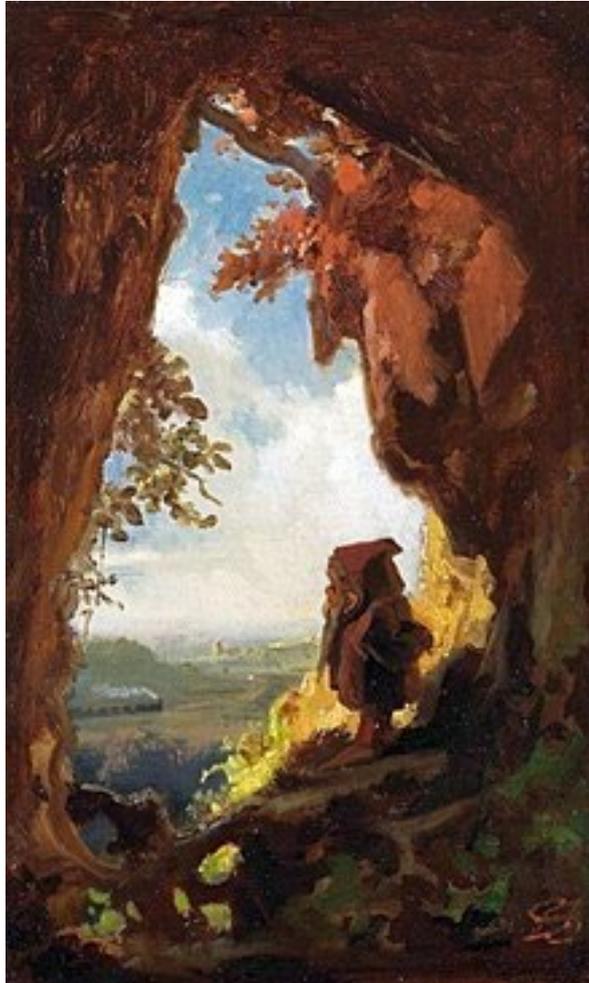


Kleine Kulturgeschichte der Zwerge



Gnom, Eisenbahn betrachtend von **Carl Spitzweg** (etwa 1848)
Öl auf Holz (Zigarrenkistendeckel).

Unser Gemälde ist ein hervorragendes Beispiel der kompositorischen Meisterschaft Spitzwegs. Aus seiner sicheren Höhle und vom erhöhten Standpunkt aus betrachtet ein Zwerg einen unten im Tal fahrenden Eisenbahnzug. Die alte und die neue Zeit werden von Spitzweg einander gegenübergestellt und durchaus nicht unkritisch gesehen. Mit der Eroberung der Welt durch die Technik wird diese sukzessive ihre Mythen verlieren. Naturgeister, Feen und Trolle, Inkarnationen einer unberührten Natur, müssen dem technischen Fortschritt weichen. Noch ist der Zwerg seiner Welt sicher, aber nicht mehr lange. Das in sich Beharrende hat ausgedient, die Zeit eines immer schneller werdenden Wandels kündigt sich an. (Quelle: Ketterer Kunst)

**Die Moderne Welt verdrängt und vertreibt „Zwerge“.
Aber im kollektiven Unbewussten (C. G. Jung) sind sie erstaunlich
lebendig.**

Zwerge ist eine Sammelbezeichnung für menschengestaltige, kleinwüchsige Fabelwesen des Volksglaubens, die meist unterirdisch in Höhlen oder im Gebirge leben. Ihren Ursprung haben sie in der nordischen Mythologie. Häufig wird den Zwergen übermenschliche Kraft und Macht nachgesagt. Sie gelten als schlau und zauberkundig, bisweilen listig, geizig und tückisch, meist aber als hilfreich, und werden vor allem in späterer Zeit, in Märchen und Sage, als bärtige Männchen mit Zipfelmütze dargestellt.

Sie treten vor allem als kunstreiche Schmiede auf, wobei der Begriff „Schmied“ ursprünglich einen Handwerker bezeichnete, der sowohl mit Holz als auch mit Metallen umzugehen verstand, allgemein einen Kunsthandwerker (vgl. auch Geschmeide), im übertragenen Sinn einen Künstler, Schöpfer (vgl. z. B. den „Reimschmied“). In Zeiten geringer Arbeitsteilung bauten die Schmiede die benötigten Erze oft selbst ab und verhütteten sie auch. Somit galten die Zwerge auch als tüchtige Bergleute und Metallurgen. Später übten sie darüber hinaus alle möglichen land- und hauswirtschaftlichen Tätigkeiten aus und arbeiteten auch in „bürgerlichen“ Handwerksberufen, wie Schneider, Bäcker und Schuster.

Erwähnt werden Zwerge vor allem in den beiden Texten, die unter dem Begriff **Edda** (Island, 13. Jhd.) bekannt sind, sowie in einigen anderen **altnordischen Isländersagas**. Sie wohnen unter den Bergen und Felsen sowie in Erdhöhlen.

Dass man sich Zwerge ursprünglich als besonders klein vorstellte, ist nicht belegt; eher scheinen sie **Formwandler** zu sein, die auch in Gestalt von Tieren erscheinen können. So nimmt Fafnir, der Bruder des Zwerges Regin, mit Hilfe des Schreckenshelms die Gestalt eines Drachen an. Ihr gemeinsamer Bruder Ottur bevorzugte die Gestalt eines Otters.

Mit Hilfe eines magischen Huts (Zwergenhut), manchmal auch durch einen Mantel, können sie sich unsichtbar machen (Tarnkappe).

Herrscher vergangener Jahrhunderte hatten an ihren Höfen häufig das Amt eines **Hofzwerags** zu vergeben. Die den Hofzwergen zugeteilten Aufgaben konnten vielfältiger Art sein, und es gab auch kleinwüchsige Frauen an den Höfen, die normalerweise zum Hofstaat einer adeligen Frau gehörten. In manchen Fällen hatte ein Hofzwerag zugleich die Position eines Hofnarren inne.

Um Launen und Langeweile zu vertreiben, wurden sie in der Renaissance häufig an Fürstenhöfen angestellt. Die Karikaturen der **Gobbi** von **Jacques Callot**, dem Hofmaler von Cosimo II. am Hofe zu Florenz, wurden europaweit bekannt und fanden viele Nachahmer.



Der Zwerg mit der Maske, Blatt 13 aus: *Varie figure gobbi*,
Jacques Callot (1592–1635) französischer Zeichner und Radierer

Barocke Skulpturen von Zwergen waren in Mitteleuropa vielfach als Teil von Barockgärten beliebt, so etwa in der Stadt Salzburg im Mirabellgarten. Aus der Verbindung solcher Darstellungen von **Hofzwerge**n mit den **Märchenzwerge**n entwickelten sich die heutigen Gartenzwerge.



Bereits die Manufaktur Meissen und zwischen 1744 und 1750 die Wiener Porzellanmanufaktur hatten zahlreiche Porzellanfiguren in Einzelfertigung für die beliebten **Zwergengalerien in adeligen Ziergärten** hergestellt.

Die **Heinzelmännchen** waren der Sage nach Kölner Hausgeister. Sie verrichteten nachts, wenn die Bürger schliefen, deren Arbeit. Nachdem sie dabei jedoch einmal beobachtet wurden, verschwanden sie für immer. Neben ihrer geringen Größe zeigen auch typische Attribute, wie die Zipfelmütze und ihr Fleiß, dass die Heinzelmännchen zur Gruppe der Kobolde, Wichtel und Zwerge gehören.

„Wie war zu Cölln es doch vordem,
Mit Heinzelmännchen so bequem!

Denn, war man faul: ... man legte sich
Hin auf die Bank und pflegte sich:

Da kamen bei Nacht,
Eh' man's gedacht,
Die Männlein und schwärmten
Und klappten und lärmten
Und rupften und zupften
Und hüpfen und trabten
Und putzten und schabten ...

Und eh ein Faulpelz noch erwacht, ...
War all sein Tagewerk ... bereits gemacht!“

August Kopisch: Gedichte

„Es mag noch nicht über fünfzig Jahre seyn, daß in Cöln die sogenannten Heinzelmännchen ihr abentheuerliches Wesen trieben. Kleine nackte Männchen waren es, die allerhand thaten, Brodbacken, waschen und dergleichen Hausarbeiten mehrere; so wurde erzählt; doch hatte sie Niemand gesehen.“

Ernst Weyden, Cölns Vorzeit, 1826.

Zwerge spielen auch in den Novellen der **deutschen Romantik** eine Rolle. Bis heute sind die Sammlung von Volksmärchen durch die **Brüder Grimm** und die darin dargestellten Zwergenmotive **weltweit prägend**. Nicht minder prägend sind sich daraus ergebende Rezeptionen aus dem 20. Jahrhundert, wie beispielsweise die Zeichentrickfilm-Adaption des Grimmschen Märchens Schneewittchen durch **Walt Disney**. Ebenso finden sich Zwerge in der modernen Fantasy-Literatur, hier unverkennbar beeinflusst von der Konzeption der Zwerge in J. R. R. **Tolkiens** Werken, vor allem im *Herrn der Ringe* und in *Der Hobbit*.

Klassische Gartenzwerge sind ab der Mitte des 19. Jahrhunderts oft Gärtnern oder mittelalterlichen Bergleuten nachempfunden. Sie haben eine Lederschürze und eine Schaufel, Spitzhacke, Laterne oder Schubkarre und tragen in der Regel eine rote Zipfelmütze

Nach 1990 erlebte der Gartenzwerg eine „Wiedergeburt“ durch die Schaffung neuer, provokativer Modelle. Nun wurden beispielsweise Zwerge mit Messer im Rücken, als Exhibitionisten, einen „Vogel“ zeigend, mit Motorsäge, mit erhobenem Stinkefinger, als Politiker (Schröder, Kohl, Gysi, Blüm, Lafontaine) modelliert.

Das **Medieninteresse, das auch weit außerhalb von Deutschland bestand**, sorgte dafür, dass der Gartenzwerg ganz neue Liebhaber fand, die mit dem klassischen Zwerg nichts anfangen konnten. Der aus den Medien bekannte **Zwergendesigner** Andreas Klein beschäftigt sich seit über zwanzig Jahren mit der Geschichte der Gartenzwerge und gestaltet zur Erhaltung des Gartenzwerges jedes Jahr eine Reihe moderner Gartenzwerge. www.instagram.com/gartenzwergdesigner

Dieser Kult hält bis heute an, da die verbliebene Zwergenindustrie in Deutschland immer wieder aktuelle Themen aus Politik und Tagesgeschehen aufgreift und durch neue Zwerge thematisiert.

Die **Mainzelmännchen** sind sechs Trickfiguren namens Anton, Berti, Conni, Det, Edi und Fritzchen, die im ZDF vor allem als Werbetrenner dienen. Ihr Name geht auf die Stadt Mainz, den Sitz des Zweiten Deutschen Fernsehens, und auf die Heinzelmännchen zurück. Ihr Schöpfer war Wolf Gerlach. Die Mainzelmännchen waren von Beginn an beim Publikum sehr beliebt und dienen dem Sender schon seit langem nicht nur als Werbetrenner, sondern haben sich zu den Maskottchen und einem wichtigen Teil der Corporate Identity des ZDF entwickelt. Ihr großer Erfolg führte zudem auch zu Auftritten in anderen Medien wie Hörspielen, Kinderbüchern und Kinderliedern sowie zahlreichen Merchandise-Produkten.

Die **Schlümpfe** (im französischsprachigen Original: *Les Schtroumpfs*) sind Comicfiguren, die 1958 vom belgischen Zeichner und Autor Peyo (Pierre Culliford, 1928–1992) zunächst als koboldartige Nebenfiguren für seine Comicserie *Johan et Pirlouit* (dt. meist *Johann und Pfiffikus*) entworfen wurden. Ausgehend von den Comics wurden die Schlümpfe rasch populär: zunächst im französischen und niederländischen, ab Ende der 1960er Jahre auch im deutschen Sprachraum und in weiteren europäischen Ländern.

Den endgültigen Durchbruch zum internationalen Erfolg erreichten sie mit der TV-Zeichentrickserie, die ab 1981 in den USA produziert und global vermarktet wurde. Parallel dazu sorgten auch PVC-Figuren, Kinofilme, Musikaufnahmen, Hörspiele und Videospiele mit den Schlümpfen für deren wachsende Verbreitung und entsprechende Umsätze. Diese wurden für 2013 weltweit mit 25 Millionen verkauften Comic-Alben, 300 Millionen Figuren, 40 Millionen Schallplatten und CDs sowie 8 Millionen DVDs beziffert. Hinzu kommen zahllose Lizenzen für Produkte mit Schlumpfmotiven.

Quellen: Entsprechende Wikipediaeinträge.

Hier eine Durchsage der Quelle zum Abschluss, die daran erinnern soll, was der seelische Hintergrund dieser eigentümlichen Phänomene ist.

*Um sich zu manifestieren brauchen diese **Seelenwesen**, die ja, wie wir sagten, aus lauter Angst vor dem Ernst des Lebens das Leben nicht ganz ernst nehmen können, zweierlei Bedingungen.*

Sie brauchen bestimmte Orte und Umstände und auch, um wahrgenommen zu werden, bestimmte Menschen mit einer psychischen Struktur, die solche Erscheinungen für möglich hält.

Das ist der Grund, warum einem Naturwissenschaftler oder einem Philosophen, also Menschen, die vorwiegend intellektuell zentriert sind, eine solche Manifestation mit größter Wahrscheinlichkeit nie vor Augen treten wird.

*Die Orte, an denen Kobolde sich manifestieren, bzw. an denen noch nicht inkarnierte **Seelenwesen** sich in die Gestalt von Kobolden kleiden, müssen Orte sein, an denen sie sich wohl und geschützt fühlen, weil sie so ängstlich sind. Und das sind in der Regel bestimmte Plätze in einer noch intakten Natur, die Schwingungen besitzen ähnlich denen, die die Voraussetzung zu Materialisationen dieser Art bieten, oder vielmehr schafft die Schwingung des Ortes die Voraussetzung für die Materialisation.*

Solche noch intakten Plätze, Landschaften und Orte mit besonderen Naturphänomenen sollten Orte sein, die von Menschen nicht übermäßig besucht werden, denn der Mensch hat die Tendenz, die Intaktheit solcher Orte zu zerstören.

*Sowie ein Ort, an dem Kobolde gesehen wurden, als eine Art Wallfahrtsort heimgesucht wird, ziehen sich diese **Seelenwesen** zurück, weil sich die Schwingung des Ortes verändert. Es ist selten, dass ein Kobold von mehr als einem oder zwei Menschen gleichzeitig gesehen werden kann.*

*Große Städte und dichtbevölkerte Landstriche werden gemieden, da sie in ihrer beschleunigten Lebensweise und ihrer hektischen Schwingung den Materialisierungsvoraussetzungen dieser **niedrigschwingenden Seelenwesen** nicht entsprechen.*

*Diese **Seelenwesen** zeigen sich lieber im Freien als in geschlossenen Räumen. Und wir sagten, dass auch ein Mensch, der solche Kobolde wahrnehmen kann, eine bestimmte Struktur aufweisen muss, und diese Struktur wird immer seltener in eurer Zeit und eurer Kultur.*

In der westlichen Welt, sei sie nun zivilisiert oder nicht, nimmt die Bereitschaft, solche Wesen als real zu betrachten, ab mit dem Grad der Schulbildung und dem Grad der Entwicklung intellektueller Fähigkeiten. Je emotionaler und unverbildeter ein Mensch ist, umso mehr findet er sich bereit, zu sehen ohne zu zensieren.

*Und je mehr ein Mensch eingebunden ist in die Überlieferung derer, die noch in anderer Weise als er naiv waren - naiv im Sinne von unverdorben oder unverbildet - je schlichter also ein Mensch denkt und je mehr er an den Traditionen und Überlieferungen hängt, anstatt sich den Fortschritt als Ziel zu setzen, umso einfacher ist es auch für diese **angstbesetzten, schlichten Seelenwesen**, die ihre Angst durch allerlei Späße und Absurditäten zeitweilig überwinden, sich zu zeigen und diejenigen zu erreichen, die ebenso ängstlich oder schlichten Gemüts sind wie sie selbst, nämlich vornehmlich jüngere Seelen.*

*Wenn somit festgestellt wird, dass nur sehr simple, wenig bewusste und stark emotionale Menschen davon sprechen, dass sie solche **Seelenwesen** erlebt und erblickt haben, an bestimmten Orten unzerstörter Natur, so hat das seine Richtigkeit.*

Aber es zeugt von Voreingenommenheit, verfälschter Perspektive und Unwissenheit diesen Erscheinungen gegenüber, wenn sie gerade deshalb, weil sie einfachen, ungebildeten Menschen eher zugänglich sind als gebildeten, als Spinnerei abgetan werden. (Welten der Seele, S. 137f)

Da die Quelle grundsätzlich eine klare Unterscheidung zwischen Geist und Seele macht, habe ich den in der Durchsage verwendeten und üblichen Begriff „Geistwesen“ zu „Seelenwesen“ geändert. Zu Anfang dieses Textes in *Welten der Seele* spricht die Quelle übrigens selber von „sogenannten Geistern“ und später von „Seelenwesen“ (S. 137 oben) F.S.