

Seemärchen und Meeresspuk

Das Meer hat auf Menschen schon immer eine große Wirkung. Es kann ruhig und sanft sein, aber auch wild und stark. Das wussten schon die Menschen, die am Meer lebten. Sie waren sehr beeindruckt von der Kraft des Meeres. Sie kämpften mit Wind und Wellen und versuchten immer wieder, die Natur zu besiegen. Alles, was sie taten, drehte sich um das Meer. Es war eine ohnmächtige Auseinandersetzung. Die Sonne, die aus dem Meer aufsteigt und am Abend wieder darin versinkt, der helle Mondschein, in dem die hohen Küsten und die langen Schatten der Vorgebirge wie Wesen aus einer anderen Welt erscheinen, der Nebel, der wie Gespenster über die Wellen tanzt. Dazu kommen noch die heulenden Stürme, die jagenden Wolken, die schäumende Brandung, das gurgelnde Wasser. Das alles sieht so gewaltig aus, aber auch so schön, dass die Seefahrer sich davon inspirieren ließen. Sie haben dann Geschichten, Lieder und Sagen darüber geschrieben.

Die verschiedenen Erscheinungsformen des Meeres wurden oft als unheimlich und geisterhaft wahrgenommen. Diese Wesen lebten in der Tiefe und machten sich je nach Laune bemerkbar. Nereus ist ein Meergreis, der ruhig und gerecht ist. Für die Griechen ist das ruhig dahinfließende Meer wie er. Für die Germanen ist es Agir. Beide sind harmlos und freundlich. Götter und Menschen mögen sie. Nereus kann auch in die Zukunft sehen. Nereus weiß, wo die goldenen Äpfel der Hesperiden sind. Aber Herakles muss ihn erst besiegen, damit er ihm den Weg verrät. Auch Hagen von Tronje muss die Donau-Mädchen Hadeburg und Sigelinde zwingen, ihm zu sagen, was mit den Burgunden in Etzels Land passiert ist.

Poseidon ist der Gott der südlichen Meere. Er zerstört nicht einfach alles, wie es die Meerese Göttin Thetis macht. Poseidon bringt den Menschen Kultur. Er ist wie der nordische Heimdal. Der bringt den Menschen Getreide, Ackerbau, Waffen, Werkzeuge, Feuer, Kunst, Ehe und Staat. Als er stirbt, kommt das Schiff, das ihn gebracht hat, und zieht ihn mit unsichtbaren Kräften leise davon, bis es am Horizont verschwindet. Die Sturmdämonen und Meereseungeheuer gehören zu Poseidon. Sie sind blind und unerbittlich. Aber auch Götter können das Meer aufwühlen und die Fahrt verhindern. Man opfert ihnen, um sie zu versöhnen. Das Menschenopfer ist das wichtigste Opfer. Als die Griechen nach Troja aufbrachen, wollte die Göttin Artemis ein Menschenopfer. Sie fordert die Tochter des Königs, Iphigenia, die dann aber von der Göttin gerettet wird. Auch Andromeda soll geopfert werden. Perseus rettet sie. Es gibt viele solcher Erzählungen. Daraus kann man schließen, dass Menschenopfer früher oft vorkamen. Auch die Götter der Nordischen Mythologie wollten Menschenblut. In Seenot wurde ihnen deshalb manches Opfer gebracht.

König Wikar wurde auf der Fahrt nach Hördaland von widrigen Winden aufgehalten. Er musste mit seinen Drachenschiffen lange zwischen den Holmen liegen. Man wollte herausfinden, was Gott will. Odin forderte: Das Los sollte entscheiden, welcher der Männer am Galgen hängen sollte. Auch als das Christentum schon angenommen war, wurden den alten heidnischen Göttern noch geopfert, wenn ein Drachenschiff in Not kam. Heute gibt es noch einige Bräuche, die von den Opfern für die Götter stammen.

Auch eine Schiffstaufe ist ein Opfer. Früher war die Schiffstaufe ein religiöser Weiheakt. Dadurch wurde das Schiff in den Schutz eines höheren Wesens gestellt. Bei der Taufe zertrümmern wir heute noch eine Flasche Wein am Bug des Schiffes. Das ist das Trankopfer für die Meergötter.

Auch die Äquatortaufe mit ihren lustigen Zeremonien ist ein Opfer. Beim Passieren eines Vorgebirges, beim Hineinsegeln in unbekannte Gewässer und bei der Umsegelung von Kullen dwars ins Kattogatt wurde ein Trankopfer ins Meer gegossen. So war es auch, wenn man den Äquator passierte. Davon ist die Linientaufe übrig geblieben.

Um die Dämonen der Flut zu besänftigen, wurden bei Damnbrüchen Menschen geopfert, die man lebendig in die Fluten warf. Das passierte zum Beispiel in Heiligendamm bei Doberan, in Bremen am Theisenradsdeich, in Wiarden im Jeverland und am Elbdeich bei Wischhafen im Jahr 1742. In Wischhafen glaubt man heute noch an diese Geschichte. Deshalb ist es möglich, dass die Berichte wahr sind. Die Weihnachtsflut 1717 hatte ein großes Loch in den Deich gerissen. Alle Mühe, den Schaden zu bessern, war vergebens. Das Loch wurde notdürftig verstopft, aber die nächste Flut riss alles wieder fort. Man hatte mehr als 20 Jahre lang immer wieder versucht, den Deich zu schließen. Nun wollte man ein Menschenopfer bringen, um die Dämonen der Flut zu versöhnen. Von Zigeunern wurde ein Kind gekauft. Aber niemand wollte es in die Flut werfen. Dann legte man ein langes Brett ins Wasser. Am Ende des Brettes lag ein Kuchen. Als man das Kind auf das Brett setzte, lief es darauf zu. Das Brett kippte um und das Kind versank in den Fluten. Hundert Hände schaufelten Erde, Sand und Steine darüber, bis die Deichöffnung geschlossen war. Bis heute hält sie. Aber wenn die Flut kommt, hört man die kleine Seele jammern, die keine Ruhe finden kann. Die Kirche hat später den Teufel an die Stelle der altnordischen Sturmdämonen gesetzt. Der Teufel ist aber nicht so wie die alten Gottheiten des Meeres. Er wirkt eher dumm und dösig.

Einem Kapitän aus Altenbruch bei Cuxhaven hatte der Teufel ein neues, schönes Schiff verschafft. Er sollte ihm das Schiff geben, wenn er bei seiner ersten Reise dem Teufel eine Aufgabe stellt, die dieser nicht lösen kann. Wenn der Teufel die Aufgabe schafft, nimmt er Schiff und Mannschaft mit in die Hölle. Als der Kapitän von seiner ersten Reise heimkehrte, wurde ihm mulmig. Er erzählte seinem Steuermann, was er mit dem Teufel vereinbart hatte. "Wenn weiter nichts ist", sagte der Steuermann, "das mache ich schon." Der Kapitän ging in seine Kajüte, der Steuermann übernahm das Kommando. Er ließ mehr Segel setzen und nutzte den westliche Wind und die Strömung, um mit 20 Knoten Geschwindigkeit in die Elbe zu fahren. Als sie die "Alte Liebe" bei Cuxhaven erreicht hatten, stand der Teufel plötzlich an Deck und wollte, dass man ihm seine Aufgabe stellt. Der Steuermann befahl, den Anker zu werfen. Als das Tau durch die Öffnung kam, sagte er zum Teufel: "Greif zu und halte den Anker." Der Teufel erfasste das Tau, wurde aber durch die große Geschwindigkeit in die Tiefe gerissen. Seitdem liegt der Teufel bei Cuxhaven fest.

Die Winde, die von einem Riesen oder vom Teufel gebracht werden, sind nach einer späteren Erzählung auch vom Teufel gebracht worden: Vor vielen Jahren gab es noch keine Winde. Das Meer war immer glatt und blank wie ein Spiegel. Man konnte die Schiffe nur mit Rudern fortbewegen. In Emden lebte ein reicher Handelsherr. Er besaß viele Schiffe. Sie brachten ihm die köstlichsten Waren und Schätze aller Art aus aller Welt. Weil er seine Schiffe immer in die entlegensten Länder schickte und die Mannschaft dann monatelang hart arbeiten musste, wollten immer weniger Leute auf seinen Schiffen arbeiten. Schließlich lagen alle seine schönen Schiffe untätig im Hafen.

Der Handelsherr war zornig, als er die Schiffe wieder nutzlos liegen sah. Er schwor, dass der Teufel ihm eine Mannschaft anheuern solle. Da stand ein feiner Herr neben ihm und fragte, warum er so unzufrieden sei. Der Reeder erzählte, wie es mit seiner Schifffahrt aussieht. "Ihr habt den Teufel um Hilfe gebeten. Ich bin der Teufel. Wenn Ihr mir Eure Seele verschreibt, werden Eure Schiffe auch ohne Riemen fahren bis in die entferntesten Teile der Welt." Der Reeder machte einen Vertrag mit dem Teufel. Er versprach ihm nicht seine eigene Seele, sondern die eines alten Matrosen, der schon längst gestorben war. Aber der Teufel merkte es nicht und dachte, er hätte den Handel gut abgeschlossen. Er gab dem Handelsherrn nun Tipps: "Weit von hier, weit übers Meer, liegt eine einsame Insel. Dort wohnen Wesen, die stark sind und von deren Hauch die Häuser umfallen. Sie

heißen Winde. Schickt ein Schiff zu dieser Insel und holt die Winde. Wenn ihr sie auf dem Meer habt, fahren eure Schiffe ohne Riemen. Der Reeder sagte seinen Kapitänen, dass sie die Winde holen sollten. Wer das schaffte, bekam ein neues Schiff. Einer der Kapitäne wollte das Wagnis unternehmen. Er fand auch Leute, die mit ihm auf See gingen.

Die Reise war sehr lang. Die Mannschaft wurde ungeduldig, als Land in Sicht kam. Man legte bald an einer schönen Insel an. Die Bäume bewegten sich leise im Wind. Für die Seefahrer war das etwas ganz Ungewohntes. Der Kapitän fand die Winde an Land und lud sie ein, mit ihm auf das Schiff zu kommen. Die Winde kamen an Bord. Während alle an Deck aßen und tranken, ging das Schiff unbemerkt vom Anker los und verließ die Insel.

Nach einer Weile kam einer der Winde an Deck. Da merkte er, dass sie auf dem Meer waren. Der Nordwind geriet in Wut, weil er erkannt hatte, wer an Bord war. Er zerriss den Teufel, der unerkannt als Steuermann mitmachte, und schleuderte ihn ins Meer. Das Schiff lief weiter und hatte Segel aufgezogen. Es hatte eine gute Fahrt, weil der Wind günstig stand. Schickt nun ein Schiff zu dieser Insel und last die Winde holen. Wenn Ihr sie erst auf dem Ozean habt, werden Eure Schiffe ohne Riemen fahren." Der Reeder versammelte seine Kapitäne und erzählte ihnen von dem Plane, die Winde zu holen, und versprach demjenigen ein schönes, neues Schiff als Eigentum, dem es gelänge, die Winde herbeizuschaffen. Einer der Kapitäne erbot sich, das Wagnis zu unternehmen, es gelang ihm auch, durch große Versprechungen eine Rudermannschaft anzuheuern, und man ging hoffnungsfroh in See.

Die Reise war sehr langwierig, und die Mannschaft, die Tag für Tag in den schweren Riemen lag, wurde schon ungeduldig, als Land in Sicht kam, und man bald an eine schöne Insel anlegte, deren Bäume sich leise bewegten und im Winde rauschten, für die Seefahrer etwas ganz Ungewohntes. An Land fand der Kapitän die Winde, begrüßte sie höflich und lud sie ein, aufs Schiff zu kommen. Die Winde kamen ahnungslos an Bord, und während in der Kajüte gegessen und getrunken wurde und alle vergnügt waren, ging das Schiff unbemerkt ankerauf und verließ die Insel.

Als nun nach einiger Zeit einer der Winde zufällig an Deck kam, sah er, dass sie sich mitten auf dem Meere befanden. Er fürchtete sich und rief seine Kameraden, und der Nordwind, der König der Winde, geriet in eine so furchtbare Wut, dass er den Teufel, der die Fahrt unerkannt als Steuermann mitmachte, ergriff, ihn zerriss und ins Meer schleuderte. Das Schiff lief seinen Kurs weiter, und da man auf den Rat des Teufels bereits Segel aufgespannt hatte, machte es, von einer günstigen Brise getrieben, vorzügliche Fahrt.

Die Winde aber waren sehr unzufrieden, dass sie gegen ihren Willen übers Meer gebracht würden, und verabredeten sich, an der ersten Küste, die sie antreffen würden, so gewaltig zu stürmen, dass das Schiff in Trümmer gehen werde. Sie hielten Wort; kaum kam die Küste Frankreichs in Sicht, als ein gewaltiges Unwetter ausbrach, das Schiff auf ein Riff geworfen wurde und total verlorenging. Da die Winde nun aber kein Schiff hatten, um in ihre ferne Heimat zu gelangen, blieben sie auf dem Ozean, und da sie inzwischen ihr Vaterland vergessen haben, sind sie noch heute dort.

Als mächtige Herren, mit denen man sich gut stellen muss, werden vom Seemann die Winde auch jetzt noch angesehen. Durch unvorsichtiges und unnützes Bereden eines günstigen Windes ist er z.B. leicht zu beleidigen, so dass er sich verzieht. Andererseits kann man ihn durch Pfeifen herbeilocken, durch Kratzen am Mast, oder indem man einen alten Besen zu Luwart über Bord wirft. Uralt ist die Sage von dem Windkönige, dem Herrscher der Winde, der wie Äolos auf einer einsamen Insel wohnt, und demjenigen, dem er wohlgesinnt ist, günstige Winde, in einem Schlauch wohl verschlossen, mit auf den Weg gibt, wie Homer uns von Odysseus berichtet. Solange man im wesentlichen mit Segelschiffen fuhr, war günstiger Wind die erste Vorbedingung einer guten Fahrt, und durch Zaubersprüche sich den Wind gehorsam zu machen, war für den Seefahrer eine begehrenswerte Kunst. Solche Zaubermittel sind die Windknoten, die man früher hier und da für ein gutes Stück Geld kaufen konnte. Drei Knoten sind meist darin. Löst man den ersten, so weht eine gute Brise, beim zweiten Sturm, und beim dritten ein Unwetter, dass man nicht mehr an Deck stehen kann. Ein Danziger Schiffer hatte sich in Schweden drei Windknoten in ein Tuch knüpfen

lassen. Ein Matrose fand das Tuch, und da er glaubte, es seien Goldstücke darin, öffnete er die Knoten. Sogleich brachen fürchterliche Stürme aus, und das Schiff ging verloren. Ein ähnliches Abenteuer wird aus Schleswig-Holstein berichtet.

Im Hintergründe dieser Sagen steht natürlich Odin, der Wunschgott, der den Schiffen günstige Winde, sogenannte Wunschwinde, sendet, die in seinem Wünschelhut stecken. Auch Erich von Schweden soll einen solchen Hut besessen haben: wohin er die Spitze desselben drehte, daher kam der Wind.

In der nordischen Sage ist das Meer in "Ran" mit ihren Töchtern eine Gefahr für die Menschen. Sie ist das böse Meerweib, das alles zerstört. Sie kommt aus den Wogen und greift nach dem Fahrzeug. Alles zieht sie mit in die Tiefe. Alle Ertrunkenen, die den Seetod starben, gehören ihr.

Wer geblieben ist, ist zu Ran gefahren. Aber zu Ran bringt man etwas mit. In höchster Seenot zerschlägt Frithjof einen goldenen Armring, den er von König Bele bekommen hat. Er gibt jedem seiner Männer ein Stück davon, damit sie Rans Gunst gewinnen.

Auch Rans Töchter sind wild und ungezähmt, neun an der Zahl. Sie sitzen oft am Strand oder auf Steinklippen. Dort schmücken sie sich, schlagen die Harfe, singen und tanzen. Ihr langes Goldhaar ist wie ein Schleier und umhüllt ihren schneeweißen Leib. So sieht die schöne See aus, wenn die Sonne scheint oder der Mond scheint. Aber sie locken den Schiffer mit ihrem Gesang und ihren Augen in ihr kaltes Wogenreich, in den Palast.

Wenn sie das Schiff nicht zu sich herabziehen können, sind sie dem Schiffer feindlich gesonnen. Ihr Herz ist kalt und ihr Sinn falsch. Seejungfrauen und Meernixen sind den Ranstöchtern verwandt. Sie sind nicht so böseartig und gehen gern mit Menschen um. Manchmal heiraten sie sogar ansehnliche Jünglinge. Im Jahr 1493 verirrte sich ein Meerfräulein durch einen gebrochenen Deich in das überschwemmte Gebiet von Edam. Es konnte nicht wieder ins Meer zurück. Die Seejungfer wurde gefangen. Man säuberte sie von Seemoos, Tang und Algen. Dann sah sie aus wie ein schönes Mädchen. Man gab ihr Kleidung und sie gewöhnte sich an Essen wie Menschen. So soll sie 15 Jahre in Haarlem gelebt haben.

Als 1610 der Hamburger Schiffer Jan Schmidt bei Bayonne an der Küste entlangfuhr, sah er eine Gestalt im Wasser. Die Mannschaft war noch nüchtern. Sie hatte feine Augen, eine feine Nase, feine Ohren, feine Wangen, einen feinen Mund, eine feine Stirn und sah aus wie eine schöne Jungfrau. Die Haare waren türkisblau und schlängelten sich über die Schultern. Das Meerwunder schwamm immer näher ans Schiff heran. Die Mannschaft sah es und wunderte sich.

Jan Schmidt, der Kapitän, wusste, dass die Frauen auf dem Schiff ihn umbringen würden, wenn er sich auf sie einließ. Die Leute an Bord wollten so eine Liebkosung nicht. Also gab er die Anweisung, die Frau ins Wasser zu treiben. Die Leute mussten sie mit Bootshaken und Stangen immer wieder ins Wasser treiben. Die Frau gab auf und weinte. Sie breitete die Arme aus und rannte mit den Händen. Dann fuhr sie in die Tiefe. Die jungen Männer unter den Schiffsleuten waren sehr traurig.

In der Bretagne glaubt man, dass Seejungfern die Geister von gallischen Prinzessinnen sind, die sich geweigert haben, Christ zu werden.

Auf den Färöer-Inseln gibt es eine Geschichte über Seehunde. In jeder neunten Nacht verlieren sie ihr Fell, werden zu Mädchen und tanzen am Strand. Ein junger Schiffer fand ein Seehundsfell mit einem zarten Meerfräulein darin. Das Meerfräulein bat ihn, ihr das Fell und das Gewand wiederzugeben. Aber er gab es ihr nicht, also musste sie ihm folgen und ihn heiraten. Sie war eine gute Frau. Nach vielen Jahren fand eines ihrer Kinder das alte Seehundsfell und zeigte es der Mutter. Die Mutter fuhr alsbald ins Meer und verschwand.

Viele Menschen glauben, dass es Meermädchen und Seejungfrauen gibt. Auch heute noch. Vor wenigen Jahrhunderten glaubten sogar Wissenschaftler in Europa daran. Auch Luther, Vasco de Gama und Kolumbus zweifelten nicht daran. In seinem Tagebuch schreibt Columbus, dass er auf seiner dritten Reise nach Amerika drei Meermädchen getroffen hat. Er sagt auch, dass er auf früheren Reisen an der Küste von Afrika solche Wassermädchen beobachtet hat. Auch Alexander

Dumas hat sich von einem mumifizierten Meerweib täuschen lassen, das im Museum in Den Haag ausgestellt ist. Es gibt viele ausgestopfte Exemplare dieser Art. In London wurde vor längerer Zeit eins gezeigt, das sich später als eine zusammengesetzte Figur aus Affenkörper und Fischeschwanz erwies. Ein lebendes Meerweib in London war ein Mensch mit Fischeschwanz.

In Japan gibt es auf Jahrmärkten Seejungfern mit Kinderkörpern und Fischeschwänzen. In Hafenkneipen von Seestädten hängen ähnliche Exemplare unter der Decke. Jan Maat starrt sie mit offenem Mund an. Viele Menschen glauben, dass es Meermädchen und Seejungfrauen gibt. Auch heute noch. Vor wenigen Jahrhunderten glaubten sogar Wissenschaftler in Europa daran. Auch Luther, Vasco de Gama und Kolumbus zweifelten nicht daran. In seinem Tagebuch schreibt Columbus, dass er auf seiner dritten Reise nach Amerika drei Meermädchen getroffen hat. Er sagt auch, dass er auf früheren Reisen an der Küste von Afrika solche Wassermädchen beobachtet hat. Auch Alexander Dumas hat sich von einem mumifizierten Meerweib täuschen lassen, das im Museum in Den Haag ausgestellt ist. Es gibt viele ausgestopfte Exemplare dieser Art. In London wurde vor längerer Zeit eins gezeigt, das sich später als eine zusammengesetzte Figur aus Affenkörper und Fischeschwanz erwies. Ein lebendes Meerweib in London war ein Mensch mit Fischeschwanz. Kinderkörper mit Fischeschwänzen sind auch die in Japan auf jedem Jahrmarkt gezeigten Seejungfern, und ähnlich sind wohl die Exemplare, die in den Hafenkneipen der Seestädte unter der Decke hängen und von Jan Maat mit offenem Munde angestaunt werden. So geheimnisvoll wie die Tiefe des Meeres ist auch das Schicksal der Menschen, die den Seetod starben. Sie sind ertrunken oder verschollen und wurden der See anheimgefallen. Sie sind dort unten in der Tiefe gefangen, in der Burg der Dämonen. Aber sie sind auch Geister, die in das Land ihrer Sehnsucht getrieben werden. Sie kommen in die Heimat zurück, die Fahrenleute, und segeln weiter auf Geisterschiffen. Sie zeigen sich überall, wo Seenot herrscht. So wie sie über Bord gegangen sind, so wie sie von einer Welle verschluckt wurden, in Ölleidung und mit nassen Haaren, in Gummistiefeln und mit einem Hut, so kommen sie und erzählen von ihrem Schicksal. Die Toten, die wir heute noch an der Küste sehen, wie unsere Vorfahren sie auch gesehen haben. Diese Geister melden den Angehörigen, dass sie gestorben sind. Wenn sie böse waren, erscheinen sie anderen Menschen als Schreckgespenst. Sie irren dann auf dem Meer umher und klagen. Auch das "Enderle von Ketsch" gehört zu den Schreckgespenstern. Es hat das Studentenlied "Otto Heinrich der Pfalzgraf bei Rheine" inspiriert. Der fliegende Holländer verdankt seinen Namen ihm. Auch wenn viele Menschen gestorben sind, kommen die Geister immer wieder an den Ort zurück. In einer Sturmnacht brachen dem amerikanischen Schoner "Hascott" die Ankerketten. Das Schiff trieb ab und stieß mit einem anderen Fahrzeug zusammen. Dieses sank. Auch nach Jahren kamen die Untergegangenen regelmäßig um Mitternacht an Bord der "Hascott" und machten an Deck die Runde. So war es nicht möglich, die Mannschaft frei zu bekommen.

Auch der Klabautermann gehört zu den Seegeistern. Er gehört zu den Kobolden und Poltergeistern. Sein Name kommt von "Klabautern", was poltern bedeutet. Er ist auf dem Meer so wie die Hausgeister und Kobolde auf dem Land. Er ist klein und hat einen großen Kopf und grüne Zähne. Er trägt entweder weite Hose, Jacke und Hut oder Stiefel, Hose und Hut. Er zieht ein, sobald das Schiff von der Werft kommt. Aber nicht jedes Schiff hat einen Klabautermann. Wenn er an Bord ist, verlässt er das Schiff nicht. Er hilft den Matrosen bei der Arbeit, zum Beispiel beim Setzen der Segel, beim Anholen der Brassen, beim Lenzpumpen, Hieven der Anker und im Sturm beim Reffen und Bergen der Segel auf der Rahe. Aber faule Matrosen, die ihn necken, kann er nicht ausstehen. Er ärgert sie, kneift und knufft sie, bringt sie zu Fall, versteckt ihnen den Tabak, schlägt ihnen ins Gesicht und wirft ihnen Seewasser ins Gesicht. Er sitzt gern auf dem Klüver oder unter der Back beim Zimmermann. Er isst gern gut. Am liebsten isst er von der Kapitäntafel. Da bekommt er oft ein Glas Wein. Er hat keinen Freund oder Freundin.

Ein Steuermann aus Ostfriesland war an Bord eines englischen Schiffes in Stockholm. Abends war er noch an Deck. Da sah er ein kleines rotes Männchen auf dem Bugspriet und ein ähnliches auf dem Klüver des nebenan liegenden Schiffes. Er wusste sofort, dass es Klabautermänner waren. Er

war neugierig. Da fragte das Männchen vom anderen Schiff: "Gehst du mit auf See?" "Nein", antwortete der andere Klabautermann, "ich bleibe im Kanal, dort wird das Schiff untergehen." Am nächsten Morgen erzählte der Steuermann, was er erlebt hatte. Die Leute lachten ihn aus, aber er ließ sich nicht beirren und heuerte ab. Bald hörte er, dass sein altes Schiff im Kanal gesunken war. Wenn ein Schiff untergeht, macht der Klabautermann Lärm, sitzt unter dem Bugspriet, fuchtelte mit den Armen und springt klatschend ins Meer.

Die Ferne mit ihren Fabelländern, wo Abenteuer und Schätze warten, hat schon immer die Phantasie der Seefahrer beschäftigt. Er denkt sich eine Zauberinsel mit Fabelwesen, Spukgestalten, verwunschenen Prinzen, Zauberern und mächtigen Geistern. In den Märchen der alten Ägypter kommt ein Schiffbrüchiger auf eine Insel. Auch die Insel der Kirke, die Insel der Kalypso und die Insel des Äolos sind Geisterinseln. Bei Lukian, einem antiken Schriftsteller der römischen Kaiserzeit, liegt die Zauberinsel sogar auf dem Mond. Nach einem Sturm sind wir auf einer Insel gelandet. Der Sturm hat 79 Tage angehalten. Dort kamen wir an einen Fluss, der statt Wasser Wein enthielt und in dem viele Fische schwammen. Wir haben ein paar Fische gefangen. Wer davon gegessen hat, wurde betrunken. Als wir weitergingen, kamen wir zur Quelle des Flusses. Dort standen viele Weinstöcke. Der Wein tropfte herab und speiste den Fluss. Es gab auch andere Weinstöcke: unten an der Erde hatten sie einen Stamm und oben waren es Mädchen, aus deren Fingerspitzen Reben wuchsen. Sie hatten Ranken, Blätter und Trauben auf dem Kopf. Sie begrüßten uns auf Lyderisch, Indisch und Hellenisch. Wer sie küsste, wurde betrunken.

Die Seefahrer verlassen die Insel. Es gibt wieder einen Sturm. Die Insel wird in die Wolken gerissen und kommt auf dem Mond an. Die ersten Bewohner, die sie sehen, reiten auf Geiern. Sie werden zum König gebracht, der gerade einen Krieg gegen die Bewohner der Sonne plant. Die Seefahrer dürfen mit in den Krieg ziehen und werden auf Geiern reitend ausgestattet. Die Kavallerie bestand aus 80 000 Reitern auf Geiern und 20 000 Reitern auf Kohlvögeln. 30 000 Flohschützen und 50 000 Windläufer kamen vom "Großen Bären" als Verbündete. Die Flohschützen ritten auf Flöhen, die so groß waren wie 12 Elefanten. Die Windläufer flogen ohne Flügel und nutzten ihre Kleidung als Segelflugzeug. Es gab noch andere tolle und seltsame Truppen. Das Schlachtfeld lag zwischen dem Mond und dem Morgenstern. Spinnen hatten den Luftraum mit Geweben ausgefüllt, sodass die Heere Stellung nehmen konnten. Im Heer des Gegners kämpften 50 000 Krieger auf Ameisen und Mücken. Die Infanterie bestand aus Rettichwerfern, Stengelkämpfern, Hundsgesichtern und ähnlichen Wesen. Die Mondbewohner wurden zuerst besiegt. Dann kamen den Sonnenleuten die Wolkenkentauren zu Hilfe. Die Mondbewohner erlitten eine Niederlage. Schließlich erlangten sie aber einen günstigen Frieden.

Nach einiger Zeit besteigen die Seefahrer wieder ihr Schiff und segeln durch den Tierkreis. Sie nehmen am Morgenstern frisches Wasser und kommen nach der Lampenstadt. Die Stadt wird von Lampen bewohnt. Das Schiff gelangt wieder auf die Erde und aufs Meer. Es wird von einem Wal verschlungen. Die Besatzung bleibt $\frac{3}{4}$ Jahr darin. Sie erlebt allerlei Abenteuer und Kämpfe. Dabei wird der Steuermann getötet. Zwei Schiffbrüchige von Zypern leben seit 29 Jahren in einem Walfisch. Sie nehmen die beiden mit an Bord, als sie weitersegeln. Sie kommen zu den Korkmenschen. Ihre Füße sind voller Kork, sodass sie auf dem Meer herumlaufen können. Dann sehen sie die Inseln der Seligen und des Rhadainanthys. Hier trafen sie viele berühmte Leute aus der Antike, zum Beispiel Homer und Achilles. Auch Helena war dort. Sie hatte eine Affäre mit Kinyras, den die Seefahrer im Wal gefunden und mitgenommen hatten.

Am nächsten Tag wurden sie aber wieder eingeholt. Mit gutem Wind im Rücken fahren die Seefahrer an der Insel vorbei, wo die Bösen gepeinigt werden. Es stinkt nach verbranntem Asphalt, Schwefel und Pech. Man hört viele Menschen jammern und wehklagen. Sie sahen auch Kinyras, der mit Helena entfliehen wollte. Er wurde über dem Feuer gegrillt. Die härtesten Strafen bekamen Menschen, die in ihrem Leben Lügen erzählt hatten. Beispiele dafür sind Ktesias von Knidos oder Herodot. Lukian sagt dazu: "Ich hatte Hoffnung für die Zukunft, denn ich hatte nie gelogen." Wenn

man die griechischen Schiffermärchen mit den Erzählungen aus "Tausend und eine Nacht", von Sindbad dem Seefahrer usw. vergleicht, sieht man, dass sie zeitlos und raumlos sind.

Sagen sind immerwährendes, wanderndes, internationales Erzählgut, das je nach dem, wer es erzählt, anders klingt. Im Kern und in der Idee bleiben sie sich aber gleich.

Ein weiteres Motiv solcher Fabelreisen ist die Sage vom Magnetberg. Das Schiff wird von unbekanntem Strömungen abgebracht und oft auf Klippen gesetzt. Die anziehende Wirkung des Magneten führte dazu, dass man dachte, ganze Berge von Magnetstein ziehen das Schiff an oder ziehen die Nägel heraus, sodass das Schiff auseinanderfällt. Schon Plinius kannte den Magnetberg. In Berichten aus dem Mittelalter über Seereisen kommt er oft vor, zum Beispiel in der Geschichte des Herzogs Ernst. Die Idee vom Totenschiff ist wohl am meisten verbreitet. Sie kommt bei fast allen Völkern der Erde vor und ist immer wieder neu entstanden. Die Idee ist eigentlich klar.

Auch wenn sich Menschen wenig mit dem Jenseits beschäftigen, ist es für Lebende immer ein Ort, der ihnen nicht zugänglich ist. Am unzugänglichsten war ein Ort, der von Wasser umgeben war. So entstand die Vorstellung vom Totenreich jenseits des Wassers, von den "Inseln der Seligen". Nur über das Wasser ist der Ort zu erreichen. Deshalb brauchen auch die Seelen, die dort sind, ein Boot oder sie sind auf einen Fährmann angewiesen. In vielen Sagen und Mythen geht es um einen Fährmann. Der bekannteste ist der griechische Charon. Die meisten Fährleute erwarten Geld für ihre Arbeit. Deshalb gaben die Griechen den Verstorbenen ein Geldstück mit ins Grab. Auch in Deutschland gibt es diesen Brauch noch. In einigen Fährmannssagen legen die Seelen das Fährgeld stillschweigend hin. Charon fordert es, während in der Version, wie man sie in Norddeutschland an der Wasserkante erzählt, sogar darum gehandelt wird:

Jan Hüge wohnt in Neßmersiel auf der Hörn bei Baltrum. Er ist Fischer und hat keine Freunde. Sein Vater und Großvater wohnten dort auch. Und wenn etwas Neues passierte, interessierte ihn das nicht. Er fing Aal, Butt, Maifisch, Schnäpel und andere Fische. Mit seinem Boot konnte er auch auf die See fahren. Dort gab es früher Schellfische, die bis zu sechs Faden tief standen. Das waren die größten Fische in der Gegend. Jan Hügen fuhr auch als Fährmann, wenn jemand von den Inseln weg musste. So flog er mit seiner Familie durch die Zeit. Das wäre aber eine tolle Sache gewesen, wenn Jan nicht noch einen besonderen Job gehabt hätte. Und das kam so:

Im Winter, kurz vor Weihnachten, wenn die Sonne mittags am höchsten steht, war Jan besonders reich. Wenn er um zwölf mit allen anderen beim Mittagessen saß, hinter der Butt und Kartoffeln mit Speck, dann ging die Hintertür auf. So war das immer im Sommer bei Jans Vater und Großvater. Der Mann, der jetzt vor der Tür stand, war Jan schon bekannt. Auch er kannte ihn noch vom letzten Jahr. Er war immer noch der gleiche wie zu Großvaters Zeiten. Er war nicht älter und nicht jünger: Ein Mann in den besten Jahren, kurz und kräftig, stramm und starr. In der rechten Hand hatte er einen gelben Stock mit goldenem Knopf, und in der linken Fuß hatte er eine Uhr. Sein Mantel war gelbgrün mit goldenen Knöpfen. Darunter trug er eine schwarze Samunterhose mit Seidenstrümpfen und Schnallenschuhen. "Bin ich hier bei Fischersmann, dem Onkel?" Jan stand auf und zeigte auf den Stuhl: "Setzen Sie sich und essen Sie mit uns, wenn Sie möchten." Der Mann war ungeduldig und winkte Jan, ins Fenster zu kommen. Er schaute über die See und fragte: "Wollt ihr den Loden fahren?" Der Schiffer fragte: "Wohin?" "Hier zu löschen, von Baltrum durch den Akkumer Priel über die Wendelsee bis Störkensmu." "Was ist das für Fracht?" "Die Seelen von letztes Jahr!" "Das ist mir unheimlich", sagt Jan. "Aber wir müssen ja alle noch aufs Festland. Was ist denn in dem Laderaum?" "Wie groß ist euer Boot?", fragt der Mann. "Gut drei Tonnen." Das passt. "Das sind rund dreitausend Seelen. Bullen Loden, Vedder Fischermann, klockschlag zwölf an diesem Abend am Diek, bei Dunkelheit und unter Segeln. Und dann die Seelen nacheinander in ein weißes Boot." Jan überlegt und sagt dann: "Das ist zu wenig, aber die See in Störkensmu ist weit und die Fracht muss mindestens den Kopf eines Krummsteerers bedecken." Sie einigen sich und die Fracht wird gleich bezahlt. Das Geschäft ist abgeschlossen. Klockschlag zwölf liegt Jan mit seiner Slup achtern Diek. Der Mond geht gerade unter. Das Boot Slingers schaukelt auf und ab. Jan hört auf zu steuern. Die Slup sackt tiefer und tiefer. Die Reeling liegt jetzt eine Hand breit über dem

Wasser. Genau wie der Mond. Der Schiffer sieht, dass er seine Ladung gelöscht hat. Er legt vom Land ab und nimmt Kurs auf. Im Schiff ist nichts zu sehen und zu hören. Es ist ganz still, wie wenn Mäuse im Stroh rascheln. Bei gutem Wind macht die Slup eine schöne Fahrt durch die Lübecker Bucht. Jan lässt die Seile runter, und das Boot liegt still. Niemand ist zu sehen, aber dann geht es an das Aufrufen von Namen. Jan hört eine Stimme und lüstert, welche Person er aufgerufen hat. Es sind Behrens, Gretje Gerds und Frauke Heyen.

Das sind die drei von seinen Inseln, die letztes Jahr gestorben sind. Er hat ihre Seelen an Bord. Jan überlegt: "Was soll ich tun?" Und während er so überlegt, wird seine Slup immer leichter. Als er merkt, dass sie an Land sind, macht er die Segel los und fährt zurück zu seiner Familie.

Lukian beschreibt in seiner burlesken Art, wie Charon seine Arbeit macht. Er hat seinen Fährkahn schon bereit, aber die Seelen träumen noch. "Wir haben noch keinen Heller verdient", ruft er ärgerlich. Hermes, der Seelenbegleiter, wurde aufgehalten, weil einer der Verstorbenen weggelaufen ist. Erst beim Kap Matapan hat er ihn wieder eingeholt. Die Seelen werden nun nach und nach verladen. Megapenthes, ein Herrscher auf der Erde, will nicht in die Unterwelt. Er versucht, sich loszureden. Als das nicht klappt, will er sein Leben verlängern. Er bietet 4 Millionen Goldmark, aber das hilft auch nicht. Der Schuster Mikyllos freut sich, dass er jetzt an einen Ort kommt, wo er sicher ist. Als die Fahrt losgehen soll, sagt Kyniskos, dass er das Fährgeld nicht bezahlen kann. Er muss es sich verdienen und rudern. Als Charon am anderen Ufer sagt: "Jetzt musst du zahlen", merkt der Schuster, dass er kein Geld hat. "Ich weiß nicht einmal, ob so eine Münze eckig oder rund ist. Wie könnte ich dir den Obolus bezahlen?" Natürlich lässt Charon ihn ohne Bezahlung laufen. Viele Völker glauben, dass man auch ohne Fährmann ins Jenseits gelangen kann. Deshalb geben sie den Toten ein kleines Schiff mit ins Grab. Die Ägypter haben viele solcher Schiffe in ihren Gräbern gefunden. Manche Schiffe sind für den Spaß auf Reisen gedacht, andere helfen dem Toten, über die Grenze zwischen Leben und Tod zu kommen. Bei anderen Völkern spielt das Totenschiff auch eine Rolle. Zum Beispiel bei den alten Kretern oder bei den alten Germanen. Die Germanen ließen sich sogar oft in einem Schiff bestatten.

Die Idee vom Totenschiff kommt aus vielen Sagen und Erzählungen. Das Totenschiff ist ein Geisterschiff, das allein den Weg zum Jenseits findet. Der Seemann erzählt gerne von solchen Wunderschiffen. Schon Homer kennt solche Wunderschiffe, wie sie die Phäaken besitzen. Sie brauchen keinen Steuermann, sie finden alleine ihren Weg durch das Meer. Die altnordische Sage kennt noch mehr solcher Wunderschiffe. Die Zwerge haben dem Gott Freyr das Schiff "Sitbladnir" gebaut. Es ist das schönste und schnellste Schiff. Sobald das Segel gesetzt wird, weht immer ein günstiger Wind.

Es ist so groß, dass alle Götter darin Platz haben. Aber man kann es zusammenfalten und in der Tasche tragen.

In einer isländischen Erzählung bekommt Hans Däumling von einem Zwerg ein ähnliches Schiff. Er kann es zusammenfalten und in der Tasche tragen. Auf dem Wasser wird es groß und kann gegen den Wind und mit dem Wind segeln. In einem Märchen aus Schleswig-Holstein bekommt ein Junge, der sein Glück suchen will, ein besonderes Schiff. Der Mann, der ihm begegnet, sagt: "Ich will dir ein Schiff geben. Es kann zu Wasser und zu Lande segeln. Wenn du es aus der Tasche nimmst und dich hineinsetzt, kannst du dich überall damit hin wünschen."

In einer mittelalterlichen Dichtung wird von einem Wunderschiff berichtet. Es stammt aus dem 12. Jahrhundert, basiert aber auf älteren byzantinischen und orientalischen Quellen. Darin wird erzählt, dass König Salomo die schöne Salamanija, die Tochter des indischen Königs Cyprian, geraubt hat. Als König Fore davon erfährt, macht er sich mit seinem Heer auf, um Salamanija zu entführen. Er wird gefangen genommen und Salamanija bewacht ihn nun. Salamanija lässt ihn entkommen und bringt sich selbst durch einen Zaubertrank zu König Fore auf die Burg am Wendensee. Salomo schickt den Spielmann Morolf aus, der als Sänger, Hausierer, Bettler oder Pilger durch die Welt zieht, um Salamanija zu finden. Auf seinem Zauber-Schiff kommt er zur Burg des Königs Fore. Er wird erkannt und zum Galgen verurteilt. Zwei Fluchtversuche klappen nicht. Beim dritten Mal

schafft er es, sich zu befreien. Er erreicht sein Schiff, das am Strand liegt, und fährt ab. Am Morgen sieht man ihn auf dem Meer treiben. Galeeren des Königs verfolgen ihn.

Dann heißt es: Seemärchen und Meeresspuk.

„Ehe das Morolf wurde gewahr,

War er mit vierundzwanzig Galeeren umfahr'n.

Er tat ihnen seine List nun kund:

Vor ihrer aller Angesicht

Senkt er sich nieder auf den Grund.

Ein Rohr in das Schifflin ging,

Womit Morolf den Atem fing,

Das hatte er gewirkt daran

Mit einem starken Lederband,

Morolf, der listige Mann."

Schon immer hat die Menschheit davon geträumt, ein U-Boot zu bauen. Aber nicht nur das U-Boot, auch das Luftschiff kennt die Sage bereits seit Jahrhunderten. Es geht darum, dass Wolken lenkbar dahinfliegen und Fahrzeuge, die wie Seeschiffe aussehen. Gervasius und Tilbury erzählen eine Geschichte aus dem 13. Jahrhundert. An einem nebligen, wolkenverhangenen Tag sehen die Leute, als sie aus der Kirche kommen, einen Anker, der aus der Luft herabhängt und sich an einem Grabstein festgemacht hat. Von einem unsichtbaren Schiff in der Luft hören sie Stimmen, bis ein Matrose herunterkommt. Aber die Luft auf der Erde ist ihm zu schwer, er stirbt.

Man kappt die Ankerrosse und das Schiff segelt davon. Der Anker kommt ins Kirchenportal.

Ein Seefahrer aus Rügen musste unfreiwillig durch die Wolken fahren. Er war auf dem Meer, als die Sonne gerade aufging. Da wurde sein Schiff von den Sonnenstrahlen mit in die Höhe gezogen.

So kam er in ganz unbekannte Gegenden und beschloss, dort zu ankern. Der Anker fand aber keinen Grund, obwohl man noch mehr Leine vorgespannt hatte. Das Schiff trieb langsam bis nach Rombin.

Die Leute am Land banden eine Korngarbe an den Anker, als sie ihn in der Luft hängen sahen. Der Schiffer merkte, dass er sich über Land befand, als er den Anker wieder einholte. Er gelobte, ein Kloster zu bauen, und kehrte glücklich zur Erde zurück.

In Frankreich glaubt man, dass Regenbogen Schiffe emporziehen können. Deshalb trauen sich manche Schiffer nicht, einen Regenbogen zu überqueren. Schiffe, die ohne Steuermann ihren Weg finden oder kommen, wenn ihr Herr ihrer bedarf, werden oft als Wesen betrachtet. Ein Beispiel ist das Drachenschiff "Ellide" in der Frithjoffsage. Es besteht aus einer Planke aus dem Holz einer heiligen Eiche aus dem Orakelheiligtum zu Dodona.

In einer isländischen Sage liegen zwei Drachenschiffe beieinander. Sie sind alte Sturmgefährten und sollen nun getrennt werden. "Dreißig Jahre sind wir zusammen gefahren, jetzt wollen wir zusammen bleiben", sagt das eine Schiff. "Es geht nicht", antwortet das andere, "ich weiß es. Dein Herr wird morgen hinausfahren in den Sturm, er allein wagt so Wildes. Wir werden uns nie wieder sehen." Als der Wiking am nächsten Morgen unter Segel gehen will, bewegt sich sein Schiff nicht. Auch als er es in Christi Namen beschwört, tut es das nicht. Erst als er voller Zorn "Teufel" ruft, fliegt es hinaus in die See, die es dann verschlingt.

Seemärchen und Erzählungen sind auf dem Meer entstanden. Sie wurden von Leuten erfunden, die selbst auf dem Meer gearbeitet haben. Diese Geschichten sind ein Erbe aus der Zeit, als die Schiffe noch Segel hatten. Damals war das Leben auf dem Meer noch aufregender und es gab viele Abenteuer. Diese Geschichten haben vielleicht viele Leute dazu inspiriert, auf ein Schiff zu gehen und in die Ferne zu fahren.

In unserer schnelllebigen Zeit muss in der Schifffahrt jede Minute genutzt werden. Deshalb bleibt den Seemännern keine Zeit, sich mit Garnspinnen zu beschäftigen. Nur auf den alten Segelschiffen, die noch heute auf dem Meer fahren, findet man noch Seebären, die Geschichten erzählen. Man muss sie nur fragen.



Abb. 1.
Odysseus bei den Sirenen.
Von einer roßfigurigen Gale.



Abb. 2. Andromeda und Perseus.
(Pompejanisches Wandgemälde.)

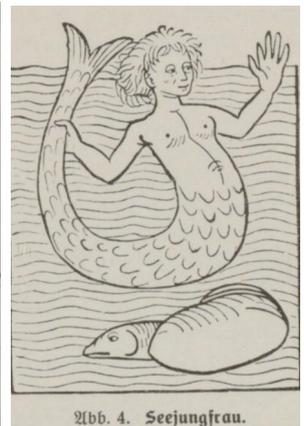


Abb. 4. Sejungfrau.

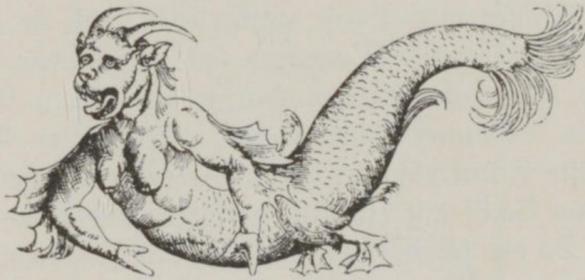


Abb. 3. Meerteufel.

陵
魚
人



Abb. 5. Japanische Meernixe.



Abb. 8. Meermönch.



Abb. 9. Meeresungeheuer.



Abb. 11. Ägyptisches Totenschiff.
(Museum für Altertümer in Turin.)



Abb. 6.
Siebenköpfige Wasserschlange.

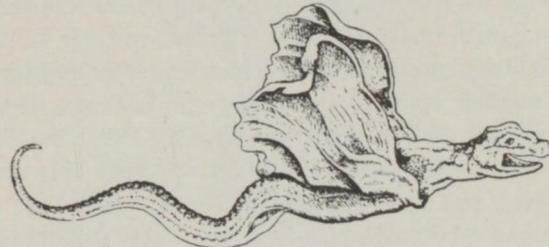


Abb. 7. Basilisk oder Drache,
betrügllicherweise aus einem Rochen verfertigt.



Abb. 10. Ägyptisches Totenschiff.

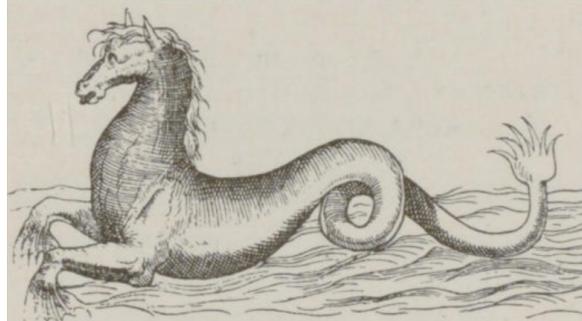


Abb. 12. Seepferd.