

Als John Ronald Reuel Tolkien 23 Jahre alt war, hatte er bereits griechisch, Latein, angelsächsisch, altenglisch, finnisch, walisch und gothisch gelernt und zwei eigene Sprachen, genannt Nevbosh und Qenya, erfunden. Zusammen mit seinem Interesse an Sprachen wuchs auch seine Begeisterung für die Mythen und Legenden der Länder, in denen sich diese Sprachen entwickelt hatten. Er las begierig alle Legenden, die er finden konnte. Während diesen Studien wurde er sich der Tatsache bewusst, dass England selbst keine eigene Mythologie besass. Es gab die Keltische und Germanische Mythologie, welche in der englischen Folklore vorhanden waren, aber keine eigene für England. Das Bewusstsein dieses Mangels und die Tatsache, dass hinter seiner eigenen Sprache, Qenya, keine Mythologie steckte, brachte ihn dazu, Gedichte und Geschichten zu schreiben, welche aus einer englischen Mythologie stammen konnten. Die Inspiration für seine Geschichten kam aus der Bibel, der Edda [17][18], keltischen Mythen, englischen Kindermärchen, den Stücken von William Shakespeare und vielen weiteren Sagen und Geschichten.

In diesem Aufsatz möchte ich mich aber nur auf die nordischen Einflüsse konzentrieren. Das Ziel dieses Aufsatzes ist es nicht, jede Geschichte Tolkiens mit Heldenliedern aus der nordischen Mythologie zu vergleichen. Es gibt bereits genug Artikel, welche den Ring als nordisches Symbol diskutieren oder Odin mit jedem der Ainur und auch Tom Bombadil vergleichen. Dieser Artikel soll nur aufzeigen, inwiefern die nordische Mythologie Tolkiens als Inspiration für seine Welt gedient hat.

I. Kosmologie

I.1. Midgard => Mittelerde:

In der nordischen Mythologie ist Midgard eine der drei Ebenen des Universums. Midgard ist die mittlere Welt, in welcher Menschen, Zwerge, Dunklelben und Riesen leben. Diese Welt ist ein Ort, an dem die Zeit schnell vergeht und sie ist das Schlachtfeld der ewigen Schlacht zwischen Gut und Böse.

Die erste Erwähnung einer Übersetzung des Angelsächsischen ‚Midgard‘ in Mittelerde findet man in der ‚Lay of Earendel the mariner‘. Earendel war einer der ersten Charaktere in Tolkiens Mythologie. Zu dieser Figur wurde Tolkien von zwei Zeilen aus einem Alt Englischen Gedicht inspiriert. Es heisst ‚Crist of Cynewulf‘.

*Eála Earendel engla beorhtast
Ofer middangeard monnum sendeð
(Heil Earendel, hellster Engel über Mittelerde, zu den Menschen gesandt.)*

In Tolkiens Adaption dieser Figur ist Earendel (später Earendil) ein Seemann, welcher zum Abendstern wird und danach über Mittelerde scheint.

Mittelerde wurde später zu einem wichtigen Teil in Tolkiens Mythologie.

I.2. Asgard => Valinor:

Die zweite Adaption aus der nordischen Mythologie war die Einführung von Valinor. In der nordischen Mythologie ist Asgard, die Heimat der Aesir, die höchste Ebene des Universums. Sie liegt über Midgard und wird von den Aesir (Asen), den Göttern der nordischen Mythologie, bewohnt. Die Zeit in Asgard läuft langsamer als in Midgard und es ist ein Ort der Freude. Das Böse wird in diese Welt nicht eingelassen. Dadurch bietet es einen Kontrast zu Midgard.

Da Tolkien ebenfalls einen Kontrast zu seinem Mittelerde brauchte, erschuf er Valinor nach dem Vorbild Asgards. Der Name ‚Valinor‘ = Qenya: Land der Valar (Göttergeschlecht in Tolkiens Werk) ist schlicht eine Übersetzung des Angelsächsischen ‚Asgard‘.

In Asgard hat jeder Ase eine eigene Wohnstätte. All diese Wohnstätten liegen hinter einem grossen Wall, der Asgard umschliesst. In Tolkiens Werk findet man das Motiv der einzelnen Wohnstätten und den Wall (Pelóri) ebenfalls.

Asgard ist mit Midgard durch einen Regenbogen, genannt Bifrost, verbunden. Über ihn können die Aesir nach Midgard kommen. Diese Regenbogenbrücke erscheint auch bei Tolkien in der ersten Qenta Silmarillion, wurde aber später aufgegeben. Im Silmarillion kommt sie nicht mehr vor.

I.3. Elfheim => Eldamar:

Elfheim ist ein Teil von Asgard. Es ist die Wohnstätte der Licht-Alben. Diese Alben leben zusammen mit den Aesir und sind als starke Krieger und geschickte Handwerker bekannt.

Tolkien übernahm die Licht-Alben (>Licht-Elben) und ihr Heim und gab ihnen die von ihm entwickelte Sprache Qenya. Den Namen Elfheim übersetzte er in Qenya als ‚Eldamar‘.

I.4. Nilfheim:

Nilfheim ist ein Ort im Norden von Midgard. Es ist ein Land von Schnee und Eis. Der Eingang zur Unterwelt, Hel, liegt in diesem Land. In vielen Punkten erinnert Angband an dieses Land.

I.5. Svartalfheim:

Svartalfheim ist die Heimat der Dunkel-Alben. Manchmal wird es auch als Heimat der Zwerge erwähnt. Es liegt in Midgard und kann durch Minen und Höhlen in den Bergen erreicht werden.

Tolkien übernahm die Dunkel-Alben (Dunkelelben), um einen Kontrast zu den Lichtelben in Valinor zu schaffen. Er benötigte diesen Kontrast, um aufzeigen zu können wie sich eine Sprache verändern kann, wen sie auf der einen Seite von Wesen gesprochen wird, welche nur Frieden, Freude und Dichtkunst kennen und auf der anderen Seite von einem Volk, welches in Krieg und Terror lebt. Im Gegensatz zu den nordischen Vorbildern leben aber Tolkiens Dunkelalben nicht in Höhlen in den Bergen sondern im Wald. Die Ausnahmen in diesem Fall bilden Thingol, welcher in Menegroth lebt, und Finrod Felagund in Nargothrond. Diese Figuren entstanden früh in Tolkiens Schaffen. Die Minen und Höhlen wurden bei Tolkien zum Lebensraum der Zwerge.

I.6. Muspelheim:

Muspelheim war ein Ort, südlich von Midgard, in dem heisse Feuer brannten. Dieser Ort konnte nicht von Menschen bewohnt werden aufgrund seiner gewaltigen Hitze. Dieser Ort taucht in Tolkiens Mythologie nicht auf. Bildet Muspelheim in der nordischen Mythologie einen Gegensatz zum gefrorenen Norden der Welt, so fehlt bei Tolkien dieses Gegengewicht zu Angband. Doch in einer Zeile der Ballade ‚Lay of Leithian‘[6] ist ein brennender Süden dennoch erwähnt. (Linien 2740-44):

*Thus came Thû, as wolf more great
than e'er was seen from Angbands gate
to the burning south, than ever lurked
in mortal lands or murder worked,
[..]*

(So kam Thû, als grösserer Wolf als er je gesehen wurde von Angbands Toren bis zum brennenden Süden; als niemals in sterblichen Landen umhergestrichen ist oder gemordet hat.)

Es scheint, als wäre Mittelerde (hier paraphrasiert als Mortal Lands) von Angband im Norden und dem brennenden Süden begrenzt. Dieses Bild würde mit der nordischen Mythologie übereinstimmen. Jedoch wurden diese Zeilen 1930 geschrieben und ein brennender Süden wird in keinem späteren Text je wieder erwähnt.

I.7. Unterschiede:

Drei weitere Welten in der nordischen Mythologie übernahm Tolkien nicht.

Vanaheim, die Heimat der Vanir, war in Asgard angesiedelt. Die Vanir waren ein anderes Göttergeschlecht, welches von den Aesir überwältigt wurde.

Hel, die Unterwelt, was das Gegenstück zu Asgard. Diese Welt lag unterhalb Midgards und bildete die dritte der drei Ebenen des nordischen Universums. Tolkien ersetzte diese Welt durch Angband, welches auf Mittelerde selbst lag.

Jötunheim, die Heimat der Riesen, fand den Weg in Tolkiens Mythologie ebenfalls nicht. Wenn auch in frühen Texten (bis in die 30er Jahre) die Riesen in Tolkiens Welt vorkamen, bekamen sie doch nie eine eigene Welt. Ab den 40er Jahren fand man keine Riesen mehr in Tolkiens Werk.

II. Die Rassen:

II.1. Die Elben:

Weil einer der Gründe, für die Erschaffung einer neuen Mythologie, die Sprache war, welche Tolkien entwickelt hat, brauchte er natürlich auch ein Volk, welches sie sprechen würde. Weil Qenya so verschieden von Englisch und anderen modernen Sprachen war, und die Mythologie schliesslich zu England passen sollte, war es von Vorteil, eine nicht-menschliche Rasse einzufügen, der er diese Sprache

in den Mund legen konnte. Die Alben der nordischen Mythologie waren für diesen Zweck gut geeignet. Er adaptierte die Lichtalben (Licht- / Hoch-Elben) und ihre Wohnstätte Elfheim (>Eldamar) und die Dunkelalben (>Dunkel Elben) in Midgard (>Mittelerde). Den Lichtelben gab er die Sprache Qenya. Für die Dunkelalben entwarf er eine neue Sprache: Ilkorin (>Noldorin >Sindarin). Diese Sprache sollte mit Qenya verwandt sein, aber sie musste dennoch geprägt sein, vom harten Leben der Dunkelalben in Mittelerde und dem Krieg gegen Morgoth.

Des weiteren spaltete Tolkien die Lichtalben in drei Häuser auf, welche alle eine besondere Lebensart und eine dementsprechend veränderte Sprache haben sollten:

Die Vanyar, welche weder Leid noch Krieg kennen und bei den Valar in Valinor leben.

Die Noldor (Gnome), welche in den Bergen wohnen, und harte Arbeit leisten.

Die Teleri, welche am Wasser wohnen und den ganzen Tag den Seevögeln und Wellen lauschen.

Alle drei Häuser starteten mit derselben Sprache (die hypothetische Sprache Eldarin), aber veränderten sie entsprechend ihrem Lebensstil.

Die Geschichte der Elben in Tolkiens Werk und der Kampf gegen Morgoth waren alleine Tolkiens Erfindung und haben keine Entsprechung in der nordischen Mythologie. Von dort nahm er nur die Namen und die grundlegenden Eigenschaften dieses Volkes. Die Nordischen Alben waren magische Wesen, welche in Midgard ziemlich rar waren. Menschen kannten sie nur aus alten Geschichten.

II.2. Die Zwerge:

Die Zwerge sind klar aus der nordischen Mythologie entlehnt. Nie nordischen Zwerge leben in Höhlen und Minen in den Bergen wo sie nach Gold und Edelsteinen graben. Sie sind geschickte Handwerker und schmiedeten mache magische Waffen und Ringe in ihren Schmieden. Es waren die Zwerge, welche Mjölknir (Thors Hammer) und Draupnir (Odins magischer Ring) hergestellt haben. Das Ringeschmieden überliess Tolkien den Elben. Das Naufraglir (die Fassung für Berens Silmaril) und Bilbos Kettenhemd wurden aber von Zwergen geschmiedet. Die Namen für seine Zwerge hatte Tolkien aus einem altnordischen Gedicht. Es heisst Völuspá und ist das erste Gedicht der älteren Edda. Dies sind die Zeilen, welche sich mit Zwergen beschäftigen. Die Namen, welche Tolkien übernommen hat, sind fettgedruckt:

*Motsognir was their mighty ruler,
Greatest of dwarves, and **Durin** after him :
The dwarves did as Durin directed,
Many man forms made from the earth.
Nyi and Nidi,
Nordri, Sudri,
Austri and Vestri,
Althjof, **Dvalin**,
Bivor, Bavor
Bombur, Nori,
An and Anar,
Ai, Mjodvitnir,
Veigr and **Gandalf**,
Vindalf, **Thorin**,
Thror and Thrain,
Thekkur,
Litur, Vitur,
Nar and Nyradur,
Fili, Kili,
Fundin, Nali Hefti,
Vili, Hanar, Sviur,
Billing, Bruni,*

*Bildur, and Buri,
Frar, Hornbori Fraegur,
Loni, Aurvangur, Jari, Eikinskjalldi:
(All Durin's folk I have duly named,)*

*I must tell of the dwarves in **Dvalin**'s host;
Like lions they were in Lofar's time:
In Juravale's marsh they made their dwelling,
From their Stone hall set out on journeys,*

*There was Draupnir and Dolgthrasir,
Har, Haugspori,
Hlevangur, **Gloi**,
Dori, Ori,
Dufur, Andvari, Skirvir,
Virvir Skafidur,
Ai, Alf and Yngvi,
Eikinskjalldi,
Fjalar and Frosti,
Finn and Ginnar:
Men will remember while men live
The long line of Lofar's forbears*

Überraschenderweise ist auch Gandalf ein Zwerg der nordischen Mythologie. Tolkien muss seinen Namen gefunden haben, als er nach den Zwergennamen für den Hob suchte.

II.3. Drachen:

Die Drachen kommen in der nordischen Mythologie auch vor. Nordische Drachen labten in Höhlen und bewachten ihre Schätze. Ihr einziger Schwachpunkt war ihr Bauch. Da auch keltische Mythen Drachen enthalten, ist es nicht klar, woher Tolkien stärker inspiriert wurde. Doch es gibt eine starke Ähnlichkeit zwischen Glaurungs Tod in der Legende von Túrin [2] und Fafnirs Tod in der älteren Edda [18]. Im nordischen Original versteckte sich Sigurd in einer Spalte im Boden, welche sich auf Fafnirs Weg befand und wartete dort mit seinem Schwert. Als Fafnir über die Spalte kroch, um zum Rhein zu

kommen, sprang Sigurd hoch und bohrte sein Schwert in den Bauch des Drachen (genau so tötet auch Túrin Glaurung). Während Fafnir im Sterben lag, fragte er Sigurd nach seinem Namen, worauf ihm dieser in Rätseln antwortete (ein Motiv, welches auch in Bilbos erstem Treffen mit Samug [3] gefunden wird). Dann erzählte Fafnir Sigurd die Wahrheit über die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft. Auch Glaurung konnte nicht lügen, als er im Sterben lag.

II.4. Riesen:

Riesen tauchten in einigen Geschichten der LT und im Hob auf. In der nordischen Mythologie waren die Riesen ein wichtiges Element. Sie waren die Feinde der Aesir und spielen eine grosse Rolle in der Erschaffung der Welt und deren Untergang. Auf eine gewisse Weise ersetzt Melkor, inspiriert durch den biblischen Lucifer, die Riesen in Tolkiens Mythologie.

II.5. Rohirrim:

Die Bewohner von Rohan [1] sind blond und leben in einem ebenen Land, welches in Marken unterteilt ist. Die Marken werden von Patrouillen bewacht. Es gibt in den Marken nur eine verteilte Gehöfte und kleine Örtchen. Die Mehrheit der Bevölkerung lebt in der Nähe der Hauptstadt und an Flüssen. Diese Eigenschaften treffen auch auf die schwedische Bevölkerung nach der Völkerwanderung zu. Auch ihre Namen waren vom Nordischen beeinflusst. Das Wort ‚Eoh‘ ist Alt-Nordisch für ‚Pferd‘. Tolkien benutzte diese Silbe in machen Rohirric Namen und in ‚Éorlingas‘ (Der Name, den sich die Rohirrim selber gaben). Bei diesem Volk ist auch der stärkste Einfluss des Alt-Englischen Epos ‚Beowulf‘ zu bemerken. Die Lebensart der Rohirrim, ihre Häuser und ihre Bräuche sind ähnlich denen der Dänen unter König Hrothgar, wie sie in Beowulf geschildert werden. Hrothgar lebt ebenfalls in einer ‚goldenen Halle‘ und die Pferde werden *maeras* genannt, wie auch die Pferderasse, der Tolkiens Schattenfell entstammt. Theoden, der König Rohans verdankt seinen Namen dem altenglischen Wort *theoden* = Herrscher, König. Die Szene, in der Gandalf und seine Gefährten nach Edoras gehen, um den König zu sprechen deckt sich an vielen Stellen mit Beowulfs Reise zu Hrothgar. Auch er und seine Mannen wurden aufgefordert, die Waffen niederzulegen und wurden dann von einem eigenmächtig handelnden Wachmann durchgelassen, weil er dies als angepasst erachtete. Ähnlich Háma in Edoras.

II.6. Andere:

Die anderen Rassen, welche in Tolkiens Mythologie auftauchen (z.B. Orks, Oger, Trolle, Feen, Werwölfe, Adler u.s.w.) sind schwer einer einzigen Mythologie zuzuordnen. Sie kommen in Keltischen, Germanischen, Griechischen und anderen Legenden vor.

III. Individuen:

III.1. Eriol:

Eriol ist die Hauptfigur in den LT. Eriol ist der Sohn von Eärendel, dessen Linie bis zum Gott Odin der nordischen Mythologie zurückverfolgt werden kann.

III.2. Beorn:

Beorn ist eine Figur, welche im Hob und in den Anmerkungen der LT vorkommt. Im Hobbit ist er ein Wechselbalg. Das heisst, dass er seine Gestalt in die eines Bären verwandeln kann. ‚Beorn‘ ist ein altnordisches Wort für ‚Bär‘. In nordischen Mythen können einige Krieger zu Berserkern werden. Das heisst, dass sie im Kampf zu wilden Bestien wurden. Wenn dies passierte, nannte man den Krieger nach dem Tier, dessen Verhalten er annahm. Er war dann ein ‚Wolf‘ oder ‚Bär‘ oder was auch immer seinem Verhalten am nächsten kam. Die Fähigkeit eines Kämpfers, zu einem Berserker zu werden, wurde als Gabe angesehen. Beorn im Hob war Tolkiens Adaption eines solchen Berserkers. Er konnte nicht nur das Verhalten, sondern gleich die Gestalt eines Bären annehmen.

III.3. Gandalf:

Als Gandalf im Hob zu ersten Mal in Erscheinung trat, war er ein alter wandernder Zauberer mit einem langen Bart und hellseherischen Fähigkeiten. Damals war er noch kein Maiar oder Istar. Dass sein Name aus der Edda entlehnt war, habe ich bereits oben erwähnt. Aber seine Gestalt war ebenfalls aus der Edda. Odin, der König der Aesir wandelte oft auf Midgard. Wenn er dies tat, erschien er den Menschen und

andern Wesen als alter, graubärtiger, wandernder Zauberer. Es ist sehr wahrscheinlich, dass Tolkien von dieser Erscheinung Odins inspiriert wurde, als er Gandalfs Figur entwarf.

III.4. Schattenfell:

Gandalfs Pferd, welches er von König Theoden von Rohan erhält, ist schneller als der Wind. Es ist das schnellste Pferd, das je in Mittelerde gelebt hat und seine Vorfahren waren Pferde aus dem Westen. In Tolkiens Mythologie bedeutet dies, dass es Ainur in Pferdegestalt als Vorfahren hatte.

Ein ähnliches Pferd gibt es auch in der nordischen Mythologie. Odins Pferd Sleipnir war ebenfalls das schnellste Pferd, das je gelebt hatte. Es war das Kind Lokis (eines Aesir), welcher Pferdegestalt annahm, um das Pferd eines Riesen zu verführen. Der grosse Unterschied zwischen den beiden Pferden ist, dass Sleipnir acht Beine hatte. In den meisten anderen Aspekten gleichen sich diese Pferde sehr.

IV. Orte:

IV.1. Dusterwald:

Myrkwyd (Mirkwood in modernem Englisch), war ein mythischer Wald in der poetischen Edda. ‚Myrkwyd‘ ist Isländisch und bedeutet ‚Grenzwald‘. Man weiss heute nicht genau, welcher reale Wald in der Edda als Myrkwyd bezeichnet wurde. Er muss aber im Norden Mitteleuropas gelegen haben. Deutschland oder Polen wären wahrscheinliche Orte. Im englischen Original des Hob heisst der Dusterwald Mirkwood und ist höchstwahrscheinlich genau dieser Zauberwald der Edda.

IV.2. Nebelgebirge:

Das Nebelgebirge taucht bereits im ‚Lied des Skirnir‘ in der poetischen Edda auf. Skirnir muss über das Nebelgebirge reiten und sich dabei vor Riesen in den Bergen und Trollhöhlen in Acht nehmen. Wenn auch Tolkien seine Trollhöhlen in die Ausläufer des Nebelgebirges verlegt hat, und die Trollhöhlen in den Bergen zu Goblin-Höhlen umfunktioniert hat, so bleiben dennoch die Riesen im Gebirge und dessen Name im Hob erhalten.

V. Objekte:

V.1. Der Ring:

Der magische Ring ist immer ein heisses Thema, wenn es darum geht, Tolkiens Mythologie mit der nordischen Sagenwelt zu vergleichen. Ringe (magische und gewöhnliche) kommen in den meisten Legenden der Edda vor. Die mächtigsten unter ihnen waren Draupnir (der Ring Odins) und der Ring der Niflungen. Beide waren von Zwergen geschmiedet worden. Keiner der beiden hatte aber ähnliche Kräfte wie der Eine Ring Tolkiens im HdR. Tolkien selbst erklärte einmal, dass sein Ring und der Ring der Nibelungen beide Rund waren. Und damit hat sich die Gemeinsamkeit. Als will ich hier nicht nach Gemeinsamkeiten suchen, wo keine geplant waren.

Des weiteren war der Ring in nordischen Heldenliedern eine gebräuchliche Metapher. ‚Ringe besitzen‘ bedeutet soviel wie ‚Macht haben‘. Ein Herr, der ‚Ringe bricht‘ ist ein grosszügiger Herr, der seinen Besitz mit seinen Untergebenen teilt. ‚Rote Ringe‘ sind eine Metapher für im Krieg oder Kampf erbeutete Reichtümer und Ländereien. Die Ringe sind mit Blut beschmiert und deswegen rot. ‚Ringe verschenken‘ war ein Symbol für eine Machtabgabe oder Machtteilung mit jemandem (dieses Symbol wird noch heute bei Verlobungen und Heiraten gebraucht).

Dass Bilbo in Gollums Höhle einen Ring fand und nicht etwas anderes ist meiner Meinung nach ein weiteres Zeichen für den nordischen Charakter dieser Geschichte. Die Namen, Orte und Rassen waren aus der nordischen Mythologie entlehnt. So war es auch unumgänglich, dass ein magischer Gegenstand, der gefunden wird, ein Ring sein muss. Dies hält den Roten Faden, der sich durch die Geschichte zieht, aufrecht.

V.2. Schwerter:

Alle berühmten Schwerter der nordischen Mythologie haben Namen. Dies erhebt sie über das Niveau von Gegenständen auf das einer Figur. Diese Eigenheit übernahm auch Tolkien in seiner Mythologie. Das berühmteste Beispiel ist hier wohl Gurthang, das Schwert Túrins. Es hat nicht nur einen Namen, was es ja eigentlich schon über gewöhnliche Objekte erhebt, es spricht auch zu Túrin während dieser Selbstmord begeht.

VI. Gedichte:

VI.1. Stabreime:

Die Ballade ‚Narn i hîn Húrin‘ [6] wurde in Stabreimen geschrieben. Das Metrum, welches Tolkien verwendete, wird auch im Beowulf gefunden.

Alliterationen kommen in den meisten von Tolkiens Gedichten vor. Insbesondere in der ‚Lay of Leithian‘ [6] findet man sie in den meisten Versen. Zum Beispiel in Fëanors Eid (Zeilen 1848 ff):

*Be friend or foe or demon wild
of Morgoth, Elf or mortal child
or any here on earth may dwell,
no law, nor love nor league of hell,
no might of Gods, no binding spell,
[...]*

Stabreime sind normalerweise ein Hinweis auf germanische Gedichte. Tolkien mochte diesen Stil offenbar sehr, und benutzte oft Stabreime, um auch seinen Gedichten diesen germanischen touch zu geben. Man kann auch in Aragorns Gedicht (Englische Fassung: All that is gold...) [1] Alliterationen finden.

Die Gedichte und Lieder der Hobbits und Tom Bombadil entbehren aber jedem Stabreim. Dadurch erscheinen sie weniger archaisch und mehr wie Gedichte des einfachen Volks.

VI.2. Rätsel Wettkämpfe:

Das Motiv des Rätsel Wettkampfes erscheint im Lied des Vafthrudnir in der poetischen Edda. Dort fordert Odin den Riesen Vafthrudnir zu einem derartigen Wettkampf heraus, um zu erfahren wie weise der Reise sei. Dieser Wettkampf ist sehr ähnlich wie der von Bilbo und Gollum in dessen Höhle [3]. In der ‚Saga von König Heidrek dem Weisen‘ kommt auch ein Rätsel Wettkampf vor.

VII. Runen:

VII.1. Moon Runes (Zwergenrunen im Hob):

Auf der Karte von Thror [3] befinden sich Zwergenrunen, welche den Weg zu dem geheimen Eingang zeigen. Diese Runen sind auch als FUTHARK (oder FUPARK) bekannt und wurden seit 0 n.Chr. von germanischen Stämmen benutzt. Bei der Christianisierung des Nordens wurden sie aber von Lateinischen Buchstaben ersetzt und verschwanden fast vollständig. Ein Weiteres Element der nordischen Geschichte, welches im Hob auftaucht.

VII.2. Angerthas (Cirth):

Für den HdR erfand Tolkien ein eigenes Runenalphabet nach dem Vorbild von FUTHARK. Er wollte nicht an einem bereits existierenden Schreibsystem festhalten. So erfand er eine neue Schrift, welche in seiner Systematik ähnlich wie Tengwar sein sollte, aber in seinem Aussehen dem FUTHARK. Das Ergebnis seiner Anstrengungen war Angerthas. Auf der folgenden Graphik stellte ich die Tengwar Zeichen und ihre Angerthas und lateinischen Entsprechungen, um die Gemeinsamkeiten zu demonstrieren:

VII.3. Zauberrunen:

Das Motiv der Zauberrunen auf Schwertern, Ringen und anderen Artefakten, um deren Kraft zu steigern, ist in nordischen Mythen sehr verbreitet. Dieses Motiv griff auch Tolkien in seiner Mythologie auf.

Galmdring, Orcrist und Stich [3] waren mit Elbischen Zeichen versehen. Der Eine Ring war ebenfalls graviert.

In der nordischen Mythologie findet man die magischen Runen auch auf Alltagsgegenständen. Hörner, Stiefel, Rüstungen und so weiter waren mit Runen versehen, um sie haltbar zu machen. Dies ist in Tolkiens Geschichten nicht der Fall.

In meinem Aufsatz wurde deutlich, dass viele der nordischen Elemente in Tolkiens Mythologie zuerst im Hob auftauchten. Die Erklärung hierfür liegt im Grund, aus dem Tolkien diese Geschichte geschrieben hat. Nachdem er die LT fertiggestellt hatte, dachte er nicht, dass jemals jemand diese Geschichten lesen würde. Sie waren

kompliziert und von einem Genre, welches es bis daher noch nicht gab. Also düsterte ihn nach etwas anderem. Eine Geschichte für Kinder, welche nichts mit der Mythologie zu tun haben sollte, welche er entwickelt hat. Seine Geschichte über einen Hobbit, welcher in einer Höhle wohnte und zu grossen Abenteuern ausbrach, enthielt deswegen keine Orte, Rassen, kosmologische Eigenheiten und Sprachen seiner alten Mythologie. Er borgte sich dafür diejenigen der nordischen Mythologie. Die Orks, Gnome, Melkor und die Balrogs kommen darin nicht vor. Dafür führte er die Goblins ein und gab den Elben eher den Charakter der keltischen Elfen als den der nordischen. Die einzigen Elemente, welche aus seiner eigenen Mythologie in den Hob einfließen, waren die Adler und die Schwerter von Gondolin. Die Namen der Zwerge, die Erscheinung Gandalfs, der Düstewald und das Nebelgebirge borgt er sich von der Edda. Die Riesen, Smaug (ein echter Drache anstatt der Maschinen in den LT), Beorn, die Trolle und die Warge schuf er ebenfalls nach nordischen Abbildern. Erst Jahre später, als Tolkien den HdR zu schreiben begann, fing er an, diese Geschichte, welche eine Fortsetzung des Hob sein sollte, mit seiner eigenen Mythologie zu verknüpfen. Er erklärte die Erscheinungen im Hob mit neuen Aufsätzen, die er den LT hinzufügte und schuf so ein ganz neues Zeitalter für seine Mythologie. So gelangten die nordischen Elemente durch ein Hintertürchen in die Mythologie Tolkiens.

Die obengenannten Parallelen zwischen der nordischen und Tolkiens Mythologie sollen nur eine allgemeine Übersicht über die Grösse des Einflusses der nordischen Mythologie auf Tolkiens Werk geben. Natürlich wurde Tolkien nicht nur von nordischen, sondern auch von griechischen, römischen, keltischen, christlichen und östlichen Legenden inspiriert. Es wäre auch möglich über den Einfluss jeder einzelnen dieser Sagenkreise auf Tolkiens Schaffen einen Ähnlichen Aufsatz zu schreiben. Viele Elemente wurden auch von Tolkien selbst erfunden und basieren nicht auf fremden Mythologien.

Ich denke, es ist die Mischung aus den schönsten Legenden und Mythen unserer Welt zusammen mit dem Charakter eines Märchens, welche Tolkiens Werk so lesenswert machen. Jeder erkennt darin Teile seiner eigenen Überzeugung, Phantasie und Glauben. Engel, welcher Religion oder Kultur man angehören möge.

Benutze Abkürzungen:

HdR: Herr der Ringe [1]

LT: The Lost Tales [4] + [5]

Hob: Der Hobbit [3]

Literatur:

- [1] The Lord of the Rings, J,R,R, Tolkien, HarperCollinsPublishers, 1994
- [2] The Silmarillion, J,R,R, Tolkien, HarperCollinsPublishers, 1999
- [3] The Hobbit, J,R,R, Tolkien, HarperCollinsPublishers, 1999
- [4-15] The History of Middle Earth I – XI, J,R,R, Tolkien, HarperCollinsPublishers, 1997
- [16] The Road to Middle Earth, T.A. Shippey, HarperCollinsPublishers, 1992
- [17] The Edda of Snorri Sturluson
- [18] Heldenlieder der älteren Edda, A. Krause, Reclam, 2001
- [19] <http://valarguild.org/varda/Tolkien/encyc/papers/language.html>
- [20] <http://www.valhs.org/index.html>
- [21] <http://www.angelfire.com/on/Wodensharrow/texts.html>
- [22] http://www.jrrtolkien.org.uk/tolkien_as_student.htm