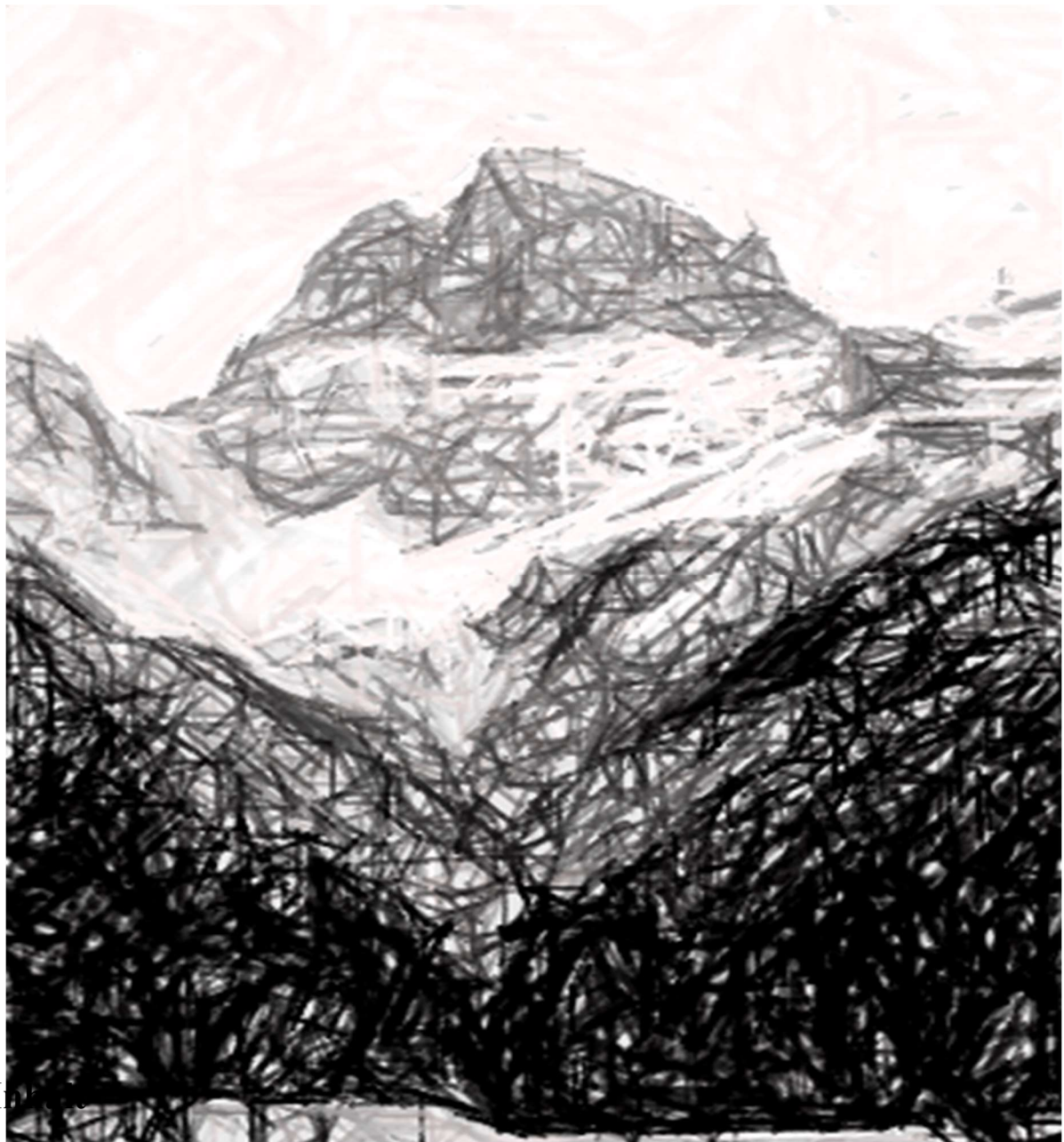


Das Reich der Fanes [Mayr]

Mayr, Lea (2025). Das Reich der Fanes. Ein Südtiroler Sagenzyklus und seine Quellenlage oder von Murmeltieren und Luftschlössern. Ars docendi, 24, settembre 2025.



Inhalt

1. Einleitung	2
2. Quellenlage	4
3. Geografisches	5
4. Überblick	6
5. Figuren	8
6. Theorien zur zeitlichen Einordnung	11

7. Adler und Murmeltiere	12
8. Murmeltiere im Besonderen	13
9. Luftschlösser	15
10. Quellenverzeichnis	16

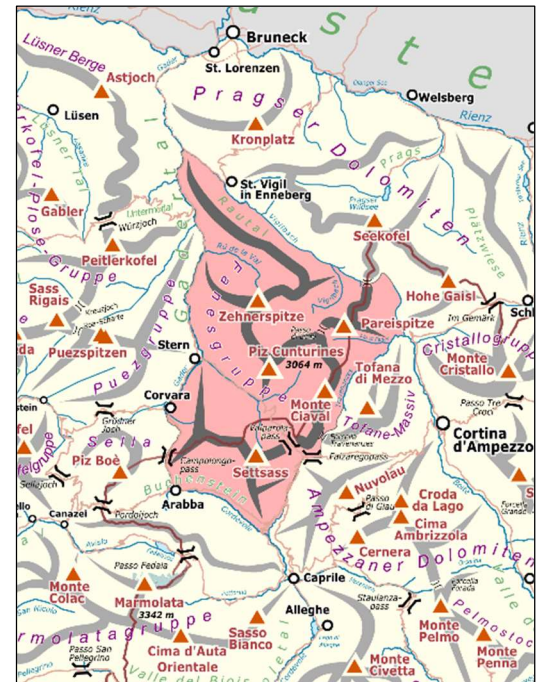
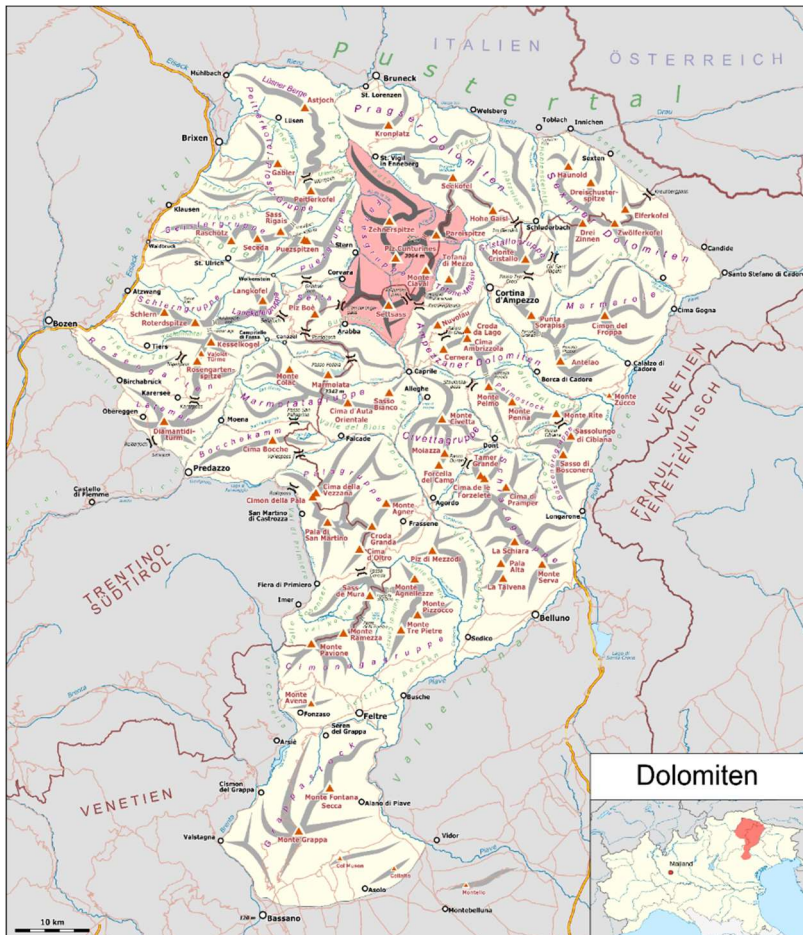


Abb.1)Karte der Fanesgruppe (rot markiert)

1.Einleitung

Manche Themen verfolgen einen, bis man dazu gezwungen ist sich mit ihnen zu beschäftigen. So war es für mich mit dem Fanesmythos, oder besser gesagt, mit den Murmeltieren.

Das erste Mal in Berührung mit der Sagenwelt um Fanes kam ich vor drei Jahren, als wir als Klasse eine Führung durch die Vereinigten Bühnen Bozen bekamen. In der Schneiderei, die mich aus Prinzip schon faszinierte, fanden wir die Kostüme für das jährliche Musiktheater in der letzten Phase der Herstellung. Besonders begeistert war ich von den Murmeltierkostümen. Die Schneiderinnen erklärten, dass es sich um Kostüme für die Uraufführung von „Fanes“ von Anna Gschnitzer handelte. Anfang 2023 wurde das Stück gespielt. Ich hatte zwar geplant, es zu sehen, hatte aber schlussendlich keine Zeit. Damals bereute ich es nicht wirklich.

Im Oktober 2023 begann ich dann ein Praktikum bei den VBB und sortierte unter anderem die

Dokumente der letzten Saison. Darunter auch die Presserezeptionen für „Fanes“. Immer noch konnte ich mit dem Begriff nichts anfangen, verstand aber aus den Artikeln, dass es sich um einen Teil des Südtiroler Sagenkreises handeln musste.

Einige Monate später stolperte ich in einer Bücherei über ein Heftchen, dass die Sage von Dolasilla enthielt. Im gleichen Laden fand ich eine sehr nette ladinische Mitarbeiterin, welche mir „Die Frauen aus Fanis“ von Anita Pichler als Einstiegslektüre empfahl.

Ich war begeistert.

Ich denke gerne darüber nach, welche Aspekte ihrer Umgebung Menschen dazu gebracht haben könnten, sich bestimmte Geschichten auszudenken. Bis zu diesem Tag waren das immer abstrakte Überlegungen gewesen, die auf meinen wenigen Informationen über die Umgebung beruhten. Doch zum ersten Mal war ich mit einem Entstehungs-Mythos konfrontiert, dessen Umgebung mir vertraut war. Ich musste nicht darüber spekulieren, wie die Umgebung ausgesehen haben könnte, in der die Menschen lebten, - ich kannte sie. Die beschriebenen Naturgewalten, Steinschläge, Lawinen, Muren, das schnelle Umschlagen des Wetters in den Bergen, die Angst auf tückischen Bergpfaden zu stolpern, das Bewusstsein, dass jemand, der allein in die Berge geht, potenziell nicht mehr zurückkommt, waren der Natur geschuldete Umstände, die ich ebenso kannte wie die Figurentypen der Geschichten. Besonders fasziniert war ich zudem von der Rolle der Murmeltiere. Sie waren Tiere, die sich dem Verständnis entzogen. Sie waren eine Verbindung zwischen dem Inneren der Berge und der Außenwelt, nur halb aus dieser Welt.

An all das erinnerte ich mich, kurz nachdem wir den Arbeitsauftrag zu einer Arbeit mit dem Überthema „Mensch und Natur“ erhalten hatten, in Prag, als eine Biberratte an meinem Fuß hochkletterte, in dem Versuch an das Vogelfutter zu kommen, das ich eigentlich den Enten zugedacht hatte. Mit diesem Wink des Schicksals (oder eines hungrigen Nagetiers) stand das Thema fest. Ich freute mich darauf einen Entstehungsmythos zu präsentieren, und auch zu analysieren, ob die Murmeltiere die Rolle eines Psychopompos erfüllten.

Dann las ich Karl Felix Wolffs Buch und realisierte, dass Pichler sich recht (sehr) viele Freiheiten genommen hatte. Ich realisierte, dass die Sagen über die Entstehung der Menschen bei ihm nicht den Fanesmythen zugeordnet werden, dass die Murmeltiere nicht so mystisch oder auch nur annähernd so wichtig waren, wie ich gehofft hatte.

Trotz dieser Enttäuschung erschien mir der Fanesmythos als ein wichtiger, aber leider oft vergessener Teil der Dolomitensagen, der es wert war präsentiert zu werden. Aus diesem Grund werde ich im folgenden Text zwar keine Analyse eines Entstehungsmythos, aber eine Einführung in eine Sagenwelt liefern, welche es definitiv wert ist, gekannt zu werden.

Ein großer Dank gilt Frau Prof. Anna Christoph, die mich mit Inputs und Ermunterungen tatkräftig unterstützt hat. Ohne sie hätte ich diese Arbeit nie veröffentlicht.

2.Quellenlage

Viele Personen, welche sich mit dem Fanes-Mythos beschäftigen, teilen die Meinung, dass es sich bei den Fanesagen um einen sehr alten Mythos handelt, der in Form von Liedern und Mythen mündlich weitergegeben wurde. Verweise auf ein Volk in der Ebene und die Stadt Aquileia haben zu der Annahme geführt, dass die Sagen zu der Zeit spielen, als die Alpenvölker mit den Römern in Berührung kamen. Mehr dazu später.

Die Quellen, aufgrund derer solche Theorien aufgestellt werden können, sind allerdings spärlich und nicht immer verlässlich.

Die erste schriftliche Sammlung der Fanes-Sagen wurde 1944 von Karl Felix Wolff (1879-1966) im Rahmen der achten Auflage seiner Dolomitensagen publiziert.

Die erste Auflage seiner Dolomitensagen erschienen 1913, jedoch noch ohne den Faneszyklus. Im Laufe verschiedener Auflagen kam nicht nur dieser hinzu, sondern Wolff baute auch vorher getrennt betrachtete Sagen in den größeren Kontext um Fanes ein.

Wolff hatte 1903 begonnen die Sagen zu sammeln, stieß dabei jedoch auf beachtliche Schwierigkeiten. Er berichtet, dass man sich an Erzähler erinnere, welche stundenlange Geschichten in Liedform aus dem Gedächtnis vorzutragen wussten, doch seien diese schon lange tot und Personen, welche kürzere Teile kannten, rar. Auch seien die Sagen der Stoff für die ladinischen Volksbühnen gewesen, wobei auch diese Bühnen nur ferne Erinnerungen waren.

Laut Wolff sei einer der Gründe für das Verschwinden der Überlieferung eine Scham vor einem „alten Aberglauben“ gewesen und die Angst, hinterwäldlerisch zu wirken, wenn man sie kannte. Die Bildung, welche in den Alpentälern eine relativ neue Innovation gewesen sei, habe die alten Sagen in den Augen der Bewohner lächerlich und dumm erscheinen lassen, weshalb sie nicht mehr erzählt worden seien und die Leute sich geschämt hätten sie zu kennen. Des Weiteren stieß er auf ein bekanntes Problem mündlicher Überlieferung, nämlich, dass keine zwei Berichte über eine Sage gleich waren und es zahlreiche Widersprüche gab.

Wolff trug so durch langjähriges Nachfragen viele Fragmente bruchstückhafter Erinnerung aus den Dolomiten zusammen. Er selbst gibt zu, dass seine Bearbeitung der Sagen frei sei, er aber versucht hätte, dies „im Geiste der Dolomitenbewohner“¹ zu tun. Dabei versuchte er eine zusammenhängende weitläufige Geschichte zu schaffen, welche einen (mehr oder weniger) logischen roten Faden aufweist. Seine Überzeugung, es handle sich um eine Geschichte eines mythischen Reiches, welche es nur zu rekonstruieren gelte, beeinflusste sicherlich seine Interpretation der Fragmente, auf die er stieß.

Ebenfalls ins Buch von Wolff eingeflossen und häufig zitiert ist das „Fanneslied“ von Karl Staudacher (1875-1944), dem Pfarrer von Lappach im Ahrntal, welcher sich ebenfalls intensiv mit dem Mythos beschäftigt und ein Epos in gebundener Sprache verfasst hatte. Das vollständige Gedicht ist mehrere hundert Seiten lang und beschreibt die Sage in weit mehr Details, als es Wolff in seiner Nacherzählung tut, wobei auch hier die Quellenlage spärlich sein dürfte. Im Gegensatz zu Wolff liefert Staudacher keine Erläuterung für sein Vorgehen und inwieweit er das Gehörte ergänzt.

Zu Wolffs Lebzeiten lag Staudachers Werk nur als Manuskript vor. Es wurde erst 1994, lange nach dem Tod seines Autors veröffentlicht.

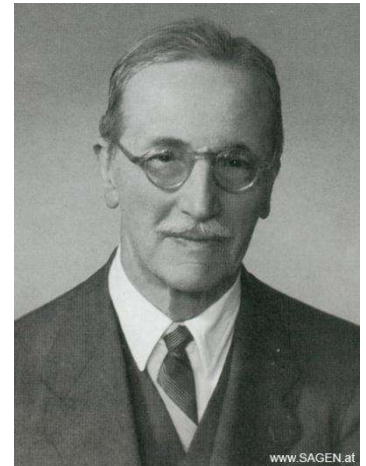


Abb.2: Karl Felix Wolff

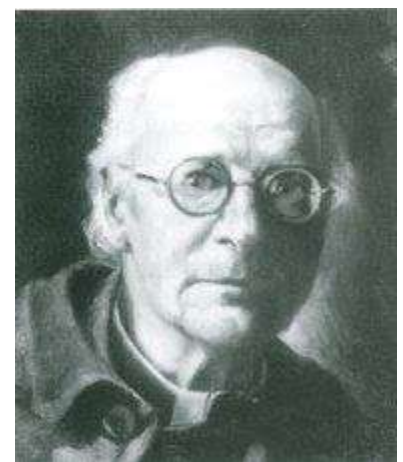


Abb.3: Karl Staudacher

¹ Aus dem Vorwort der 8. Auflage.

Zwar ist Staudachers Werk eine wohl noch unzuverlässigere Quelle als das von Wolff, jedoch meiner Meinung nach um einiges lesenswerter. Wolff erzählt die Sagen recht trocken, seine einzige Absicht ist es ihren Inhalt darzustellen. Staudacher ergänzt jedoch die Dekoration und das Magische um den Inhalt herum, was es wie eine Sage wirken lässt.

Andere Autoren, welche sich mit dem Thema befassen sind Anita Pichler, welche in ihrem Werk „Die Frauen aus Fanis“ eine ebenfalls sehr freie und abstrakte Version der Geschichte verschiedener Frauengestalten aus dem weiteren Gebiet um Fanes bietet und Ulrike Kneidl, welche eine umfangreiche Kritik zu Wolff verfasste.

3. Geografisches

Die Sagen über das Reich der Fanes spielen fast ausschließlich auf der Hochebene Fanes, der Fanes-Gruppe und in der unmittelbaren Umgebung.

Bei der Fanes handelt es sich um eine Hochebene in den Dolomiten, 2000 m über dem Meeresspiegel. Der größte Teil liegt im nordöstlichen Teil der Region Trentino Südtirol, kleinere Teile befinden sich auf dem Territorium der Provinz Belluno.

Sie wird grob von der Fanes-Gruppe eingekesselt und vom Limo-Joch in zwei Hälften geteilt.

Die Fanesgruppe wird im Norden von der Neuner-, im Nordwesten von der Zehnerspitze, im Süden von der Südlichen, der Nördlichen und der Mittleren Fanisspitze und im Osten von der Col Bechei begrenzt. Der höchste Gipfel ist die Conturinesspitze (auch Cunturines) mit 3065 m.

Die Topografie zeichnet sich durch das nahe Nebeneinander von Zirbelkieferwäldern, alpinen Rasenflächen, Felsformationen und Gewässern in vom Gletscher geformten Felswannen aus. Eine der bekannteren Felsformationen ist das sogenannte „Parlament der Murmeltiere“ nahe der kleinen Fanesalm. An dieser Stelle fallen die Felsen stufenförmig zu einem Bergsee ab, was den Eindruck eines griechischen Theaters erzeugt (siehe Abbildung 4).

Nebst der kleinen gibt es noch die große Fanesalm sowie die Fanes- und die Lavarellahütte.

Zu erreichen ist die Ebene im Südwesten von St. Kassian, oder im Norden von St. Vigil in Enneberg aus. Die gesamte Hochebene ist heute Teil des Naturparks Fanes-Sennes-Prags und steht somit unter Schutz.

Die Sage bietet unter anderem auch Erklärungen für einige Flurnamen. Der Falzarego-Pass („falscher König“) in Belluno soll z. B. nach dem verräterischen letzten König der Fanes benannt sein.



Abb. 4: Parlament der Murmeltiere

4. Überblick

Die Fanessagen präsentieren die Entstehung, den Aufstieg und den Fall des gleichnamigen Reiches. Da der Sagenkreis nicht besonders bekannt ist, will ich im folgenden Text eine kurze Zusammenfassung bieten. Wolff hat dafür als Vorlage gedient, doch stimmt ein so grober Überblick auch mit den anderen Autoren überein.

Eines Tages bringt Molta ihr Kind zu einer Anguàna², welche an der hohen Geisel wohnt. Molta hatte als Kind die hohe Geisel verlassen, um einem Mann zu folgen. Als sie die Anguana erreicht, bricht sie vor Erschöpfung tot zusammen und das Kind, Moltina, wächst bei der Anguàna und den Murmeltieren auf. Es lernt die Sprache der Murmeltiere und, sich in eines zu verwandeln.

Eines Tages sieht ein Prinz der Landrines³ Moltina in den Bergen, heiratet sie und bringt sie zu sich an den Hof. Dort wird sie aber aufgrund ihrer niederen Abstammung beschämt. Mit ihr färbt sich die Hohe Geisel rot und sie flieht zurück in die Berge. Ihr Mann folgt ihr und sie leben zusammen an der Hohen Geisel.

Eines Nachts hören die beiden Waffenklirren im Wald und entdecken eine Soldatenformation, welche ungeschickt Kriegsübungen macht. Es handelt sich um das Volk der Fanes, welches in die Berge gekommen war, da es sich in der Ebene nicht mehr behaupten können. Moltinas Mann hilft ihnen militärisch und sie machen ihn und Moltina zu ihrem Königspaar. Zum Wappentier wird ein weißes Murmeltier und das Königshaus schließt einen Zwillingsbund⁴ mit den Murmeltieren.

Das Fanesreich genießt über viele Generationen großes Ansehen. Als die männliche Linie ausstirbt und die Prinzessin einen fremden Prinzen heiratet, erzählt sie ihm aus Scham nichts vom Bündnis ihrer Familie. Der Prinz hingegen schließt ein Bündnis mit den Adlern, welche ihm militärischen Erfolg versprechen. Trotz des Protestes der Königin wird der Adler das neue Wappentier der Fanes. Wie das erste, sieht auch das zweite Bündnis einen Zwillingstausch vor. Als die Königin zwei Mädchen gebärt, wird eines von ihnen durch ein kleines Murmeltier ersetzt. Es gelingt eines der Mädchen zu behalten, indem man dem Boten, welcher ein Kind an die Adler übergeben soll, das kleine Murmeltier mitgibt. Dafür bekommen sie von den Adlern ein Adlerjunges, welches sich in einen einarmigen Jungen verwandelt, der fortan als der Adlerprinz bekannt ist. Die Prinzessin, welche zurückbleibt, wird Dolasilla genannt.

Als der Krieger Ey-de-Nét (Nachtauge) den Zauberer Spina de Mül besiegt und die Rajèta, den Strahlenstein erbeutet, schenkt er ihn der kleinen Dolasilla. Später wird dieser in ihre Krone eingesetzt.

Als junges Mädchen begleitet sie ihren Vater auf einen Ausritt, bei dem sie einen Schatz in einer Höhle finden. Es stellt sich heraus, dass er einigen Zwergen gehört, welche inständig darum bitten, diesen behalten zu dürfen. Der König, der immer gieriger geworden war, lässt sich nicht erweichen. Die Zwerge flehen darum, wenigstens eine kupferne Büchse behalten zu dürfen, die sich unter den Schätzen befindet. Als der König begreift, dass diese das Wertvollste für die Zwerge sein muss, nimmt er sie und gibt sie Dolasilla. Als ihr Vater jedoch geht, gibt Dolasilla die Büchse zurück und erlöst dadurch die Zwerge von einem Fluch. Als Dank schenken sie ihr Silber und Pelz für eine Rüstung und übermenschliche Kräfte, warnen aber, dass sie letztere bei ihrer Hochzeit verlieren würde und, dass sie eine Schlacht nicht überleben würde, sollte der Panzer sich jemals schwarz färben. Aus den Resten des Silbers werden ein Bogen und Trompeten geschmiedet. Aus dem Schilfrohr am See, an dem sie die Zwerge erlöst hat, fertigt sie Pfeile, welche ihr Ziel nie verfehlen. Sie wird als Kriegerin unbesiegbar und für ihren gierigen Vater unabdingbar, welcher sie in seinen Feldzügen einsetzt.

Ihr Vater jedoch wird, je mehr Land und Geld er erbeutete, immer gieriger und so kämpfen die Fanes eine Schlacht nach der anderen. Immer geführt von ihrer besten Kriegerin Dolasilla. In einer dieser Schlachten erblickt Ey-de-Nèt sie an der Spitze der Krieger und verliebt sich in sie. Er verheimlicht, dass er ein Prinz ist und wird ihr Schildträger. Die beiden werden ein Paar und eines Tages bittet er

² Übernatürliches Wesen; Wasserfrau

³ Von Wolff im Popenatal lokalisiert.

⁴ Zwillingsbund: Werden Zwillinge geboren, wird eines der Kinder dem Bündnispartner übergeben.

beim König um ihre Hand. Der König ist jedoch erzürnt und verbannte ihn, da er durch eine Hochzeit Dolasilla für seine Kriege verlieren würde. Er verliert sie trotzdem, denn sie weigerte sich fortan seine Feldzüge zu begleiten. Sie hatte ihrem Verlobten geschworen, dass sie nur gemeinsam in eine Schlacht ziehen würden.

Unter den Bergen liegt eine legendäre Stadt, die Auróna verschüttet, welche einen gewaltigen Schatz birgt. Der König will diesen unbedingt erbeuten, doch weiß er, dass sein Volk, das seine Unternehmungen sowieso nicht gutheißt, sich nicht darauf einlassen würde, das halbe Gebirge umzugraben, um an diesen Schatz zu kommen. Darum verrät er sein Land. Er schließt ein Abkommen mit den umliegenden Völkern und verspricht, dass er sie das Land erobern lassen wird, wenn sie dafür den Schatz bergen. Ohne Dolasilla würden die Fanes die Schlacht nicht gewinnen können.

Als dieser Angriff erfolgt, beschwören die Fanes Dolasilla einzugreifen und ihr Volk zu retten.

Schweren Herzens stimmt sie nach langen Bitten zu und bricht damit ihr Versprechen.

Mit einem Trick gelingt es dem Zauberer Spina-de-Mul jedoch Dolasilla einige ihrer Pfeile abzunehmen und sie einer Gruppe feindlicher Bogenschützen zu gegeben. Obwohl ihr Panzer sich schwarz färbt, reitet Dolasilla in die Schlacht und fällt.

Die Fanes geraten immer mehr in Bedrängnis und die alte Königin bittet die Murmeltiere um Hilfe.

Diese kommen zusammen mit der ihnen anvertrauten Zwillingstochter Luyanta, welche erst für Dolasilla gehalten wird. Die Murmeltiere legen den Fanes dar, wie sie ihr Reich wiedergewinnen können. Sie sollen in ihrem unterirdischen Reich überwintern und jeden Sommer neue Gebiete zurückerobern. Dafür sollen sie die vielen Gänge der Murmeltiere benutzen.

Der Adlerprinz ist allerdings nicht zufrieden, da sie so die Eroberungen des alten Königs nicht wiederbekommen würden und kehrt auf die Insel der Einarmigen zurück, von der er stammt. Dort heiratet er und wird von seiner Gemahlin durch einen Trick zurückgehalten, als er beschließt das Reich seines (Adoptiv-)Vaters zurückzuerobern. So kehrt er erst zurück, als die Fanes ihr altes Gebiet schon zurückerobert haben.

Er lässt sich von den Warnungen der Murmeltiere nicht überzeugen und versucht das gesamte Reich wiederzugewinnen. Wie vorhergesagt, scheitert er und die Fanes werden endgültig besiegt.

Nur die Königin, Luyanta und die letzten der Fanes können sich in das unterirdische Reich der Murmeltiere retten. Die Königin verkündet jedoch, dass es noch eine Chance für das Reich gebe.

Das Kind des Adlerprinzen war vom Flammenadler zu einem verbündeten Stamm gebracht worden. Auf ihm ruht nun die letzte Hoffnung des Reiches. Wenn er die niemals fehlenden Pfeile zurückbekommt, wird er das Reich erneuern. Die silbernen Trompeten werden diese große Stunde verkünden und sie wird darauf warten.

Das Kind wird von besagten Verbündeten gefunden und Lidsanel genannt. Es wächst ohne jede Ahnung seiner Herkunft auf, bis ihm eine Vivena⁵ verkündet, dass es König von Fanis werden könne.

Um das zu tun, müsse es die Pfeile suchen und es müsse dreimal seine Wünsche unterdrücken.

Dreimal in Momenten der Not erscheint ihm eine Vivena, dreimal wird Lidsanel gefragt, was sein Wunsch sei, und dreimal verlangt er nicht nach den Pfeilen. Schließlich fällt er in der Schlacht.

Die alte blinde Königin und Luyanta verlassen währenddessen einmal jedes Jahr das Reich der Murmeltiere und fahren nachts mit einem schwarzen Boot über den Pragser Wildsee und warten auf die Fanfare der silbernen Trompeten.

Als die große Stunde schließlich kommt und die Trompeten erklingen, um den Retter des Reiches zu rufen, liegt dieser tot und begraben.

Die Königin verkündet traurig, dass ihnen nun nichts anderes übrig bleibt, als auf die „Verheißene Zeit“, die Zeit des Friedens und der Gerechtigkeit zu warten. Dann würden die Seelen erlöst, die unter dem Berg gelitten haben.

⁵ Eine Art Waldfee

5. Figuren

Die Sage weist viele interessante Figuren auf, welche man analysieren könnte. Ich werde hier einige ausgewählte Personen, Wesen und Objekte beschreiben, um einen Eindruck von der Welt zu geben, in der diese Sage spielt, und von den Texten, welche sie darstellen.

Anmerkung: Die Schreibweise der Namen unterscheidet sich von Autor zu Autor. Ich habe mich hier dafür entschieden die Version von Wolff zu übernehmen, wenn ich nicht gerade einen anderen Autor zitiere.

a) Ey-de-Nèt

Ey-de-Nèt ist kein Fanes, sondern kommt als junger Krieger (laut Wolff mit 15 Jahren) in das Land, um sich zu beweisen. Er stammt aus Pregayànis, vom Volk der Durànni⁶). Gemäß dem Brauch bei seinem Volk zog er aus, um sich einen Namen zu verdienen. Dabei stößt er auf die Soldaten, welche gerade von der Übergabe der Kinder für den Zwillingsbund kommen. Diese werden vom Zauberer Spina de Mùl in Bedrängnis gebracht (wie genau es dazu kommt, unterscheidet sich je nach Version). Es ist dunkel und es herrscht dichter Nebel. Die Soldaten können nichts gegen den Zauberer ausrichten, bis der noch namenlose junge Krieger ihn dadurch besiegt, dass er mehrere Steine auf ihn wirft und ihn so zu Boden schlägt. Der besiegte Zauberer fragt ihn nach seinen Namen. Er antwortet, dass er noch keinen habe. Der Zauberer gibt ihm daraufhin den Namen Ey-de-Nèt (Nachtauge), da er so gut getroffen hatte, dass er im Dunkeln zu sehen scheint.

„Ich trage keinen Namen,
weil ich nicht Krieger bin.
Man rief mich Kind des Königs,
da hatt' ich Kindersinn;
darnach des Königs Knaben
und dann des Königs Sohn.
Ein Namen wird mir erst zuteil,
als eines Heldensieges Lohn.“

„Ich geb dir einen Namen,
dass du zufrieden bist.
Nachtauge sollst du heißen,
weil du im Finstern siehst!
Wie konntest du mich finden
in dieser blinden Nacht?
Dein Name der sei Ej de net:
zum Krieger bist du heut gemacht.“

(Staudacher; Fanneslied, S. 50)

Dies sollte nicht das letzte Zusammentreffen zwischen dem Zauberer und Ey-de-Nèt sein. Als Spina de Mùl versucht, die umliegenden Völker gegen die Fanes aufzuwiegeln, um die Rajetta zurückzubekommen, kommt er in menschlicher Form zu Ey-de-Nèt, da dieser der Prinz der Durànni ist. Erst zögert dieser, da die Fanes seinem Volk nie etwas getan hatten, wird jedoch bei der Beschreibung Dolasillas aufmerksam. Er versteht nicht, warum alle so viel Angst vor einer Frau zu haben scheinen und beschließt sich dem Feldzug anzuschließen und sie zu besiegen, indem er ihr Pferd am Zügel vom Schlachtfeld führt.

⁶ Laut Staudacher am Südhang des Apennin, in der Gegend um Florenz zu verorten.

„Ein kämpfendes Mädchen? Und könnt ich ihr einmal begegnen
im Streite der Männer, ich ließe das Schwert und den Speer,
ich nähm' mit der Rechten den Zaum, mit der linken den Bügel
und führte sie lächelnd heraus aus dem Männergewirre
ins blühende Feld, und da gäb' ich ihr ein Sträußlein,
als wenn es im Maien ein heimliches Stelldichein wär'.“

(Staudacher „Fanneslied“ S. 83)

Die Schlacht beginnt und Ey-de-Nèt sucht Dolasilla, während Spina-de-Mùl heimlich den Befehl gibt, sie zu töten, sobald sie abgelenkt ist. Ey-de-Nèt, der erst nicht glauben wollte, dass sie eine Kriegerin ist, ist wie versteinert vor der eindrucksvollen Gestalt in einem weißen Panzer, auf einem weißen Pferd, die Pfeile auf die Feinde um sie herum regnen lässt. Als sie ihn bemerkt, will sie angreifen, bemerkt aber, dass er nicht bewaffnet ist. Für einige Sekunden sind beide von der Gestalt des jeweils anderen fasziniert und Dolasilla ist lange genug abgelenkt, dass es ein Schütze von Spina-de-Mùl schafft sie zu treffen. Mit Schrecken sieht Ey-de-Nèt wie die stolze Kriegerin vom Pferd sinkt.

„Turraner*, wohlauf, und ihr faßt mir den Feind von der Seite!“
Er sprang auf den Steinblock und leitete rufend den Kampf.
Zur Linken gewendet ließ schreiten das Pferd Dolasilla
und mähte turranische Helme mit blitzender Sichel.
Ob strahlte die Sonne, noch blendender strahlte der Glanzstern**
Es stieg von den Füßen der Staub und vom Blute der Dampf.

[...]
Sie stellte den Zelter und zückte den silbernen Bogen;
schon saß an der seidenen Sehne der silberne Pfeil.
Da hob sie die Augen, da senkte sie langsam die Waffe,
und langsam verschwand aus den Zügen die männliche Härte.
Wie staunend Erinnern umflog es die strahlende Stirne -
sie blickte versonnen, vergaß der Turraner Geheul

Auch Ej de net starrte; ihn bannte die hohe Erscheinung,
hochragend auf schneeigem Pferd im schneeigen Kleid;
[...]
Und grüßend erhob er die Rechte und neigte das Haupt ihr
zur höfischen Ehrung. Wie war ihm der Kampfesmut fern!

*Durànni

**Die Rajetta in Dolasillas Krone

(Staudacher; Fanneslied S. 84/85)

Ey-de-Nèts Geschichte ist an dieser Stelle nicht zu Ende. Er wird den Zauberer ein zweites Mal besiegen, verschiedene Wesen um Rat fragen, Dolasillas Schildträger werden und schließlich um ihre Hand anhalten. Auch nachdem er eben dafür verbannt wird, taucht er in den Sagen auf. So heiratet er nach alledem in einer unabhängigen Sage Soreghina, eines der Kinder der Sonne.

b) Spina-de-Mùl

Auf den ersten Blick einer der auffälligsten Figuren des Mythos ist der Zauberer Spina-de-Mùl. Der Name bedeutet Maultiergerippe.
Er ist der Bösewicht par excellence, immer dabei Unfrieden zu sähen in der Hoffnung die Rajetta

zurückzubekommen. Er ist wie viele der Charaktere ein Gestaltwandler und nimmt die Gestalt eines Maultiers an, dessen hintere Hälfte ein Skelett ist. In dieser Gestalt wandert er durch die Nacht und erschreckt die Leute mit seinen unheimlichen Schreien. Wer ihm nicht aus dem Weg geht, muss büßen.

Das war ein Hexenmeister
vom Lastjères-Stamm;
und fuhr er seine Straße,
man wich ihm gern vom Damm.
Auf seinen Zauberkarren,
da ging er nicht als Mann,
da nahm er eine Schreckensgestalt
vom halbverwesten Maultier an.

Wohl trug die vordere Hälfte
noch Fleisch und Haut und Haar,
jedoch das Hintergestelle
ein kahl' Gerippe war.
Er trabte rasch dahin
und tat von Zeit zu Zeit den Schrei;
die Fannesmänner kannten ihn.

(Staudacher; Fanneslied; S. 48)



Abb 5) Spina-de-Mül im Stück „Fannes“
von Anna Gschnitzer; VBB 2023

Was genau seine Zauberkraften, wird nirgendwo gesagt, und wie mächtig er ist, lässt sich aus den recht widersprüchlichen Sagen schwer bestimmen. Um die Rajetta zurückzubekommen, muss er jedoch auf List zurückgreifen und ist auf die rohe Gewalt anderer angewiesen. Die Magie muss jedoch in der Familie liegen, denn die Hexe Zikuta/Tsikutta wird seine Schwester genannt. Die Etymologie dieses Namens ist nicht klar, jedoch ist das auffälligste Merkmal an ihr, dass sie stark schießt. Sie lebt in einem versteckten Berg, den man nur in wenigen Minuten vor einem Gewitter finden kann, da er dann für kurze Zeit von Mohnblumen bedeckt ist, welche wieder verblühen, wenn es zu regnen beginnt. Nur in diesen Momenten kann man sie finden und Rat von ihr erfragen. Von ihr erfährt Ey-de-Nèt, wie er Dolasillas Schildträger werden kann.

c) Rajetta

Die Rajetta, oder der Strahlenstein, ist der Edelstein, den Ey-de-Nèt Spina-de-Mül abnimmt und der noch kleinen Dolasilla schenkt, welche ihn später in ihrer Krone tragen wird.

„Was liegt denn hier am Boden?
Das ist kein Schotterstein!
Durch seine graue Hülle
Dringt ein gar lichter Schein.“
Und Ej de net ergriff ihn,
zu sehen, was es sei.
Das war fürwahr ein Diamant,
und größer als ein Taubenei.

[...]

„Das ist ja die Rajetta,
der köstliche Strahlenstein!

Ha, soll denn dieser fremde Bursch,
der reichste Mann im Lande sein?“

(Staudacher Fanneslied; S. 51)

Der Strahlenstein, oder ein Edelstein in ähnlicher Funktion taucht in vielen Sagen der Gegenden auf. Er ist nicht nur unglaublich wertvoll, sondern auch ein Symbol für Herrschaft und Macht. Fast immer sind die Besitzer übernatürlich. In der Sage von Dona Dindia überzeugt diese einen Krieger einen Drachen zu töten. Anscheinend, um an die Rajetta zu kommen. In Wirklichkeit bewachte der Drache jedoch nicht den Stein, sondern sie. Sie lockt Krieger in die Burg, welche sich in sie verlieben, und versuchen den Stein für sie zu erringen. Dabei ist ihr Einfluss so stark, dass sie nicht bemerken, dass ihre toten Vorgänger am Tisch sitzen und auf die Befehle Dindias reagieren.

Anita Pichler spricht in ihrem Buch die Rajetta Tanna, der Königin der Crodères, zu. Die Crodères sind riesenhafte Gestalten, welche den Menschen feindlich gesinnt und klar eine Personifikation der Berge darstellen. Tanna allerdings hat kein steinernes, sondern ein menschliches Herz und verlangt, dass die Crodères die Menschen schonen. Daraufhin wird sie als Königin abgesetzt und der Edelstein ihrer Krone geht verloren.

Pichler bemerkt, dass in den Sagen immer wieder von einem blauen Edelstein gesprochen würde. Ihrer Meinung nach könne es sich nach den Beschreibungen und der Gegend, in der diese Sagen erzählt wurden, nur um die Rajetta handeln und der Edelstein zieht sich als Motiv durch ihr Buch. Diese Theorie wird auch von Wolff in seinen Anmerkungen zu verschiedenen Sagen aufgebracht, er nennt in den Sagen außerhalb des Faneszyklus den Stein jedoch nicht *Rajetta*. Parallelen zum Karfunkelstein will er auch nicht bestätigen.

6. Theorien zur zeitlichen Einordnung

Die Idee, dass es sich um einen antiken Sagenzyklus handelt, hat jeden, der sich mit den Fanesagen beschäftigt hat, fasziniert. Darüber, dass die Überlieferungen sehr alt sind, sind sich alle einig, die sich mit ihnen beschäftigt haben. Wenn aber die Frage aufkommt, wann die Sagen denn entstanden sind, oder ob es ein solches sagenhaftes Volk auf der Hochebene gegeben habe, werden alle Experten plötzlich sehr still und das Wenige, das gesagt wird, ist im Konjunktiv formuliert.

Man hat auf Fanes nach den Überresten einer antiken Zivilisation gesucht und hat nichts gefunden, was darauf hinweisen würde, dass dort jemals gesiedelt wurde. Die Hochebene war also wahrscheinlich immer schon ein entfernter und mystischer Ort. Doch die Frage nach dem wahren Kern bleibt.

Die am weitesten verbreitete Theorie ist die, dass die Sage um die Zeit entstand, als die Alpenvölker mit den Römern in Verbindung kamen. Darauf weisen verschiedene Aspekte hin, wobei viele eine Frage der Interpretation sind.

Das sicherste Indiz ist, dass die Sage die Namen römischer Siedlungen kennt. So wird z.B. die Stadt Aquileia (181 v.Chr. gegründet) mehrmals erwähnt. Wolff unterstützt die vorhin genannte Theorie nicht explizit, weist aber in seinem Vorwort darauf hin, dass die Sagen viele Orte aus dem norditalienischen Gebiet kennen, es also einen Austausch gegeben haben musste.

Ab diesem Punkt ist es eine Frage der Interpretation.

Die Fanes wurden nach der Sage von einem kriegerischen Volk aus der Ebene in die Berge getrieben. Dies kann man als die Ausbreitung der Römer in Norditalien lesen. Es könnte aber auch eines der anderen erwähnten Völker sein, welche die Sage in Oberitalien lokalisiert.

Es gibt auch die Interpretation, dass das einarmige Volk der Adler eine durch die mündliche Überlieferung verwischte Darstellung der Römer ist. Sie leben im Süden, werden als fremd und kriegerisch dargestellt, ihr Symbol ist der Adler und der Aspekt der Einarmigen könnte von den

Schilden römischer Legionäre kommen, welche eine Körperhälfte verdeckten. Dass dies alles andere als handfeste Beweise sind, ist offensichtlich.

7. Adler und Murmeltiere

In der Sage spielen Adler und Murmeltiere immer wieder eine große Rolle.

Beide sind mit den Fanes verbündet; beide dienen als Wappentier.

Im Streit darum, was zu tun ist, um das Reich nach Dolasillas Tod zu retten, stehen sie auf zwei verschiedenen Seiten. Auffällig ist, dass diese Seiten jeweils einem Geschlecht entsprechen und sie emblematisch für die Seite sind, auf der sie stehen.



Die Murmeltiere waren schon vor Beginn der Königsdynastie der Fanes mit ihr, genauer mit den Frauen verbunden. Erst Moltina, dann Luyànta sind bei ihnen aufgewachsen, sprechen ihre Sprache und können sich in Murmeltiere verwandeln. Als das zweite Bündnis mit den Adlern geschlossen wird, ist es die Königin, welche jenes mit den Murmeltieren aufrechterhält. Gleichzeitig werden den Murmeltieren in der Sage viele stereotypisch weibliche Eigenschaften zugesprochen. Sie werden als feige, vorsichtig und geduldig dargestellt. Sie stehen dafür, nur das zurückzuerobern, was den Fanes seit jeher zusteht, um einen weiteren Krieg zu vermeiden. Der von ihnen vorgeschlagene Plan sieht vor, dass man sich taktisch zurückzieht, wenn es brenzlig wird und sie bieten den Fanes an mehreren Punkten der Geschichte Unterschlupf.

Die Adler auf der anderen Seite sind das neuere der beiden Bündnisse, ein Bündnis, das spezifisch mit dem König geschlossen wurde. Die Adler stehen für einen direktes, aggressives Vorgehen. Mit ihrer Hilfe erobert der verräterische König viele umliegende Gebiete und wird unermesslich reich. Später sind es der Adlerprinz und die von ihm angeführten jungen Männer, welche das gesamte Reich zurückerobern wollen, das sie verloren haben, und es noch weiter ausdehnen. Sie halten nichts von einem langsamen taktischen Vorgehen oder Genügsamkeit. Wie das Feuer, das der Flammenadler speit, konsumiert das Fanesreich unter dem Adlerwappen die Umgebung und schlussendlich sich selbst.



Dieser Unterschied geht auch daraus hervor, wie die Bündnisse entstehen. Jenes mit den Murmeltieren entsteht dadurch, dass sich die Murmeltiere Moltinas annehmen, nachdem ihre Mutter gestorben ist. Sie ziehen sie auf und kümmern sich um sie und darum sind sie ihr und ihren Nachkommen verbunden und unterstützen sie. Das Bündnis mit den Adlern hingegen entsteht, als der noch junge König (der spätere Verräter) einen jungen Adler fängt. Das Elternteil stürzt sich auf ihn. Als er den Adler mit dem Speer abwehrt, wird dieser so wütend, dass er anfängt Feuer zu speien. Als es keinem von beiden gelingt den Kampf zu entscheiden, spricht der Adler und bietet dem König ein Bündnis an, unter der Bedingung, dass er ihm das Junge zurückgebe. Das Bündnis beginnt also schon mit Raub und Gewalt.

Interessant ist, dass das „weibliche“ Vorgehen als das bessere dargestellt wird.

Die Handlungen aller Männer der Familie führen zum Untergang. Der König verstrickt sein Reich in unzählige Kriege, um seine Gier zu befriedigen, welche ihn am Ende dazu treibt sein Reich zu verraten. Der Adlerprinz will sich nicht mit den alten Gebieten der Fanes zufriedengeben und vereitelt den bis dahin erfolgreichen Versuch das Reich wieder zu etablieren. Lidsanèl schafft es trotz des versprochenen Reiches nicht seine Wünsche zu unterdrücken und mit ihm stirbt die letzte Hoffnung des Reiches.

Einer der Interpretationsansätze Wolffs beschreibt den Mythos als die Geschichte des Patriarchats, welches das „damals“ herrschende System des Matriarchats unterwirft. Tatsächlich ist die Darstellung der Frauen sowohl bei Wolff als auch Staudacher und bei Pichler sowieso weitaus weitreichender und vielseitiger, als man es normalerweise von Sagen erwartet. Erwähnenswert ist hier die Gestalt von Dolasilla. Ähnliche Motive von Kriegerinnen, welche durch die Heirat ihre Kräfte verlieren, sind auch

in anderen Sagen vorhanden, z. B. Brunhild in der Nibelungensage. Doch auch abseits vom Typus Kriegerin sind die Frauen sehr aktiv. Die Königin ist es, die die Murmeltiere zu Hilfe ruft, mit ihnen verhandelt und das Volk unter die Erde führt. Luyanta setzt sich aktiv bei den Murmeltieren dafür ein, dass sie den Fanes zu Hilfe kommen, und greift in der letzten Schlacht kurzzeitig ein, um ihrem Volk dadurch Zeit zur Flucht zu verschaffen, indem sie sich als Dolasilla ausgibt. Insgesamt ist jede dieser drei Frauen um ein Vielfaches präsenter als der Adlerprinz, der nur dann auftaucht, wenn er einen Fehler macht,

Auffällig ist auch, dass in den Sagen um Fanes verhältnismäßig viele der weiblichen Gestalten einen Namen haben, während die Männer (mit Ausnahme von Ey-de-Nèt und Lidsanèl) oft nur als der König, der Prinz (den Moltina heiratet) usw. bekannt sind. Sogar verhältnismäßig wichtige Charaktere, wie der Adlerprinz, haben keinen Namen, während z.B. der Name der Schwester Spina de Mùl's, Zikuta, bekannt ist. Auch in anderen Sagen der Gegend sind weibliche Charaktere öfters mit Namen bekannt als männliche.

Zwar lässt sich nicht ausschließen, dass dies zumindest teilweise auch den Intentionen der Autoren geschuldet ist, jedoch sind die Rollen der Frauen so zentral, dass sie wohl immer schon sehr wichtig für die Geschichten sein mussten.

Doch verkörpern Murmeltiere und Adler nicht nur den Dualismus weiblich/männlich, sondern auch den einheimisch/fremd. Mit Ausnahme Spina-de-Mùl's sind alle in der Sage vorkommenden Männer „nicht von hier“. Moltinas Mann zieht aus der Ebene zu ihr in die Berge, der verräterische König heiratet in die Familie ein, der Adlerprinz stammt eigentlich von der Insel der Einarmigen und kommt als eine Art Geisel dorthin, Lidsanèl ist auf der Insel der Einarmigen geboren und wuchs bei einem fremden Volk auf. Selbst Ey-de-Nèt ist der Prinz eines benachbarten Volkes. Die Frauen der Familie hingegen sind ausnahmslos eng mit den Bergen verbunden. Molta und Moltina wuchsen dort auf, gingen fort und kamen wieder zurück. Die Königin der Fanes und Dolasilla gehen nie fort und Luyanta wächst in den Bergen auf. Die Murmeltiere sind wie die Anguàna und andere Wesen die Ureinwohner der Fanes. Die Adler hingegen sind grundsätzlich fremd. Die Flammenadler ist der König der Insel der Einarmigen.

Die Seite der Murmeltiere ist also weiblich, einheimisch, friedlich, die der Adler männlich, fremd und aggressiv.

Aufgrund dieser Überlegungen möchte ich Wolff dahingehend widersprechen, dass die Seite der Murmeltiere nicht die „bessere“ ist, weil sie ein Matriarchat präsentiert, das seinen Spekulationen zufolge einst in den Alpen existiert hat, sondern eher, weil sie die Seite der Einheimischen repräsentiert, die die Geschichte erzählt haben.

8. Murmeltiere im Besonderen

Die Murmeltiere spielen eine wichtige, interessante und etwas rätselhafte Rolle in den Sagen um Fanes. Sie sind das Wappentier der Fanes. Sie geben den Rat, der das Reich hätte retten können. Sie nehmen das Volk auf, nachdem ersteres untergegangen ist. Doch die Weise, auf die sie dargestellt werden, ist nicht kohärent.

In vielen Szenen äußern Personen sich sehr abschätzig über die Murmeltiere. Vor allem der König hasst sie leidenschaftlich.

„Immer sitztest du bei den Murmeltieren; du wirst auch noch so albern werden wie diese Sippschaft; laß dir ja nicht wieder einfallen ihre Gestalt anzunehmen – Das ist das Verkehrteste, was du tun kannst. Gib acht, wenn du einmal im Leben in eine schwierige Lage geratest, so wird dir nichts Vernünftigeres einfallen, als das, was die Murmeltiere taten. (also, sich verstecken)

(Wolff; *Der rote Berg*; S. 471; *Die Anguàna zu Moltina*)

„Ich hab‘ sie ja niemals leiden mögen,
die blöden, feigen, faulen, Höhlenschlüpfer,
und wo ich zukam, hab‘ ich sie erschlagen.
Mir scheint, nun rächen sich die falschen Katzen.
(Staudacher, S. 45, König zur Königin)

An vielen anderen Stellen jedoch werden sie sehr positiv und weise dargestellt.

So höre denn Königin! Deine Kinder können das Reich erneuern; dreimal werden wir zu dir
sprechen und dreimal wird in Erfüllung gehen, was wir sagen.
(Wolff, S. 524)

Für diese Diskrepanzen gibt es mehrere mögliche Erklärungen. Einmal muss bedacht werden, dass die Sage nur in Fragmenten gefunden wurde. Daher ist es möglich, dass die eigene Meinung der einzelnen Erzähler in diese eingeflossen sind. Auch gab es laut Wolff viele Widersprüche in der Überlieferung.

Da alles, was man sagen kann, ohnehin nur Spekulation ist, will ich hier meine eigene These erläutern. Nimmt man an, dass Wolffs Theorie, dass es sich um ein mündlich überliefertes Epos handelt, der Wahrheit entspricht, dann wären diese Geschichten über viele Generationen und in verschiedensten Momenten der gesellschaftlichen Entwicklung und im Kontext unterschiedlicher Wertesysteme erzählt worden. Im Laufe der Zeit könnte sich so auch der Blick auf die Murmeltiere geändert haben. Doch da die Geschichte ohne sie nicht funktioniert, blieben einige der älteren Elemente erhalten, wodurch dieser Widerspruch entstand.

Wie bereits erwähnt werden die Murmeltiere mit dem Weiblichen assoziiert, wodurch einige Erzähler sie im Laufe der Zeit geringgeschätzt haben könnten, wie es zumindest meiner Meinung nach auch mit Dolasilla passiert ist. Sie weist eine ähnlich widersprüchliche Darstellung auf. So entspricht alles, was sie tut, einer mächtigen und selbstsicheren Kriegerin, aber die Sage betont in jeder direkten Rede, dass sie all das eigentlich nicht freiwillig tut und viel lieber typische Frauenrollen ausfüllen würde.

Wie oben ausgeführt stehen die Murmeltiere aber auch für etwas Einheimisches und der größte Murmeltierhasser der Sage ist der verräterische König, welcher sehr klar als Außenseiter dargestellt wird. Seine schlechte Meinung von den Murmeltieren könnte auch ein Ausdruck für das Unverständnis sein, das Fremde Aspekten einer Kultur entgegenbringen, die sie nicht verstehen. Die Rolle der Murmeltiere könnte auch nach dem Aufkommen des Christentums heruntergespielt worden sein. Wolff, Pichler sowie Kneidl stellen die Theorie auf, dass viele der in den Sagen vorkommenden, vor allem weiblichen, Gestalten einst Götterähnliche oder Götter einer verlorenen Religion waren. Sie gehen davon aus, dass die Murmeltiere in der Sage die Aufgabe als eine Art Totemtier füllen. Sie stehen symbolisch für die Fanes und sind konkret ihr Wappentier und ihre Verbündeten. Solche Konzepte wären mit dem Christentum nicht vereinbar, welches über viele Jahrhunderte eine wichtige Rolle im Leben der Bevölkerung spielte.

Ich persönlich bin davon überzeugt, dass die Murmeltiere in dieser theoretischen antiken Religion nicht nur die Funktion einer Art Totemtier, sondern auch einer Art Psychopompos gehabt haben. Das Wort kommt vom griechischen *ψυχοπομπός* und bedeutet wörtlich übersetzt „Seelengeleiter“. Jemand, der die Seelen der Verstorbenen ins Jenseits geleitet.

Figuren, die diese Aufgabe erfüllen, sind weit verbreitet. Beispiele sind Hermes in der griechischen Mythologie, Anubis bei den Ägyptern, die Walküren der germanischen Mythologie, verschiedene Figuren im Christentum wie der Erzengel Michael oder der heilige Petrus und der Angel Azrael im Islam.

Interessant im Zusammenhang mit den Murmeltieren ist, dass in der Schamanistischen Tradition sowie in der Tradition verschiedener nordamerikanischer Stämme der Psychopompos durch ein Totemtier symbolisiert wird, es also auch in anderen Kulturen einen Zusammenhang der beiden

Konzepte gibt.⁷

Pichlers Gestaltung der Mythen weist diese Rolle einer Toten- sowie Wintergöttin der Samblána zu, doch werden in Verbindung mit ihr immer nur spezifisch tote junge Mädchen genannt. Dahingehend wird auch erwähnt, dass tote Seelen in die Berge aufsteigen.

Die Murmeltiere stellen eine Verbindung zwischen der Oberfläche und dem Inneren der Berge dar. Sie sind nicht die einzigen Bewohner des Berginneren, jedoch die einzigen, welche sich zwischen diesen zwei Welten frei bewegen. Menschen, welche von einem ins andere Reich übertreten, werden bestraft (so erzählt in der Sage der Aurona) und die Zwerge verlassen das Innere der Berge grundsätzlich nie. Vor allem werden die Murmeltiere und das Berginnere immer wieder mit dem Tod in Verbindung gebracht. Einmal wird direkt gesagt, dass sie eine Leiche in den Berg tragen.

„Du mein einzig Kind – dich hat Moltina mir gegeben, deine gute Mutter. Oh, sie war die Sonne meiner Jugend, aber du bist meines Alters Sonne, seit die erste in den Berg gegangen.
(Staudacher, S.31)

Da kamen viele Murmeltiere herbei, stellten sich ringsumher auf die Steine und fingen an zu reden: Nun ist es also doch so gekommen, wie wir gesagt hatten. [...] So redeten die Murmeltiere hin und her. Dann nahmen sie die Leiche und schleppten sie in eine ihrer Felsenklüfte. Das Kind aber ließen sie der alten Anguàna.
(Wolff; *Der rote Berg*; S.470)

....Ein schlankes, weißes Murmeltier;
und es läuft hinauf die steile Stiege,
eilig wie die Seele aus dem Grab.
(Staudacher, S.155)

Am Ende der Sage, nachdem das Reich der Fanes nicht mehr zu retten ist, bleibt den Fanes nichts weiter übrig als im Reich der Murmeltiere auf die „verheißene Zeit“ zu warten. Zu dieser Zeit würden „die Seelen erlöst, die unter dem Berg gelitten haben“. Das Reich der Murmeltiere nimmt dabei beinahe die Rolle eines Totenreiches an, in dem die Seelen auf Erlösung warten.

Diese Doppelexistenz der Murmeltiere selbst in ihrer Bewegung zwischen Oberfläche und Berginnerem, zwischen Leben und Tod, findet man auch im Winterschlaf. Eine Hälfte des Jahres verbringen sie in einem todesähnlichen Zustand. Für diese Zeit verschwinden sie komplett von der Oberfläche. In den Sagen wird der Winterschlaf der Murmeltiere explizit erwähnt, denn sie können den Fanes nur während des Sommers helfen.

9. Luftschlösser

Während ich mich mit dem Mythos beschäftigt habe, kam in mir und in den Texten, die ich gelesen habe, immer wieder die gleiche Frage auf. Die Frage nach dem wahren Kern, nach dem historischen Hintergrund. Es gibt viele Spekulationen, Interpretationsansätze, aber nichts, auf das sich diese stützen könnten, um für sich selbst zumindest einen Teil der Wahrheit zu beanspruchen. Ich selbst bin auf dieses Problem gestoßen. Ich habe geschrieben und geschrieben, ohne imstande zu sein eine These zu formulieren, die man hätte „beweisen“ oder zumindest verteidigen können.

Der Fanesmythos entzieht sich mehr als jeder andere, dem ich begegnet bin, einem historisierenden Ansatz. Es gibt keinen Text, den man übersetzen, keine Tonscherben, die man zusammensetzen, keine Ruinen, die man ausgraben, keine archäologischen Funde, die man datieren, kein Gedicht, das man analysieren kann. Es gibt nur ein immerwährendes Spiel von stiller Post, in dem jeder nur weiß, oder zu wissen glaubt, was ihm der Hintermann gesagt hat. Damit entspricht es wohl wie kaum ein anderer Mythos dem grundlegenden Konzept einer Sage. Es ist etwas, das gesagt wurde. Es hatte nie den

⁷<https://de.wikipedia.org/wiki/Psychopompos>; letzter Abruf 13.06.2025

Anspruch von Wahrheit. Wenn es jemals einen historischen Kern gab, dann war dieser nur der Person bekannt, welche das Spiel begonnen hat. Für alle anderen waren die Sagen da, um die Bergseen mystischer, das Alpenglücken wunderbarer, die Schatten dunkler und die Lichter heller zu machen. Sie waren da, um die lange Zeit des Winters zu vertreiben. Sie waren da, um Kinder zu erschrecken. Sie waren da, um zu begeistern, um die Fantasie anzuregen. Und sie tun es immer noch. Es gibt keine Fundamente, anhand derer man das Schloss rekonstruieren kann, das einmal stand, sondern nur das Aufblitzen der Reflexion einer goldenen Turmspitze zwischen den Wolken. Keine Theorie ist falsch, weil keine wahr ist.

Die Fanesburg hat es nie gegeben. So viel sagt uns die Archäologie. Sie war ein Luftschloss, das immer wieder neu erschaffen wurde und sie ist es immer noch. Jeder, der sich mit der Sage beschäftigt, findet eine fragmentierte Idee und baut um sie sein eigenes Luftschloss. Für Wolff waren es das antike Matriarchat, für Staudacher das verlorene Epos, für Pichler heidnische Göttinnen, für mich die Murmeltiere als Führer toter Seelen. Jeder, der sich mit der Sage beschäftigt hat, hat das Blinken in den Wolken gesehen und sich das dazugehörige Schloss ausgemalt, das niemals existiert hat.

10. Quellenverzeichnis

Geographische Angaben

„die Fanesgruppe“

<https://de.wikipedia.org/wiki/Fanesgruppe>, letzter Abruf 17.04.2025

“Fanes (Hochfläche)”

[https://de.wikipedia.org/wiki/Fanes_\(Hochfl%C3%A4che\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Fanes_(Hochfl%C3%A4che)), letzter Abruf 17.04.2025

Bibliographie

Pichler, Anita: Die Frauen aus Fanis, Haymon Verlag, Innsbruck/Wien, 1992

Staudacher, Karl: Das Fanneslied, illustrierte dolomitenladinische Volkssagen, Tyrolia Verlag, Innsbruck, 1994

Wolff, Karl Felix: Dolomitensagen; sechzehnte Auflage, Tyrolia Verlag, Innsbruck, 1989

Verzeichnis der Abbildungen

Titelblatt: Hohe Geisel, Foto: Luca Lorenzi (bearbeitet)

Abb1: Karte der Fanesgruppe

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fanesgruppe.png>, erstellt: 27. Januar 2016, hochgeladen: 18. März 2018

Abb. 2: Bild Karl Felix Wolff, [www.sagen.at/ Biographien/](http://www.sagen.at/Biographien/)

Wernher Scheingraber, "Ein Wanderer in Laurins Reich - Zum 25. Todestag des Forschers und Gelehrten Karl Felix Wolff", in: Tiroler Heimatblätter, 66. Jahrgang, 4 / 1991, S. 148 - 149.

Abb. 3: Gemälde Karl Staudachers von J.B. Oberkofler. Veröffentlicht in seinem Buch „Das Fanneslied“

Abb. 4: Blick über die Fanes mit (von links nach rechts) Zehner und Neuner. Im Vordergrund das sogenannte *Parlament der Murmeltiere*, Hans Braam, 39030 Mareo, Province of Bolzano - South Tyrol, Italy, erstellt: 1. September 2014; Hochgeladen: 5. Mai 2017, Standort: 46° 36' 37,88" N, 12° 0' 56,95" E

Abb. 5: Bild der Theateraufführung "Fanes" des VBB, von: Cordula Treml
veröffentlicht: nachtkritik.de

Murmeltier und Adler Piktogramme: lizenzfrei vekteezy