

Walhall - Germanische Götter- und Heldensagen, Zweites Buch

XII. Mittelwesen: Elben, Zwerge, Riesen.

Zwischen Göttern und Menschen stehen zahlreiche Mittelwesen; nicht so mächtig wie die Götter, - deren Macht aber freilich auch keineswegs unbeschränkt, keineswegs "Allmacht" ist, - jedoch mächtiger als die Menschen; zumal den Schranken des Raumes ganz oder doch zum Teil entrückt, mit übermenschlichen Gaben von Zukunfts-Kennntnis, Schönheit, Schnelligkeit, Verwandlungsfähigkeit ausgerüstet. Die Frage, ob ihre Seelen sterblich oder unsterblich, wird verschieden beantwortet. Diese Mittelwesen, fast unübersehbar schon an Mannigfaltigkeit und unschätzbar an Zahl, erfüllen in wimmelnder Menge den Äther, die Luft (obwohl hierfür die Zeugnisse schwach sind), die Erde, die Meere, die Ströme, die Bäche, die Wasserfälle, die Seen, die Quellen. Sie hausen auf Bergen, in Höhlen, in Felsen, in Wäldern, in einzelnen Bäumen und Büschen, im Moos, im Kelch der Blumen, ja zwischen Stamm und Rinde sogar vermögen die Winzig-Feinen sich einzunisten; sie sind die Träger, der Ausdruck des lebhaften Naturgefühls, in welchem, lebendiger noch als Hellenen und Italiker, die Germanen alles um sie her bevölkerten und beseelten mit übermenschlichen Wesen, welche, regelmässig unsichtbar und nur spürbar an ihren Wirkungen, manchmal sich den überraschten Augen der Menschen zeigen¹⁾. Solche "Mittelwesen" heissen mit allgemeinstem Namen "Wicht"; soviel wie Wesen²⁾. Heute sagen wir der Wicht in abschätzigem Sinn, aber auch "das Wicht" hat sich mundartlich, z. B. westfälisch, erhalten und bedeutet, ohne ungünstigen Sinn, ein Mädchen. Die Kleinheit und zugleich die Übermenschlichkeit wird ausgedrückt durch Namen wie "Wichtel", "Wichtlein", "Wichtelmännchen".

Enger wohl ist der Name "Elben", "der Elbe", "die Elbin"³⁾; aber doch machen die Elben und Elbinnen, selbst wieder in mehrere Gruppen gespalten, für sich ein ganzes Reich, eine ganze grosse Klasse von Wesen aus, wie Asen, Menschen, Riesen. Ursprünglich waren wohl alle Elben "licht"; denn der Name geht auf "albus" (weiss, hell) zurück⁴⁾, und es ist vielleicht nicht ganz oder doch nicht allgemein richtig, die Dunkel-elben als eins mit den Zwergen zu fassen. Die Lichtelben sind schöner (heller) als die Sonne, die Dunkel-elben schwärzer als Pech; aber böse, schädlich sind auch diese nicht; die stehen vielmehr (in der Regel) auf Seite der Götter, denen die Waffen und Zaubergeräte schmieden, gegen die Riesen. Ihr Reich, Alfheim, liegt Asenheim nahe; Freyr, der Gott der Fruchtbarkeit, erhielt Alfheim als "Zahngebilde"; einmal wird auch "Vid-blain" ("weit blauend"), also blauer Himmel, als ihr luftig und leuchtend Heim bezeichnet.

Alle Elben sind die im Stillen unablässig wirkenden Geheimkräfte der Natur; sie "brauen" oder "spinnen" das Wetter, sie lassen die Halme spriessen, sie schaffen oder verarbeiten doch im Schosse der Erde als Dunkel-elben oder Zwerge⁵⁾ die Adern des Metalls. Aber mutwillig, ferner leicht reizbar, dann rachsüchtig sind alle Elben; auch Lichtelben lieben es, aus Mutwillen Menschen und Tiere, d. h. Pferde (daher "Pferdemahr")⁶⁾,

zu necken, zu plagen, sie vom Weg ab in die Irre zu locken, ihnen plötzlich überraschend und erschreckend auf den Rücken, auf den Nacken zu springen und sich dann, sie "reitend", von ihnen tragen zu lassen; so reiten die elbischen "Truden" Rosse und Menschen; das "Albdrücken" ist das Bedrücktwerden im Schlaf, in beängstigendem Traum, von einem auf des Geplagten Brust reitenden Elben, dem Nachtalb, Nachtmahr; "elf-ridden" sagen die Engländer. Aber auch Krankheiten, z. B. der Weichselzopf bei Menschen und Tieren, zumal plötzlich anfallende, besonders auch Hautausschläge sind vom "Elbengeschoss" dem Menschen angeblasen, angeschossen (daher "Hexenschuss" statt des ältern "Elbenschuss") und deshalb empfiehlt die Volksheilkunst als Hauptmittel, um solcher Krankheiten sich zu entledigen, zwischen zwei nahe aneinanderstehenden Bäumen, Felsen, durch eine Felsspalte hindurch sich zu drängen; je enger, desto besser, desto sicherer wird das elbische Geschoss, das winzige, unsichtbare, welches in der Haut des Erkrankten haftet, abgestreift. Jedoch auch durch den blossen Blick ("bösen Blick", "elbischen Blick") können sie Unheil über den Menschen bringen, der sie reizte.

Es gibt nur schöne Lichtelben⁷⁾, dagegen bald schöne, bald hässliche ("eislich getane") Dunkelelben. Die Zwerge sind durch den dicken Kopf, die allzu kurzen Beine, den watschelnden Gang entstellt; oft haben sie Gänse- oder Krähenfüsse; und diese beschämende Ungestalt nächtlicher Gäste wird entdeckt, bestreut man Herd und Diele mit Asche; dann findet man am andern Morgen die Vogelfüsse abgedrückt. Aber das nehmen die (meist) wohlthätigen Hausgeister sehr übel, und man verscheucht sie damit für immerdar. Auch die guten Schutzgeister eines Landes, einer Küstenstrecke waren, eben als Elben, leicht zu verscheuchen, zu erschrecken. Böse Feinde des Landes versuchten das durch "Neidstangen" zu bewirken; aber auch unabsichtlich konnten die Scheuen verschüchtert und vertrieben werden auf Nimmerwiederkehr durch plötzlich erschreckenden Anblick. Deshalb war es manchmal verboten, an den Schiffsschnäbeln Drachenköpfe oder andre Schreck einjagende Bilder von Ungetümen anzubringen, welche, wenn sie gegen die Küste heranfahren, die guten "Landwichte" (zugleich Landwächter) leicht erschrecken und verscheuchen mochten.

Den Elben eignet manche den Menschen überlegene Weisheit und Kunst. Opfer werden ihnen dargebracht, ihre Gunst zu gewinnen oder zu erhalten, besonders auch, aber nicht allein, den Hausgeistern, welchen man Mehl und Salz auf dem Herde verstreut, einen Napf Milch hinstellt, wie man wohl auch den Feld- und Korn-geistern die letzten Baumfrüchte hängen, die letzten Ähren stehen lässt⁸⁾. Sie lieben die Musik; sie führen wunderbare Tänze im Mondenlicht auf; am Morgen findet man die Spuren dieses "Elfenreigens", die "Elfringeln", im tauigen Grase. Während sie nach heidnischer Auffassung, abgesehen von neckischem Mutwillen, den Menschen nur zur Strafe für Missachtung oder Kränkung schaden, hat das Mittelalter auch diese wohlthätigen "Lieblinge" (Liufinger im Norden) in teuflische, schädliche, hässliche, die "guten Holdchen"⁹⁾ in "Unholde" verwandelt; einzelne Elben nehmen freilich sogar der (späten) Sage nach das Christentum selbst an durch die Taufe.

Bei den Zwergen tritt mancher Zug hervor, der darauf hinweist, dass zwar keineswegs allein oder auch nur vorherrschend, aber doch auch neben natürlichen Bedeutungen ein Gegensatz der Volksart und der Bildungsstufe zu Grunde liegt; zum Teil haben die einwandernden Germanen in ihre Zwergenwelt aufgenommen vorgefundene, an Kraft, Wuchs und Sitte tiefer stehende (finnische?) Bevölkerungen, welche scheu vor den hochragenden Siegern zurückwichen, in die Wälder und Felshöhlen, in die von Wasser, von Seen und Flüssen umgebenen Zufluchtsstätten¹⁰⁾ (Pfahlbauten) einer älteren Einwohnerschaft, welche, zwar ärmer und bildungsloser, aber mit besserem, d. h. älterem, Recht im Lande sitzt¹¹⁾. Aus den Tiefen der Berge¹²⁾ (Felshöhlen), aus den Teichen tönen die klagenden Lieder dieses aussterbenden Völkchens. Diese Leutchen sind ehrlich, ohne Falsch, sie essen nur einfache, ungekochte Speise, sie kennen kein Salz; die Kunst des Brotbackens zu erlernen, kommen sie an den Herd der germanischen Hausfrau; sie klagen über

die Untreue und Arglist¹³⁾ der ihnen weit überlegenen neuen Herren des Landes, vor denen sie verschwinden und aussterben müssen, etwa wie die Rothäute Amerikas vor den "Blassgesichtern" mit ihrem Feuegewehr und Feuerwasser. Sie wagen sich wohl manchmal noch - zumal junge Männlein und Weiblein - schüchtern aus ihrem Versteck im Wasser in das Dorf, teilzunehmen an dem Tanz um die Linde; und an Schönheit des Gesichts und an Feinheit der Tanzkunst übertreffen sie, z. B. "die drei Seejungfern", dann weit die Menschen. Aber bevor die Sonne sinkt, müssen sie flüchtig verschwinden; der nasse Saum ihres Gewandes bekundet dann etwa ihren gewöhnlichen Aufenthalt - im Wasser, auf den Pfahlbauten - oder der Abdruck ihrer Schwanenfüsse, welche sie sorgfältig verbergen, verrät sie. Verspäten sie sich, so zerreißt sie wohl ihr Vater oder König und ein Blutfleck schwimmt auf der Wasserfläche. Aber manche haben auch mit Menschen Ehebündnisse geschlossen und Kinder gehabt, welche sie viele Jahre pflegen, bis sie plötzlich, etwa weil man, gegen das Gelübde, um ihre Herkunft fragte oder ihre Füßchen entdeckte oder ihr nächtliches Fest mit andern zu Besuch kommenden Geistern störte, wehklagend verschwinden auf Nimmerwiederkehr.

Einigermassen, aber auch nur zum Teil, hängt hiermit die Neigung der Zwerge zusammen, den Menschen zu stehlen, was die Zwerge selbst nicht zuwege bringen können; allerlei Backgerät, Braugerät (das sie wohl auch entleihen und dann stets treulich, oft zum Lohne mit Gold gefüllt, zurückbringen); denn sie sind "Meisterdiebe": sie stehlen den brütenden Vöglein unvermerkt die Eier unter dem Leibe weg; ganz besonders aber stehlen sie Menschen selbst: Erwachsene, schöne Frauen, zumal aber Kinder aus der Wiege; - sie legen dann wohl ihre eignen hässlichen, dickköpfigen Säuglinge hinein, zum Tausch, zur Auswechslung ("Wechselbalg") - oder auch vom Spielplatz, indem sie dieselben an sich locken, oder Kinder, die sich im Wald oder im dichten Korn des Weges verirrt haben, um so durch Vermählung mit den schönen und starkgliedrigen Menschen ihrer eignen verküppelten Zucht aufzuhelfen. Deshalb stehlen oder locken oder bitten sie wohl auch Menschenfrauen, welche gerade Kinder stillen, in ihre unterirdischen Höhlen, dort Zwergenkinder mit zu säugen.

Jedoch jene sozusagen ethnographische und geschichtliche Grundlage ist, wie bemerkt, nur sehr vereinzelt. Im wesentlichen haben die Zwerge eine Naturgrundlage. Und diese erklärt zum Teil auch das eben besprochene Kinderstehlen; das ertrunkene Kind ist von dem Wasserelb hinabgeholt, das im Wald verirrt, im dichten Korn bei heissem Mittagsommerbrand verschmachtete, das in dem Sumpf erstickte vom "Waldschratt", von der "Kornmuhme", vom "Roggenmütterlein", von den "Moosmännlein" verlockt und getötet.

Es ist auch keineswegs immer auf jene Scheu der (finnischen?) Zwerge vor der germanischen Kultur zurückzuführen, dass diese Dunkelelben den Ackerbau, das Roden der Wälder, das Anlegen von Hüttenwerken hassen, fürchten, davor auswandernd entrinnen. Die Naturgrundlage dient zur Erklärung. Die im geheimen wirkenden und webenden Kräfte der Natur im Erdenschoss, in Wald und Berg wollen nicht vom Menschen verstört, nicht ihm dienstbar gemacht werden. Daher die Sagen, welche ungeheure Massen von unsichtbaren Auswanderern von dem Fährmann über den Strom setzen lassen; er hört nur ihre Stimmen, und sein Schiff droht unter der Last der unergreifbaren Fahrgäste zu sinken; oder man hört das Getrappel von vielen Tausenden kleiner Füße über eine Brücke. Jedoch berührt sich diese Vorstellung mit dem Sagenkreis von der Unterwelt, über deren Ströme die Seelen der Abgeschiedenen, die Schatten, sich fahren lassen, weil Zwergenreich und Totenreich (unter der Erde) nahe aneinander grenzen.

Die Zwerge, stets im Schosse der Erde, in den Tiefen der Berge hausend, kennen alle Metallgänge und sind die besten, zauberkundigsten Schmiede. Zwerge, Iwaldis Söhne, hatten Odins Speer Gungnir, Freyrs Schiff

Skidbladnir und Sifs goldenes Haar geschmiedet. Loki verwettete sein Haupt einem Zwerge, dass dessen Bruder nicht drei gleich köstliche Kleinode fertigen könne; aber obwohl Loki als Mücke den Gehilfen bei der Arbeit zweimal in die Hand stach, schuf dieser doch Frôs goldborstigen Eber und Odins Ring Draupnir und, obgleich er ihm bei dem dritten Werk sogar in das Auge stach, den Hammer Thors, der nur am Stiele etwas zu kurz geraten war, weil der Bläser einen Augenblick vor Schmerz gezuckt und innegehalten hatte an der Esse. Aber die Götter erklärten doch Loki der Wette verlustig, d. h. diese drei Kleinode den drei ersten gleichwertig.

Übrigens haben die Zwerge als unterirdische Geister mit den Riesen die Scheu vor dem Tageslicht gemein; ein Sonnenstrahl kann sie in Stein verwandeln. So überlistet Odin einen Zwerg in der Wette von Frag' und Antwort, indem er ihn so lange beschäftigt, bis die Sonne in den Saal scheint und den allzu eifrigen und auf sein Wissen allzu eitlen Zwerg versteint. Auch zerspringt wohl der Zwerg beim Morgenlicht. Deshalb tragen sie auch Nebelhüte, Tarnkappen, welche sie vor allem vor dem Sonnenstrahl schützen, dann freilich auch unsichtbar und zauberstark machen, so dass, wer ihnen das Hütchen abschlägt, sie erblicken und bezwingen mag. Als Bewohner der Unterwelt sind die Zwerge Nachbarn Hels, der Totenfrau, und "bleich um die Nase" - wie Leichen -, oft Hels Boten, Menschen, die sterben sollen, abzuholen (ihr Berg ist oft geradezu die Unterwelt, d. h. das Reich der Toten)¹⁴. So wird Dietrich von Bern bald von einem schwarzen Ross, bald von einem Zwerg abgeholt bei seiner Entrückung. Auch statt des Rattenfängers von Hameln holt etwa ein Zwerg die Kinder ab und lockt sie in den Berg.

Vermöge ihrer Zauberkünste können sich Zwergenkönige sogar Riesen dienstbar machen. Denn die Welt der Zwerge ist in viele Königreiche gegliedert; solche zaubermächtige, reiche Zwerge waren Laurin, dessen Rosengarten mit seidener Schnur umhegt war; wer die Umfriedung verletzte, büsste mit dem linken Fuss und der rechten Hand. Andre Zwergenkönige herrschten über den Magnetberg im Lebermeer, im Harz (Giebich, ein Beiname Odins, der - um seiner Zauberkunst willen? - später von der verderbten Sage auch wohl als Zwergenkönig gedacht wird); Hans Heiling in Böhmen ist König der Berggeister; Rübzahl in Schlesien ist wohl slavisch, aber mit mancher Beimischung von Zügen aus Elben, Riesen und Zwergen.

Eine besondere Gruppe der Elben bilden die Wassergeister mannigfaltiger Benennung. "Mummel", der Name der Wasserrosen, der Nymphäen, bezeichnet, wie Neck oder Nix, auch den männlichen Wassergeist (Mummelsee, Mümlingfluss), Nixe den weiblichen. Beide von hoher, eben von elbischer Schönheit, lieben es, im Wasser spielend den Oberleib der Sonne oder dem Mondlicht zu zeigen; sie strahlen dabei ihr langes, goldenes, manchmal aber grünes Haar. Grün oder "eisern" sind auch ihre Zähne, die sie im Zorne blecken, grün ihr Hut oder rot ihre Mütze. Die Königin der Wassergeister ist (abgesehen von der Haffrau oder Ran, welche letztere riesisch, nicht elbisch, s. unten) Wachilde, die Ahnfrau Wittichs, welche diesen auf seiner Flucht vor Dietrich von Bern schützend in die Fluten aufnimmt (s. unten Heldensagen). Aber auch Holda (s. oben Frigga) empfängt die Ertrinkenden auf blumigen Wiesen, die im Grunde des Sees liegen.

Die Wassergeister besonders lieben leidenschaftlich Musik und Tanz; der schwedische Strom-Karl (Karl = Kerl = Mann) verlockt die Menschen durch bezaubernden Gesang; von seinem "Alb-leich" (Elben-Tanz-Weise) dürfen nur zehn Reihen gespielt werden; wollte man die elfte auch noch spielen, welche dem Nachtgeist eigen ist, würden Tische und Bänke, Greise und Grossmütter, ja die Kinder in der Wiege anheben und nicht mehr ablassen, zu tanzen.

In dem Feuer selbst lebende Geister gab es unsres Wissens nicht; wohl aber solche, welche das Feuer darstellten in seiner wohltätigen und in seiner verderblichen Macht. Die Flamme des Herdes war heilig; war sie doch von Göttern umschwebt und daher mit höherem Frieden auch von dem Volksrecht umhegt. Der sonst vom Rechte nicht geschützte fremde Gast, der Flüchtling, durfte wenigstens nach Gebot von Religion und Sitte nicht mehr von dem Hausherrn als rechtlos behandelt werden, nachdem es ihm gelungen, den Herd, der zugleich der älteste Altar, zu erreichen und zu umfassen. Auch die Verfolger durften ihn nicht von dieser Zufluchtsstätte hinwegreißen; wer diesen Herdfrieden, den gesteigerten Hausfrieden, brach, hatte erhöhte Busse dem Hauseigner zu entrichten. Das Herdfeuer, welches die Halle wärmt, die Speisen kocht oder brät, der Schmiedekunst dient, wird in hohen Ehren gehalten. Die Geister, welche das Feuer, übrigens auch das Erbfeuer, darstellen, tragen oft rotes Gewand, oder doch ein rotes Hütlein oder Mützlein. Nur etwa die Irrwische, Irrlichter sind manchmal unmittelbar als Feuergeister gedacht; aber sie werden doch auch wieder von der hüpfenden Flamme selbst unterschieden; diese Feuermännlein, Wiesenhüpferlein, Lüchtemännkens gelten manchmal als Seelen ungetauft verstorbener Kinder, besonders häufig aber als Seelen von Mark-Verrückern, d. h. Bauern, welche heimlich zum Schaden der Nachbarn die Grenzsteine verschoben haben (daher in Westfalen Schnatgänger, weil sie in der verschobenen angemassten Schnat = Furche gehen), auch wohl Feldmesser, welche, bestochen, das Gleiche gefrevelt. Sie müssen nun den glühenden Stein in der Hand tragen und schmerzlich fragen: "Wo setz' ich ihn hin? Wo setz' ich ihn hin?" Antwortet ihnen aber einer: "Wo du ihn hergenommen hast," so sind sie erlöst. Aber auch Meineidige müssen nach ihrem Tode als Irrlichter oder feurige Männer umgehen: "Ick will nit spoken gohn" oder "Ick will nit glöhnig (glühend) gohn," sagte der niederdeutsche Bauer, der ungerechten Gewinn oder die Zumutung eines gewagten Eides vor Gericht ablehnt. Ihre Namen "Tückebold" gehen auf ihre Tücke, "Huckebold" auf das elbische, neckische Aufspringen in den Nacken, "Tummeldink" auf ihr rasches Tummeln, ebenso "Fuchtelmännlein". Dass sie als Elben gedacht sind (obzwar die verdammten Seelen als Gespenster erscheinen) bekundet noch ausdrücklich der Name: "Elblichter".

Nicht in dem Feuer, aber an dem Feuer, neben dem Feuer des Herdes leben und wohnen die Hausgeister mannigfaltigster Art und Benennung, weil eben der Herd die heiligste Stätte, gleichsam der Kern des Hauses ist. Die Hausgeister heissen deshalb geradezu "Herdmännlein"; auf dem Herde, seinem Gesimse, waren Götter-Runen geritzt, Bilder der Götter, zumal aber der Hausgeister eingeritzt, eingebrannt, auch wohl, aus Bernstein, Ton oder Metall geformt, aufgestellt¹⁵⁾, welche Sitte an dem "Kamin" haftete und erst mit diesem verschwand¹⁶⁾.

An die Stelle des Herdes trat später der Ofen (gotisch auhns, also h für f; h entspricht dem g in lateinisch ignis, Feuer). Dabei erklärt sich nun, dass in so vielen Sagen und Märchen der unschuldig Verfolgte, der Unglückliche, dem die Menschen nicht zu seinem Rechte verhelfen wollen oder können, die echte Königstochter, welche von der falschen verdrängt ist, in äusserster Bedrängnis "dem Ofen ihre Not klagen", worauf ihnen alsbald geholfen wird; es ist nicht ein neuzeitlicher, nüchterner Ofen, sondern der heilige Herd, an welchem gute Götter und helfende Geister wohnen, die auf solches Anrufen rettend eingreifen.

Andre Namen gehen darauf, dass die Geister, die Zwerge zumal, missgestaltet oder verkrüppelt erscheinen: Butze, Butzemann, d. h. ein im Wachstum zurückgebliebener, kleiner Stump, auch von Bäumen und Büschen, niederdeutsch Butte, Buttman (dazu Puck). Erst später, als die Erwachsenen nicht mehr an diese Geister glaubten, vermummten sie selbst sich als solche Butzmänner, z. B. am Nikolaustag (daher auch Niss, Nissen und Klas aus Niko-laus Koboldnamen sind) als "Knecht Ruprecht", Rüpel, die Kinder zu necken, zu erschrecken, zu warnen, zu strafen.

"Hütel", "Hütchen" heissen sie wegen ihres unsichtbar machenden Hütchens (der Tarnkappe), "Gütel" (daraus später durch Volksdeutung: "das Jüdel") in schmeichelnder Benennung, weil sie gute wohlthätige Geister sind; als solche schützen sie die Kinder, falls solche ohne Aufsicht im Hause zurückgelassen sind, und spielen gern mit denselben, weshalb man ihnen, wie Milch und Brosamen, auch Spielzeug schenkt, zumal kleine Bogen und Pfeile, die echte Waffe von Elben.

Als Hausgeister, ähnlich wie Frigga, der Hausfrauen Schutzgöttin und Vorbild, belohnen und fördern sie fleissiges, treues, reinliches, strafen und quälen sie faules, ungetreues, unsauberes Gesinde; sie stossen der unachtsamen Magd den Melkkübel um, blasen ihr das Licht oder das Herdfeuer aus, zwicken und zwacken sie im Traum, drücken, "reiten" die Knechte als "Alb". Daher können sie manchmal auch bloss als Plagegeister aufgefasst werden. Sie sind die Veranlasser des unerklärbaren Rumpelns, Polterns, Klopfens, das man zur Nacht zuweilen in alten Häusern vernimmt; daher ihre Namen Rumpelstilzlein, Poppelein (Poppeln = Pochen), Klöpferle, Bullermann. Schon deshalb, weil die Germanen in grauer Vorzeit nicht sesshaft Ackerbau betrieben, sondern die leichtgezimmerten Holzhütten gelegentlich abbrechen und, umherwandernd, meist von Viehzucht und Jagd lebten, waren diese Schutzgeister ursprünglich nicht an einen bestimmten Ort geknüpft, sondern nur an die Sippe, auf deren Wagen sie mit weiterzogen, bis sie in dem neu errichteten Hause gleich den Menschen wieder wohnhaft wurden. So nahmen die Norweger, da sie nach Island auswanderten, die Pfeiler, welche in der Halle der alten Heimat den Hochsitz überragt hatten und in welche der Götter oder der Hausgeister Bilder eingeschnitten waren, auf den Schiffen mit, liessen sie dicht vor der Küste schwimmen, landeten an der Stelle, wo diese führenden Zeichen ans Land trieben, erbauten in der Nähe die neue Halle und richteten die alten Hochsitzpfeiler in derselben wieder auf, so den alten Göttern und Hausgeistern abermals die wirkliche Stätte bereitend. Bekannt ist das Märchen von dem neckenden Hausgeist, dem der Bauer entweichen will: er verlässt das heimgesuchte Haus, packt alle Habe auf einen Wagen und fährt damit weit weg an das neuerbaute Haus; da springt der Poltergeist vom Wagen, hüpf über die Schwelle und ruft neckisch: "Ich bin schon da!" ("Ich sin all hier!")

Auch wohl als Seelen Verstorbener, zumal etwa ermordeter Vorfahren, werden die Hausgeister bedacht (ähnlich wie die weisse Frau oder der in andern Schlössern oder Familien umgehende graue, braune, schwarze Mönch), welche dann der Erlösung durch unerschrockene Tat, durch ein schwer zu erratendes Wort bedürfen und als "dankbare Tote" solche Erlösung reich vergelten. In christlicher Zeit sind oft die Kobolde zu Teufeln geworden (wie Wotan); man kann sie zum Dienst erwerben durch Vertrag um den Preis des Seelenheils; dann verschaffen sie wohl ihrem Dienstherrn durch die Alraunwurzel oder durch einen Heckepfennig, der, wie der Ring Draupnir, stets sich mehrt, grossen Reichtum. In die Teufel¹⁷⁾ und die Hexen des Mittelalters sind von Göttern, Göttinnen, weissen Frauen, Walküren, Elben, Hausgeistern, Riesen, Zwergen gar manche Züge übergegangen.

Ein abgeschlossenes Reich bildet Riesenheim; es hat an seiner Grenze einen Mark-Wart, der Riesen Hüter, Mark-Hüter, der, fröhlich die Harfe schlagend, auf dem Hügel Wache¹⁸⁾ hält. Über ihm singt im Vogelholz ein schön roter Hahn¹⁹⁾.

Die Riesen, wenigstens einige von ihnen, waren, wie wir sahen, ursprünglich selbst Götter, die Götter einer einfacheren, roheren, noch wenig vergeistigten Zeit, in welcher die Verehrung der Naturgewalten: Gewitter, Wind, Meer, Feuer, aber allerdings stets in deren Beziehung auf den Menschen und sein Leben, dem noch sehr schlichten religiösen Bedürfnis genügten. Wie ja auch bei den Griechen die Titanen solche Naturgötter einfacherer Zeit waren und erst spät von den Olympiern gestürzt und aus der Herrschaft verdrängt wurden.

Daher erklärt es sich, dass ein riesischer Donnergott Thrymr dem asischen Thor, ein riesischer Feuergott Utgardloki dem asischen Loki gegenübersteht.

Daher ist auch den Riesen, obzwar sie nun als Feinde der Götter und der Menschen, d. h. als die Naturgewalten nach ihrer schädlichen, verderblichen Wirkung gelten, noch gar mancher günstige, löbliche Zug verblieben, der nun freilich zu ihrer übrigen Art nicht recht passen will.

So sind die Riesen zwar einfältig, plump²⁰⁾, roh; aber auch redlich, ehrlich, vertragstreu, während die schuldig gewordenen Asen mit dem erwachten Gedankenleben auch das Falsche, Treulose in sich aufgenommen haben. So eignet einzelnen Riesen (wie übrigens auch Zwergen) uralte Weisheit²¹⁾; die Vertrautheit mit der Natur, die Kenntnis ihres Wirkens und ihrer Erfolge liegt den reinen Naturgewalten noch näher als den arglistigen Asen. Sie leben friedlich untereinander, an Viehherden sich freuend; der Hunde, welche sie mit goldenem Halsband schmücken, der rabenschwarzen Rinder, der von der Weide brüllend heimgekehrten Kühe mit goldenen Hörnern, der Rosse, deren Mähnen sie strahlen; darin spiegelt sich die Vorzeit der Germanen, da diese ganz überwiegend von Viehzucht lebten, noch nicht eifrig den Ackerbau trieben und noch nicht bei sesshafter Ansiedlung, durch den Pflug, durch Brücken- und Wegebauten - die Werke Asathors - die uralte ehrwürdige Freiheit und Ungestörtheit der Erde antasteten.

Daraus erklärt sich, dass den Riesen in ältester Zeit Opfer dargebracht wurden²²⁾, die Naturgewalten zu versöhnen oder gnädig gestimmt zu erhalten. Später freilich wird dies so gewendet, dass die Jungfrauen, die Königstöchter, die dem Riesen, dem Drachen jährlich dargebracht werden müssen als Opfer, damit er nicht Volk und Land verderbe, von den Göttern befreit werden, welche den Riesen erlegen und die furchtbaren Opfer damit abstellen²³⁾. Jetzt, nachdem die Asen die Herrscher geworden²⁴⁾, erscheinen die Riesen freilich ganz überwiegend als plump, ungeschlacht, roh, und bei leicht gereiztem Zorn furchtbar grausam; in solchem Riesenzorn, Riesenmut entwurzeln sie die stärksten Eichen, reißen Felsen aus der Erde²⁵⁾ und schleudern sie gegen Götter und Menschen.

Dummdreist und prahlerisch pochen sie nun auf ihre blinde Kraft, welche aber in ihrer Unbehilflichkeit von Göttern und selbst von menschlichen Helden, etwa mittels überlegener (Zauber-) Waffen und durch Geist und Mut ganz regelmässig besiegt wird. Auf plumpen Sinnengenuss und die darauf folgende Trägheit gehen auch ihre Namen: Jötun, der Esser, Fresser, und Thurs, der Durster, Säufer.

Alle Elemente und Naturgewalten, welche den Menschen schaden können, sind nunmehr in Riesen dargestellt; daher gibt es Steinriesen, Bergriesen, Waldriesen.

Wir sahen, wie die dem menschlichen Ackerbau nichts gewährenden, vielmehr verderbliche Felsstürze herabschleudernden Steinberge recht eigentlich die Musterriesen und daher Hauptfeinde Thors sind, der ihnen mit Blitz und Regen die Häupter spaltet und zermürbt. Die Riesen wohnen also auf den höchsten Felsbergen und in Steinhöhlen (so Hyndla, die Hündin) der Berge; von Stein sind ihre Waffen, Keulen, Stangen, Schuhe, ja ihre Häupter und Herzen (s. oben Hrungrnir), "Steinalt" heissen sie; oder "bergesalt"; "alt wie der Böhmerwald", auch wie das Riesengebirge; - im Zusammenhang damit, dass das Steinalter eine

unvordenklich frühe Zeit bedeutet, da die Menschheit noch nicht Erzgerät und Erzwaffen führten. Die Riesen müssen vor dem Ackerbau der Menschen aus dem Lande weichen; der Anbau löst das Gestein der Berge auf. Deshalb mahnt der alte Riese, dessen kleines Mädchen vom Berg niedergestiegen war und einen Bauer samt Rind und Pflug in der Schürze aus der Niederung mitgebracht hatte als Spielzeug: "Bring's zurück, mein Töchterlein! Das ist von einem Geschlecht, das uns Riesen grossen Schaden tut; wir müssen vor ihnen einst das Land räumen, und sie werden an unsrer Seite hier wohnen."

Die Berg-Riesen²⁶⁾ gehen dann leicht in Waldriesen über; Waldunholde, wilde, nackte Männer, nur mit Laubbüscheln die Lenden bekleidet, ausgerissene Bäume als Waffe in den Händen, menschenfresserisch; es sind die Schrecknisse des Urwaldes in ihnen dargestellt. Witolf oder Widolf war ein solcher Waldriese; wenn alle Walen (d. h. weissagende Frauen) von ihnen abstammen, geht das schwerlich auf die geheimnisvoll flüsternden Schauer des tiefen Waldes, eher doch darauf, dass diese in einsamen Waldbergen, genauer in Höhlen, zu hausen pflegen. Dieses Wohnen gar vieler Riesen in Höhlen hat dann wohl dahin geführt, dass man Riesenheim geradezu in die Unterwelt verlegte; - die Walen sind oft tot und müssen erst wieder zum Leben geweckt werden; wie ja Hel, ursprünglich wohlthätige Göttin, selbst zur riesischen Unholdin wird.²⁷⁾

Ferner Feuerriesen: die Söhne Muspels, des Holzverderbers (jetzt anders gedeutet), d. h. eben: des Feuers. Ihr König und Muspelheims Herr ist der furchtbare Surtur, der schwarze, der allverfinsternde Brandrauch (s. unten Götterdämmerung)²⁸⁾; aber auch Loki, den als schädliches Feuer der rein riesische Utgardloki gewissermassen wiederholt, tritt in dem letzten Kampf, nachdem er sich losgerissen von seinen Felsen- und Eisenbanden, als Feuerunhold gegen die Götter auf.

Zweifelhaft ist, ob Utgardloki derselbe ist, der auch Hâlogi (Hochlohe) heisst. Hâlogaland ist nach ihm benannt; er ist ein Sohn des Altriesen Forn-jotr, seine Gattin ist Glöd (die Glut); beider Töchter, Eisa und Eimyrria (Asche und Glut-Asche) werden von zwei Jarlen, Wê-seti (Weihtums-Errichter) und Wifil (Weibnehmer) nach den Inseln Burgundarholm (Bornholm) und Wifil-ey entführt, d. h. die ersten Besiedler dieser Inseln bringen die heilige Herdflamme und die Ehe mit. Wesetis Sohn Bui bedeutet den Anbau des unbebauten Bodens. Eine andre Tochter Hâlogis, Thôrgerd Holgabrud (nordisch: Thorgerdhr Holgabrudhr), wurde wie ihr Vater durch Blutopfer und Gold- und Silbergaben in besonderen Tempeln verehrt, ebenso ihre Schwester Yrpa. Aber sie sind riesisch; deshalb ist ihrem Bruder Soti Odin feindlich, wie Thor das Gewitterfeuer in Geirröd bekämpft und die Feuerriesin Hyrrökin (s. unten Baldurs Bestattung) hasst.

Von den Wasserriesen²⁹⁾ ist vor allen zu nennen die Midgardschlange, das kreisförmig um den Erdrand geschlungene Weltmeer, der Wurm, der sich selbst in den Schweif beisst. Sie ist Thors Hauptfeindin, denn immer "sucht sie Land", d. h. trachtet sie die Dämme und Deiche zu überfluten, welche die Götter und die Menschen zum Schutze Midgards aufgerichtet haben; solche Überschwemmung vernichtet alles Bauland und alles Menschenleben.

Wir sahen, es gelang Thor nicht, das Ungeheuer zu erlegen; sie riss sich los, als er sie geangelt hatte. Zwar floh sie, schwer verwundet, in den tiefsten Grund des Meeres; aber dereinst wird sie, wieder heil und mutig, abermals "Riesenmut" annehmen und "Land suchen". In sehr vielen Gegenden, in der Nähe von Seen, wirkt diese uralte Vorstellung nach; in dem Grunde des Sees liegt schlafend, wund, gefesselt ein furchtbarer

Wurm, Drache, Fisch; am jüngsten Tage (christlich ausgedrückt), oder wenn Gottlosigkeit, Unglaube, Üppigkeit in der nahen Hauptstadt den äussersten Grad erreicht haben, wird sich der Drache losreissen, bei seinen gewaltigen Bewegungen tritt der See über die Ufer, und Wasser und Wurm verschlingen alles Leben in der sündhaften Stadt (so vom Walchensee und von München erzählt).

Ein riesischer König, ursprünglich riesischer Gott des Meeres ist Hlêr oder Ögir (wohl derselbe wie Gymir). Seine Gemahlin ist Ran; eine (selbst riesische) im Wasser hausende Todesgöttin, Hel ganz ähnlich, nur auf die durch Ertrinken Sterbenden beschränkt. Ihr Reich ist der Grund des Meeres (in diesem Sinne heisst sie auch wohl "Haf-frau") und anderer Gewässer; hier hält sie die Seelen der Ertrunkenen fest, welche sie mit ihrem Netz aus Schiffen oder bei dem Baden oder im Schwimmen in die Tiefe zieht, hinabraubt (dem entspricht ihr Name, der "Raub", rapina, bedeutet, daher heisst fara til Rânar, ertrinken [zur See], sitza at Rânar [sitzen in Rans Reich], ertrunken sein; Ran wäre althochdeutsch: Rahana, ähnlich wie Tanfana, Hludana). Die neun Töchter von Ögir und Ran bedeuten: "Wellen", "Flut" und andre Erscheinungen der Gewässer.

Das Meer spielt bei allen Küsten- und Insel-Germanen eine so gewaltige Rolle³⁰⁾, dass die die Wanen verehrenden Völker eines (wanischen) Meergottes nicht entraten mochten; er ist Niördr (aus Noatun), der Vertreter des friedlichen, der Schifffahrt diensamen, den Menschen wohltätigen Meeres. Aber auch mit Ögir pflegen die Asen Gastverkehr; alljährlich zur Zeit der Lein-Ernte (im September), wann mildere Winde (Beyggwir und Beyla) walten und die Schrecken des Meeres ruhen, besuchen die Götter Ögir in seiner Halle im Grunde der See, welche, in Ermangelung von Tageslicht, von Goldlicht (schwerlich doch Bernstein! Eher das Meerleuchten, welches dichterisch auf die vielen in der See versunkenen Schätze zurückgeführt wird) beleuchtet wird. Seine Diener heissen daher Funa-fengr (Feuer-fänger) und Eldir (Anzünder).

Ein Wasserriese ist auch jener Grendel, welchen Beowulf in seiner Jugend erlegt (s. unten Beowulflied). Er und seine noch furchtbarere Mutter (wie ja auch im mittelalterlichen Schwank des Teufels Frau, Mutter oder Grossmutter noch ärger erscheint als der Teufel) sind die Sturmfluten, welche im Frühling die Küsten der Nordsee (wo diese Sage entstand) bedrohen. In hohem Alter tötet Beowulf auch noch einen Drachen, der das Land verwüstet und ausraubt, sinkt aber selbst, auf den Tod verwundet, zusammen; es sind die Herbsthochfluten, welche die Ernte, den Reichtum des Landes, rauben wollen; Beowulf, alt geworden, stirbt, nachdem er auch diesem Feinde gewehrt. Ursprünglich war es der Sonnengott Freyr, der, im Frühling jung, im Spätherbst gealtert, jene Unholde bekämpft; erst später ward aus dem göttlichen Helden der halb-göttliche Beowulf.

Grosse Helden und Königsgeschlechter stammen oft von Meer-Riesen oder Meer-Elben ab, welche die am Strande wandelnden Königstöchter mit Gewalt sich zum Weibe genommen; wie Ortnit und Dietrich von Bern wird auch das geschichtliche Königshaus der salfränkischen Mero-vinge auf einen solchen Meer-wicht zurückgeleitet. Wieland der Schmied (s. diesen unten) war ein Sohn Wates, der im Gudrun-Lied als Heermeister der Hegelinge auftritt, ursprünglich aber ein Wasserriese war, durch dessen "Waten" die Wiederkehr von Flut und Ebbe bewirkt ward; er gilt als Sohn der Wasser-Minne (d. h. Elbin) Wâchilt; später ward er mit Christophorus, dem watenden Träger Christi, zusammengebracht. Ein anderer Meer-Riese ist der Gebieter der Walfische, welche er, als seine Eber, in das hohe Meer führt.

Wasser-Riesen, aber nicht Meer-Riesen, sondern Vertreter verderblicher Bergströme, welche in reissenden Wirbeln mit mehrfachen (z. B. acht) Armen Bauland, Gehöfte, Herden, Menschen verschlingen, sind Hergrim und Starkadr. Letzterer, "achthändig", besiegt den schwächeren Giessbach Hergrim im Kampf um ein Mädchen, Alfa-sprengi, das Starkadr verlobt, aber von Hergrim mit ihrem Willen entführt war; nachdem Hergrim gefallen, tötete sie sich selbst, um nicht Starkadr anzugehören: "ein schimmernder Staubbach, um den sich zwei benachbarte Stromriesen zu streiten scheinen". Starkadr riss alle fahrende Habe Hergrims an sich: "der mächtigere Strom reißt die Wasserschätze des Besiegten an sich". - Auch den Sohn Hergrims und Alfasprengrs nimmt er nun in seine Erziehung; einen aus der Vereinigung der beiden entsprungenen Bach reißt der stärkere Strom an sich. Starkadr raubte nun Alf-hild, die Tochter Königs Alfs von Alfheim (natürlich eine Elbin; abermals ein Gewässer? oder eine fruchtbare Flur?), ward aber von Thor getötet, indem ihn der Gott von einem Felsen stürzte; der dem Ackerbau höchst verderbliche Bergstrom wird durch den mittels Wasserbauten das Bauland schützenden Gott des Ackerbaues über einen Fels hinabgeleitet.

Winter-Riesen gar mannigfaltiger Art und Benennung zeigen uns recht deutlich, wie stark der im hohen Norden dem Menschen und seinem Leben und Wirtschaften so machtvoll widerstrebende Winter, dessen Besiegung durch den lichten warmen Frühlingsgott den Inhalt so vieler und der bedeutsamsten Sagen ausmacht, die Vorstellungen der Germanen, zumal eben der Nordgermanen, beschäftigte. Die Winter-Riesen sind Reif-Riesen, Hrim-thursen, wobei "Reif" für "Kälte", "Frost" überhaupt steht; Ymir, der älteste aller Riesen, war ja aus Eisströmen erwachsen, er ist besonders der Reif-Riesen Ahnherr. Gar mancher Riesen Namen sind daher mit "Hrim", Reif, zusammengesetzt. Gletscher dröhnen, wann der Winterriese Hymir eintritt; sein Kinnwald ist gefroren, der Pfeiler zerspringt vor seinem Blick, d. h. "die Kälte sprengt das Holz der Bäume" (Uhland).

Wie der Feuer-Riese und der Meer-Riese ist auch der Luft-Riese Kari ein Sohn des Alt-Riesen Forn-jotr. Die Luft, sofern sie den Menschen und ihrer Wirtschaft feindlich, ist riesisch; - sofern wohlthätig und Ausdruck des Geistes, ist sie asisch und in Odin dargestellt. Die feindliche Luft erscheint aber einmal als Sturm (daher die zahlreichen Sturm-Riesen: Hräsvelgr, Thiassi, Thrym, Beli); dann als Kälte, Winterluft; daher stammen von Kari als Winterluft Frosti, Jökull (Eisberg), Snôr (Schnee), Fönn (dichter Schnee), Drífa (Schneegestöber), Miöll (feinster, glänzendster Schnee). Manche dieser Gestalten sind wohl blosse Gebilde der Skalden und ohne Wurzeln im Leben des Volks. Doch werden von einigen einzelne anmutige Sagen erzählt: König Snio (Schnee) von Dänemark wirbt um die junge Schwedenkönigin; heimlich flüstert sie mit seinem Boten, auf Wintersanfang verabreden sie geheime Begegnung. Frosti entführt Miöll, die "lichtgelockte" Tochter des Finnenkönigs Snär; er fasst sie unter dem Gürtel, rasch fahren sie im Winde dahin.

Thiassi war der Sohn Äl-waldis, des "Bier-Bringers". Als dieser starb, teilten sich Thiassi und seine beiden Brüder Idi und Gângr in der Weise in das Erbe, dass jeder je einen Mund voll Goldes daraus nahm. Uhland hat dies so gedeutet: der Bierbringer ist der Regenwind, seine Schätze sind die Wolken; starb der Regenwind, teilen sich die übrigen späteren (d. h. jüngeren) Winde in die Wolken, sie teilen sie mit dem Munde, d. h. sie zerblasen sie³¹⁾. Der heute noch in unsrer Sprache lebenden "Windsbraut" liegt die Sage zu Grunde, dass ein stolzes Mädchen alle menschlichen Freier verschmähte - nur des Windes (d. h. keines) Braut wollte sie werden, hatte sie gelobt. Da nahm sie Odin bei dem Wort, drang des Nachts, die Fenster aufstossend, in ihr Schlafgemach, umfasste die zugleich vor Grauen und Wonne Erbebende und trug sie in seinem dunkeln Mantel weit nach Asgards goldenen Hügeln³²⁾.

1. Im einzelnen sind die Namen dieser Geister höchst mannigfaltig, je nach ihrem Aufenthaltsort, d. h. oft

- zugleich nach ihrer Naturgrundlage, dann nach ihrem Aussehen; aber auch landschaftlich und stammtümlich sind sie sehr verschieden benannt; Blaserle, Windalfr, Hule, d. h. Heule-Männchen, im heulenden Winde; Nebelmännle; Wassergeister; Wassermann, der Neck, der Nix, die Nixe, Meer-Minne, Marmennil, Muhme, Mümmelchen; Bergmännchen; Erdgeister; Erdmännchen, Unterirdische, Onnerbänkissen; Waldgeister; Schrat, Schretel, Schrezel, Murraue, Markdrücker, Holz-, Moos-, Wald-Männchen, Moos-, Wald-, Holz-Weiblein; deren Leben ist oft an einen Baum geknüpft wie das der hellenischen Dryaden; schält man dem Baum die Rinde ab, muss das Holzweiblein sterben. Wotan, der wilde Jäger, jagt in den Stürmen der winterlichen Tag- und Nachtgleiche die Holzweiblein im Walde; d. h. der Sturm knickt die Stämme. Feldgeister; "Heidemann", "Heidemänneken" (westfälisch), "Bil-wiss;" Hausgeister; Herdmännli, Heinchen, Heinzelmännchen, Haulemännerchen, Holdchen, Wichtel, Wichtelmännchen, Toggeli (schweizerisch), Norggen (tirolisch).
2. Auch wohl Menni, Minne, besonders für Wassergeister, daher Marmennil, doch gibt es auch "Waldminnen".
 3. Erst seit der Einbürgerung von Shakespeares Sommernachtstraum in Deutschland ist die Form "Elfe" vorherrschend geworden.
 4. Nach andern aber auf alere, nähren.
 5. Dies gemein-germanische Wort ist noch unerklärt; die früher angenommene Beziehung zu griechisch "Theurgos" ist unbegründet. Die drei nordischen Zwergenreiche mit den Königen Môt-sognir (Kraftsauger), Durin (Schlummer), Dvalin (Schlaf) - die letzteren Zwerge trachten an die Oberfläche empor -, sind vielleicht nur Skaldenpoesie.
 6. Findet der Bauer morgens seine Rosse matt, abgehetzt, mit Schaum vor dem Mund, Mähne und Schweif verzottet, so weiss er, nächtlischerweile hat sie die "Trud", der "Nachtmahr" geritten.
 7. So zumal in England und Schottland wird die strahlende Schöne ihres Antlitzes, ihres Haares, der weit leuchtenden Kleidung gepriesen; doch drängen sich hier auch keltische Vorstellungen von den Feen ein.
 8. Weniger anspruchslos und harmlos sind freilich die Wassergeister; sie dürsten nach Blut, nach warmem Leben, weshalb sie ja oft Menschen zu sich herabziehen, aber auch ihre eignen Töchter zerreißen, wenn diese sich, ungehorsam gegen das Gebot der Wiederkehr, "bevor die Sonne zu Golde geht", verspäten auf der Erde bei dem Tanz der Menschen; daher dem Wasserelb ein schwarzes Lamm oder weisses Böcklein geschlachtet werden muss.
 9. Als wohlthätige Hausgeister fasst sie meine Dichtung im "Schmied von Gretna-Green" (Sämtl. poetische Werke. Erste Serie Bd. VI) und in dem "Elfenabschied" (Gedichte. Sämtl. poetische Werke. Zweite Serie Bd. VI. S. 330).

Anna. / Ja, soll euch's wohlergehn, / So müsst ihr zu den Holdigen / Geheim und gläubig flehn! / Robin und Mary. / Die Holdigen? So glaubst du fest an sie? / Anna. / Fest wie an Gott und an Marie! / In diesem alten Sachsenhaus / Von je gehn Geister ein und aus. / Sie spinnen am Rade den Wocken zu Ende, / Sie rühren am Amboss die emsigen Hände. / Sie kehren die Kammern, sie fegen die Stuben, / Sie strafen die faulen Dirnen und Buben, / Sie helfen den Fleissigen allerwegen, / Doch muss man sie scheuen und ehren und pflegen. / Mary. / Ja, ja! Wie sagt die alte Weise? / Grossmutter sang sie oft und leise! / Anna. / "Wollt glücklich ihr durchs Leben gehen, / Sollt ihr die guten Holdchen scheu'n", / Die letzten Ähren lassen stehen / Und Mehl am Herd für sie verstreu'n. / Zertretet nicht am Weg den Käfer / Der eilig in Geschäften reist; / Stört in der Rose nicht den Schläfer, - / Er ist ein wandermüder Geist. / Der Vöglein Nester sei'n euch heilig; / Beschwingte Holdchen sind sie all; / Zumal Rotkehlchen streuet eilig / Brot bei der ersten Flocken Fall. / Und hört ihr's nachts im Hause weben, / Bekreuzt euch nicht und seid nicht bang; / Die braunen Wichtelmännchen schweben / Nur Segen raunend durch den Gang. / Von keinem Feinde wird bezwungen / Ein Herz in Kämpfen noch so heiss, / Das sich umflüstert und umschlungen / Vom Bund der guten Geister weiss.

Elfenabschied. / Lebt nun wohl, ihr lichten Heiden, / Brauner Acker, grüner Hain, / Lebt nun wohl, wir müssen scheiden, / Mondenglanz und Sternenschein. / In den Schoss der Erde steigen, / In die Tiefe tauchen wir; / Nie mehr führen wir den Reigen / In dem busch'gen Waldrevier. / Rings von allen Türmen läutet / Der verhassten Glocken Braus / Und ein jeder Schlag bedeutet; / "Holdchen, euer Reich ist aus!" / Sang und Sitte sind geschwunden / Und vergessen Zucht und Recht; / Glaub' und Treu' wird nicht gefunden, / Spottend lebt ein frech Geschlecht. / Nicht mehr lassen fromme Hände /

Uns die letzten Ähren stehn, / Selbst die Kinder ohne Spende / Unserm Herd vorübergehn. / Wohl, es sei! - Ihr sollt nun schaffen / Selbst, allein, in Ernt' und Saat; / Steht, den Nutzen zu erschaffen, / Einsam auf der eignen Tat. / Nimmer treibt am Rad den Faden / Fleiss'ger Magd des Heinzels Hand, / Hilft das Wichtel Garben laden, / Wann dem Knecht die Stärke schwand. / Lebe wohl, du Wiesenquelle, / Bühl und Halde, Trift und Saat, / Lebe wohl, du braune Schwelle, / Der wir Weihend nachts genaht. / Lebe Tenne wohl und Speicher, / Wo uns oft der Tanz geletzt; / Ach, an Körnern wirst du reicher, / Und an Segen ärmer jetzt. / Bald ruft ihr uns an, zu helfen, / Wann ihr schwer im Frone keucht, - / Aber nimmer schaut die Elfen, / Wer sie einmal hat verscheucht.

10. Dahn, Bausteine, I, Berlin 1879, S. 336.
11. Über einen ähnlichen Zug bei den Riesen gegenüber den Göttern s. unten.
12. Daher heisst das Echo, der Widerhall, der aus Berg und Fels hervorzudringen scheint, "die Zwergensprache"; dvergmål.
13. Für solche Arglist, welche das Vertrauen der Harmlosen täuscht, rächen sie sich dann freilich bitter; sie fordern zum Beispiel Menschen auf, eine Erbschaft, einen Hort unter den Elben (Zwergen) zu teilen; die Menschen übervorteilen sie, nehmen etwa das Beste davon für sich; dann legen sie einen Fluch auf die so entfremdeten Kleinodien; Ring, Becher oder Waffen (Schwert).
14. Daher ist der Unterwelt für immer verfallen der Mensch, der sich in ihre Feste gewagt, in ihre Höhle (denn "gegen Norden, auf Finsterfelden, steht der Zwerge goldener Saal") gedrängt oder auch der, von ihnen geladen, irgend Speise bei ihnen genossen hat; die Rückkehr ist ihm damit verwirkt, wie Persephonen, nachdem sie in der Unterwelt auch nur ein paar Granatkerne verzehrt hatte.
15. Das Wort "Kobold" bestätigt die Bedeutung dieser Elben als Hausgeister; die frühere Ableitung aus griechisch Kobalus, woraus auch mittellatein. gobelinus, franz. gobelin stammen sollte, ist unrichtig; vielmehr ist das Wort zusammengesetzt aus Kob, Kof (Verschlag, Haus, Schlafgemach) und old, wold, walt; also Haus-walt, wie Heer-old, Heer-walt. Tattermann aber geht auf tattern, erschrecken machen (vgl. verdattern), zurück, von dem Schreck, den der plötzlich anspringende Kobold verursacht; daher heisst ein erschreckender Unhold, der an einer Stange, vogelscheuchenähnlich, mit Lumpen aufgerichtet, einem Feinde, einem verhassten Förster, Richter, Pfarrer, zumal aber einem Mädchen als Schandzeichen nachts vor das Haus gepflanzt wird, von den eine Art Volksgericht pflegenden Burschen des Dorfes (ähnlich dem "Haberfeld treiben"), "Tattermann"; er ist das Gegenstück zu einem schön geschmückten Maibaum, der (übrigens nicht bloss am ersten Mai) einem allgemein beliebten, verehrten Mann und zumal schönen braven Mädchen gesetzt wird, nicht bloss von deren Bräutigam, auch wohl von allen Burschen des Dorfes als Ehrenbaum.
16. Auch etwa als Schlangen, Unken, Kröten und Katzen erscheinen die Hausgeister; daher Katermann, was aber vielleicht aus Tattermann verdorben; Heinzeln, Heinzelmännchen, Koseform für Heinrich; auch andre Namen der Hausgeister sind solche kosende, ihre Gunst erbittende Formen von Menschnamen, wie Bartel von Bartholomäus, Wolterkin von Walter, Rudi von Rudolf, Petermännchen, Kasparle, Hanselmännle, Hennesle, Popanz aus Puppen-Hans.
17. Dahn, Altgermanisches Heidentum in der christlichen Teufelssage des Mittelalters, Bausteine, I, Berlin 1879, S. 260, "Hexe" ist noch nicht unbestritten erklärt; der erste Teil des Wortes ist Hag, Wald, Feld; der zweite vielleicht teosan, schädigen, also hage-tise, Feld-Schädigerin?
18. Egg-theov, "Schwert-Knecht", der auch wohl für einen Adler oder Wolf ausgegeben wird.
19. Wie Heimdall, der Markwächter der Götter (mit dem goldkammigen Hahn Gullin-Kambi), und der vor Gerdas Gehege alle Zugänge bewachende (angebliche) Viehhirt (d. h. vor Hel, wo der russfarbige Hahn singt); wie Surtur der besondere Land-Warman der Feuerriesen ist. (Nach Müllenhoff.)
20. Aber den Riesenjungfrauen fehlt Schönheit nicht; von Gerdas weissen Armen leuchten Luft und Meer; auch Gunnlöd ist schön zu denken. Ihre Verbindungen mit Asen und Wanen (Niörd und Skadi, Odin und Jörd, Odin und Gunnlöd) sind nicht selten.
21. Deshalb weiss die "Wala" (Weissagerin), als dem Urgeschlecht der Riesen entsprossen, Bescheid von Anfang an und kennt wie der Riese Wafthrudnir (und der Zwerg Alwis) "alle neun Welträume" (Müllenhoff, S. 89). - Auch Mimir, dessen Brunnen tiefster Weisheit voll, ist ein Riese, obzwar ein nicht schädlicher, der täglich mit seinem Trinkhorn wohlthätig aus seinem Brunnen den Weltbaum begiesst. Odin heisst Mimirs Freund; "Er hat ihm sein Auge verpfändet"; dies ist ursprünglich die tägliche Spiegelung der Sonne im Wasser, täglich (vielleicht) kommt Odin zu Mimirs Brunnen, wie er

auch täglich mit der Göttin Saga am Söquabeck aus goldenen Geschirren trinkt. Später wird dann die einmalige letzte Unterredung Odins mit Mimir auf den Weltuntergang bezogen. Freilich scheint - nach einer Stelle - Mimir zur Verhöhnung Odins täglich aus dessen Pfand zu trinken. Später, als Hönir den Wanen als Geisel gestellt ward, gaben die Asen ihm den weisen Mimir, "den Erinnerer", jenen Riesen, bei; Hönir ward nun König der Wanen, wusste aber ohne Mimir wenig Rat. Die Wanen erschlugen Mimir (warum?) und sandten sein Haupt den Asen. Odin hielt es durch Zauber lebendig und erholte sich Rat von ihm bis zum Ende der Dinge.

22. Auch weihte man Riesen und benannte nach ihnen (wie Göttern gegenüber) Pflanzen; so heisst eine heilkräftige Wasserpflanze "Folnetes folme", Forniotrs Hand; wie es später eine Pflanze "Teufelshand", auch "Teufelsabbiss" gab und noch gibt.
23. In christlicher Zeit treten dann Sankt Georg, Sankt Michael, andre Engel, Heilige oder fromme Ritter an Stelle der errettenden Götter.
24. Die Riesen wichen nun vor den Göttern, und die Menschen herrschten unter Götterschutz im Lande. Daher werden von Sage und Volksglauben die Türme uralter, gewaltiger und einfach grossartiger Bauwerke, Ringwälle, sogenannte cyklopische Mauern ("Enta-geveork", [altes Gewerk der "Enzen", angelsächsisch Ent]), gewaltige Grabhügel, auf Riesen, Hünen (Hünengräber, Heiden-, Riesenwälle), auf ein vorgeschichtliches Volk unvordenklicher Tage zurückgeführt.
25. Im Zusammenhang hiermit steht es, wenn auffallende Erd- und Bergbildungen aus Kämpfen oder auch Spielen der Riesen erklärt werden; Erdspalten, Felsschluchten, aber auch von erratischen Blöcken oder von abgestürzten Felstrümmern überstreute Heiden. (z. B. die Malser Heide in Tirol) gelten als uralte Schlachtfelder der Riesen und Götter; die Riesen haben diese Felsen als Geschosse geschleudert; oder ein Riesenmädchen verliert aus seiner Schürze, die ein winzig Löchlein hatte, die mächtigsten Felsblöcke, "das Kind wollte sich ein Brücklein bauen (z. B. von Pommern nach Rügen), um über das Wässerchen zu patschen, ohne sich die Schühlein zu netzen".
26. Schon der älteste Riese Bergelmir war ein solcher, dann Sutung, Gunnlöds Vater. Vgl. König Watzmann, Frau Hilt, Riesenkopf, Riesengebirge als Bergnamen.
27. Jedenfalls liegt Riesenheim ausserhalb und auch unterhalb des Randes von Midgard; daher Utgard; Aussengehege; zweifelhaft, ob diesseits oder jenseits des Kreises der Midgardschlange; der Streit löst sich wohl dadurch, dass ja dieser von der Schlange später gezogene Gürtelkreis selbst riesisch ist, also schon zu Riesenheim gehört.
28. Er hat seit Erschaffung der Welt mit flammendem Schwert Wache gehalten, sitzend an der heissen Mark von Muspelheim, innerhalb deren alles so brennt und glüht, dass niemand darin leben kann, der nicht dort heimisch ist. Furchtbar wird er einst aufstehen!
29. Gewissermassen ein Wasser- und Waldriese ist (aber ein weiser, wohlthätiger) jener Mimir, der am Fusse des Weltbaums an der Quelle hauset (in der Heldensage als Mime im oder am Walde); im hellen und unergründlich tiefen Wasser lag tiefste, klarste Weisheit, aus Wasserwirbeln weissagten die weisen Frauen. (Müllenhoff.)
30. Wie das Feuer ist das Meer schädlich und nützlich zugleich; das schädliche Eismeer ist in Hymir, der Überflutung drohende Erdgürtel in der Midgardschlange dargestellt; milder, aber nicht ohne Tücke ist Ögir, "der Schreckliche"; dagegen das fischreiche, schiffbare Meer bedeutet der Wane Niörd; dass aber auch Mimir das Meer sei, ist nicht erwiesen.
31. S. Sämtl. poetische Werke. Zweite Serie Bd. VII. S. 160.
32. Erst jetzt, nachdem wir alle Arten von Wesen - von den Göttern bis zu den Riesen - kennen gelernt, können wir würdigen die einsilbige, aber markige Artzeichnung der Edda; "Allvater ordnet, Alfes erkennen, Wanen wissen, Nornen weissagen, die Riesin (ividja, im Eisengebüsch, welche die beiden Wölfe grosszieht) nährt (ihre böse Brut), Menschen dulden, Thursen erwarten (den letzten Kampf, das Losreissen der gefesselten Genossen, die Götterdämmerung), Walküren trachten" (nach Kampf).