in Ägypten wurde als ein Auge abgebildet.<sup>85</sup>

---

<sup>81</sup> ENDE, M. *Die unendliche Geschichte*. Stuttgart: THIENEMANN, 1979, S. 121 - 126

<sup>82</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. *Snaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 118 - 119

<sup>83</sup> Sonne ist gelb und reich, wie das Gold.

<sup>84</sup> Gerade in der germanischen Mythologie ist es ganz umgekehrt; die Sonne ist weiblich, der Gegenstad zur Sonne ist der Mond, der für das männliche Prinzip steht. Normalerweise hat der Mond das weibliche Prinzip.

<sup>85</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 118 - 119

Für damalige Leute war der Weg der Sonne sehr symbolisch, sie war das Zeichnen der Immortalität. Morgen war ein neues Beginn, die Jugendzeit, der Mittag hieß die Reife, der Abend das Lebensalter und Tot.<sup>86</sup> Das Gleiche galt auch für Jahreszeiten. Frühling hieß ein neuer Beginn, die Jungheit, der Sommer die Reife, und der Herbst mit dem Winter das Lebensalter und der Tot. Deswegen hatte man viele Feste, die den „Mord“ des Winters in der Form einer „getöteten“ Figur<sup>87</sup> darstellten und feierten. Es ist dann verständlich, dass sich die Leute auf die Sonnenwende freuten. Es hieß ein Versprechen des Lebens, der Wärme und in allgemeinem das Überleben.

Es ist dann keine Überraschung, dass das Licht in den ersten Kunstwerken in der Form eines Kreises mit wellenförmigen Linien, also Sonnenstrahlen, abgebildet wurde.<sup>88</sup>

## 4.1 Der Sohn von Helios

Die griechischen Sagen gelten zur uralten Ideen über die Schöpfung der Welt, über das Gute und das Böse und auch über die Sonne. Zu den größten und bekanntesten Sammler der Sagen gehört bei uns Eduard Petiška, der den griechischen Sagen vor allem für die Kinder in einer verständlichen Form erzählt.

Helios ist der Sonnengott. Er fährt jeden Tag durch den Himmel in seinem Wagen, der von den Sonnenpferden gezogen ist und scheint herunter. Eines Tages kommt ein Junge, Phaeton, zu seiner Mutter und beschwert sich, dass ihm niemand glauben würde, dass sein Vater ein wirklicher Gott sei. Seine Mutter sagt ihm, nach Osten zu gehen, bis er einen hohen Berg findet. Phaeton macht so, findet den Berg und erreicht die Spitze, wo sein Vater in einem Sonnenburg lebt. Wenn Helios seinem Vater sein Leiden mitteilt, der Sonnengott versteht das Leiden seines Sohnes und verspricht ihm, sich etwas zu wünschen. Helios wünscht sich, einmal im Wagen seines Vaters durch den Himmel zu fahren und lässt sich nicht davon abwehren.

Nächsten Tag bricht Phaeton im Sonnenwagen in den Himmel ab. Er fliegt

---

<sup>86</sup> In vielen Kulturen, besonders in Ägypten, gibt es Mythe von der Sonne und ihrer Reise durch die Unterwelt, wo sie irgendwelchen Feind besiegen muss, um wieder aufgehen zu können. O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 118 - 119

<sup>87</sup> Meistens war sie des weiblichen Geschlechts.

<sup>88</sup> O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 118 - 119

nicht lange, wenn die Pferde erfahren, dass sie nicht von einer starken Hand geführt sind und galoppieren, wie sie wollen, einmal zu hoch, einmal zu nah zur Erde. Einmal brennt der Leuchtende Wagen den Himmel, einmal das Boden. Endlich wird der Wagen von Zeus gestürzt und Phaeton stirbt. An der Unglückstelle weinen seine Schwester so lang, bis sie mit dem Boden einwurzeln und Erlenbäume werden.<sup>89</sup>

*„Zeus vyslyší prosby zmučené země, vymrští blesk a srazí Faethonta ze slunečního vozu. Koně se splaší a vytrhnou se ze jha, vůz zamíří jinam a koně také jinam. Faethón se zřítí bez ducha rozžhaveným prostorem na zem...“<sup>90</sup>*

## 4.2 Das Goldene Vlies

In anderer griechischer Sage tritt auch eine Quelle des Lichtes auf, das Goldene Vlies eines Widders.

Phrixos und seine Schwester Helle sind sehr unbeliebt bei ihrer Stiefmutter. Sie sind die ersten Kinder ihres Mannes, des Königs. Darum macht sie alles dafür, sie bei jeder Möglichkeit zu demütigen. Schließlich betrügt sie den König und die Leute mit Hilfe eines falschen Botes und einer falschen Prophezeiung aus dem Delphi Orakel, die lautet, dass die Kinder geopfert werden müssen.

Bevor das passiert, fliegt ein scheinender, goldener Widder aus dem Himmel herunter, Phrixos und seine Schwester einsteigen auf seinen Rücken und alle fliegen weg. Sie fliegen durch den Himmel eine Weile, wenn es dazu kommt, dass Helle aus dem Rücken des Widders herunter stürzt. Dann fliegt Phrixos allein, bis er in einem wunderschönen Land ländet. Der König dieses Landes bewundert sich den goldenen Widder. Phrixos opfert das Tier als Dank dem Zeus und das goldene Vlies schenkt dem König. Dann wird das Vlies in der Mitte seines Palastes ausgestellt und dort scheint es wie eine Sonne.<sup>91</sup>

---

<sup>89</sup> PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Albatros, 2005, S. 16 - 19

<sup>90</sup> PETIŠKA, E., S. 19

<sup>91</sup> PETIŠKA, E., S. 49 - 54

### 4.3 Das Licht in Arda in Silmarillion - Die zwei Laternen

Arda ist ein mythisches Land von J.R.R. Tolkien, das später in *Der Herr der Ringe* Mittel Erde genannt wird. In Arda spielt sich die ganze Geschichte von Silmarillion<sup>92</sup> ab. Der Grund dafür, warum dieses Werk erwähnt wird, ist eine Ähnlichkeit von höchst symbolischer Entstehung vom Licht, die dem oben Erwähnten nachahmt. Damit wollte der Autor anderen Zusammenhang mit der Mythologie demonstrieren.

Ainu<sup>93</sup>, die mächtige Wesen, kamen auf die Erde Arda herunter und nannten sich Valar. Dann begannen sie die Arbeit auf die Verwirklichung der „großen Musik“, das heißt, dass sie die Themen, die ihnen bei dem Weltschöpfer Ilúvatar vorgelegt wurden, jetzt in der materiellen Form bringen. Nicht nur die Ideen Ilúvatar's, sondern auch die von Melkor werden geschaffen, weil er auch auf die Welt kam und vieles beeinflusste.<sup>94</sup>

Arda war ganz dunkel in den ersten Tagen ihres Seins. Deswegen schufen Ainu zwei riesengroßen Laternen, die sie auf zwei bis zum Himmel hohen Säulen hängten und so eine Art Sonnen bildeten. Die im Norden stehende Laterne hieß Illuin, die im Süden wurde Ormal genannt.

*„...bylo potřeba světla. Proto Aulë na Yvanninu snažnou prosbu vyrobil dvě veliké lampy k osvětlení Středozemě, které vybudoval uprostřed obkružujících moří. Varda pak lampy naplnila, Manwë je posvětil a Valar je zavěsili na vysoké sloupy, daleko vyšší než všechny hory pozdějších dnů.“<sup>95</sup>*

---

<sup>92</sup> Sie handelt von drei wunderschönen Edelsteinen, Silmarill, um die alle Rassen kriegten, weil sie jeder haben will. Sie symbolisieren die Macht, Kraft, Sehnsucht und Schönheit. Sie wurden von einem geschickten Elben, Fäenor, hergestellt. Er nahm das Licht von den zwei Bäumen, Telperion und Laurelin, ab, und schloss sie in die Edelsteine, so dass sie mit dem Licht der beiden Bäume leuchten. Nach dem Tod der Bäume waren die Silmarill die Einzige sichtbare Erinnerung an das Licht von Laurelin und Telperion und waren daher unvorstellbar wertvoll.

<sup>93</sup> Die ersten Wesen, die der Allmächtige Gott Ilúvatar geschöpft hat.

<sup>94</sup> Eru Ilúvatar gab allen Ainu die Möglichkeit, die „große Musik“ zu verwirklichen oder mit Ihm bleiben und nur draußen der Welt beobachten. Weil Melkor einer von den Ainu war, benutzte er diese Möglichkeit.

<sup>95</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion - Mýty a legendy Středozemě*. Praha: Argo, 2008, S. 33

Seitdem begonnen die Samen, die Ainu Yvanna<sup>96</sup> bevor der Hochhebung der Laterne eingesät hatte, zu sprießen. Arda wurde dann ganz grün, schön und zum Bild der Themen des Schöpfers.<sup>97</sup>

Hier können wir eine mögliche Inspiration von der griechischen Sage, das goldene Vlies sehen. Sowohl das goldene (leuchtende) Vlies, als auch die zwei Laternen, sind eine statische Quelle des Lichtes. Im Gegenteil zum Vlies sind die zwei Laternen mit dem Licht nicht der natürlichen Herkunft, sondern sind ein Kunstwerk von Aulë<sup>98</sup>. Hier werden die Laternen als einzige Quellen des Lichtes in der Welt benutzt. In der Sage, auf der anderen Seite, dient das Vlies in dem Sinne als eine Dekoration des Palastes des Königs.

## 4.4 Die zwei Bäume

Ein von Ainu, der nie zu Valar gezählt wurde, hieß Melkor. Er war der, der immer die Große Musik bei Ilúvatar störte. Ihm auch wurde die Möglichkeit auf Arda herunterzukommen gegeben und er benutzte diese. Seitdem wollte er immer seine Ideen durchsetzen und störte alles, was Valar schufen, vor allem das Licht - die Leuchtenden Laternen.

*„Ale Melkor věřil síle Utumna a udatnosti svých sluhů, a tak náhle vyšel do boje a zasadil první ránu, než byli Valar připraveni; napadl světla Illuin a Ormal, zbořil jejich sloupy a rozbil lampy. Při pádu mohutných sloupů se hroutily země a moře se vzdouvala, a když se vysypaly lampy, po zemi se rozlil ničivý plamen. Tehdy byl pokažen tvar Ardy i souměrnost jejich vod a zemí, takže prvotní plány Valar nebyly už nikdy obnoveny.“<sup>99</sup>*

Nachdem die zwei Laternen, Illuin und Ormal zerstört wurden, flüchteten Valar vor

Melkor in aller Finsternis nach einen anderen Erdteil, den sie Aman nannten. Sie hoben großes Gebirge Pelori in der Form eines Kreises hoch, das als der Schutz vor

---

<sup>96</sup> Vala, deren Attribut das Wachstum, die Natur, die Fruchtbarkeit und die Heilung war. Ihr Mann war Aulë. TOLKIEN, J.R.R., S. 41 - 44.

<sup>97</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion - Mýty a legendy Středozemě*. Praha: Argo, 2008, S. 33

<sup>98</sup> Ainu (Vala), dessen Attribut das Handwerk war. Später schuf die Zwerge. TOLKIEN, J.R.R., S. 42

<sup>99</sup> TOLKIEN, J.R.R., S. 35



Melkor dienen sollte. In der Mitte des Kreises gründeten Ainu das Reich Valinor und bauten die Stadt Valimar. In der Mitte gab es einen Hügel, der Ezellohar genannt wurde.

Als alle Ainu an einer Tagung teil nahmen, begann Yvanna zu singen, alle hörten zu und die Welt war ganz still. Plötzlich sprossen aus dem Ezellohar zwei kleinen Sprösse und wuchsen vor den Augen der Valar, bis sie eine Höhe von zwei großen Bäume<sup>100</sup> erreichten und gleich zu blühen begannen. Der erste Baum hatte vom unten silberne Blätter und der zweite Goldene. Der erste leuchtete mit silbernen Strahlen und wurde Telperion genannt, der zweite leuchtete mit goldenen Strahlen und wurde Laurelin genannt. So kam das Licht in Arda wieder, es konnte aber nur das Innere von Valinor erleuchten. Der Rest von Aman und Arda blieb in der Dunkelheit. Telperion schien immer 7 Stunden, Laurelin andere 7 Stunden. Ein Baum begann zu scheinen eine Stunde bevor der andere zu scheinen aufhörte. So kam es immer zu einer Mischung der Lichte.<sup>101</sup>

Man kann wieder deutlich die Ähnlichkeit mit der griechischen Sage von das Goldene Vlies sehen. Die Quelle ist auch hier statisch und gleichzeitig natürlicher Herkunft.

---

<sup>100</sup> Symbolik des Baumes kann man weltweit in vielen Kulturen beobachten. Bei Indianern, bei Hindu, auch in Ägypten und Mesopotamien kann man ihn als etwas Wichtiges und Heiliges finden. Allgemein ist er ein Archetypsymbold; er steht für das Leben, für die Zeit und damit verbundener Ewigkeit und Ausdauer. Die Bäume wachsen langsam, deswegen schien es dem Menschen, dass sie etwas Dauerhaftes darstellten. Dieses Motiv projiziert sich in der Bibel, wo der Baum des Wissens wächst und seine Früchte Kenntnisse beibringen. In Koran findet man den Baum Tuba, der in Mitte des Paradieses wuchs. Der Baum hat eine sehr wichtige Rolle auch in Europa; am Weinachten schmückt man den Weinachtbaum und am Land ist noch heute populär der Maibaum. Hier muss man aber den Zusammenhang mit der germanischen Mythologie beachten, denn J.R.R. Tolkien studierte gerade diese. In der nordischen Mythologie geht es um den Baum Yggdrasil, eine höchst komplizierte Idee von der Weltentstehung. Er ist eine Esche, die durch die drei Welte wächst: durch Asgard, das Reich der Götter, durch Midgard, die Welt der Menschen und schließlich durch die Unterwelt, Hel. Yggdrasil tritt in Silmarillion gerade in der Form der zwei Bäume, Laurelin und Telperion, auf. Diese zwei Bäume, wie Yggdrasil, heißen das Leben, etwas Heiliges und vor allem das Licht, weil sie Valinor erleuchten. Im Gegenteil zum Yggdrasil sind sie aber keine eigentliche Welt, sie wachsen in der Welt – Arda.

O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 170 - 171

<sup>101</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion - Mýty a legendy Středozeemě*. Praha: Argo, 2008, S. 36

## 4.5 Die Sonne und der Mond

Es passierte, dass die beide Bäume eines Tages von einer großen, schwarzen Spinne Ungoliant<sup>102</sup> getötet wurden. Tiefe Dunkelheit bedeckte Valinor und Ainu saßen in der Stille in der Stadt Valimar und überlegten, was zuerst zu machen.

Dann kam Valier<sup>103</sup> Yvanna und weinte und ihre Tränen fielen auf die Stümpfe der beiden Bäume. Daraufhin erschien auf einem Zweig des Telperions eine große, silberne Blüte und auf dem Zweig des Laurelins eine goldene Frucht. Yvanna nahm beide und brachte sie zu Manwë, der größte der Ainu und bat ihn, die Blüte und die Frucht zu segnen. Dann wurden zwei Schiffe gebaut, ein von ihnen wurde einem Jungen Tillion gegeben, der andere einem Mädchen Arien. Tilion trug die Blüte von Telperion, Arien trug die Frucht von Laurelin. Die beide queren den Himmel in ihren Schiffen, sie fliegen im Raum zwischen der Erde und der Sterne.

*„Dívka, kterou Valar vyvolili mezi Mayar, aby řídila lodičku Slunce, se jmenovala Arien a ten, kdo kormidloval ostrůvek Měsíce, byl Tilion. Ve dnech Stromů pečovala Arien o zlaté květy ve Vániných zahradách a zalévala je jasnou rosou Laurelinu, kdežto Tillion byl lovcem v Oroměho družině a měl stříbrný luk. Miloval stříbro, a když si chtěl odpočinout, opustil Oroměho lesy, šel do Lórienu a ležel ve snách u jezírek Estě v mihotavých paprscích Telperionu...“<sup>104</sup>*

In späteren Tagen hießen diese Schiffe der Mond und die Sonne, Isil und Anar. Das ist die dritte Quelle des Lichtes in Arda, und so blieb sie bis zum Ende der Tage. Man kann es mit der Sage von dem Sohn des Helios wieder vergleichen. Faethon, wie sein Vater, fuhr auch in einem Wagen genauso wie Arien (die Sonne). Tillion (der Mond) wurde auch beinahe gestürzt wie Phaeton; Melkor griff den Mond mit seinen Geistern an, aber Tilion gewann den Kampf. Melkor hatte später große Angst vor Arien, weil sie vielmehr schien als Anar (der Mond). In vorigen Tagen, als Melkor seine Betrügereien in Valimar erfüllte, ließ sie sich von ihm nicht

---

<sup>102</sup> Ein böses Wesen, das draußen der Welt in Arda herunterkam und die Gestalt einer Spinne annahm. Sie hasst das Licht, die Leute und isst alles. Mehr wird im Buch nicht erklärt.

TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion* - *Mýty a legendy Středozeemě*. Praha: Argo, 2008, S. 71

<sup>103</sup> Das Männliche Geschlecht heißt Valar, das Weibliche ist Valier. TOLKIEN, J.R.R., S. 27

<sup>104</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion* - *Mýty a legendy Středozeemě*. Praha: Argo, 2008, S. 100

verführen.<sup>105</sup>

Hier kann man eine enge Ähnlichkeit mit der germanischen Mythologie sehen, wo die Sonne des weiblichen Prinzips und der Mond des männlichen Prinzips ist. Nach Golther (2000) hatte Mundilföri zwei Kinder, die Tochter *Sol* und den Sohn *Mani*. Diese zwei wurden auf den Himmel hochgehoben und beide querten über den Himmel im Wagen als die Sonne und der Mond.<sup>106</sup> Die Betrachtung von der Sonne als von einer *Frau* kann auch der Grund dafür sein, warum im Deutschen noch heute auf der morphologischen Ebene die Sonne als weiblich erscheint.<sup>107</sup>

## 4.6 Eärendil der Seefahrer

Eärendil ist ein Held, der zur Rasse der Leute gehört.<sup>108</sup> Er ist auch im Zusammenhang mit der Quelle des Lichtes wichtig und spielt eine wesentliche Rolle in der Geschichte des Silmarillions.

Nachdem er einen von den Silmarill findet, findet er auch, dass er nicht in den Händen der Menschen sein sollte, weil er immer das Böse verursacht. Deswegen entscheidet sich, nach Aman, wo die heiligen Valar (Ainu) leben, zu segeln und ihnen den Edelstein überzulassen. Später wurde von Eärendil in den Liedern als von einigem Mann gesungen, dem es gelungen hatte, nach den Erdteil Aman zu fahren und ihn fähig finden zu sein.<sup>109</sup>

---

<sup>105</sup> TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion - Mýty a legendy Středozemě*. Praha: Argo, 2008, S. 100

<sup>106</sup> GOLTHER, W. *Germanische Mythologie – Handbuch*. Oakland,: Athenaion, 2000, S. 386

<sup>107</sup> Es geht nur um meine eigene Vermutung an der Basis der Mythologie und der Etymologie der Sonne.

<sup>108</sup> In Arda gibt es auch die Elben, die Zwerge und die Orken.

<sup>109</sup> Es galt als unmöglich, nach Aman zu schiffen, viele Männer haben es unerfolgreich versucht und starben dabei. TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion - Mýty a legendy Středozemě*. Praha: Argo, 2008, S. 255 - 264

Valar einigten sich dann, dass der einzige Ort, wo der Silmarill sicher ist, ist am Himmel. Deswegen wurde auch Eärendil auf den Himmel mit dem Silmarill und seinem Schiff gehoben und dort scheint er als ein Stern und gibt die Hoffnung den Leuten und den Elben.<sup>110</sup>

---

<sup>110</sup> Die Sterne wurden in der Vergangenheit als etwas Göttliches und Heiliges betrachtet und hatten eine sehr wesentliche Symbolik, deswegen waren Astrologie und Astronomie natürlich eine sehr würdige Profession. Die Sterne sind nach dem finnischen Epos, Kalevala, Bruchteile des Eis der Welt. Als es zerbrochen ist, sind alle Teile nach alle Seiten des Himmels geflogen und dort scheinen sie. Große Wichtigkeit haben die Sterne auch bei Indianer und Azteke. Im Bibel steht, als Jesus geboren wurde, ging der Stern von Bethlehem auf und führte die drei Weisen, Gaspar, Melichar und Balthasar zu ihm. Haarsterne waren die fliegenden Samen der Götter. Eärendil wurde in späteren Tagen „der Heilige“ genannt, was auch den Zusammenhang mit der Mythologie andeutet, denn die Sterne waren (und sind) heilig für viele Kulturen. O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, S. 122-123  
TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion - Mýty a legendy Středozeemě*. Praha: Argo, 2008, S. 255 - 264

## Nachwort

Durch alle diese Beispiele wollte Ich einen sehr engen Zusammenhang der phantastischen Literatur mit der Mythologie zeigen. In jedem Kapitel wurde irgendwelche alte Geschichte kurz beschreibt und dann mit der Neuen, in der Literatur auftretenden Form vergleicht. Der Zahl der Beispiele scheint zwar klein zu sein, die Motive, wie oben gesagt, sind aber manchmal ganz unsichtbar und auch für solchen Auswahl musste Ich ziemlich viele Quelle studieren (namentlich alle Teile der Trilogie *Der Herr der Ringe*, *Hobbit* und vor allem *Silmarillion*).

Wie auch schon erwähnt, man muss beide Formen der Geschichte kennen, um ihnen zu schätzen, vergleichen und die Ähnlichkeiten und Unterschiede zu entdecken. So was ist nicht immer leicht, denn ein in Literatur anwesendes Motiv kann eine Kombination von zwei, drei oder mehr ursprünglichen Motiven sein. Gleichzeitig kann es nur um eine Ähnlichkeit gehen, die zwei, drei oder mehr gemeinsame alte Motive ähnlich ist, stamm aus ihnen aber nicht. Ein gutes Beispiel dafür ist ein riesenstarker Held. Diese Idee gab es in jedem Land. Jede Kultur hatte irgendwelchen Kämpfer, der für das Volk ein Wahrzeichen der Stärke war. In griechischen Sagen ist es Herakles, bei Angelsachsen ist es Beowulf, bei Tschechen ist es Bivoj. Alle diese Helden machten tapfere Taten, tötete ein Ungeheuer usw.

Das Resultat dieser Arbeit ist daher mehr als genügend, weil sie ihren Zweck erfüllt hatte, das heißt, zu zeigen, was hinter der Erfolg der heutigen phantastischen Literatur steht. Die Antwort dazu lautet: die Phantasie. Die Phantasie war der Grund dafür, dass die ersten Leute ihre Werkzeuge aus dem Stein herstellten. Dass sie Felle für die Mammuten legten und überlebten. Heute sind die Menschen, wo sie sind nur aufgrund der Phantasie. Die Phantasie verspricht uns, dass etwas Übernatürliches, Unmögliches existieren kann, wobei es sich nicht notwendig um die Elben, die Zwerge und Zauberer handeln muss. Dahinter steht nur eine einfache, dem Menschen natürliche Sehnsucht: das Leben zu leben. Keine andere literarische Richtung weckt in uns solche Erwartungen und Hoffnungen.

## Literaturverzeichnis

- CERMÁK, J. *Béowulf*. Praha: Torst, 2003, 343 Seiten. ISBN 80-7215-199-1
- ENDE, M. *Die unendliche Geschichte*. Stuttgart: THIENEMANN, 1979, 428 Seiten. ISBN 3-522-12800-1
- GOLTHER, W. *Germanische Mythologie – Handbuch*. Oakland: Athenaion, 792 Seiten. ISBN-10: 393771538X
- HAAS, G. *Kinder- und Jugendliteratur*. Stuttgart: Reclam, 1984, 390 Seiten. ISBN 3-15-010325-8
- HEGER, L. *Edda*. Praha: Argo, 2004, 491 Seiten. ISBN 80-7203-533-9
- JANEČEK, P. 2010, *Mýty a legendy. Pevnost*. 08, 97 Seiten. ISSN 1213-8215
- LECHNER, A. *Die Nibelungen*. Innsbruck: Tyrolia, 2001, 210 Seiten. ISBN 0518-4002/ISBN 3-401-01319-X
- NESGES, T. *Edda-Wöluspa*, THOMASNESGE.DE. Datum nicht erreichbar. [ Stand 20. 3. 2011], Online im Internet. URL:  
<http://www.thomasnesges.de/edda/woeluspa.html>
- O'CONNEL, M., AIREY, R. *Znaky a symboly*. Londýn: Lorenz Books, Annes Publishing Ltd, 2007, 256 Seiten. ISBN 978-80-86880-96-9
- PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Albatros, 2005, 213 Seiten. ISBN 80-00-01594-3
- SAPKOWSKIA, 2006, *Kánon Fantasy. Pevnost*. Numer 02, 88 Seiten. ISSN: 1213-8215
- TOLKIEN, J.R.R. *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Praha: MLADÁ FRONTA, 2002, 256 Seiten. ISBN 80-204-0506-2
- TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů – Společenstvo prstenu*. Praha: Argo, 2006, 473 Seiten. ISBN 80-7203-829-X
- TOLKIEN, J.R.R. *Pán prstenů – Dvě věže*. Praha: Argo, 2006, 383 Seiten. ISBN 80-7203-830-3
- TOLKIEN, J.R.R. *Silmarillion - Mýty a legendy Středozeemě*. Praha: Argo, 2008, 356 Seiten. ISBN 978-80-257-0042-6

## Anhang

Die Nummer der Bilder sind die Nummer der weiteren Notizen mit eigentlichen Referenzen zu den Bildern.

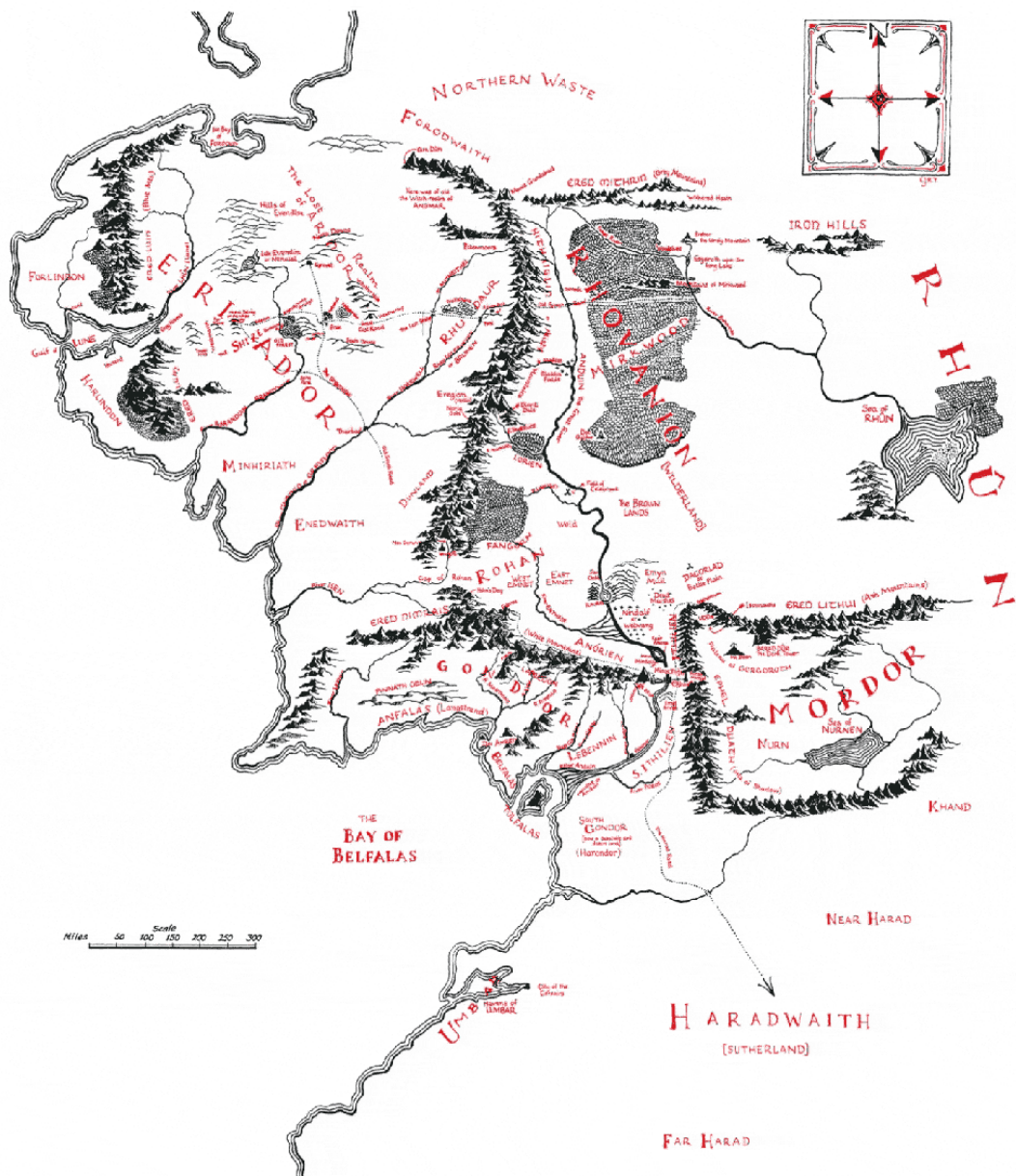
Die Landkarte von Mittelerde mit den Rahmenzeichnungen	111
Die Landkarte von Mittelerde, die in den Büchern zu sehen ist	112
Das Hobbit Dorf im Auenland	113
Die Halle von Heorot – die Computerzeichnung	114
Die Halle von Pelzwechsel Beorn	115
Der Berg Erebor	116
Die Landkarte von ganzen Arda – Silmarillion	117
Eine von der Laternen, Illuin/Ormal	118
Eärendil der Seefahrer	119



111

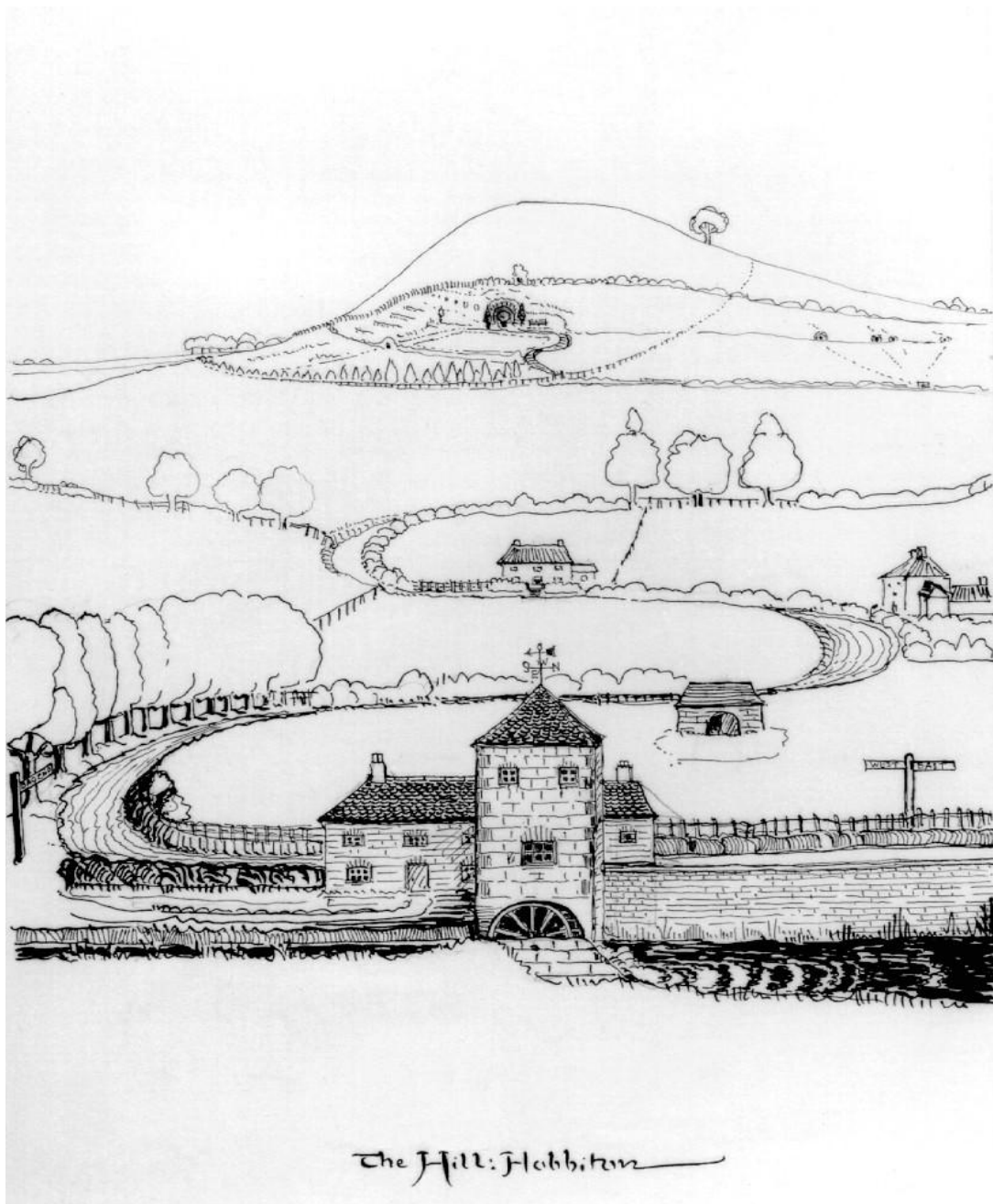
<sup>111</sup> HOWE, J. Die Landkarte von Mittelerde mit den Zeichnungen. GOOGLE.CZ. Datum nicht erreichbar. [ Stand 01. 04. 2011 ] Online im Internet. URL: [http://www.google.cz/imgres?imgurl=http://img-fan.theonering.net/rolozo/images/howe/howemap.jpg&imgrefurl=http://fan.theonering.net/rolozo/collection/howe%3Fhide%3D-8%26filename%3D%26title%3D%26archive%3D%26order%3Dtimestamp%26desc%3D0%26count%3D36&usg=\\_\\_1YisptUagFD0oiKGz2qvPPjmSco=&h=965&w=1006&sz=325&hl=cs&start=38&sig2=mauMB3JeKnD0DeUDFYG78w&zoom=1&tbnid=c-kwtCPOVC01vM:&tbnh=140&tbnw=162&ei=vOuVTdeKJof34gbK1eDWDA&prev=/search%3Fq%3DSt%25C5%2599edozem%25C4%259B%26hl%3Dcs%26biw%3D1366%26bih%3D600%26gbv%3D2%26tbn%3Disch0%2C816&itbs=1&iact=hc&vpx=1104&vpy=269&dur=387&hovh=220&hovw=229&tx=154&ty=79&oei=tuuVTeabGMrZsgbT\\_oTICA&page=3&ndsp=19&ved=1t:429,r:5,s:38&biw=1366&bih=600](http://www.google.cz/imgres?imgurl=http://img-fan.theonering.net/rolozo/images/howe/howemap.jpg&imgrefurl=http://fan.theonering.net/rolozo/collection/howe%3Fhide%3D-8%26filename%3D%26title%3D%26archive%3D%26order%3Dtimestamp%26desc%3D0%26count%3D36&usg=__1YisptUagFD0oiKGz2qvPPjmSco=&h=965&w=1006&sz=325&hl=cs&start=38&sig2=mauMB3JeKnD0DeUDFYG78w&zoom=1&tbnid=c-kwtCPOVC01vM:&tbnh=140&tbnw=162&ei=vOuVTdeKJof34gbK1eDWDA&prev=/search%3Fq%3DSt%25C5%2599edozem%25C4%259B%26hl%3Dcs%26biw%3D1366%26bih%3D600%26gbv%3D2%26tbn%3Disch0%2C816&itbs=1&iact=hc&vpx=1104&vpy=269&dur=387&hovh=220&hovw=229&tx=154&ty=79&oei=tuuVTeabGMrZsgbT_oTICA&page=3&ndsp=19&ved=1t:429,r:5,s:38&biw=1366&bih=600)





112

<sup>112</sup>LEE, A. Die Landkarte von Mittelerde. HORODOLY.CZ. Datum nicht erwähnt [Stand 01. 04. 2011]. Online im Internet. URL: <http://www.horydoly.cz/foto/navratkrale/mapastredozem.php>



113

---

<sup>113</sup> TOLKIEN, J.R.R. The Hill: Hobbiton. JRRT-OBRAZKY.WZ.CZ. Datum nicht erwähnt. [ Stand 01. 04. 2011 ] Online im Internet. URL: <http://www.jrrt-obrazky.wz.cz/Hill%20-%20Hobbiton.jpg>

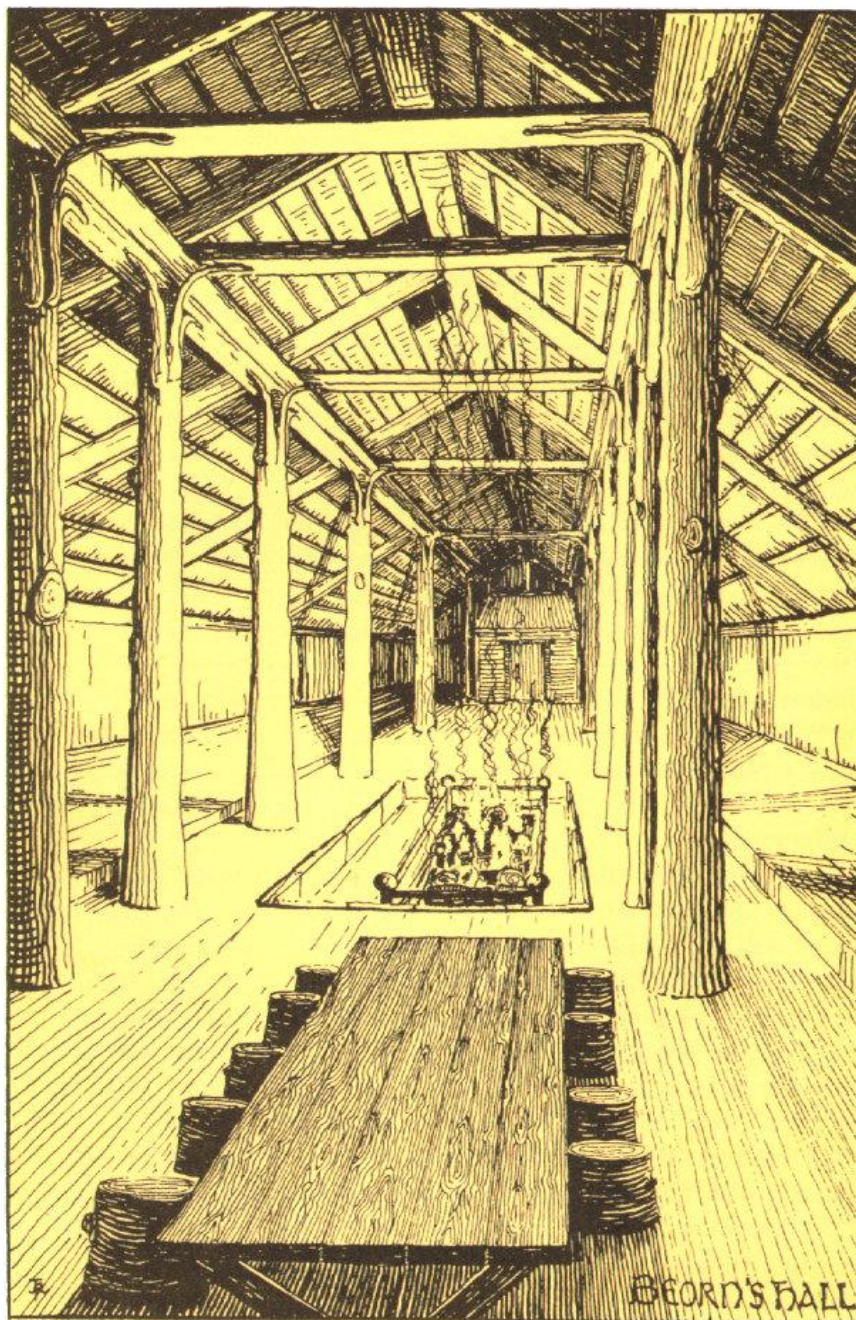


114

---

<sup>114</sup> AMACHREE, P. Die Halle von Heorot. DEVIANTART.COM. 10. 12. 2008. [ Stand 01. 04. 2011 ]. Online im Internet. URL: <http://peteamachree.deviantart.com/art/Heurot-105942383>

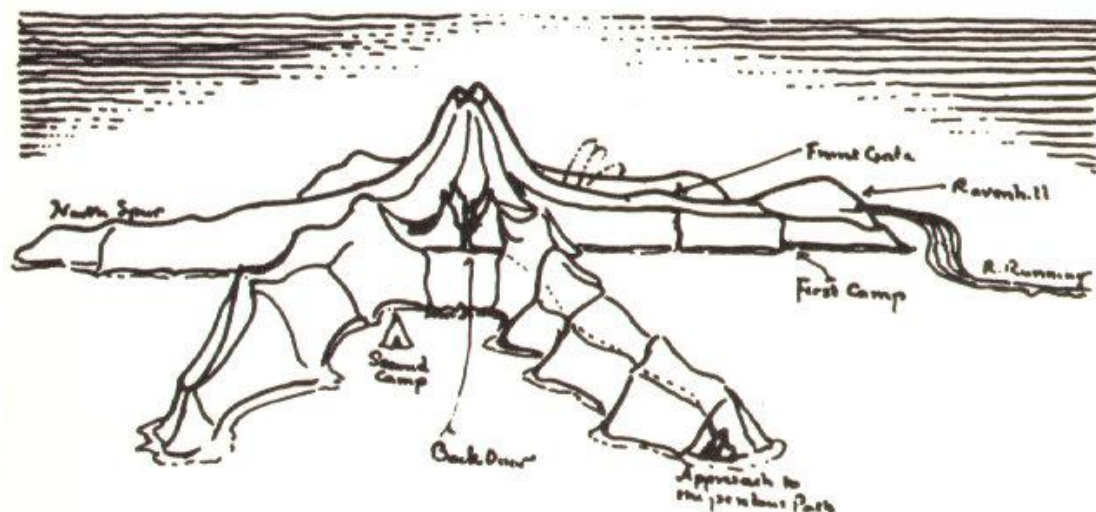




115

---

<sup>115</sup> TOLKIEN, J.R.R. Die Halle von Beorn. GOOGLE.CZ. Datum nicht erreichbar. [ Stand 01. 04. 2011 ]. Online im Internet. URL: [http://www.google.cz/imgres?imgurl=http://www.jrrt-obrazky.wz.cz/Beorn%27s%2520Hall%2520-y.jpg&imgrefurl=http://www.jrrt-obrazky.wz.cz/&usq=\\_\\_qONe0cOWEe7PLHoDH3cf1v1zcOg=&h=944&w=624&sz=347&hl=cs&start=0&sig2=PFyN9HIAemPfUBmiuiSSfw&zoom=1&tbnid=WAhj5IZqQxP\\_IM:&tbnh=139&tbnw=92&ei=00iVTYC7Do3AswbUjd3MBQ&prev=/images%3Fq%3DBeorn%2527s%2BHall%26hl%3Dcs%26biw%3D1366%26bih%3D600%26gbv%3D2%26tbm%3Disch&itbs=1&iact=hc&vpx=227&vpy=83&dur=322&hovh=276&hovw=182&tx=95&ty=152&oei=00iVTYC7Do3AswbUjd3MBQ&page=1&ndsp=25&ved=1t:429,r:1,s:0](http://www.google.cz/imgres?imgurl=http://www.jrrt-obrazky.wz.cz/Beorn%27s%2520Hall%2520-y.jpg&imgrefurl=http://www.jrrt-obrazky.wz.cz/&usq=__qONe0cOWEe7PLHoDH3cf1v1zcOg=&h=944&w=624&sz=347&hl=cs&start=0&sig2=PFyN9HIAemPfUBmiuiSSfw&zoom=1&tbnid=WAhj5IZqQxP_IM:&tbnh=139&tbnw=92&ei=00iVTYC7Do3AswbUjd3MBQ&prev=/images%3Fq%3DBeorn%2527s%2BHall%26hl%3Dcs%26biw%3D1366%26bih%3D600%26gbv%3D2%26tbm%3Disch&itbs=1&iact=hc&vpx=227&vpy=83&dur=322&hovh=276&hovw=182&tx=95&ty=152&oei=00iVTYC7Do3AswbUjd3MBQ&page=1&ndsp=25&ved=1t:429,r:1,s:0)



116

---

<sup>116</sup> TOLKIEN, J.R.R. Der Berg Erebor. JRRT-OBRAZKY.WZ.CZ. Datum nicht erwähnt. [ Stand 01. 04. 2011 ]. Online im Internet. URL: <http://jrjt-obrazky.wz.cz>, <http://www.jrjt-obrazky.wz.cz/Lonely%20Mountain%20-2.jpg>









118

---

<sup>118</sup> NASMITH, T. Eine von den Laternen. GOOGLE.CZ.1998. [ Stand 01. 04. 2011 ]. Online im Internet. URL: [http://www.google.cz/imgres?imgurl=http://www.tednasmith.com/silmarillion/TN-Illuin\\_Lamp\\_of\\_the\\_Valar.jpg&imgrefurl=http://www.tednasmith.com/silmarillion/TN-Illuin\\_Lamp\\_of\\_the\\_Valar.html&usq=\\_\\_grAu23xn4PxqCAVIm11-SdNg0-Q=&h=960&w=638&sz=121&hl=cs&start=0&sig2=oGnwSfw8WbbvaCeIovY-Sw&zoom=1&tbnid=Ot1YDbKkrVN8JM:&tbnh=148&tbnw=96&ei=sQ6WTb24KZDXsga7ksixCA&prev=/images%3Fq%3Dilluin\)%26hl%3Dcs%26biw%3D1366%26bih%3D600%26gbv%3D2%26tbn%3Disch&itbs=1&iact=rc&dur=342&oei=sQ6WTb24KZDXsga7ksixCA&page=1&ndsp=24&ved=1t:429,r:0,s:0&tx=39&ty=73](http://www.google.cz/imgres?imgurl=http://www.tednasmith.com/silmarillion/TN-Illuin_Lamp_of_the_Valar.jpg&imgrefurl=http://www.tednasmith.com/silmarillion/TN-Illuin_Lamp_of_the_Valar.html&usq=__grAu23xn4PxqCAVIm11-SdNg0-Q=&h=960&w=638&sz=121&hl=cs&start=0&sig2=oGnwSfw8WbbvaCeIovY-Sw&zoom=1&tbnid=Ot1YDbKkrVN8JM:&tbnh=148&tbnw=96&ei=sQ6WTb24KZDXsga7ksixCA&prev=/images%3Fq%3Dilluin)%26hl%3Dcs%26biw%3D1366%26bih%3D600%26gbv%3D2%26tbn%3Disch&itbs=1&iact=rc&dur=342&oei=sQ6WTb24KZDXsga7ksixCA&page=1&ndsp=24&ved=1t:429,r:0,s:0&tx=39&ty=73)



119

---

<sup>119</sup> NASMITH, T. Eärendil der Seefahrer. LOTR.WIKI.COM. 1998. [ Stand 01. 04. 2011 ]. Online im Internet. URL: <http://lotr.wikia.com/wiki/E%C3%A4rendil>