

Intertextualität im Roman *Quatemberkinder* von  
Tim Krohn

Bachelorarbeit

Sonja Bolkart

Universität Jyväskylä

Institut für moderne und klassische Sprachen

Deutsche Sprache und Kultur

23.04.2015



## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Kielten laitos
Tekijä – Author Sonja Bolkart	
Työn nimi – Title Intertextualität im Roman <i>Quatemberkinder</i> von Tim Krohn	
Oppiaine – Subject Saksan kieli ja kulttuuri	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and year Huhtikuu 2015	Sivumäärä – Number of pages 25
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tässä työssä tarkastellaan Tim Krohnin romaania <i>Quatemberkinder</i> ja etsitään intertekstuaalisia viitteitä Sveitsin <i>Glarus</i>-kantonin alueella esiintyviin myyttisiin kertomuksiin. Lähteenä toimii Kaspar Freulerin ja Hans Thürerin kokoelmateos <i>Glerner Sagen</i>, joka sisältää kertomuksia kyseisestä kantonista. Romaani tulkitaan hyväksi esimerkiksi intertekstuaalisuudesta sen sisältämien historiallisten ja kulttuuristen viitteiden ansiosta.</p> <p>Tutkielmassa esitetään, että romaanissa on käytetty intertekstuaalisuutta niin saagojen osalta kuin myös oikeiden historiallisten tapahtumien osalta. Historiaa ja saagoja on yhdistetty niin, että ne antavat kirjalle maagisen realismin piirteitä. Romaani nähdään mahdollisuutena tehdä myytit tutuiksi lukijalleen ja edistää osaltaan Sveitsin alppien kulttuurin tuntemusta vastapainoksi massaturismin kaupallisille intresseille.</p>	
<p>Asiasanat – Keywords Intertekstuaalisuus, maaginen realismi, Glarus, myytit</p>	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	



## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	7
2	Intertextualität.....	8
3	Magische epische Texte.....	9
3.1	Mythos.....	9
3.2	Sage.....	10
3.3	Märchen.....	11
4	Magische Elemente in der Literatur.....	11
4.1	Fantasy.....	11
4.2	Magischer Realismus.....	12
5	Folkloristik.....	13
6	Übernatürlichkeit.....	13
7	Information zum Primärtext.....	14
7.1	Tim Krohn.....	14
7.2	<i>Quatemberkinder</i> .....	14
8	Glarner Sagen in <i>Quatemberkinder</i> .....	16
8.1	<i>Vrinelisgärtli</i> .....	16
8.2	<i>Das Füchslein</i> .....	17
8.3	<i>Das Tunnscheli auf dem Clariden</i> .....	17
8.4	<i>Melken und Hexen</i> .....	19
8.5	<i>Zwei Stücklein vom Doktor Thut</i> .....	19
8.6	<i>Das Venediger Männlein</i> .....	20
9	Historische Verweise in <i>Quatemberkinder</i> .....	21
10	Schlussbetrachtung.....	23
	Literaturverzeichnis.....	24



## 1 Einleitung

Das schönste, was ich mit Deutschland verbinde, sind die Alpen: die prächtigen Berge, die duftenden Wiesen und der Klang der Kuhglocken. Diese Bergwelt ist das Ziel vieler Wanderer, Kletterer und Skifahrer. Was diesen Touristen aber verborgen bleibt, ist die Welt der Mythen.

Als ich über das Thema meiner Arbeit nachdachte, bin ich auf einen Artikel über den Tourismus in den Alpen gestoßen, der von der Bedrohung der uralten Mythen und Kulte in den Alpen berichtete. Dabei habe ich im Internet eine Dokumentation über die Mythen der Alpen gesehen und bin so auf mein Thema gekommen.

In dieser Bachelor-Arbeit werde ich den Roman *Quatemberkinder* von Tim Krohn analysieren und nach den intertextuellen Verweisen auf die Glarner Sagen untersuchen. Als Quelle dient mir Kaspar Freulers und Hans Thürers Buch *Glarner Sagen*, in dem Sagen aus der Region Glarus erzählt werden. Besonders interessiert es mich, inwieweit die Sagen den Roman beeinflusst haben und was die Funktion der Sagen, d.h. der Intertextualität, im Roman ist.

Als Erstes werde ich einen wichtigen Begriff dieser Arbeit behandeln, und zwar den der *Intertextualität*. Danach folgt die Beschreibung des *Magischen Realismus* und des Literaturgenres *Fantasy*. Anschließend folgt die Behandlung des Gebiets in der Wissenschaft, das die mündliche Lieferung untersucht, nämlich *die Folkloristik*. Bevor ich den Primärtext dieser Arbeit erläutere, folgen noch einige Gedanken über die Übernatürlichkeit allgemein. Im Analyseteil wird der Primärtext *Quatemberkinder* in Bezug auf die *Intertextualität* untersucht und interpretiert. Dafür habe ich sechs Sagen aus der Sammlung *Glarner Sagen* gewählt. In einer abschließenden Betrachtung werde ich meine Analyse kurz zusammenfassen.

## 2 Intertextualität

Bevor der Begriff *Intertextualität* definiert werden kann, muss erst der Begriff *Textualität* erklärt werden. Wenn die Kriterien der Textualität in einem Text erfüllt sind, kann man den Text als *Text* bezeichnen. Eines der Kriterien von Textualität ist die *Kohäsion*, also wie sich die Wörter miteinander verbunden sind, so dass eine grammatisch verständliche Gesamtheit entsteht. (Lamprecht 2011.) Der Text muss auch kohärent sein, d.h. die Begriffe müssen relevant miteinander verbunden sein, so dass der Leser den Sinn des Textes sieht und ihn mit seinem früheren Wissen verbinden kann. Ein Text dagegen kann schriftlich und auch visuell bzw. auditiv sein, falls er vielseitige Bedeutung vermittelt. Intertextualitätstheorien sind also nicht medienbedingt, sondern auch z.B. Gemälde können intertextuelle Verweise enthalten. (Berndt und Tonger-Erk 2013, 8-9.)

Texte tragen praktisch immer Spuren von anderen Texten in sich. Schon in der Antike kannte man die Text-Text -Beziehung. Die aus der Rhetorik, aus der Poetik und aus der Ästhetik bekannten Termini der Text-Text -Beziehungen sind u.a. *Zitat*, *Allusion*, *Repetitio*, *Replik*, *Paraphrase*, *Adaption*, *Übersetzung*, *Imitation* und *Plagiat*. Die Literaturtheoretikerin Julia Kristeva formulierte 1967 – auf der Grundlage der Ideen des russischen Sprach- und Literaturtheoretikers Michail Bachtins – den Begriff *Intertextualität*, der seitdem als zentraler Terminus der Text-Text -Beziehungen gilt. (Arnold und Detering 1996, 441-442; Berndt und Tonger-Erk 2013, 7.) Arnold und Detering (1996) zitieren Kristeva folgendermaßen:

[...] jeder Text baut sich als Mosaik von Zitaten auf, jeder Text ist Absorption und Transformation eines anderen Textes (Arnold und Detering 1996, 441-442).

Hinter dieser Beschreibung von literarischen Texten als *Mosaik von Zitaten* steht der Gedanke, Schreiben als produktives oder reproduktives Lesen zu betrachten. Bevor man literarische Werke schreiben kann, muss man viel gelesen haben. Das Gelesene wird in dem Geschriebenen wieder sichtbar. In der Antike hatte das Verb *lesen* auch folgende Bedeutungen *sammeln*, *pflücken*, *aufspüren*, *greifen* und *stehlen*. (Berndt und Tonger-Erk 2013, 37, 39.)

*Lesen* weist also auf eine aggressive Teilnahme, auf eine aktive Aneignung des anderen hin. *Schreiben* wäre demnach ein zur Produktion, zur Tätigkeit gewordenes *Lesen*: Schreiben-Lesen [écriture-lecture]“ (Berndt und Tonger-Erk 2013, 39).

Literarische Texte sind daher keine einmaligen Werke des Autors, sondern „Produkt eines historischen, sozialen und kulturellen Kontextes [...]“ (Berndt und Tonger-Erk 2013, 39).

Berndt und Tonger-Erk (2013) definieren den *Ambivalenz*<sup>1</sup>-Begriff von Bachtin wie folgt: „Das Wort ruft andere Worte aus anderen Kontexten auf und wird damit mehrdeutig“ (Berndt und Tonger-Erk 2013, 37).

### 3 Magische epische Texte

#### 3.1 Mythos

Typisch für Menschen ist das Bedürfnis nach einem Sinn im Leben, den man im Leben nach dem Tod zu finden glaubte. Schon die Neandertaler haben Werkzeuge und Knochen von Opfertieren für das Leben nach dem Tod in die Gräber gelegt. (Armstrong und Haapio 2005, 7-8.)

Ein weiteres typisches Merkmal für die menschliche Psyche ist, sich Gedanken und Erlebnisse anzueignen, die man nicht erklären kann. Wir haben die Fähigkeit unsere Phantasie zu benutzen, die auch eine Quelle der Religionen und der Mythologie ist. Sie ermöglicht es uns zudem, abstrakt zu denken. Ohne sie wäre z.B. die Wissenschaft nie auf die Idee gekommen auf dem Mond zu landen. (Armstrong und Haapio 2005, 8.)

Größtenteils beruhen Mythen auf der Angst vor dem Sterben und dem vollkommenen Verschwinden. Mythen stehen im Zusammenhang mit Riten, worauf auch schon die Opfergaben in den Neandertalergräbern hinweisen. Mythen behandeln das Unbekannte und helfen dabei, das Leben zu verstehen und zu gestalten. Alle Mythen behandeln eine zweite Ebene, die neben unserer bekannten Welt existiert. Die *Philosophia perennis*, der Glaube an die unsichtbare Wirklichkeit, ist eines von den Hauptthemen der Mythologie. Dementsprechend erscheint diese unsichtbare und bessere Welt als der Gegenpol zu unserer real existierenden Welt. Mythen erzählen von der göttlichen Welt und geben dem Menschen ein Muster, um selbst auch das Göttliche zu erleben. Die Götter waren früher nichts Übernatürliches, sondern man glaubte, dass Götter, Tiere, Menschen und Natur miteinander verbunden waren, was heute als *Pantheismus* bezeichnet wird. (Armstrong und Haapio 2005, 9-11.)

---

<sup>1</sup> Mehrdeutigkeit

Das Wort *Mythos* hat in der heutigen wissenschaftlichen und rationalen Welt auch die Bedeutung von *unwahr*. Mythen haben jedoch nie die Absicht gehabt, objektiv reale Geschehnisse zu beschreiben, sondern das Denken zu wecken und neue Sichtweisen für das Leben anzubieten. Wie heutzutage Kunst, Musik oder Drogen waren die Mythen in der früheren Zeit ein Weg in die Ekstase und ermöglichten das Nachdenken über das Leben. Die Mythe hat ihr Ziel erreicht, wenn sie hilft, den Sinn des Lebens neu zu sehen, es geht nicht um die Informationsfunktion. (Armstrong und Haapio 2005, 12-13.)

Die Mythologie stellt eine frühere Phase der Psychologie dar. Freud und Jung haben die klassische Mythologie erforscht, um die Psyche des Menschen besser zu verstehen. Auch wenn die Mythen sich mit der Zeit verändern, bleiben sie im Kern gleich, wie auch der Mensch. (Armstrong und Haapio 2005, 15-16.)

### 3.2 Sage

„Die Sage ist ein Bericht über Tatsachen oder Erlebnisse, welche mit dem modernen naturwissenschaftlich oder kirchlich begründeten Weltbild nicht in Einklang stehen“ (Weiss 1946, 288). Im Gegensatz zum Märchen (s. S.11) dient die Sage nicht der Unterhaltung, sondern sie informiert und will überzeugend sein, indem sie z.B. die Umstände, den Ort und die Zeit der Handlung genau angibt. Die Sage hat auch einen deutlichen Bezug zur realen Umwelt. In dem Alpengebiet gibt es z.B. Sagen, in denen u.a. Felsstürze, Alpenseen, Sennen und das alpine Wirtschaftsleben vorkommen. (Weiss 1946, 288.)

Vom Inhalt her kann man die Sage in verschiedene Gruppen einteilen. Ein Beispiel für eine historische Sage, die den Freiheitskampf eines Volkes zum Thema hat, ist die *Wilhelm Tell*-Sage, die von *Friedrich Schiller* dramatisiert wurde. Die Erklärungs- bzw. ätiologische Sage gibt eine übernatürliche Erklärung für nicht erklärbare Phänomene. Eine Erlebnisage ist eine Sage, die auf subjektiven Erlebnissen basiert. (Weiss 1946, 289-290.)

### 3.3 Märchen

Von allen Zweigen der volkstümlichen Dichtung liegt das Märchen der puren Poesie am nächsten. Sein Zweck ist sich von der Realität des Alltags fernzuhalten und eine Welt darzustellen, in der alles möglich ist und deren Ereignisse – wie der Beginn: *Es war einmal...* schon andeutet – vor langer Zeit geschehen sind. Typisch für das Märchen ist, dass es den Leser verzaubern und in seinen Bann ziehen soll. Die Illusion ist jedoch nur vorübergehend, weil es stets klar ist, dass die Ereignisse erfunden sind und von den Lesern nicht verlangt wird, die Geschichte zu glauben. (Weiss 1946, 284.)

Oft vorkommende Motive in Märchen sind u.a. übermenschliche Kräfte, sprechende Tiere, Riesen, Zwerge, Drachen und verborgene Schätze. Die Einflüsse der Umwelt auf das Märchen sind eher gering. Moderne Märchen, in denen Umstände, wie z.B. ein Flugzeug oder bekannte Orte vorkommen, widersprechen dem zeitlosen Idealcharakter des traditionellen Märchens. (Weiss 1946, 285-287.)

Dem Märchen innerlich verwandt ist die unter dem Schutz der katholischen Kirche lebendig gebliebene *Legende*. Der Stoff einer Legende ist christlich und dient als lehrhafte Unterhaltung. Manchmal wird sie auch als *kirchliche Sage* definiert. (Weiss 1946, 287-288.)

## 4 Magische Elemente in der Literatur

### 4.1 Fantasy

In der schönen Literatur gibt es den Bereich *Fantasy*<sup>2</sup>, in dem die fiktiven Inhalte der Texte übernatürlich bzw. magisch sein können. Die Geschichte kann z.B. in einer erfundenen Welt spielen und übernatürliche Elemente beinhalten. Die Definition von Fantasy ist kulturgeprägt. Mit Toten zu reden kann z.B. in einer bestimmten Kultur ganz normal sein, dagegen eine Reise ins Weltall völlig unmöglich. *Fantasy* ist kein neuer Trend in der Literatur; vor 1800 basierte der größte Teil der Literatur auf dem Fabulieren, auf Mythen und Mystik. (Blomberg et al. 2004, 11-13.)

---

<sup>2</sup> auch *Phantastik*

Wie oben bereits angedeutet wurde, haben Märchen und *Fantasy* vieles gemeinsam. Unterschiede gibt es jedoch auch viele. Ein Märchen ist immer eine Allegorie; es vermeidet exakte Beschreibungen und Zeitdefinitionen. Die Figuren in Märchen sind keine konkrete Personen, sondern als Epitheta<sup>3</sup> bezeichnete Charaktere, wie z.B. das Rotkäppchen, das Schneewittchen oder die *böse Königin*. Ein typisches Märchen beginnt mit den Worten: *Es war einmal in einem fernen Land ein König...* Dagegen nennt *Fantasy* genaue Daten: „Als Herr Bilbo Beutlin von Beutelsend ankündigte, dass er seinen bevorstehenden einundelfzigsten Geburtstag mit einem rauschendem Fest zu feiern gedenke, begann in Hobbingen ein erregtes Getuschel“ (Tolkien 2002, 36). Daher sind *Fantasy*-Texte eine Art Märchen, aber mit exakten Angaben. (Blomberg et al. 2004, 13-15; Tolkien 2002, 36.)

## 4.2 Magischer Realismus

Der Terminus *Magischer Realismus* wurde 1923 zum ersten Mal vom deutschen Kunstkritiker Franz Joseph verwendet. Er meinte damit die nach-expressionistische Bewegung in der Malerei und Literatur in den westlichen Ländern. Einer der bekanntesten Vertreter des Magischen Realismus ist Franz Kafka<sup>4</sup>. (Pfeiffer 2002, 1.)

Magischer Realismus ist wie eine tiefere Schicht der Wirklichkeit, in der die Grenzen der Realität und Phantasie verschwimmen. Es gibt die *reale Wirklichkeit* – das Sichtbare und das Greifbare – und die *magische Wirklichkeit* – die Halluzination und der Traum. Die Mischung aus den beiden wird als *Magischer Realismus* bezeichnet. Die Indios z.B., die noch nicht mit der Industrialisierung zusammengekommen sind und die noch umhüllt von Mythen und von der Natur sind, leben in einer Art von Magischem Realismus. Sie denken in Bildern und ihre Träume vermischen sich in Halluzinationen mit der Wirklichkeit. (Pfeiffer 2002, 2-5.)

Magischer Realismus ist eigentlich nichts Unreales, um die Magie zu erleben muss man aber den Glauben daran haben. Der Hauptunterschied zwischen phantastischer Literatur und Magischem Realismus in der Literatur ist, dass im Magischen Realismus das Phantastische auch von den Lesern als real wahrgenommen werden kann, während in der

---

<sup>3</sup> Epitheton – Pl. Epitheta – ein als Attribut gebrauchtes Adjektiv, das man als Name einer Figur verwendet. Damit wird der Charakter oder eine besondere Eigenschaft hervorgehoben.

<sup>4</sup> z.B. auch: Der Roman *Die Blechtrommel* von Günter Grass

Phantastik nur die Figuren der Handlung und der Erzähler daran glauben. Magischer Realismus ist eine Art Verfremdung der Realität, der den Lesern Leerstellen darstellt um die Realität symbolisch zu betrachten. (Ebd.)

## 5 Folkloristik

Den Bereich der Wissenschaft, der die mündliche Überlieferung bzw. die Folklore untersucht, nennt man Folkloristik. Andere eng mit Folkloristik verwandte Wissenschaften sind u.a. die Ethnologie, die Kulturanthropologie, die Soziologie und die Literaturwissenschaft. (Lönqvist et al. 1999, 34, 36.)

Ein zentrales Untersuchungsobjekt in der Folkloristik ist der Mensch, sein Weltbild und sein Verhältnis zu seiner Umgebung und seinen Traditionen. Der Begriff *Folklore* kommt von dem Englischen *folk* für Volk und *lore* für Überlieferung. Ihre Bedeutung variiert je nach sprachlichen Regionen und wissenschaftlichen Denkweisen. (Lönqvist et al. 1999, 34.)

Generell ist Folklore eine Art kulturelle Überlieferung, die sich entweder vertikal von einer Generation zu anderen, oder aber horizontal in den sozialen Gruppen oder in Regionen verbreitet. Eng betrachtet besteht sie aus Volksdichtung, Volkserzählungen und Volksreligionen. Ihre typischen Merkmale sind mündliche Überlieferung, Anonymität, gesellschaftliche Gebundenheit, Traditionalität und eine feste Struktur. (Lönqvist et al. 1999, 34-36.)

## 6 Übernatürlichkeit

Der Glaube an etwas Übernatürliches ist durchaus normal unter Menschen. Die Tatsache, dass die Mehrheit der Menschen einer Religion angehört ist ein Hinweis darauf. Im Alltag kommen auch oft Situationen vor, in denen man an etwas glaubt, das rational nicht erklärbar ist: Der eine trägt in der Klausur einen Gegenstand mit sich, weil er glaubt, dass er Glück bringt, der andere vermeidet die Nummer Dreizehn. Beides sind Beispiele für alltäglichen Aberglauben. (Grüter 2010.)

Viele Psychologen sind der Meinung, dass sich zwei verschiedene Systeme in unserem Gehirn befinden, die die Wahrnehmung der Welt unterschiedlich beeinflussen. Das rational-analytische System arbeitet bewusst und langsam, stets in Verbindung mit unserem Weltwissen. Das Erfahrungssystem, das am meisten unsere Handlungen beeinflusst, arbeitet unterbewusst und schnell. Es bewirkt, dass wir eine kausale Verbindung zwischen zwei aufeinanderfolgenden Ereignissen sehen. Dieses Erfahrungssystem sei auch der Grund für die Existenz des Aberglaubens. (Ebd.)

Die Neigung zwischen zwei Handlungsabläufen eine kausale Verbindungen zu sehen, könnte evolutionär bedingt sein. In der Frühgeschichte des Menschen, als er in der Wildnis gelebt hat, war es für das Überleben vorteilhaft, eine Verbindung z.B. zwischen einer Bewegung im Gras und der Anwesenheit einer Schlange zu sehen. Aufgrund des evolutionären Vorteils hat sich dieses Verhalten bis heute erhalten. (Ebd.)

## 7 Information zum Primärtext

### 7.1 Tim Krohn

Tim Krohn wurde am 9.2.1965 in Wiedenbrück in der BRD geboren. Ein Jahr darauf ist die Familie in die Schweiz umgezogen. Er wuchs in Glarus auf und studierte bis 1994 Philologie, Germanistik und Politologie, jedoch ohne Abschluss. 1998-2001 war er Präsident des Schweizer Schriftstellerverbandes. 2006-2011 hat er als Dozent am Literaturinstitut Biel gearbeitet. Jetzt arbeitet er als freier Schriftsteller und lebt mit seiner Frau und seinem Sohn in Zürich. Für seine Arbeit hat er zahlreiche literarische Preise erhalten, u.a. den Conrad-Ferdinand-Meyer-Preis und 1998, für seinen Roman *Dreigroschenkabinett*, den Preis der *Schweizerischen Schillerstiftung*. Auch der Roman *Quatemberkinder* wurde von der Pro Helvetia mit einem Stipendium ausgezeichnet. (Krohn a.)

### 7.2 *Quatemberkinder*

Der Roman *Quatemberkinder*, der in einer Mischung von Glarner Mundart und Standarddeutsch geschrieben ist, erzählt von dem Quatemberkind Melk. *Quatemberkinder*

sind Kinder, die an Quatemberzeiten – Pfingsten, Michaelis<sup>5</sup>, Advent und Fastenzeit – geboren worden sind und dadurch, dem Volksglauben nach, über eine besondere Verbindung zur Welt der Geister und der übernatürlichen Erscheinungen verfügen. Einige dieser Kinder können sich in Tiere verwandeln, wie Vreneli in dem Roman, die als roter Fuchs umherstreift und Melks Interesse weckt. (Krohn b; Zihlmann 2009, 42-43.)

In dem Roman tauchen Schweizer sagen in einer verarbeiteten Form auf; es entsteht eine Mischung von Mythologie und Realismus, die auch als *Magischer Realismus* definiert werden kann (s. S. 12). Der Roman spielt in der Mitte des 19. Jahrhunderts, am Anfang der Industrialisierung – also in einer Zeit des Übergangs von der mythischen zur wissenschaftlichen Welt. Die Geschichte spielt hauptsächlich im Kanton Glarus auf einer Alp. (Doering 1999; Krohn b.; Zihlmann 2009, 32.)

Die Hauptfigur Melk, dessen Vater an der Pest gestorben ist und dessen Mutter ihn verlassen hat, arbeitet von klein auf als Hirte auf der Alp. Weil er fleißig ist und einen besonderen Sinn für Tiere hat, bekommt er oft die mühsamsten Arbeiten von den faulen Sennen übertragen. Beim Hüten lernt er einen anderen Jungen, Balzi, kennen, der auch ein Quatemberkind ist und so wie Melk auf der Alp arbeitet. Sie werden gute Freunde und Melk bekommt von ihm nützliche Tipps, wie man mit übernatürlichen Wesen umgehen soll.

Mit der Zeit begreift Melk, dass der rote Fuchs, den er immer wieder mal umherstreifen sieht, in Wirklichkeit das wilde Vreneli ist, das zusammen mit Melk auch mal in der Fabrik gearbeitet hat. Die beiden lernen sich näher kennen und Vreneli macht Melk mit der Kunst des Zauberns bekannt. Die Geschichte erreicht nach allerlei magischen Ereignissen ihren Höhepunkt als Vreneli verschwindet, Melk eine lange Suchreise beginnt und dabei erwachsen wird.

Die Geschichte von Melk ist eigentlich eine Entwicklungsgeschichte, in der die Hauptfigur sich von einem schüchternen Jungen zu einem berühmten Arzt entwickelt, der sogar mit dem Teufel zu handeln weiß. Zudem geht es um eine Liebesgeschichte, in dem die Liebenden nach vielen Misserfolgen endlich zusammenfinden.

---

<sup>5</sup> Erntedankfest, am 29. September

## 8 Glarner Sagen in *Quatemberkinder*

### 8.1 *Vrinelisgärtli*

In dem Sammelband *Glarner Sagen* gibt es drei Sagen mit Bezug auf den Gletscher *Vrinelis<sup>6</sup> Gärtli*, der sich auf dem Gebirgsstock Glärnis befindet. Die drei Sagen unterscheiden sich ein wenig voneinander. Ich beschreibe hier die zweite Version, weil sie die meisten Motive enthält und in ähnlicher Form in *Quatemberkinder* vorkommt.

Die Sage *Ds Vrinelis Gärtli* ist in Versform geschrieben worden. Sie erzählt von Vreneli, die trotz der Warnungen ihres Vaters auf den Glärnis steigt, um einen Rosengarten anzulegen. Auf dem Weg bricht jedoch ein Gewitter los und Vreneli hebt einen Kupferkessel über den Kopf, der sie vor dem heftigen Schneefall schützen soll. Sie wird aber vom Schnee begraben und wurde seitdem nicht mehr gesehen. Am Ende der Sage erzählt man noch, wie an schönen Sommerabenden auf dem Glärnisch ein Lichtstrahl zu sehen ist, der von Vrenelis Rosen kommt.

Auch in *Quatemberkinder* hat Vreneli den Traum, auf dem Gletscher einen Rosengarten anzulegen. Und so wie in der Sage wird sie von einem Unwetter überrascht, als sie eines Tages auf den Gletscher will und mit ihrem Käsekessel auf dem Kopf im Schnee begraben wird. Auch der Lichtstrahl von Vrenelis Rosen taucht im Buch als rotes Glühen auf. Als z.B. Melk das verschollene Vreneli sucht, orientiert er sich an dem roten Glühen, um seine Freundin wiederzufinden. Im Gegensatz zur Originalsage wird Vreneli in *Quatemberkinder* aus dem Schnee befreit, als der Brand von Glarus den Schnee zum Schmelzen bringt.

Vreneli repräsentiert ein modernes Frauenbild. Sie ist selbstbewusst und vertritt eigene Meinungen, sie hört nicht auf die anderen, wenn sie etwas beschlossen hat. Tim Krohn hat mit dieser Figur einen Gegensatz zu Melk geschaffen, der eher leise ist und das macht, was man von ihm verlangt, ohne zu widersprechen. Das Motiv, als Vreneli bei gewittrigem Wetter zu ihrem Rosengarten will, könnte die Situation der Frauen darstellen z.B. im Arbeitsleben hohe Ziele zu setzen. Die Vorurteile gegen dieses selbstbewusste Frauenbild werden von Vrenelis Vater ausgedrückt, der sie mahnt, lieber noch zu warten

---

<sup>6</sup> Der Name *Vrineli* kann auch als *Vreneli* vorkommen.

bis das Gewitter vorbei ist. Das Gewitter dagegen könnte die Hindernisse symbolisieren, die man als Frau überwinden muss, um etwas Bedeutendes zu erreichen.

## 8.2 *Das Füchlein*

In der Sage *Das Füchlein* wollen zwei Jäger einen Fuchs schießen. Da der Fuchs aber nur stumm dasteht, bemerken die Jäger, dass irgendetwas nicht stimmt und sie sehen, dass der Fuchs mit einem Riemen an einem Stein festgebunden ist. Die Jäger binden den Fuchs los und gehen in das naheliegende Dorf, um von dem seltsamen Ereignis zu erzählen. Im Dorf kommen sie in ein Quartier, in dem reiche Leute wohnen. Da winkt ihnen eine bildschöne junge Frau aus einem Fenster und lädt sie ein, Kaffee zu trinken. Es stellt sich heraus, dass die Mutter der Frau eine Hexe war, und bevor man sie verbrannt hat, hat sie ihre Tochter als Fuchs in die Einöde verbannt. Wenn die Jäger sie nicht befreit hätten, wäre sie möglicherweise für immer dort geblieben.

In *Quatemberkinder* ist es Vreneli, die sich in einen Fuchs verwandeln kann. Einmal, als Melk unterwegs auf der Alp ist, begegnet er dem Fuchs, der mit einem roten Samtbändel an einem Stock festgebunden ist. Er befreit den Fuchs ohne zu wissen, dass er in Wirklichkeit Vreneli ist. Als er dann im Dorf Glarus ist, ruft ihm Vreneli aus dem Fenster eines Hauses zu, das vornehmen Leuten gehört. Sie lädt ihn in das Haus ein und serviert ihm Pasteten und Kaffee, so wie in der Sage. Sie erzählt ihm aber nicht, dass sie der Fuchs war, obwohl Melk einen roten Streifen am Hals des Mädchens erkennt.

Das Füchlein mit Vreneli zu verbinden gibt ihrem Charakter eine wilde Nuance und bestärkt die Vorstellung von ihrer selbstbewussten Art. Wie ein Fuchs bleibt sie nicht lange an einem Ort, sondern streift frei umher.

## 8.3 *Das Tunnscheli auf dem Clariden*

Geschichten von Sennenpuppen sind in den Alpen weit verbreitet. Die Sennen, die lange Zeit nur unter Männern auf der Alp verbrachten, bauten aus Stroh und Lumpen eine Puppe, die als Ersatz für eine Frau dienen sollte. In den Geschichten wird die Puppe lebendig und ist den Sennen bei verschiedenen Beschäftigungen behilflich.

In der Sage *Das Tunnscheli auf Clariden* machen die drei Sennen von der Claridenalp eine Puppe, die sie *Tunnscheli* nennen. Die Puppe erwacht zum Leben und wird eine große Hilfe im Haushalt und erledigt alle Arbeiten, die ihr aufgetragen werden. Die Puppe ist aber nicht besonders anständig und isst dreimal so viel wie ein normaler Mensch. Als es Winter wird und die Sennen ins Tal hinunter wollen, lassen sie die Puppe in der Hütte zurück. Vor der Abreise aber lockt Tunnscheli den einen Sennen noch kurz zu sich, während die anderen Sennen schon vorausgehen. Als der zurückgebliebene Senn aber schon längst den anderen hätte folgen sollen, steigen die anderen zwei Sennen wieder zurück auf die Alp. Was sie da vorfinden, ist nur noch die Haut von dem zurückgebliebenen Sennen, die auf das Dach der Hütte gespannt ist, – und ein vor Wut brüllendes Tunnscheli, das auch ihnen den Hals durchzubeißen droht.

In *Quatemberkinder*, als Melk auf der Alp mit einem Senn, einem Zusenn und einem Koch arbeitet, bauen die Sennen eine Lumpenpuppe, die sie, wie in der Sage, Tunscheli nennen. Die Puppe erledigt Arbeiten im Hause und auch die der faulen Sennen. Sie isst auch ungeheure Mengen, wie in der Sage. Als die Sennen bei einem Besuch unten im Tal beschließen, dass die Puppe nicht mehr zu ihnen auf die Alp kommen soll, verspricht Tunscheli im Tal zu bleiben, unter der Bedingung, dass der Senn noch vor der Abreise mit ihr schlafen müsse. Als die anderen sich auf den Weg machen und nach einer Weile der Senn immer noch nicht nachgekommen ist, gehen sie zurück, um zu schauen, was los ist. Sie sehen, wie Tunscheli mit blutigen Händen die Haut von dem Sennen auf das Dach spannt.

Ähnlich wie die Puppen von den Sennen auf der Alp, gibt es auch heute solche Puppen in der Form von verschiedenen Sexspielzeugen, als Alternativen für die Menschen, sich sexuell zu befriedigen. Interessant ist, dass in der Sage und im Roman die Geschichte mit der Puppe nicht gut endet. Sexspielzeuge oder Pornografie sind auch heutzutage noch mehr oder weniger ein Tabu, das man eher verheimlicht. Ähnlich wie man heute ein schlechtes Gewissen haben kann, wenn man sich mit Sexspielzeugen oder Pornografie beschäftigt, verhalten sich auch die Sennen als sie Tunscheli nicht mit zu den anderen Menschen mitnehmen wollen. Der Missbrauch der Puppe bzw. deren Schöpfung wird in der Sage schrecklich bestraft. Die Sage will lehren, dass man gesellschaftliche und religiöse Tabus respektieren soll, sonst passieren grässliche Dinge.

#### 8.4 *Melken und Hexen*

*Melken und Hexen* erzählt von einer alten, kranken Frau, die im Bett liegt und der die Nachbarskinder Brot und Käse bringen. Milch hat sie erstaunlicherweise aber genug, obwohl sie weder eine Kuh noch eine Geiß besitzt. Sie kann nämlich am Betttuchzipfel ziehen, sodass Milch daraus fließt. Diese stammt von den Kühen auf der Alp. So konnte es passieren, dass sich die Bauern in der Umgebung wunderten, weshalb ihre Kühe keine Milch gaben, obwohl niemand sie gemolken hatte. In der Sage wird auch von einem anderen Fall berichtet, in dem jemand sein Handtuch melkt.

In *Quatemberkinder* kommt dasselbe vor, als die Sennenpuppe *Tunscheli* ein Handtuch zum Melken benutzt und die Milch selbst trinkt. Als der Senn das erfährt, wird er gierig und befiehlt Tunscheli immer mehr aus dem Tuch zu melken, obwohl Tunscheli meint, dass die Kuh nicht mehr Milch geben könne. Die Puppe melkt so lange, bis statt Milch Blut aus dem Tuch fließt und die Lieblingskuh von Melk, Lisä, auf der Weide tot umfällt.

Wenn in der Alpwirtschaft Misserfolge geschahen, die man nicht erklären konnte, übergab man die Verantwortung dafür oft der Hexerei oder anderen übernatürlichen Geschehnissen. Wenn eine Kuh, die normalerweise gut Milch gab, plötzlich keine mehr gab, war es nicht zu erklären und man vermutete, dass etwas Übernatürliches bzw. Hexerei im Hintergrund stehen müsse.

#### 8.5 *Zwei Stücklein vom Doktor Thut*

In *Zwei Stücklein vom Doktor Thut*<sup>7</sup> geht es um einen Wunderdoktor in Glarus, der Thut heißt. Er kann die schwersten Krankheiten heilen und den Doktor Faust nicht leiden, der in Altdorf seine Praxis hat. Man erzählt in der Sage auch, dass Thut früh gestorben sei und daran sei Faust schuld gewesen.

Die Figur Thut gibt es auch in *Quatemberkinder*. Er ist der Vormund von Melk, nachdem Melks Vater gestorben ist. Er ist auch ein Doktor, der mit dem Teufel paktiert und deshalb so geschickt in seiner Arbeit ist. Im Verlauf der Geschichte tritt Melk selbst in die Schuhe von Doktor Faust in Altdorf. In *Quatemberkinder* ist es aber nicht Melk, der mit

---

<sup>7</sup> *Thut* wird in *Quatemberkinder* *Tuet* geschrieben.

Tuet konkurrieren will, sondern Tuet selbst, der keinen zweiten Wunderdoktor neben sich dulden will. Tuet stirbt auch in *Quatemberkinder*, daran ist Faust aber höchstens indirekt schuld.

### 8.6 *Das Venediger Männlein*

*Das Venediger Männlein* erzählt von einem Venediger, der jedes Jahr nach Glarus kommt, um Gold zu sammeln. Die Einheimischen werden langsam neidisch auf ihn, da sie selber kein Gold finden und der Venediger ganze Säcke voller Gold von der Alp schleppt. Eines Tages verstecken sie einen von seinen Säcken, und als der Venediger kommt und die Einheimischen fragt, ob sie ihm den Sack wieder geben würden oder ob er ihn selbst holen müsse, antworten sie, dass er ihn nur selber holen soll. Sie haben den Sack nämlich so gut versteckt, dass der Venediger ihn unmöglich finden kann. Erstaunlicherweise geht dieser aber direkt zu dem Versteck und findet den Sack.

Als der Sommer zu Ende ist und der Venediger sich wieder auf den Heimweg macht, sagt er zu den Hirten, wenn ihn jemand in Venedig besuchen werde, würde er ihm einen Sack voll Silber schenken. Als der Mann aber gegangen ist, vergessen die Hirten sein Versprechen; außer einem, der arm ist und eine kränkliche Frau und viele Kinder zu versorgen hat. So macht er sich auf den Weg nach Venedig und trifft dort zufällig den Venediger, der ihn in sein Haus einlädt. Vor der Abreise darf er wählen, ob er einen Sack voll Silber oder lieber Gold will. Der Hirte bleibt bei dem Sack voll Silber, so wie der Venediger es damals versprochen hatte. Als der Hirte sich auf den Weg macht, bekommt er noch die Anweisung, dass er unterwegs vor dem Schlafengehen den Sack unter den Kopf legen soll. Das tut er auch und wacht am nächsten Morgen höchst erstaunt zu Hause auf der Alp auf.

In *Quatemberkinder* kommt auch der Venediger vor. Er ist ein Freund von dem Sennen, bei dem Melk arbeitet. Der Venediger sammelt kein Gold, sondern Rubine, die in seinem Heimatland Gold wert sind. Melk kann nicht begreifen, wie so alltäglich ausschauende Steine so wertvoll sein können. Er versteckt aus Spaß einen Stein in seinem Milchglas, und als der Venediger kommt und fragt, ob er selbst seinen Stein suchen müsse oder ob Melk ihn wieder hergeben würde, antwortet Melk, dass er ihn nur selbst suchen solle. Der

Venediger greift direkt in das Milchglas und findet den Stein. Wie Melk schon geahnt hatte, konnte der Venediger zaubern.

Nach diesem Versteckspiel sagt der Venediger zu Melk, dass der Rubin jetzt ihm gehöre, aber er nehme ihn erst zusammen mit den anderen Steinen mit nach Venedig und verkaufe ihn dort. Melk bekomme dann für den Rubin einen Sack voll Silber. Melk nimmt das nicht ernst und vergisst die Sache. Am Ende des Buches kommt er aber nach Venedig und trifft dort den Venediger. Er wohnt eine Zeit lang bei ihm und als es wieder an der Zeit ist, in die Berge zurückzukehren, will ihm der Venediger einen halben Sack voll Gold mitgeben. Melk ist das aber zu viel, und statt Gold nimmt er einen Sack voll Silber. Am Abend vor der Abreise fordert der Venediger Melk auf, beim Schlafen den Silbersack unter den Kopf zu legen. So bräuchte er nicht die lange Strecke zu laufen, sondern würde am Morgen gleich daheim aufwachen. Melk kommt das seltsam vor, da er selber nicht weiß, wo sein Zuhause zurzeit ist. Aber er befolgt den Rat und wacht am nächsten Morgen hoch auf der Alp in der Nähe von dem Glärnischen auf und begegnet dort wieder Vreneli.

Die armen Sennen und der reiche Venediger könnten die Kluft zwischen den Entwicklungsländern und den Industrieländer symbolisieren. Die Industrieländer werden immer reicher, während die Armut in den Entwicklungsländern steigt. Die Reichen könnten dem Beispiel des Venedigers folgen und von ihrem Reichtum abgeben. Das bisschen Gold, das der Venediger dem armen Sennen gegeben hat, half diesem die Armut zu überwinden.

## **9 Historische Verweise in *Quatemberkinder***

Tim Krohn hat in seinem Buch auch wahre historische Ereignisse und Personen miteinbezogen. Am Schluss des Buches, wo Melk auf der Alp nahe dem Glärnischen sitzt und überlegt, wohin er als nächstes gehen sollte, sieht er, wie in Glarus ein Stall brennt und ein Haus nach dem anderen dem Feuer zum Opfer fällt. 1861 gab es tatsächlich den Brand von Glarus. Der Brand fing in einer Scheune an und verbreitete sich wegen des Föhns so schnell, dass zwei Drittel der Häuser der Ortschaft zerstört wurden. Fünf Menschen starben und 2700 wurden obdachlos. Dieser Brand hatte auch positive

Wirkungen; er ermöglichte die Entwicklung des Dorfes zu einer modernen Stadt. (SF Schweizer Aktuell 2011.)

Als Melk dem Brand von Glarus zuschaut, spürt er „eine gschpässige Freud, so als müsse das alles so sein“ (Krohn 1998, 209). Das Feuer symbolisiert auch hier einen Neuanfang, im Moment da Melk nicht weiß, wohin er als nächstes gehen soll und wo sein Zuhause ist.

Doktor Faust, der als Figur in dem Roman vorkommt, ist neben den vielen Legenden, die von ihm existieren, auch eine wahre historische Person. Er lebte um die Wende vom 15. zum 16. Jahrhundert und war ein wandernder Wunderheiler, Alchemist, Magier und Astrologe, der zwischen den süddeutschen Städten umherreiste. Seine magische Person lieferte den späteren Generationen genügend Stoff für Geschichten über ihn. Den Legenden nach hatte er einen Pakt mit dem Teufel geschlossen, wie auch der Wunderheiler Faust-Melk in *Quatemberkinder*. (Wunderlich 2012.)

Wie der Teufel *Mephistopheles* in Goethes *Faust*, ist auch der Teufel in *Quatemberkinder* ein moderner Teufel, der nicht nur Böses schafft. Einen Pakt mit ihm zu schließen ist zwar gefährlich, da der Teufel auch selber davon profitieren will, aber wenn man die Bedingungen des Paktes richtig zu stellen weiß, kann der Teufel von Nutzen sein. Vreneli z.B. bittet ihn mehrmals um Hilfe und er hilft auch Melk eine neue Richtung in seinem Leben zu finden und Arzt zu werden.

Der russische General Alexander Wassiljewitsch Suworow zog 1799 mit seinen Truppen durch die Schweizer Alpen, um zusammen mit den österreichischen Verbündeten die französische Revolutionsarmee aus dem Land zu vertreiben. Zum Gedenken an dieses Ereignis sind in der Schweiz Wanderwege nach Suworow benannt und auf dem Gotthard-Pass erinnert ein Denkmal an ihn. (Internet 1.)

Krohn hat von Suworow die Figur Wassilij Wassiljewitsch entwickelt. Melk trifft ihn in *Stachelberg* und freundet sich mit ihm an. Wassilij Wassiljewitsch erzählt Melk, dass er in Wirklichkeit eine Frau sei: Wassilissa, die aus Moskau kommt und ein Mädchen liebt und deshalb ein Mann werden will. Sie weinen eine Nacht lang zusammen, was in der Wirklichkeit zwei Jahre dauert. Mit dieser seltsamen märchenhaften Episode könnte das Problem der Transsexualität und der Homophobie thematisiert werden.

## 10 Schlussbetrachtung

Tim Krohn hat seine Kindheit und Jugend in Glarus verbracht, umgeben von Alpen und ihren Legenden. Das war vielleicht noch eine Zeit, in der die Erzählkultur lebendiger war als heute und in der vor allem die älteren Leute den Kindern noch Geschichten erzählten. Die zahlreichen Legenden der Alpen haben Tim Krohn sicher schon damals inspiriert und es kann sein, dass das Buch *Glerner Sagen* ihm bereits damals bekannt gewesen ist. Auch die Tatsache, dass die Legenden in seinem Umfeld spielen, ermöglichte es ihm, sich schon frühzeitig damit zu beschäftigen und sich mit ihnen zu identifizieren.

Bevor ich die Glerner Sagen gelesen habe, hätte ich nie gedacht, dass so viele Sagen in *Quatemberkinder* übernommen worden sind. Es kam mir auch der Gedanke, ob Krohn vielleicht plagiiert hat, da er so viel Stoff von den Sagen übernommen hat. Doch beruhen die Sagen auf mündlicher Überlieferung und sie kommen oft in ähnlicher Form in verschiedenen Regionen und Ländern vor. Die historischen Ereignisse und Personen stehen in einem Gegensatz zu den phantastischen Elementen des Romans, also enthält das Buch Merkmale des Magischen Realismus. In *Quatemberkinder* gibt es bestimmt noch weitere versteckte Hinweise auf historische Ereignisse, die ich hier nicht behandelt habe.

Mit *Quatemberkinder* ist es dem Autor gelungen, die Sagen mit neuem Leben zu erfüllen und sie so auch den Lesern bekannt zu machen. Das Buch ist eine bezaubernde Mischung aus Sagen, Geschichte, Alltag auf den Alpen und modernen Bezügen, die der Autor kunstvoll zusammengefügt hat, sodass eine kohärente, magische Geschichte entstanden ist. Beim Lesen des Romans bekommt man Lust, auch selbst in die Gegend von Glarus zu reisen und *Vrenelis Gärtli* mit eigenen Augen zu sehen.

In der Einleitung habe ich geschrieben, wie ich im Internet von der Zerstörung der alten Mythen in den Alpen durch den Massentourismus erfahren habe. Nach diesem Buch von *Tim Krohn* kennt man die mythische Kultur der Alpenregion besser und man kann sie besser schätzen und respektieren.

*Quatemberkinder* ist eigentlich ein gutes Beispiel dafür, wie *Intertextualität* funktioniert. Wie auch Kristeva sagt: Man kann einen Text nicht als einzigartigen Ausdruck der Persönlichkeit seines Autors begreifen, „sondern als Produkt eines historischen, sozialen und kulturellen Kontextes“ (Berndt und Tonger-Erk 2013, 39).

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur

Krohn, Tim. 1998. *Quatemberkinder und wie das Vreneli die Gletscher brünnen machte: Roman*. Eichborn Verlag.

### Sekundärliteratur

Armstrong, Karen, und Marja Haapio. 2005. *Myyttien lyhyt historia*. Helsinki: Tammi.

Arnold, Heinz Ludwig und Heinrich Detering. 1996. *Grundzüge der Literaturwissenschaft*. dtv. München.

Berndt, Frauke und Lily Tonger-Erk. 2013. *Intertextualität: eine Einführung*. Berlin: Schmidt.

Blomberg, Kristian, Irma Hirsjärvi und Urpo Kovala. 2004. *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Doering, Sabine. Frankfurter Allgemeine Zeitung. Nr. 9. Seite 38. 1/12 1999. *Rezension: Belletristik. Das Vreneli hilft dem Melk: Tim Krohns Roman über die Quatemberkinder*.

<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/belletristik/rezension-belletristik-das-vreneli-hilft-dem-melk-11319464.html>

Zugegriffen: 4 /22 2015

Freuler, Kaspar und Hans Thürer. 1979. *Glarner Sagen*.

Grüter, Thomas. Spiegel Online. 7/18 2010. *Magisches Denken: Warum Menschen an Übernatürliches glauben*.

<http://www.spiegel.de/wissenschaft/medizin/magisches-denken-warum-menschen-an-uebernaturliches-glauben-a-706517.html>

Zugegriffen: 4/22 2015

Krohn, Tim. a. Homepage. *Tim Krohn „Vrenelis Gärtli“ Pressestimmen. Als der Herrgott noch mit sich reden liess*.

<http://www.timkrohn.ch/inhalt/Vrenelis%20Gaertli%20Pressestimmen.pdf>

Zugegriffen: 2/16 2015

- Krohn, Tim. b. Homepage. *Tim Krohn*.  
[http://www.timkrohn.ch/PDF/Biblio\\_Bio\\_TimKrohn.pdf](http://www.timkrohn.ch/PDF/Biblio_Bio_TimKrohn.pdf)  
 Zugegriffen: 2/16 2015
- Lamprecht, Rolf-Reiner. Universität Potsdam. 4/15 2011. *Textlinguistik/ Gesprächsanalyse: Exzerpt Kriterien der Textualität*.  
[http://www.uni-potsdam.de/u/slavistik/vc/rlmprecht/textling/comment/exz\\_beaugrande.htm](http://www.uni-potsdam.de/u/slavistik/vc/rlmprecht/textling/comment/exz_beaugrande.htm)  
 Zugegriffen: 4/22 2015
- Lönnqvist, Bo, Elina Kiuru und Eeva Uusitalo. 1999. *Kulttuurin muuttuvat kasvot: johdatusta etnologiatieteisiin*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- SF Schweizer Aktuell. 5/10 2011.  
<http://www.srf.ch/play/tv/schweiz-aktuell/video/brand-von-glarus?id=4e61f8f5-6158-4203-8812-f63f6dac4851>  
 Zugegriffen: 4/16 2015
- Tolkien, J. R. R. 2002. *Der Herr der PenisRinge*. Klett-Cotta.
- Weiss, Richard. 1946. *Volkskunde der Schweiz : Grundriss*. Zürich: Rentsch.
- Wunderlich, Dieter. 2012. *Johann Georg Faust: um 1480 – um 1540 / Biografie*.  
<http://www.dieterwunderlich.de/Johann-Georg-Faust.htm>  
 Zugegriffen: 4/16 2015
- Zihlmann, Markus G. Masterarbeit. Universität Oregon. 5/31 2009. *Tim Krohns Romane Quatemberkinder und Vrenelis Gärtli als mögliche Überwindung der "Krise des Romans"*.  
[https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/9885/Zihlmann\\_Markus\\_Guido\\_ma2009sp.pdf?sequence=1](https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/9885/Zihlmann_Markus_Guido_ma2009sp.pdf?sequence=1)  
 Zugegriffen: 4/22 2015

## Anonyme Internetquelle

- Internet 1: Via Storia: Kulturwege Schweiz. *ViaSuworow – Mit dem russischen General durch die Schweizer Alpen*. pdf.  
[http://www.kulturwege-schweiz.ch/fileadmin/routen/viasuworow/pdf/Flyer\\_ViaSuworow\\_D.pdf](http://www.kulturwege-schweiz.ch/fileadmin/routen/viasuworow/pdf/Flyer_ViaSuworow_D.pdf)  
 Zugegriffen: 4/7 2015