

Brigitte Bjarnason

Auf den Spuren von

HEXERN & GEISTERN in Island

Sagen, Mythen und Legenden.
Mit Reisetipps.


acabus

Brigitte Bjarnason

AUF DEN SPUREN VON HEXERN
UND GEISTERN IN ISLAND



Brigitte Bjarnason

Auf den Spuren von
**HEXERN &
GEISTERN**
in Island

Sagen, Mythen und Legenden
Mit Reisetipps



Bjarnason, Brigitte: Auf den Spuren von Hexern und Geistern in Island. Sagen, Mythen und Legenden. Mit Reisetipps. Hamburg, acabus Verlag 2022

1. Auflage 2022

ISBN: 978-3-86282-824-1

Dieses Buch ist auch als eBook erhältlich und kann über den Handel oder den Verlag bezogen werden.

ePub-eBook: ISBN 978-3-86282-826-5

Lektorat: Bernhard Stäber

Umschlaggestaltung: © Annelie Lamers, acabus Verlag

Umschlagmotiv: © Brigitte Bjarnason

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <https://www.dnb.de> abrufbar.

Der acabus Verlag ist ein Imprint der Bedey & Thoms Media GmbH, Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

© acabus Verlag, Hamburg 2022

Alle Rechte vorbehalten.

<http://www.acabus-verlag.de>

Gedruckt in Europa

Inhalt

Vorwort	15
Isländische Gespenster	19
Andere Erscheinungsformen	31
Schutz vor Gespenstern	34
Parapsychologie	37
Hexer und Hexen	45
Bekannte isländische Zauberer	59
Magische Symbole, Mittel und Gebräuche	83
Galdrabækur (Zauberbücher),galdrastafir (Zauberzeichen).....	83
Mannsístra (menschlicher Bauch/Bauchfett) und mannsskinn (Menschenhaut).....	89
Þórshamar (Thors Hammer).....	90
Nábrók (Leichenhose), skollabrók (Teufelshose), finnabrók (Finnenhose) oder papeyjarbuxur (Papeyjarhosen)	91
Gandreiðarveisli(Zaumzeug für den Wolfsritt)	93
Tilberi oder snakkur (Zuträger)	94
Flæðarmús (Seemaus).....	95
Sagnarandar (Erzählgeister).....	96

Kveisublað (Kolikband)	98
Bænir (Gebete) und særingar (Beschwörungen)	98
Galdraveður (Zauberwetter).....	98
Zauberpflanzen (galdrajurtir)	101
Tiermagie (galdradýr)	106
Zaubersteine (töfrasteinar)	110
Magische Zahlen (galdratölur)	113
Zur Verbesserung der Sehkraft.....	115
Die Vogelsprache verstehen	115
Um wach zu bleiben	116
Angst vor Dunkelheit	116
Scharfsichtigkeit erlangen	116
Sich nicht von einem Hund anbellern lassen	117
Glück beim Spiel.....	117
Einen Menschen zum Reden bringen.....	117
Die Gedanken von Menschen lesen.....	118
Einen Wissensstein (sögusteinn) beschaffen	118
Einen Dieb finden	119
Gegen den Zorn deines Gebieters	119
Wie werde ich reich?.....	119
Wie erweckt man einen Toten?	120
Das isländische Staatswappen	125
SÜDWESTISLAND	127
Reykjavík.....	127
Ein Geist löst einen Knoten	131
Die junge Waschfrau	133
Álftanes.....	134
Das Gespenst von Bessastaðir.....	135

Hafnarfjörður	137
Das Mädchen am Straßenrand	137
Vogar.....	138
Der Vogar-Geist.....	139
Reykjanes	140
Die Geister von Reykjanes (Gunnhver).....	141
Krýsuvík	144
Arnarfellslabbi.....	144
Hellisheiði.....	145
Geister auf der Hochebene.....	145
Hveragerði.....	147
Sonderbare Vögel	148
Ölfús.....	148
Das Gespenst von Arnarbæli.....	149
Der holländische Geist in rosa Seide.....	151
SÜDISLAND	153
Selfoss	153
Die Geschichte von Jóra.....	155
Der Geist mit dem blauen Schal	156
Der dänische Geist	156
Eyrbakkí	157
Gónhóll	158
Stokkseyri	159
Das Gespensterdorf am Meer.....	159
Das Gespenst von Stokkseyri.....	163
Stokkseyrar-Dísa	165
Þingvellir.....	166
Das ausgesetzte Kind von Kárastaðir	166
Das Leid des Bauern Grímur.....	167

Laugarvatnshellir.....	170
Die Rettung vor dem Schneesturm.....	170
Skálholt	171
Das Skelett von Skálholt.....	171
Þjórsárdalur	174
Hier spukte Gaukur.....	174
Hekla	176
Das Tor zur Hölle.....	177
Eyjafjöll.....	177
Das Geisterschiff.....	178
Vestmannaeyjar.....	179
Der nackte Mann	180
Die Zauberer von den Westmännerinseln	182
Katla.....	187
Katla und ihre Zauberhose	188
Vatnajökull	189
Galdra-þorleifur und der Pastor von Bjarnanesi	189
OSTISLAND	193
Skriðdalur/Fljótsdalur	193
Das Gespenst von Geitdal	194
Der Geist Flugandi im Fljótsdalur	195
Reyðarfjörður.....	197
Das Grab der Seherin	198
Norðfjörður	198
Der Spuk von Viðfjörður und Sandvík.....	199
Die Hundeseuche	202
Seyðisfjörður.....	204
Der Spuk im Helgahús.....	204
Bjarna-Dísa	205

Der Maschinist aus Aberdeen.....	207
Egilsstaðir	209
Der graue Jón	210
Hjaltastaðapinghá.....	211
Der Poltergeist von Hjaltastaðir	211
Borgarfjörður eystri	213
Zauber-Wilhelm	214
Der zauberkundige Pastor.....	215
Jökulsárhlið.....	216
Eyjasels-Móri.....	216
Langanesströnd	218
Der Krachmacher vom Hof Tunga.....	219
Þistilfjörður	221
Die Erscheinungen auf dem Hof Hvammur....	221
NORDISLAND	225
Melrakkaslétta	225
Das Phänomen von Núpur am Öxarfjörður.....	226
Húsavík/Mývatn	231
Lalli und Mývatns-Skotta.....	231
Der Zauberer aus dem Tal Aðaldalur.....	232
Grímsey	234
Die Geschichte von Brikti.....	235
Hörgárdalur.....	237
Der Küster von Myrká.....	238
Arnarneshreppur.....	242
Der Geist von Gálmaströnd	242
Síglunes	244
Ein Geist wirft mit Dorschköpfen.....	244

Skagafjörður.....	245
Miklabæjar-Solveig.....	246
Das Skelett in der Kirche von Hólar	250
Húnavatnssýsla	252
Der Zauberer Páll	253
Das Gespenst von Prestbakki.....	253
Der Todesritt auf dem Eis	257
WESTISLAND und die WESTFJORDE	259
Hornstrandir	263
Der Zauberer Hallur	263
Flateyri	264
Lottes Zimmer	265
Dýrafjörður	266
Das Gespenst aus dem Haukadalur.....	266
Arnarfjörður.....	269
Der lateinische Geist	270
Jóhannes lässt grüßen	272
Árum-Kári	273
Reykholahreppur.....	274
Der Leichenfund.....	274
Das Gespenst von Garpsdalur	275
Snæfellsnes	277
Die Knochen	278
Nesvogur.....	279
Der Krüppel von Arnarstapi	281
Hvanneyri.....	282
Das Gespenst in der Schule von Hvanneyri.....	282
Húsafell.....	283
Pastor Snorri und der Jurist.....	285

DAS HOCHLAND	288
Hier sind Männer nicht sicher	289
Der Spuk in der Hütte beim Jökulsá-Fluss	290
Gespenster auf dem Sprengisand	292
Geschichten ohne Ortsangabe	295
Meine Mutter im Pferch	295
Das wird Folgen haben	296
Die Menschenhautschuhe	296
Meine Kiefer	300
Die Geistermütze	301
Mehr Erde, mehr Erde	302
So, wie es gewesen sein könnte	306
Die Geschichte der Völva von Seyðisfjörður	306
Mehr als tausend Jahre später	310
Literaturverzeichnis	313
Websites	315
Die Autorin	317



Des Hexers Landhaus, Westforde

ISLAND ist ein Land, in dem es sich lohnt, auf Entdeckungsreise zu gehen. Obwohl ich schon 30 Jahre auf der Insel beheimatet bin, gelingt es mir immer wieder, neue Themen aufzuspüren, die mich zum Schreiben anregen. So ist das vorliegende Buch mein drittes Buch, das dem Reisenden sowie dem Islandliebhaber die Insel durch Sagen und geschichtliche Informationen näherbringen möchte und als Ergänzung zu handelsüblichen Reiseführern dienen soll.

Das Buch »Auf den Spuren von Elfen und Trollen auf Island« erzählt von dem huldufólk, den verborgenen Leuten, und anderen übernatürlichen Wesen, deren Geschichten und Wohnorte den Lesern vorgestellt werden. In dem Buch »Schwefel, Tran und Trockenfisch« berichte ich zusammen mit der Reiseleiterin Kirsten Rühl von den deutschen Hansekaufleuten, die im 15. und 16. Jahrhundert an verschiedenen Orten der Insel regen Handel betrieben. In dem vorliegenden Buch »Auf den Spuren von Hexern und Geistern in Island« finden die Leser neben Informationen über sehenswerte Gegenden und dem isländischen Geisterglauben Sagen von Wiedergängern, Hexern und unheimlichen Geschöpfen, die die verborgene Mystik des Landes widerspiegeln.

Vorwort

Die Böen des Nordwindes reißen heulend an den Dächern der Häuser, das Gebälk stöhnt, der Regen schlägt gegen die Fensterscheiben, das Licht beginnt zu flackern und draußen herrscht tiefschwarze Dunkelheit. Da bekommt selbst der moderne Isländer eine Gänsehaut. Unheimliche Sagen von Gespenstern und anderen übernatürlichen Wesen kommen einem da in Erinnerung; Geschichten, die sich die Vorfahren der heutigen Inselbewohner in den Wohn- und Schlafstuben der Torfhäuser im Schein von Tranlampen und Talgkerzen erzählten.

Wenn es stimmt, dass sich die Kultur und das Seelenleben eines Volkes durch heimische Sagen ausdrückt, müssen die Isländer ein äußerst dubioser Volksstamm sein. Nicht nur die mündlichen Überlieferungen von Elfen und Trollen, die in verschiedenen Erscheinungsformen in Hügeln und Felsen wohnen sollen, sondern auch die Erzählungen von Geistern unterschiedlicher Natur werfen bis in die heutige Zeit hinein gelegentlich die Frage auf, ob diese übernatürlichen Wesen existieren.

Im 17. und 18. Jahrhundert bestimmten die Furcht vor den Mächtigen der Kirche und den dänischen Machthabern sowie Naturkatastrophen, Krankheiten und Hungersnot das Leben der einfachen Bevölkerung. In

den zu dieser Zeit entstandenen Sagen und Geschichten konnten die Menschen ihren Gefühlen und Ängsten Ausdruck verleihen. Der Glaube an Geister und an die Magie der Zauberer war tief in den Seelen der Inselbewohner verwurzelt. Das Unerklärliche hatte seit jeher die Menschen fasziniert. Oftmals war mit dem Experimentieren von mystischen Ritualen der Wunsch nach Macht und der Flucht aus den harten Lebensbedingungen verbunden. Trotz Drohungen, Verboten und Bestrafung misslang der Versuch, die Bevölkerung von der Nichtexistenz von Geistern und übernatürlichen Kräften zu überzeugen. Die Geschichten und Augenzeugenberichte lebten weiter. Sie wurden und werden noch immer sorgsam gesammelt und füllen die Regale der isländischen Bibliotheken.

Das Buch »Auf den Spuren von Hexern und Geistern in Island« nimmt den Leser mit auf die Reise durch die Landesteile, die mit dem Hexen- und Geisterglauben in Verbindung stehen. Die wiedererzählten, teils gekürzten Überlieferungen stammen aus verschiedenen isländischen Sammlungen von Volkssagen. Diese Auswahl aus bekannten und weniger bekannten Geschichten gibt einen Einblick in das Leben und den Volksglauben der Isländer in früheren Zeiten, als die langen dunklen Winter eine ausgezeichnete Grundlage für die Entstehung dieser Überlieferungen boten. Ob alle Geschichten der Wahrheit entsprechen, ist fraglich. Vielleicht steckte hinter den Erscheinungen von Geistern und anderen übernatürlichen Wesen eine plausible Erklärung – oder auch

nicht. Diejenigen jedoch, die selbst ein mystisches Erlebnis dieser Art hatten, zweifeln nicht an dem Wahrheitsgehalt der oft erstaunlich genau und überzeugend wiedergegebenen Augenzeugenberichte.

Wer neben der Gespensterwelt den Elfen- und Trollglauben der Isländer kennenlernen möchte, empfehle ich mein Buch »Auf den Spuren von Elfen und Trolen in Island«, erschienen im acabus Verlag.

Brigitte Bjarnason

Isländische Gespenster

Der Gespensterglaube ist auf der ganzen Welt verbreitet. Verstorbene Menschen und Tiere sind den Menschen seit jeher im schlafenden sowie im wachen Zustand erschienen. Diese Erscheinungen galten als Beweis, dass der Tod nicht das absolute Ende bedeutet, sondern ein Dasein nach dem Tod möglich ist.

Die ersten Landnehmer auf Island, die Wikinger, nannten ihre Grabhügel draugahús. Im Heidentum (Ásatrú) der Wikinger wurde nicht von der Seele des Menschen gesprochen. Das Wort draugur bedeutete Baum oder Ast. Dem Ásatrú-Glauben nach wurden die ersten Menschen – Askur und Embla – von ihren Göttern aus einem Baum geschaffen. Die Toten wurden zusammen mit ihren persönlichen Sachen wie Waffen, Schmuck sowie ihren Pferden begraben, die den Verstorbenen im Jenseits von Nutzen sein sollten. Den Toten wurden besondere Kräfte zugeschrieben. Es war eine Heldentat, wenn jemand wertvolle Gegenstände aus einem Grabhügel stahl, da damit gerechnet werden musste, dass der Geist des Toten seinen Schatz verteidigen würde. In der Saga von Grettir dem Starken (Grettis Saga) wird davon berichtet, dass Grettir bei dem Raub eines Grabhügelschatzes mit dem Geist von Kár dem Alten kämpfte. Wie bei seinem Kampf mit

dem Wiedergänger Glámur schlug Grettir das Haupt des Grabhügelbewohners ab und legte es zu dessen Hinterteil. Das sollte eine erneute Auferweckung des Toten verhindern. Die Tötung von Geistererscheinungen war eine Möglichkeit, sich von ihnen zu befreien. Das änderte sich mit der Einführung des Christentums. Nun begann die Seele des Menschen eine wichtige Rolle zu spielen. Das Wort draugur (Geist) bekam eine andere und zugleich negative Bedeutung (illur andi – böser Geist). Die Geister in ihren unterschiedlichen Erscheinungsformen erhielten neue Namen und die Sammler von Volksüberlieferungen bemühten sich, sie in Gruppen einzuteilen.

Folgende bekannte Gespensterarten werden in den Volkssagen erwähnt:

Draugur oder vofa (Geist, Gespenst) ist die allgemeine Bezeichnung für menschliche Wesen, die – nachdem sie gestorben waren und man sie begraben hatte – für die Lebenden erneut sichtbar wurden. Auf Island gab es zahlreiche Erscheinungsformen von Gespenstern. Die Gründe ihres Erscheinens waren vielfältig. Ein Grund war, dass die sterblichen Überreste des Toten unwürdig behandelt worden waren und der Verstorbene sich dafür rächen wollte. Auch Tote, die zu Lebzeiten für ihren Geiz bekannt gewesen waren, erschienen, um sich ihre Besitztümer zurückzuholen. Liebe und Hass waren ebenfalls Anlass für die Toten, in die Welt der Lebenden zurückzukehren. Bekannt ist heute noch, dass bestimmte Gespenster eng mit einem Familiengeschlecht verbunden

sind. Zauberer, die der Auferweckung von Toten kundig waren, benutzten Geister für ihre Zwecke.

Afturgöngur (Wiedergänger) werden Geistererscheinungen genannt, die sich für erlittenes Unrecht rächen oder an Dingen und Geld so sehr hängen, dass sie sich nicht von diesen trennen können (siehe auch: fépúkar). Es gab Menschen, die vor ihrem Tod drohten, als Wiedergänger zu erscheinen. Diese Absicht wurde oft von jungen Mädchen und Männern ausgesprochen, die sich aus Liebeskummer das Leben nahmen, um dann dem Geliebten und seinen Angehörigen als Unglück bringender Geist zu erscheinen. Ein plötzlich eingetretener Todesfall oder das schlechte Behandeln der Gebeine konnte den Toten ebenfalls zum Spuken veranlassen. So soll einmal ein Toter, Jón Flak der Landstreicher, in einem Grab begraben worden sein, welches – anstatt wie üblich in ostwestlicher Richtung – in nordsüdlicher Richtung lag. Nacht für Nacht beklagte der Tote im Traum bei den Totengräbern sein Schicksal in Form eines kurzen Gedichtes, bis er ausgegraben und sein Körper in die richtige Position gebracht wurde.

In der Neujahrsnacht auferstehen den Sagen nach gar die Toten eines ganzen Friedhofs, um in der Kirche einen Gottesdienst abzuhalten. Ein junges Mädchen soll einmal Zeugin einer solchen Zusammenkunft gewesen sein. Plötzlich entdeckte sie unter den anwesenden Geistern das Angesicht ihres Verlobten. Das ängstigte sie so sehr,

dass sie in Ohnmacht fiel. Als sie wieder aufwachte, sah sie ihre eigene Erscheinung in die Kirche treten. Am nächsten Morgen erzählte sie, was sich in der Kirche zugetragen hatte. Im folgenden Winter starb ihr Verlobter und kurze Zeit später auch sie selbst.

Während die Toten als Wiedergänger oberhalb der Erde unterwegs sind, stehen ihre Gräber offen. Trauten sich die Menschen, das Grab eines Wiedergängers zu öffnen, fanden sie dort einen unverwesten Leichnam im Sarg. So soll bei Garðar auf der Landzunge Álftanes eine bestimmte Ecke des Friedhofs unberührt gelassen worden sein, weil man dort einmal einen Sarg mit einem rot gekleideten Mann fand, dessen Leiche keine Spuren der Verwesung zeigte. Um zu verhindern, dass ein Toter als Wiedergänger unter den Menschen sein Unwesen trieb, galt der Rat, auf dem Sargdeckel ein blutiges Kreuz zu zeichnen, den Namen Christi auf Lateinisch hinzuzufügen und ihm einen Nagel durch die Fußsohle zu schlagen. Sollte es dennoch zu einer Begegnung mit einem Wiedergänger kommen, konnten Schüsse aus einem Gewehr oder Glockengeläut helfen, das Gespenst zu vertreiben.

Der Sage nach verweste die Leiche eines Menschen, der als Erster auf einem Friedhof begraben wurde, nicht. Der Tote nahm die anderen, die später begraben wurden, in Empfang. Dieser sogenannte Wachmann (vökumann) wachte über die Gräber. Die Wachmänner sollen ein hässliches Aussehen gehabt haben. Sie trugen rote oder grüne Kleidung und hatten ein rotes Gesicht. Demnach war

wohl auch der Tote von Garðar ein Friedhofswachmann gewesen.

Zu den Wiedergängern gehörten ebenfalls ausgesetzte neugeborene Kinder und Verbrecher sowie diejenigen, denen in irgendeiner Weise Schaden zugefügt worden war und die sich dafür rächen wollten. Orte, an denen Verbrecher hingerichtet wurden, galten allgemein als unrein. Wenn ein Wiedergänger den Menschen erschien, sah er nicht wie zu Lebzeiten oder wie zu seiner Beisetzung aus, sondern wie zu dem Zeitpunkt, an dem die Leiche gefunden wurde. So wurde einmal ein Mann im Fluss Hörgá gefunden. Die Leiche trug an einem Fuß weder Schuh noch Socke. Auf diese Weise erschien er auch als Wiedergänger. Als im Norden ein junges Mädchen tot aufgefunden wurde, trug sie nur einen roten Handschuh. Danach erschien sie Leuten, die Nachts unterwegs waren, auf der Straße und winkte ihnen mit der behandschuhten Hand zu.

Eine Umfrage unter Isländern ergab, dass heutzutage den Menschen vor allem Geister von Unfallopfern erscheinen. Diese Erscheinungen zeigen sichtbare Verletzungen, die sie bei Unfällen davongetragen hatten.

Uppvakningur (Erweckte) oder sendingar (Sendungen) sind im Gegensatz zu Wiedergängern Gespenster, die nicht von sich aus wählen, als Geist zu erscheinen. Zauberer erweckten von ihnen auserwählte Tote und gebrauchten sie für ihre Zwecke. Diese Erscheinungen erschienen in körperlicher oder nebelhafter Gestalt als Mensch oder

Tier. Mórar wurden die männlichen und skottur die weiblichen Geister genannt. In den Volkssagen trugen die männlichen Geister dieser Art auffallend oft eine rostbraune Jacke und die Frauen eine herabhängende traditionelle Kopfbedeckung (skaut). Allgemein bekannt ist die Sage vom Þorgeirsboli. Þorgeir Stefánsson (Galdra-Geiri) aus Þelamörk im Norden Islands soll, nachdem ein Heiratsantrag von ihm abgelehnt wurde, zusammen mit seinem Bruder und einem Onkel ein verstorbenes Kalb verhext haben. Der Geist konnte verschiedene Erscheinungsformen annehmen – Stier, Schaf, Pferd, Katze, Maus, Hund, Vogel, Mensch oder Meeresbewohner. Meist trat er jedoch als hässlicher Stier auf, der seine abgezogene blutige Haut hinter sich herzog. Da der Hexer dem Geist die Fruchtblase eines neugeborenen Kindes überstülpte (sigurkuffi), galt dieser als unbesiegbar. Þorgeirsboli tötete die Frau, die den Zauberer nicht heiraten wollte. Wenn ein Besuch von Þorgeir oder dessen Angehörigen zu erwarten war, machte der Geist vorher auf sich aufmerksam. Lange Zeit trieb der Þorgeirsboli sein Unwesen in der Gemeinde, tötete Vieh und Menschen und wurde für Krankheiten sowie Unfälle verantwortlich gemacht. Þorgeir und seine Familie wurden ebenfalls von dem Geist belästigt. Zum Schutz seiner Töchter sollen sie Runen bei sich getragen haben. Es wurde erzählt, dass Þorgeirsboli gierig nach Menschenblut war. Es hieß, Þorgeir und seine Nachkommen hätten ihn mit ihrem Blut versorgt, um sich damit vor seinen Grausamkeiten zu schützen. Þor-

geirsboli soll auch zusammen mit dem Gespenst Húsavíkur-Lalli und der Eyjafjarðar-Skotta gesehen worden sein. Zuletzt sah man ihn als schwarze Erscheinung im Gebiet um den Eyjaförður.

Das Gespenst mit Namen Irafells-Móri wurde von dem Volkssagensammler Jón Árnason (1819–1888) als fylgjur (Folgegeist) eingestuft. Es handelt sich jedoch um einen von einem Hexer wiedererweckten Jungen, der sich draußen verirrt hatte und im Sterben lag. Der Geist wurde auf Bitte eines enttäuschten Freiers von einem Zauberer auf ein Ehepaar aus Möðruvellir im Norden Islands und dessen Nachkommen angesetzt. Als das Ehepaar in den südwestlichen Teil des Landes zog, folgte ihnen der Geist und brachte der Familie über neun Generationen hinweg viel Unglück. Noch heute treibt der nach dem Berg Írafell benannte Geist im Gebiet von Kjós angeblich sein Unwesen.

Die Geschichte von dem Erwachen der Mývatns-Skotta weckt Unbehagen und starkes Mitgefühl gegenüber dem Opfer. An einem Samstag um Ostern erreichte eine junge Bettlerin den Hof Grímsstaðir im Norden Islands. Der Bauer führte das Mädchen in die Küche, wo seine Frau gerade geräuchertes Lammfleisch (hangikjöt) aus einem Topf holte. Der Bauer gab dem Mädchen ein Stück Fleisch, das sie mit gutem Appetit aß. Nach dem Essen bot er ihr an, sie zum nächsten Bauernhof zu begleiten. Als sie einen Fluss erreichten, warf er das Mädchen ins Wasser und hielt es an den Füßen fest, bis es ertrunken war. Nachdem der Bauer sich vergewissert

hatte, dass die Bettlerin tot war, holte er sie aus dem Wasser und verzauberte sie in ein Gespenst, welches seinen Feind töten sollte. Kennzeichen der Mývatns-Skotta war ihr im Nacken herabhängendes Kopftuch (skupla).

Einmal schickte der Zauberer Arnþór seinem Feind Jón ein Gespenst, um ihn zu töten. Aber Jón gelang es, den Geist zur Umkehr zu bewegen und beauftragte diesen, Arnþór zu töten. Das Vorhaben misslang jedoch. Danach konnte Arnþór eine Landstreicherin dazu bewegen, sich das Leben zu nehmen und benutzte sie als Sendung für Jón. Der Geist der Frau tötete Jón, aber seine Frau schickte ihn zurück zu Arnþór. Seitdem belästigte das Gespenst Arnþór und seine Nachkommen und soll zwei Frauen getötet haben.

Das Aufwecken eines Geistes und sich seiner Zwecke zu bedienen, konnte aber auch eine gewisse Gefahr bedeuten. Ein Mann namens Bjarni lernte, wie man einen Geist aufweckt, um ihn mit dem Mord an seiner Frau zu beauftragen. Aber irgendetwas musste bei dem abscheulichen Ritual schiefgegangen sein, denn das Gespenst stürzte sich auf Bjarni, sodass dieser gerade noch mit dem Leben davongkam. Bjarnis Vorhaben, seine Frau umzubringen, misslang. Der Geist verfolgte Bjarni bei Tage und im Schlaf, sodass Bjarni fast seinen Verstand verlor.

Fylgjur sind eine Art von Folgegeistern. Folgegeister können Erweckte oder Menschen sein, die im Zorn über eine Person verstorben sind und sich dieser anschließen

(mannafylgjur). Die schlechte Behandlung eines Toten kann ebenfalls dazu führen, dass sich ein Geist jemandem anhängt. Meist gehen die Erscheinungen dem Menschen voraus, folgen sie ihm, bedeutete das den baldigen Tod des Betroffenen. Skottur sind Frauen oder Mädchen, die sich oftmals aus Liebeskummer selbst getötet haben. Zu erkennen sind die weiblichen Geister daran, dass der eigentümliche Kopfschmuck der isländischen Tracht (faldur) nicht – wie üblich – nach vorne, sondern nach hinten gebogen ist (skott – Schwanz). Oft waren die Mädchen in roten Socken gekleidet. Mórar werden die männlichen Folgegeister genannt. Der Name bezieht sich auf die bräunliche Kleidung, die sie tragen.

Mórar und skottur sind oft in einem bestimmten Gebiet zu finden oder folgen sowohl einer Person als auch einem bestimmten Familiengeschlecht (ættarfylgjur). So brachte zum Beispiel ein Gespenst namens Erlendur einer Familie im Gebiet von Skarðsströnd in den Westfjorden über Generationen hinweg viel Unheil. Sein aufdringliches Verhalten hatte sogar den Tod von Kindern zur Folge. Diese kraftvolle Erscheinung haben sowohl helllichtige wie auch nicht helllichtige Menschen gesehen.

Heute noch wissen ältere Leute von Folgegeistern, die bestimmten Sippen angehören. Besonders feinfühligere Personen meinen zu spüren, wenn ein Angehöriger zu ihnen unterwegs ist. Ein unerklärbares Ereignis oder seltsame Geistererscheinungen kündigen den Besuch an. Oftmals nehmen diese Menschen auch einen merkwür-

digen Geruch wahr, der dem Geruch von saurer Butter ähnelt, oder es überfällt sie mitten am Tag eine plötzliche Müdigkeit, was sowohl ein gutes als auch schlechtes Omen sein kann. Ein alter Rat, um böse Folgegeister, die an ihrem Geruch zu erkennen sind, zu vertreiben, war, in alle Richtungen zu spucken, während man kräftig schimpft und flucht.

Folgegeister können ebenso auf bestimmte Orte fixiert sein (staðarfylgjur). Eine erstaunliche Geschichte ist die des Gespenstes von Siglunes bei Siglufjörður im Norden des Landes. Als das Schiff »Viby« in der dänischen Hauptstadt Kopenhagen im Bau war, wurde ein Mädchen, das den Schiffsbauern zusah, von einer Planke erschlagen. Ihr Geist folgte dem Schiff bis nach Island, wo es bei Siglunes auf Grund lief und zerbrach. Die Erscheinung des Mädchens soll nach dänischer Art weiß gekleidet sein. Sie ist den Bewohnern der Gegend wiederholt erschienen, hat aber niemandem Schaden zugefügt.

Über die zahlreichen in unbewohnten Gegenden verstreuten Schutzhütten (sæluhús), die zum Schutz von Wanderern bei einbrechenden Unwetter dienen, gibt es zahlreiche Gespenstergeschichten. In diesen einsamen Gebieten auf dem Hochland haben Gespenster den Menschen besonders oft übel mitgespielt und ihnen in den Hütten mit Krach und Tumult schlaflose Nächte beschert.

Die Plazenta oder Nachgeburt eines Kindes wird ebenfalls als fylgja bezeichnet. Sie durfte keinesfalls einfach irgendwo hingeworfen werden, denn es bestand die

Gefahr, dass böse Geister oder ein Tier sie fressen und ein Geist dem Kind folgen würde. Wurde die Nachgeburt vergraben, mussten Steine auf die Grabstelle gelegt werden, damit Hunde oder andere Tiere sie nicht ausgraben konnten. So war es am sichersten, die Plazenta zu verbrennen. Damit sollte Licht oder ein Stern das Kind durch sein Leben begleiten. Die meisten Folgegeister, die in der Erscheinung eines Tieres auftraten, waren böse. Allgemein heißt es, dass jemand mit einem Tier als Folgegeist einem anrühigen Familiengeschlecht abstammt.

Gangára (Poltergeist) nisten sich gerne in Häusern ein und machen mit Lärm und umherfliegenden Gegenständen auf sich aufmerksam. Sie sind für den Menschen allgemein unsichtbar, dennoch wird in einigen Geschichten von Tier- oder Lichterscheinungen sowie von grauen Schleiern berichtet. Um einen gangára zu verjagen, riefen die Betroffenen in vielen Fällen einen Pastor zu Hilfe. Trotz Gebeten und Psalmengesang konnten die gläubigen Männer die aufdringlichen Geister selten verjagen. Im Gegenteil, oft verstärkte sich der Tumult oder die unsichtbaren Wesen antworteten lauthals mit frecher Stimme. Bewaffnete Gespensterjäger schossen ebenfalls ins Leere und die Jagd blieb ohne Erfolg.

Útburður (ausgesetzte Kinder) werden Kinder genannt, die nach ihrer Geburt tot oder lebendig in der Natur ausgesetzt wurden. An den betreffenden Orten hörten

die Menschen – vor allem bei schlechtem Wetter – ein unheimliches Schreien und Jaulen. Oftmals handelte es sich dabei um abgelegene Schluchten. Kinder, die vor ihrer Taufe starben, bezeichnete man früher ebenfalls als útburður. Sie durften nicht in der Nähe von geweihten Orten begraben werden und erhielten außerhalb des Friedhofs ihr Grab. Bei den ausgesetzten Kindern handelte es sich meist um uneheliche Kinder. Zur damaligen Zeit galten uneheliche Kinder als Schande für die Mutter. Meistens waren es arme Mägde und unverheiratete Frauen, die zu dieser Verzweiflungstat gezwungen waren. Die Geisterkinder sollten sich auf einem Knie und einem Ellbogen fortbewegt haben, wobei sich die Füße und Hände überkreuzten. Diese Geister konnten im Nebel oder nachts Menschen in die Irre führen, indem sie versuchten, die Person dreimal zu umkreisen, um sie in den Wahnsinn zu treiben. Die ausgesetzten Kinder waren mit einem bräunlichen Fetzen bekleidet. Dabei handelte es sich um das Tuch, in welches die Mutter das Kind gewickelt hatte.

Fépuðkar oder maurapúkar (Geldkobelde) sind Geizhälse, die sich nicht von ihrem Geld oder ihren Schätzen trennen können. Sie zählten jede Nacht ihr Geld, das sie an einen geheimen Ort versteckt hatten, und spielten damit. Vor Tagesanbruch mussten sie jedoch wieder in ihren Gräbern sein. Schafften sie es nicht, ihr Geld rechtzeitig zu verstecken, konnte sich derjenige glücklich schätzen,

der es fand. Dort, wo die Schätze vergraben waren, soll man in der dunklen Jahreszeit eine blaue Flamme brennen gesehen haben. So mancher geriet in Versuchung, sich solcher Schätze zu bemächtigen, was aber nicht gelang, denn sobald sich Menschen dem Schatz näherten, sahen sie die Kirche oder nahegelegene Bauernhäuser in Flammen stehen. Ebenso konnte dem Schatzsucher plötzlich übel werden oder der Eigentümer des Schatzes erschien ihm in seinem Traum und bedrohte ihn.

Andere Erscheinungsformen

In den alten Volkssagenbüchern wird berichtet, dass gerade erst verstorbene Menschen, die für ihr Begräbnis oder ihre Aufbahrung zurechtgemacht wurden, manchmal zu sprechen begannen. Ein gutes Beispiel ist die Geschichte vom Zauberer Finnur: Der Hexer Finnur war böse und von allen gefürchtet. Als er starb, wollte niemand seinen Körper in die Leichentücher nähen. Dennoch versuchte es eine Frau. Aber bevor sie ihre Arbeit beenden konnte, überfiel sie der Wahnsinn. Schließlich traute sich eine andere Frau, den Zauberer in die Tücher zu nähen. Als sie mit ihrer Arbeit fast fertig war, sagte der verstorbene Finnur: »Das wird noch Folgen für dich haben.« Die Frau antwortete: »Ich werde die Nadel brechen, du Verdammter.« Dann riss die mutige Frau die Nadel vom Faden, zerbrach sie und stach die Nadelstü-

Literaturverzeichnis

Árngrímur Fr. Bjarnason: Vestfirzkar Þjóðsögur II. síðari hluti. Ísafoldarprentsmiðja hf., 1956.

Árngrímur Fr. Bjarnason: Vestfirzkar Þjóðsögur III. fyrri hluti. Ísafoldarprentsmiðja hf., 1955.

Árni Óla: Reimleikar. Iðunn. Reykjavík, 1964.

Bjarni Harðarson. Landið, fólkíð og þjóðtrúin. Sunnlenska bókaútgáfan. Selfossi 2001.

Björn Bjarnason: Sagnakver. Snæbjörn Jónsson. Reykjavík, 1935.

Guðjón Ingi Eiríksson: Reimleikar – Íslenskar draugasögur. Bókaútgáfan Hólar. Reykjavík, 2009.

Guðni Jónsson: Íslenzkir sagnaþættir og þjóðsögur III. Ísafoldarprentsmiðja h.f. Reykjavík, 1942.

Guðrún Bjarnadóttir, Jóhann Óli Hilmarsson: Grasnytjar á Íslandi. Útgefendur: Guðrún Bjarnadóttir, Jóhann Óli Hilmarsson. Borgarfirði, 2018.

Halldór Pétursson: Bjarna-Dísa og Móri. Ægisútgáfan. Reykjavík, 1977.

Jón Árnason: Húnavetnskar þjóðsögur. Bókaútgáfan Merkjælækur. Reykjavík 2016.

Jón Árnason: Íslenzkar Þjóðsögur og ævintýri. Bókaútgáfan Þjóðsaga. Reykjavík, 1958.

Jón R. Hjálmarsson: Draugasögur við þjóðveginn. Forlagið. Reykjavík, 2015.

Konrad Maurer: Isländische Volkssagen der Gegenwart. Leipzig, 1860.

Magnús Rafnsson: Angurgapi. Strandagaldur. Hólmavík, 2003.

Matthías Viðar Sæmundsson: Galdur á brennuöld. Storð. Reykjavík, 1996.

Ólafur Davíðsson: Galdur og galdramál á Íslandi. 1.2.3.hefti. Sögufélag. Reykjavík, 1940.

Ólafur Davíðsson: Íslenzkar þjóðsögur I. + II. Bókaútgáfan Þjóðsaga. Reykjavík, 1978.

Ólína Þorvarðardóttir: Brennuöldin. Háskólaútgáfan, 2000.

Siglaugur Brynleifsson: Galdrar og Brennudómar. Mál og Menning. Reykjavík, 1976.

Sigurður Nordal: Þjóðsagnabókin I., II. Almenna Bókafélagið. Reykjavík, 1971.

Sigurður Ægisson: Íslensku fuglarnir og þjóðtrúin. Bókaútgáfan Hólar ehf. Reykjavík 2020.

Símon Jón Jóhannsson: Stóra hjátrúar bókin. Vaka-Helgafell. Reykjavík, 1999.

Úr dularheimum. Ársrit Sálarrannsóknarfélags Reykjavíkur. Reykjavík, 2002.

Websites

Ólafur Daviðsson: Isländische Zauberzeichen und Zauberbücher. Zeitschrift des Vereins für Volkskunde. Berlin, 1891, https://archive.org/details/bub_gb_9Y6HNF0KSnoC/page/n159/mode/2up/search/%C3%93lafur.

Eyrbakki – Saga og atburðir, <http://eyrbekkingur.blogspot.com/2005/04/gnhll.html>.

Hvaða jurtir voru notaðir til galdraverka og lækninga?, <https://www.visindavefur.is/svar.php?id=6444>.

<https://www.snerpa.is/net/thjod/thjod.htm>.

Reimleikar í Reykjavík, <https://skemman.is/bitstream/1946/14745/1/Reimleikar%20%C3%AD%20Reykjav%03%ADk.pdf>.

Die Autorin



Brigitte Bjarnason (geb. 1959) wuchs in Hamburg auf. Sie lebt seit 1992 mit ihrer Familie in Island. Nachdem sie mehrere Jahre an der Ost- und Südwestküste gewohnt hatte, zog sie 2017 nach Selfoss an die Südküste der Insel. Im acabus Verlag sind von Bjarnason bisher erschienen: »Dorsche haben traurige Augen« (2011), »Auf den Spuren von Elfen und Trollen in Island« (2013) sowie »Schwefel, Tran und Trockenfisch« (2019).

Brigitte Bjarnason
DORSCHEN HABEN TRAUERIGE
AUGEN

Geschichten aus Island



kartoniertes Buch

140 Seiten

Preis 11,90 EUR [D]

ISBN 978-3-86282-043-6

lieferbar

Ebook epub

ISBN 978-3-86282-074-0

Ebook PDF

ISBN 978-3-86282-044-3

Island – das Land der Märchen und Volkssagen. In 16 Kurzgeschichten lässt die Autorin Islands märchenhafte Landschaft aufleben: einsame Dörfer, von verschneiten Bergen umrahmte Fjorde und moosbedeckte Lavafelder. Vor diesem Hintergrund entfalten sich berührende Geschichten aus dem isländischen Alltag – Momentaufnahmen, die uns Einblicke in die Gedanken- und Gefühlswelt der Menschen dort gewähren und zum Nachdenken anregen. Die oft melancholisch anmutenden Geschichten handeln von Liebe, Alltagsflucht, Einsamkeit, Familie und Heimweh, Begegnungen zwischen Deutschen und Isländern oder solchen, die sich als ein bisschen von beidem verstehen.

Brigitte Bjarnason & Kirsten Rühl
SCHWEFEL, TRAN UND TROCKEN-
FISCH

Wie Hamburger Kaufleute Island eroberten



kartiertes Buch

288 Seiten

Preis 15,00 EUR [D]

ISBN 978-3-86282-724-4

lieferbar

Ebook epub

ISBN 978-3-86282-726-8

Ebook PDF

ISBN 978-3-86282-725-1

Dieser historische Reiseführer führt uns zu den Schauplätzen der Hanse auf Island. Dort kämpften im Spätmittelalter Hamburger Kaufleute um den begehrten isländischen Trockenfisch. Der Bogen spannt sich von der Hansezeit bis zum heutigen wirtschaftlichen und kulturellen Leben der Isländer.

Parallel verfolgen wir die abenteuerliche Geschichte des Kaufmannssohnes Henrick Rode, der gegen den Willen seines Vaters im 15. Jahrhundert mit einer Kogge von Hamburg nach Island segelt ...

Brigitte Bjarnason

AUF DEN SPUREN VON ELFEN UND TROLLEN IN ISLAND

Sagen und Überlieferungen. Mit Reisetipps.



kartiertes Buch

160 Seiten

Preis 13,00 EUR [D]

ISBN 978-3-86282-249-2

lieferbar

Ebook epub

ISBN 978-3-86282-251-5

Ebook PDF

ISBN 978-3-86282-250-8

Island – Das Fenster zur Elfenwelt. Volkssagen von Elfen, Trollen und anderen übernatürlichen Wesen sind charakteristisch für Island. Bis heute ist der Elfen Glaube in Island weit verbreitet und spielt sogar im alltäglichen Leben eine große Rolle. So werden Straßen extra um Elfensiedlungen herumgebaut. Eine der größten Siedlungen befindet sich in Hafnarfjörður, einem Vorort von Reykjavík und Wohnort der Autorin. Brigitte Bjarnason begibt sich auf Spurensuche nach dem huldúfólk. Sie erzählt die mündlich überlieferten Geschichten von Begegnungen mit Elfen. „Auf den Spuren von Elfen und Trollen in Island“ ist für jeden Island-Fan ein reizvoller Weg, die Geheimnisse der isländischen Natur und Kultur zu entdecken.