

Brunnen, Bach, See und Meer im Volksmärchen

Autor(en): [s.n.]

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizerische Lehrerinnenzeitung**

Band (Jahr): **86 (1982)**

Heft 4-5

PDF erstellt am: **14.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-318090>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Brunnen, Bach, See und Meer im Volksmärchen



I. Die Elemente im Märchen

Schon auf den frühen Kinderzeichnungen stellt das Kind, wie es das auch in seinen Spielen tut, seine Beziehung zur Natur, zu den Elementen dar. Auf der Zeichnung eines Vorschulkindes erscheinen nicht nur das Haus, Vater, Mutter, Geschwister und es selber: bald einmal zeichnet es unten den Boden, die Erde; oben setzt es das blaue Band des Himmels, der Luft, die es auch in Gestalt von Vögeln, Flugzeugen, Rauch oder flatternden Fahnen ins Bild bringt. Vor allem aber zeichnet es über seiner kleinen Welt golden und gross die Sonne mit ihren Strahlen. Sie ist Zeichen des Feuer-elements.

Das Wasser (Bach, Brunnen, Regen, See, von Fischen bevölkert, von einem Schiff beherrscht) kommt in den Zeichnungen etwas später dran, weil es optisch schwerer zu erfassen, bildlich schwerer kenntlich zu machen ist als die andern drei Elemente.

Grimm
KHM Nr. 166

Im Volksmärchen erscheinen die Elemente *Feuer, Wasser, Luft und Erde* als Träger, Erhalter oder Zerstörer menschlichen Lebens. Schön, wenn sie alle zusammen auftreten wie etwa in der Geschichte vom «Starken Hans». Hans ist, nach seiner Flucht aus der Räuberhöhle, mit zwei fragwürdigen Gesellen in die Welt gezogen. Gemeinsam wollen sie den Feind, einen bösen Zwerg, in dessen unterirdischer Höhle, die Hans ausgekundschaftet hat, aufstößern und besiegen. Hans wird von seinen zweifelhaften Freunden in einen Korb gesetzt und mit Seilen in die Zwergenöhle hinuntergelassen. Er tötet den boshafte Zwerg und befreit eine gefangene wunderschöne Jungfrau. Diese wird von den beiden falschen Freunden im Korb heraufgezogen und entführt. Hans wird im Stich

gelassen. Er glaubt sich verloren. Da helfen ihm die Geister der Elemente. Er findet in der Höhle (Erde) den glänzenden, blitzenden Ring des Zwerges (Feuer). Sobald er ihn am Finger dreht, erscheinen dienstbare Luftwesen und fragen ihn nach seinen Wünschen. Sie tragen ihn alsdann hinauf ans Licht und sausen mit ihm schnell wie der Wind dem Meere zu, auf dem die beiden Gesellen mit der Jungfrau davonfahren. Halb schwimmend, halb getragen von den Luftgeistern erreicht er das Schiff (Wasser) und fährt mit seiner Jungfrau übers Meer nach Hause. Die schlimmen Freunde ertrinken. Erde, Feuer, Wasser und Luft haben das Liebespaar gerettet – gehorsam dem kräftigen und dem Guten dienenden Willen des starken Hans.

Elemente und menschliche Temperamente

Die vier Elemente entsprechen den menschlichen Temperamenten: das Feuer dem Choleriker, die Luft dem Sanguiniker, das Wasser – wie wir noch sehen werden – dem Phlegmatiker und die Erde dem Melancholiker. Oft scheint eines der Elemente zu fehlen, meistens das Feuer.

Grimm,
KHM Nr. 33

Im Märchen «*Die drei Sprachen*» lernt der jüngste von drei Brüdern, «was die Hunde bellen» (Erde), «was die Vögli sprechen» (Luft) und «was die Frösche quaken» (Wasser) – wo ist das Feuer? In der «*Weissen Schlange*» vernimmt der wissend gewordene Diener des Königs, was die Fische (Wasser), die Ameisen (Erde) und die Raben (Luft) erleiden. Er hilft ihnen aus der Not. Aus allen drei Elementarreichen kommen ihm später die Tiere zu Hilfe, wenn es darum geht, zur Gewinnung der Königstochter drei Aufgaben zu lösen, welche die menschlichen Kräfte übersteigen. Auch hier scheint das Feuer zu fehlen.

Grimm,
KHM Nr. 17

KHM Nr. 193

Das Glasbergmärchen «*Der Trommler*» hilft uns auf die Fährte. Der Trommler nimmt es mit seinen Trommelwirbeln und mit einschüchternden Antworten auf mit Riesen, Ungetümen und Raufbolden, um auf den Glasberg zu gelangen und die von einer Hexe gebannte schöne Prinzessin zu gewinnen. Der Glasberg ist eine versteinerte Welt, ein Totenreich. Um die verzauberte Königstochter zu erlösen, muss der Trommler drei für ihn unlösbare Aufgaben annehmen. Am ersten Tag muss er mit einem Fingerhut einen Teich ausschöpfen, am zweiten mit einer Bleiaxt und einem Blechkeil die Bäume eines Waldes fällen und das Holz spalten. Am dritten Tag schliesslich soll er die Hunderte von Klaftern gespaltenen Holzes auf einen Haufen tragen, ohne Zündstoff anzünden und verbrennen. Dank der Prinzessin helfen ihm am ersten Tag die Geister des Wassers und der Luft, indem sie das Wasser des Teichs in Nebelschwaden auflösen und als Wolken zum Himmel steigen lassen. Am zweiten Tag helfen die Geister der Erde, indem die Bäume krachend zusammenstürzen und die Stämme sich von selber spalten. Am letzten Tag entsteht ein gewaltiger Holzhaufen, so gross, als wäre er von Riesen zusammengetragen, und fängt von selber an zu brennen. Der Trommler wirft die Hexe ins Feuer und erlöst die Prinzessin. Der Trommler ist kühn, hilfsbereit und stark (Choleriker), dem Feuer verwandt. Übertragen wir seine Rolle auf die ihm verwandte des (vermeintlichen) Dummlings in den «*Drei Sprachen*» und des

KHM Nr. 193



Dieners in der «Weissen Schlange!» Wenn wir das tun, so entdecken wir auch in diesen beiden Märchen das vierte Element. Erde, Luft und Wasser werden durch Tiere repräsentiert.

Der hilfreiche Mensch dagegen verkörpert die Liebe, die Wärme, das Feuer. Unter den lebendigen Wesen kann nur der Mensch solches Feuer verwalten. Nur er kann den goldenen Zauberring (vgl. «Der starke Hans») in christlichem Sinne gebrauchen. – Was sagt die *griechische Mythologie*? Zeus ist Herr des Himmels, Poseidon Herr der Meere, und Hades Beherrscher der Unterwelt. Das Feuer jedoch stiehlt der Titanensohn und Menschenfreund Prometheus. Er bringt es den Menschen zu Nutzen und Missbrauch.

Wenn ein Mensch im Märchen mit den vier Elementen in Einklang steht, so bedeutet das: Einssein mit den kosmischen Kräften, zugleich: Beherrschung der eigenen Gemütskräfte, die im Innern der Seele so verschieden sind wie draussen in der Welt Feuer und Wasser, Erde und Luft, und die erst im Zusammenwirken das Böse besiegen und Frieden herbeiführen.

II. Das Wasser im Märchen

Brunnen und Meer, See, Fisch, Unke, Frosch und Nixe treten im Märchen immer in Beziehung mit Kontrastelementen und Gegenfiguren auf (Nixe und Mensch, Land und Meer, Bach und Brücke). Doch gerade in solchen Kontrastwirkungen zeigt sich, was das Wasser, als Bild und Symbol verstanden, bedeutet.

Das Wasser schmiegt sich (passiv) jedem Gefäss an, in das es gebracht wird, es passt sich an, lässt sich von der Schwerkraft regieren: es fließt abwärts, darum entspricht es dem phlegmatischen Temperament.

Das Wasser hat viel Gemeinsames mit der menschlichen Seele. Da die Seele von Gefühlen bewegt und aufgewühlt wird wie das Meer von Winden und Stürmen – da sie sich mitreissen lässt wie das Wasser von der Schwerkraft im Stürzen und Fallen, da sie dunkle Tiefen aufweist wie das Meer mit dem Meeresgrund, da sie die Welt zu spiegeln vermag wie bei schönem Wetter der See den Himmel und das Ufer – finden wir in manchen Wassermärchen ein Gleichnis für die menschliche Seele.

«Seele des Menschen,
wie gleichst du dem Wasser!
Schicksal des Menschen,
wie gleichst du dem Wind.»

Es ist kein Zufall, dass die Fahrten des Odysseus (Fahrten der Seele) auf dem Meere geschehen, und dass Poseidon, Herr der Meere und der Stürme, sein Gegenspieler ist.

Für Kinder ist das Wasser etwas Lebendiges, Brüderliches, ein Spielkamerad, ein Stück Leben vom eigenen Leben.

Der siebenjährige Junge in *Tschingis Aitmatovs* Buch «*Der weisse Dampfer*» wohnt in einem kirgisischen Dorf im Gebirge. Der Fluss liegt fast vor der Tür. Der Junge hat einen einzigen sehnlichen Wunsch: er möchte sich beim Baden in einen Fisch verwandeln und davonschwimmen, koste es, was es wolle. Er will zum weissen Dampfer schwimmen, der jeden Tag den Fluss Issyk-Kul heraufgefahren kommt. Auf diesem Fluss arbeitet sein Vater, den er nicht kennt, als Matrose eines Dampfers. «Und der Dampfer wusste nicht, dass ein Junge zu ihm schwamm, der sich in einen Fisch verwandelt hatte ... Dieser träumte davon, sich so in einen Fisch zu verwandeln, dass alles an ihm fischartig würde – Körper, Schwanz, Flossen, Schuppen –, und dass nur sein Kopf bliebe, wie er ist. Die Verwandlung sollte in Grossvaters Planschbecken vor sich gehen. Eins, zwei, drei – und er ist ein Fisch. Dann schnellt er sofort aus dem Planschbecken hinüber in den Fluss, direkt in die reissende Strömung flussabwärts. Dabei springt er immer wieder hinaus und schaut sich nach allen Seiten um, denn nur unter Wasser zu schwimmen ist uninteressant. So flitzt er vorbei an der Steilwand aus rotem Lehm, durch Stromschnellen und Strudel. Wenn er an der Försterei vorbeischwimmt, springt er aus dem Wasser und winkt mit der Flosse dem Grossvater zu: «Auf Wiedersehen, Ata, ich komme bald wieder!» Der Grossvater ist ganz verdattert ob dieses Wunders und weiss nicht, wie ihm geschieht. «Auf Wiedersehen, ich schwimme in den Issyk-Kul, zum weissen Dampfer, dort ist mein Papa, der Matrose.»» Soviel aus dem Anfang der Kindertragödie, in der Realität und Mythos miteinander verflochten sind.

Das Buch lässt ahnen, was der Fluss für ein Volk und für ein Kind sowohl als konkrete Lebensgrundlage wie als inneres mythisches Bild des Lebens und des Todes bedeutete.

Naturwesen im Altertum und im Christentum

erschien dem Menschen das Wasser als etwas Göttliches, Beseeltes und Lebendiges. Nixen, Meer-männer mit Dreizack, Nymphen, Quell- und Flussgeister wurden verehrt, und die Menschen bewarben sich um ihre Gunst; denn ohne Wasser gibt es kein Leben.



Erst das Christentum

hat den Wassergeistern eine negative Bedeutung unterlegt. Unsterblichkeit sollte nur noch der menschlichen Seele zukommen. Die Naturwesen konnten zwar nicht so leicht aus der Welt menschlicher Vorstellungen herausgestrichen werden, doch wurden sie – mit Erfolg – der Unterwelt und dem Todesreich zugeordnet, wodurch sie böse wurden. Der Wassermann des Märchens ergreift das schöne Mädchen, die Wassernixe raubt Kinder, die am Teich spielen: Wie in Andersens «kleiner Seejungfrau» suchen die Wassergeister eigentlich das, was ihnen in der Tiefe ihres Elementarreiches fehlt, Menschenliebe und eine fühlende, unsterbliche Seele. So wünscht sich die «Nixe im Teich», die dem armen Müller zu Reichtum verhilft, etwas «Lebendiges», nämlich sein Kind. Jahrelang lauert sie ihm auf: er ist indessen ein schmucker Jäger geworden. Sie zieht ihn im Augenblick zu sich herab, da er die vom Blut seiner Beute befleckten Hände waschen will. In drei Vollmondnächten kann ihn seine Frau erlösen: Sie kämmt am Wasser die Haare mit einem Zauberkamm, sie spielt beim nächsten Vollmond auf einer Zauberflöte, und schliesslich spinnt sie am Teichrand mit einem goldenen Spinnrädchen (alles sind sich steigernde Bilder für Meditation und geistige Arbeit).

Die Tiefenpsychologie

KHM Nr. 19

sieht im Wasser ein Symbol für die Mächte des Unbewussten, die den Menschen verführen, ihn zum Beispiel mit Geschenken überwältigen und überschwemmen (vgl. «*Von dem Fischer und seiner Frau*»). Wenn er nicht darin untergehen will, muss das Bewusstsein, das Gewissen erwachen. Der Geist muss die Seele dem Tageslicht zurückgewinnen.

Das Christentum konnte zwar die Wassergeister verteufeln; das Wasser selber blieb jedoch auch in einer späteren (christlicher) Märchentradition jenes wunderbare Element, das Leben spendet und erhält.

KHM Nr. 97

In jeder Märchensammlung taucht das Motiv vom «Wasser des Lebens» auf. Ein König wird sterbenskrank, alle drei Söhne ziehen aus, das «Wasser des Lebens» zu finden. Weil der Jüngste ehrlich ist, hilft ihm ein weiser Zwerg. Er schenkt ihm Brote und eine Zauberrute. Beides ermöglicht ihm, das von Löwen bewachte Tor des verwunschenen Schlosses zu öffnen, in dem der Brunnen sprudelt.



KHM Nr. 121

Im «*Königssohn, der sich vor nichts fürchtet*», geht ein Königssohn, um der Braut des Riesen gefällig zu sein, an dessen Stelle zum Baum des Lebens und pflückt von ihm einen Apfel. Er erringt damit einen am Baum hängenden Ring, der ihm Zauberkraft verleiht. Beim Bad – sowie er den Ring abgelegt hat – überfällt ihn der Riese, beraubt ihn und sticht ihm die Augen aus. Geblendet, geschlagen und ausgeplündert badet er sein Gesicht in einem Bächlein. Der Bach ist eine Heilquelle: das Wasser schenkt ihm das Augenlicht wieder und er kann, nahe am Ziel, seinen Weg fortsetzen. Dreimal noch wird er in einem unheimlichen Schloss



von bösen Geistern gefoltert, und dreimal wird er mit dem Wasser des Lebens geheilt (vgl. «*Der König vom goldenen Berg*»). – Im Märchen «*Die Gänsehirtin am Brunnen*» zieht sich die verzauberte Prinzessin, die über Tag als Hutzelweiblein die Gänse hütet, in der Nacht am Brunnen die Haut ab. Sie wäscht sich unter den Zweigen des alten Eichbaums. Auf diesem Baum sitzt der junge Mann, der sie entdeckt, der sie den Eltern, die sie verstossen haben, wieder zuführt, und der ihre Liebe erwirbt. In diesem Märchen klingt das Motiv des Jungbrunnens an.

KHM Nr. 92

Fliessendes Wasser bedeutet auch *Abschied und Vergessen*. Ein Junge von zwölf Jahren vernimmt im Märchen «*Der König vom goldenen Berg*», dass er vom Vater dem Teufel zugesprochen worden ist als Lohn für dessen gute Dienste. Sowie die Stunde der Übergabe kommt, lässt er sich von einem Geistlichen segnen, geht mit dem Vater zusammen hinaus auf den Acker, zieht einen Kreis und stellt sich mit dem Vater hinein. Als der Teufel ihn ergreifen will, sagt er: «Was willst du hier? Du hast meinen Vater betrogen und verführt. Gib die Handschrift mit der Unterschrift des Vaters heraus!» Der Teufel will auf sein Recht nicht verzichten. Der Sohn, «weil er nicht dem Erbfeind und nicht mehr seinem Vater zugehört», muss sich am nahen Fluss in ein Schifflin setzen. Der Vater stösst ihn mit dem Fuss fort. Der Junge treibt den Fluss hinunter, das Schifflin kippt, Boden oben, Dach unten, so fährt es ruhig fort, der Jüngling gelangt wohlbehalten an fremde Ufer, während ihn der Vater für tot hält. Die Fahrt auf dem Fluss zeigt jenes bedeutsame Stück der Lebenswanderung, auf dem das Kind erwachsen wird und das Elternhaus verlässt. Ähnliches schildert das Märchen «*Die Gänsemagd*». Eine Prinzessin wird vom eigenen Vater bedroht. Sie flieht mit einer falschen Kammerjungfer auf dem Pferd Falada. Wie sie, vom Durst geplagt, vom Pferd steigt und aus dem nahen Bächlein trinkt, fällt ihr das einzige Erbstück, ein Tüchlein mit drei Blutstropfen ihrer Mutter, ins Wasser. Mit diesen Blutstropfen hatte sie bisher immer sprechen können und von ihnen Antwort erhalten. So verliert sie am Bach mit dem Blut ihren ererbten Rang und Namen. Sie kann von nun an auf nichts mehr zählen als auf sich selber. Häufig erzählt das Märchen von *vergifteten Brunnen*. Dann erkrankt ein König oder eine Königstochter auf den Tod: an der Brunnenquelle sitzt eine giftige Kröte ... (*Vogel Gryff, Der Teufel mit den drei goldenen Haaren u. a.*).

KHM Nr. 89

KHM Nr. 11.

Im Märchen «*Brüderchen und Schwesterchen*» bringt ein Brunnlein dem Menschen nicht den Tod, sondern die Verwandlung in ein Tier. Zweimal widersteht das durstige Brüderchen der Versuchung zu trinken, denn die erste Quelle rauscht: «Wer von mir trinkt, wird ein Tiger.» Die zweite: «Wer aus mir trinkt, wird ein Wolf.» Je länger das Brüderchen zu widerstehen vermag, desto geringer wird

die Macht der Stiefmutter. Beim dritten Brunnlein jedoch kann das Brüderchen nicht mehr anders: Es trinkt – und verwandelt sich in ein Rehkälbchen. Das Schwesterchen hegt und pflegt es und nimmt es mit ins Schloss, wo es einen Königssohn heiratet. Doch da das Brüderchen aus dem Hexenbrunnen getrunken hat, übt die Hexe immer noch Macht über die Geschwister aus. Im Wochenbett erstickt sie die Königin im Bad und legt die eigene Tochter ins Bett. Dreimal kehrt die tote Königin in der Nacht zurück, um ihr Kind und ihr Rehlein zu pflegen. Der König hört davon, hält Wache und entdeckt das Verbrechen. Die Königin kehrt ins Leben zurück. Doch erst, als die Hexe verbrannt wird, erhält das Brüderchen seine menschliche Gestalt wieder.

Eine Fähre führt über den Fluss, der das Reich der Lebenden vom dem der Toten und des Teufels trennt. Nur wenige auserwählte Menschen betreten lebend das Schiff, das über *das Wasser des Todes* führt, so z.B. Utnapischtim, der Held des Gilgamesch-Epos, der seinen verstorbenen Freund Enkidu aus dem Jenseits zurückholen will. Im Märchen *«Der Vogel Greif»* versucht ein König, einen Bauernsohn, der als Freier seiner Tochter alle Prüfungen bestanden hat, loszuwerden. Er schickt ihn in den sicheren Tod, indem er ihn aufträgt, zum Vogel Greif zu gehen, von dem noch kein Mensch je lebendigen Leibes zurückgekehrt ist. Zwischen dem Land der Lebenden und dem Jenseits, am Ende der Welt, liegt ein Fluss. Ein Fährmann trägt den Bauernsohn hinüber mit der Bitte, den Vogel Greif zu fragen, wie er von seinem unseligen Amt erlöst werden könnte. Als der glückliche Jüngling aus der Unterwelt auftaucht lässt er sich zuerst über den Fluss tragen, bevor er dem Fährmann die Antwort gibt. In die Falle des Fährmanns (Stell den nächsten Passagier mitten im Fluss ins Wasser) geht nun nicht der reich gewordene Bauernsohn, sondern der habgierige König, der den Schwiegersohn den eroberten Reichtum neidet. Der Fluss am Ende der Welt ist eine im Märchen erhaltene Erinnerung an den Styx der griechischen Mythologie, der in die Unterwelt führt; der unglückliche Fährmann ist Charon, der die Schatten der Toten über der Acheron oder Styx in den Hades begleitet.

Das gleiche Wasser ist gemeint, wenn in *«Frau Holle»* die fleissige und danach die faule Tochter sich mit der Spindel in den Fingern stechen (Tod), der Spindel folgen, in den Brunnen springen und alsdann auf der Himmelswiese der Frau Holle landen.

Hänsel und Gretel werden im Wald von einem schneeweissen Vöglein zum Hexenhäuschen geführt. Als sie nach ihrer Leidenszeit die Hexe besiegt haben, wollen sie heimkehren. Sie wissen aber nicht, wie sie aus dem Hexenwald herausfinden sollen. Da gelangen sie an «ein grosses Wasser». Keine Brücke, kein Steg führt darüber, und auch kein Schiffchen fährt von einem Ufer zum andern. Da kommt eine Ente geschwommen, die nimmt die Kinder «auf ihren weissen Rücken». Die Ente erinnert an einen antiken Seelenvogel. Es ist vielleicht dieselbe «Ente», die nach der Ermordung der Königin im Märchen *«Die drei Männlein im Walde»* im Wochenbett durch die Stiefmutter noch dreimal durch die Gosse zum Schloss geschwommen kommt, um dann in Gestalt der toten Königin ihrem Kindlein zu trinken zu geben. Schliessen wir den Kreis mit dem Bild dieser

KHM Nr. 165



KHM Nr. 24

KHM Nr. 15

KHM Nr. 13

Ente, die sowohl auf dem Todes- wie auf dem Lebenswasser schwimmt.

Des Menschen Seele gleicht dem Wasser:

vom Himmel kommt es,

zum Himmel steigt es,

und wieder nieder

zur Erde muss es,

ewig wechselnd. (Goethe, «Gesang der Geister über den Wassern»)

HM Nr. 50



Betrachten wir zum Schluss, um noch einmal das Wasser als Quelle des Lebens vor Augen zu haben, den wunderbaren Anfang des «Dornröschens». Vor Zeiten war ein König und eine Königin, die sprachen jeden Tag: «Ach, wenn wir doch ein Kind hätten!», und kriegten immer keins. Da trug sich zu, als die Königin einmal im Badesass, dass ein Frosch aus dem Wasser an Land kroch und zu ihr sprach: «Dein Wunsch wird erfüllt werden; ehe ein Jahr vergeht, wirst du eine Tochter zur Welt bringen.» Was der Frosch gesagt hatte, das geschah ...

Alle angegebenen Märchen stammen aus: Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen (KHM).

Zum Märchen «Die Gänsehirtin» und «Brüderchen und Schwesterchen» vgl. Rudolf Meyer, Die Weisheit der deutschen Volksmärchen, Stuttgart, 1935, und Friedl Lenz, Bildsprache der Märchen, Stuttgart 1971.

Illustrationen von Ludwig Richter.

Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde. Und die Erde war wüst und leer und es war finster auf der Tiefe; und der Geist Gottes schwebte auf dem Wasser.

Und Gott sprach: Es werde eine Feste zwischen den Wassern, und die sei ein Unterschied zwischen den Wassern. Und da machte Gott die Feste und schied das Wasser unter der Feste und von dem Wasser über der Feste. Und es geschah also.

Und Gott sprach: Es sammle sich das Wasser unter den Himmeln an besondere Örter, dass man das Trockene sehe. Und es geschah also. Und Gott nannte das Trockene Erde und das Wasser nannte er Meer. Und Gott sah, dass es gut war.

Und Gott sprach: es errege sich das Wasser mit lebenden und webenden Tieren ... und Gott schuf grosse Walfische und allerlei Getier, das da lebt und webt, wovon das Wasser sich errege ... Und Gott segnete sie und sprach: Seid fruchtbar und mehret euch und erfüllet das Wasser im Meere.

(Aus der Schöpfungsgeschichte, 1. Mose 1)