

Sprache als Magie Magie als Sprache

von

Andreas Neumann

Ludwig-Maximilians-Universität München
Institut für Deutsch als Fremdsprache /
Transnationale Germanistik
Sprache als Form und Sinn
Sommersemester 2004
Gestaltung: Dr. Peter Jaumann

Andreas Neumann
Münchner Str. 7
85635 Höhenkirchen
Tel. 0176 220 50 984
[E-m@il](mailto:Andi_Neumann@gmx.de)
Andi_Neumann@gmx.de

0. Begriffsbestimmung

1. Sinn und Zweck der Magie

2. Vorstellungen die zur Entwicklung magischer Praktiken geführt haben

3. Magische Texte

3.1 Magie der Namen

4.1.1 Das Gebet

4.1.2 Segen

4.1.3 Der Fluch

3.2 Magie des Lautes

3.2.1 Wiederholung

3.2.2 Reim und Assonanzen

3.2.3 Anlautpermutation

3.3 Magie der Schrift

3.3.1 Schwundzauber

3.3.2 Anagramme

3.3.3 Palindrome und magische Quadrate

3.4 Zahlenmagie

3.4.1 Gematrie

3.4.2 Zahlenspiele

4. Magie bis in die Neuzeit

0. Vorwort

Ziel dieser Arbeit ist einen Überblick über die Besonderheiten sog. magischer Texte zu geben. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Betrachtung der äußeren Form.

1. Begriffsbestimmung

Magie ist die Kommunikation mit den sog. „anderen“ Mächten. Sie ist festen Regeln und Konventionen unterworfen. (Sornig 1990: 5).

Zauber ist der Versuch sich oben genannte Mächte dienstbar zu machen. (ebd.)

Höhere Wesen, Geister, Mächte sind Kräfte, Energien die best. Bereiche, die für das menschliche Leben wichtig sind, ordnen oder beherrschen

2. Sinn und Zweck der Magie

Magie entsteht aus dem Wunschdenken des Menschen heraus Teile seines Lebens und der Umwelt zu beeinflussen die außerhalb seines Machtbereichs liegen. Daher sind die häufigsten Arten der Magie Schutz-, Segens-, Wetter-, Heil-, Macht-, Schadens- und Liebeszauber. Auch die alchemistische Suche nach der Unsterblichkeit kann man diesem Komplex hinzufügen.

3. Vorstellungen die zur Entwicklung magischer Praktiken geführt haben

Da es sich bei allen magischen Praktiken, zumindest ursprünglich, um eine Kommunikation mit einem personifizierten Bereich der menschlichen Umwelt handelt, ist die Existenz solcher

Wesen und die Möglichkeit mit ihnen zu kommunizieren eine grundlegende Voraussetzung für das Funktionieren von Magie. (a.a.O. : 7)

Die Liste solcher anthropomorphen Wesen ist lang und kulturspezifisch unterschiedlich.

Einige solcher Wesen deren Spuren man heute noch in idiomatischen Redewendungen finden kann sind zum Beispiel: der Alpträume hervorrufende Alp (eine Art Elf), Amor als Gott der Liebe, Wurmdämonen als Ursache von Krankheiten und Unwohlsein (das wurmt mich) u.v.a.

Ein zweiter wichtiger Faktor ist der Glaube die „Kraft des Wortes“, an die Fähigkeit der Sprache durch bloße Nennung eines „mächtigen“ Wortes die Welt zu verändern.

4. Magische Texte

Was genau unterscheidet nun einen normalen Alltags- und Gebrauchstext von einem magischen Text? Welche Techniken geben diesen Texten besondere Kraft?

4.1 Magie der Namen

Gemäß dem analogen Denken ist das Benannte gleich dem Namen. Das Bezeichnen-Können eines Gegenstandes gibt dem Menschen die Möglichkeiten das Benannte in Zusammenhang mit Bekanntem zu bringen, es zu analysieren und letztendlich auch zu beeinflussen. (Sornig 1990: 14) Oder wie Freud es ausdrückte:“(Benennen ist) das praktische Bedürfnis, sich der Welt zu bemächtigen.“ (Freud 1956: 89).

Die Macht die der Mensch Namen zumißt zeigt sich vor allem in der Tabuisierung, dem Nennverbot, bestimmter Namen und den daraus resultierenden Umschreibungen. (Der Leibhaftige für Teufel oder in der Redewendung „Mal den Teufel nicht an die Wand (,sonst erscheint er“) oder die Macht die mit der Kenntnis des wahren Namens über einen Gegenstand verleiht wie im Märchen vom Rumpelstilzchen.

4.1.4 Das Gebet

Eine einfache Form der Namensmagie ist das Gebet. Dabei tritt der Sprecher in Kommunikation mit einem höheren Wesen, im christlichen Glauben z.B. einem Heiligen, Christus oder Gott, und richtet seinen Wunsch an dieses. Er agiert als Bittsteller und das höhere Wesen kann entscheiden ob es der Bitte folge leistet oder nicht. (Holzmann 2001: 32) Die magische Handlung beschränkt sich meist auf die Nennung von einem oder mehreren machtragenden Namen zu Beginn des Gebets (Götternamen, Heilige, Geister usw.), der Nennung einer oder mehrerer Bitten und einem abschließenden Wort (z.B. Amen) welches

das Gebet aus der Alltagssprache abhebt . Somit ergibt sich eine Klammerstruktur um die Bitte herum

Vater Unser	Gebet eines Kindes und seiner Mutter Aus Sorge um die Kinder im Krieg	Form
<i>Vater unser im Himmel,</i>	<i>Lieber Gott,</i>	Name
<i>geheilligt werde Dein Name. Dein Reich komme. Dein Wille geschehe, wie im Himmel so auf Erden. Unser tägliches Brot gib uns heute. Und vergib uns unsere Schuld, wie auch wir vergeben unseren Schuldigern. Und führe uns nicht in Versuchung, sondern erlöse uns von dem Bösen.</i> <i>Denn dein ist das Reich und die Kraft und die Herrlichkeit in Ewigkeit.</i>	<i>nimm den Kindern im Irak die Angst, wenn die Bomben neben ihnen einschlagen. Nimm ihnen die Furcht, wenn Raketen über ihr Zuhause fliegen. Wisch ihnen die Tränen, wenn ihr Vater getötet wird. Gib ihnen Trost, wenn die Mutter verletzt oder im Sterben liegt. Lindere den Hunger, wenn die Vorräte erschöpft sind. Stille den Durst, wenn das Wasser knapp wird. Gib mir die Kraft, den Krieg in meinem behüteten Zuhause zu vertragen. Lieber Gott, gib uns ein Zeichen, damit wir noch glauben können, dass es Dich gibt.</i>	Bitte
<i>Amen</i>	<i>Amen (Ekd 2004)</i>	Abschluß

4.1.5 Segen

Hier handelt es sich um eine zielgerichtete Form als beim Gebet. Der Sprecher tritt in Kommunikation mit einem „geisterhaften“ Wesen und versucht von diesem das Ausführen oder Unterlassen einer Handlung zu erreichen. Nach Holzmann (Holzmann 2001: 52 ff.) kann man zwischen vier Formen des Segens unterscheiden: Der beschwörenden Form, epischen Form, der Gleichnis-Form und der bittenden Form.

Bei der Beschwörenden Form handelt es sich im Grunde um einen (Wort)Befehl. Die einfachste Form besteht demnach aus der Nennung des Namen des Übels/Ziels und einem Verb im Imperativ, z.B. *vade retro satanas*.

Zur Kraftsteigerung des Zaubers werden meist zusätzliche Mechanismen verwendet; zum einen besondere Reim- und Klangstrukturen sowie Wiederholungen, auf die ich später noch eingehen werde, zum anderen die Nennung zusätzlicher magischer Namen (Götternamen, magische Orte, Werkzeuge usw.) zur Steigerung der eigenen Autorität. (Hampp 1961: 115ff.).

Gegen Wundfieber	
<i>Gyrill des Wundfiebers!</i> <i>Fahr du nun! Gefunden bist du.</i> <i>Thor schlage dich, Thursenkönig!</i> <i>Gyrill des Wundfiebers.</i> (Hampp 1961: S.118)	Nennung des Namens Befehl /Beschwörung Steigerung der eigenen Macht Nennung des Names
Bei diesem Zauberspruch handelt es sich um einen Heilzauber gegen Fieber. Der fieberauslösende Gyrill (= Name eines böser Geists, Eitererregers) wird im Namen Thors (germanische Gottheit) gebannt.	

Die epische Form zieht ihre Kraft aus dem Glauben, dass durch das Wiedererzählen einer magischen Gegebenheit diese wieder lebendig und wiederholbar wird. Dabei ist die ganze Erzählung ein Zauberspruch. Die Kraft zieht der Spruch aus den auftretenden Aktanten. (Holzmann 2001: 79). Formal ist ein solcher Segen zwei oder dreigeteilt: Er beginnt mit einer Situationsbeschreibung (Einleitung), heilkräftiger Spruch (Mittelteil) und eventuell erfolgt die Übertragung auf die Realität am Ende. (a.a.O.: 80)

2. Merseburger	Übersetzung	Form
Zauberspruch		
<i>Phol ende Uuôdan uuorun zi holza.</i>	<i>Phol und Wodan ritten ins Holz.</i>	Einleitung
<i>Dû uuart demo Balderes uolon sîn uuoz birenkit.</i>	<i>Da ward dem Fohlen Balders der Fuß verrenkt.</i>	
<i>thû biguol en Sinthgunt, Sunna era suister,</i>	<i>Da besprach ihn Sinthgunt (und) Sunna, ihre Schwester.</i>	Mittelteil
<i>thû biguol en Frîia, Uolla era suister;</i>	<i>Da besprach ihn Fria (und) Volla, ihre Schwester.</i>	

<i>thû biguol en Uuôdan sô hê uuola conda: sôse bēnrenkî, sôse bluotrenkî, sôse lidirenkî: bēn zi bēna, bluot zi bluoda, lid zi geliden, sôse gelimida sin!</i>	<i>Da besprach ihn Wodan, wie (nur) er es verstand: So Knochenrenke wie Blutrenke Wie Gliedrenke: Bein zu Bein, Blut zu Blut, Glied zu Gliedern, als ob gelemt sie seien!</i> <i>(oder: dass sie gelenkig sind!)</i> (Homo magi: 2004)	
Der 2. Merseburger Zauberspruch wird meist als Pferde(heil)segen eingesetzt. Zu Beginn reiten 3. Götter (Phol, Wodan und Balar) durch den Wald wobei sich das Pferd Baldars eine Verletzung zuzieht. Daraufhin Versuchen sich verschiedene Götter daran das Pferd zu heilen und scheitern. Als dritter versucht es Wotan selbst und hat Erfolg.		

Die Gleichnis-Form ähnelt der epischen Form stark, stellt aber im Gegensatz zu ihr explizit einen Bezug zum reellen Ziel des Segens her. Häufig werden Konstruktionen wie „*wie damals ... so auch jetzt*“ dazu benutzt. (Holzmann 2001: 115f.) Die Gleichnis Form kann oft als Teil der Beschwörungsform als Mittel zu deren Machtsteigerung gefunden werden.

Longinus Segen: Trittsegen aus Wien Cod. 2898, Bl. 98rb, 15. Jh.	Übersetzung	Form
<i>Fuer den tritt der pfaerten. Der gut Sand Longinus stach vnsren herrn in sein prust, daraus ran wazzer vnd pluet. das sey dir, Ros, fuer den drit guet + Amen.</i> (Holzmann 2001: 242)	<i>Für den Tritt von Pferden. Der gute St. Longinus stach unseren Herren in seine Brust, daraus rann Wasser und Blut. Das sei dir, Ross, für den Tritt gut + Amen.</i>	Bezug Erzählung Bezug
Bei dieser Form des Longinus-Segens handelt es sich um einen präventiven Pferdesegen der Stürze verhindern soll. Zu Beginn und Ende wird der Bezug zum reellen Ziel des Zauber hergestellt, der Mittelteil erhält die magische Begebenheit aus der der Zauber seine Kraft zieht.		

Die Bittende Form kann man als eine Mischform zwischen dem Gebet und verschiedenen Segensformen sehen. Sie hat die bittende Grundhaltung des Gebets benutzt aber die Mechanismen der Segen zur Machtsteigerung

[illegible]

4.1.6 Der Fluch

Beim Fluch handelt es sich um eine Abart des Segens. Seine magische Kraft zieht er im Gegensatz zu den Segen aber aus Blasphemien (Teufel, Dämonen, böse Geister) und Tabuverletzungen (Missbrauch von Gottesnamen usw.). (Sornig 1990: 325f.)
einfach z.B. zum Teufel damit

<p><i>Aus meiner frommen Demut bin ich erwacht zu rotem, rebellischen Trotz. Ich möchte Dich leugnen, Gott, wenn ich lebendig wäre und nicht vor dir stünde. Da ich Dich aber mit meinen Augen sehe und mit meinen Ohren höre, muß ich böses tun als dich leugnen: ich muss dich schmähen.</i></p> <p>(Sornig 1990 : 416)</p>	<p>Einleitung Tabuverletzungen</p>
---	--

Bei diesem Fluch schwört der Sprecher von Gott ab und richtet sich gegen die bestehende religiöse Ordnung und begeht damit eine Tabuverletzung.

oder auch der Umkehrung von als heilig betrachteten Segensformeln und Gegenständen.

Übersetzung		Form
<i>Abigor, pecca pro nobis...</i>	<i>Abigor, sündige für uns...</i>	Name, Fluch
<i>Ammon, misere nobis...</i>	<i>Ammon, erbarme dich</i>	Name, Fluch
<i>Asmodeus, libera nos a bono...</i>	<i>Asmodeus, befreie uns von dem Guten...</i>	Name, Fluch
<i>Belial eleyson...</i>	<i>Belial eleyson...</i>	Name, Fluch
<i>Beelzebub, in corruptionem meam intende...</i>	<i>Beelzebub, achte auf mein Verderben...</i>	Name, Fluch
<i>Böliman damnamus dominum...</i>	<i>Böliman, wir verdammen den Heeren...</i>	Name, Fluch
<i>Jazariel, anum meum aperies...</i>	<i>Jazariel, öffne meinen Anus...</i>	Name, Fluch
<i>Chlungeri, asperge me spermate tuo et inquinabor...</i>	<i>Chlungeri, bespritze mich mit deinem Samen und mache mich unrein...</i>	Name, Fluch
<i>Blutschink...</i>	<i>Blutschink...</i>	Name
(Eco 2004: 516)	(ebd: 670)	
Dieser Fluch ähnelt dem Vater Unser der christlichen Kirche. Die macht zieht er aus dem Tabubruch, der durch den Mißbrauch eines heiligen Gegenstandes entsteht, der Nennung von Teufelsnamen und der Umkehrung des Inhalts.		

4.2 Magie des Lautes

Da Zaubersprüche oft laut rezitiert werden verstärkt sich ihre Eindringlichkeit und damit ihre Macht durch das Einsetzen von Mechanismen wie wir sie heute vor allem aus der Rhetorik kennen.

4.2.1 Wiederholung

Das Wiederholen von schon Gesagtem signalisiert Eindringlichkeit und Wichtigkeit. Am häufigsten tritt dabei eine 3-Gliedrige Form auf. Bei Zaubersprüchen tritt die Wiederholung meist in Form der Anapher auf, aber auch die Epipher findet sich häufig.

Gegen Schwindel	
<i>Schwindel, Schwindel, Schwindel du plagst mich</i> <i>Schwindel, Schwindel, Schwindel ich jage dich</i> <i>Schwindel, Schwindel, Schwindel du sollst verschwinden.</i>	Bezug Handlung Befehl

<i>Im Namen Gottes</i> (Hampp 1961: 78)	Namen
Dieser Zauber gegen Schwindel benutzt ein häufig bei Zaubern auftretendes Dreier-Schema (Bezug, Handlung, Befehl). Zusätzlich wird der Namen des Übels (Schwindel) pro Zeile drei mal genannt, was Eindringlichkeit symbolisiert.	

4.2.2 Reim und Assonanzen

Der Reim erzeugt einen angenehmen Wortfluss und lässt einen Scheinzusammenhang zwischen einzelnen Teilen des Zaubers entstehen, so wirken auch unsinnige Textteile als ob sie Bezug zueinander hätten.

Für das Fieber	
<i>Der Fuchs ohne Lungen, Der Storch ohne Zungen, Die Taube ohne Gall, hilft für das 77erlei Fieber all.</i> (Hampp 1961: 147)	Reim a Assonanz Fuchs/Lungen Reim a Reim b Reim b
Dieser Zauber gegen Fieber, der wahrscheinlich beim Mischen eines Tranks rezitiert wurde, erhält seinen Zusammenhang vor allen durch den Reim. Ohne diesen wäre der Zusammenhang der einzelnen Zeilen nicht erkennbar	

das Gleiche gilt für Assonanzen , wenn auch in schwächerem Maße. (Wikipedia: 2004)

4.2.3 Anlautpermutation

Die Anlautpermutation erzeugt wie der Reim einen Zusammenhang, wird aber auf Grund der schwerer zu erfassenden Struktur spärlicher und meist auf kurze Aussage beschränkt die einer größeren Formel hinzugefügt werden:

<i>hax pax max deus adimax</i> (Wikipedia 2004)
Entstand aus einber blasphemischen Abwandlung der katholischen Lithurgie von „hoc est corpus meum“ und diente im England des 17. Jahrhunderts als Bezeichnung für Zauberkünstler die diesen Spruch oft verwendeten

4.3 Magie der Schrift

Neben mündlich rezitierten Zaubern existieren auch viele die schriftlich festgehalten worden sind. Meist handelt es sich dabei um Schutzzauber, die z.B. auf Amuletten oder als Wandinschriften niedergelegt wurden. Diese Schriftlichkeit führte aufgrund der optischen Betrachtbarkeit zu neuen Mechanismen in der Magie.

4.3.1 Schwundzauber

Beim Schwundzauber handelt es sich um den schrittweisen Abbau eines Wortes. Dabei geht man davon aus, dass auch einzelne Teile des magischen Wortes selbst noch „kraftgeladen“ sind. (Sornig 1990: 284)

SCHABRIRI	ABRACADABRA
SCHABRIRI	ABRACADABRA
CHABRIRI	ABRACADABR
HABRIRI	ABRACADAB
ABRIRI	ABRACADA
BRIRI	ABRACAD
RIRI	ABRACA
IRI	ABRAC
RI	ABRA
I	ABR
	AB
	A
(ebd.)	

4.3.2 Anagramme

Das Anagramm ist eine Stilfigur bei der durch das umstellen eines Satzes oder eines Wortes eine neue Bedeutung entsteht. (Wikipedia 2004)

Einem so gearteten Zauberspruch liegt demnach eine zweite, innere, Wahrheit bei.

Eine andere Verwendungsmöglichkeit der Anapher ist die der Verschlüsselung von Texten.


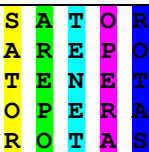
Zweite Wahrheit (Wikipedia)	Verschlüsselung
<i>DOGMA I → I AM GOD (Ich bin Gott)</i>	<i>Tom Marvolo Riddle → I am Lord Voldemort (Ich bin Lord Voldemort)</i>
	(Harry Potter and the Chamber of Secrets)

4.3.3 Palindrome und magische Quadrate

Palindrome sind Wörter oder Sätze die vor- und rückwärts gelesen den gleichen Inhalt und Wortlaut haben.

Um einen die Wirkung eines Wortzaubers umzukehren oder um ihn rückgängig zu machen kann man ihn rückwärts sprechen. Da dies bei einem Palindrom die Wirkung nicht umkehrt sondern nur verstärkt gelten sie als besonders mächtig. (Sornig 1990: : 319f.)

Eine Steigerung des Palindroms ist das magische Quadrat, bei dem sich in beliebiger Leserichtung (von oben nach unten, unten nach oben, oben nach unten) der gleiche Satz ergibt.

Leserichtungen	Übersetzungsversuch	Deutungsmöglichkeiten
	Sämann Arepo (wahrscheinlich Name) hält in Bewegung Werke Räder	Der/die Schöpfer-Gott/Göttin hält die Räder ihrer Werke in Bewegung. oder
		Der Sämann (Urheber, Schöpfer) Arepo (Gott, Göttin) hält seine/ihre Werke (Schöpfung) in Bewegung.
Hier handelt es sich um das älteste, bekannte, magische Quadrat. Man findet es vor allem an Häusern und auf Amuletten. Dieser Zauber soll sein Ziel unendlich lang erhalten.		

(Wikipedia 2004)	
GSMMSG SSESS MEMEM SSESS GSMMSG	Anfangsbuchstaben von "Gott sei mir Sünder gnädig! So stirbt ein Sünder selig. Mein einziger Mittler erlöse mich!"

Dieser Text findet wurde an Häusern in Königsberg (Franken) angebracht um dessen Bewohner zu schützen.

4.4 Zahlenmagie

Die Mathematik fand auf verschiedenst Weise Einfluss auf die formale Konstruktion von Zaubersprüchen. Zum einen versuchte man mit ihr magischen Wort einen zusätzlichen Sinn zu geben, was mit Machtsteigerung zu tun hat zum anderen nutzte man sie zur Gliederung und Formgebung.

4.4.1 Gematrie

Bei Gematrie handelt es sich um eine Art der Zahlenmagie, die Buchstaben bestimmte Zahlenwerte zuschreibt und diesen Werten wiederum eine eigene Bedeutung zuschreibt. Sie wird vor allem auf hebräische, griechische und lateinische Texte angewandt da in diesen Sprachen vor dem aufkommen der arabischen Ziffern mit den einzelnen Buchstaben, die festgeschriebene Zahlenwerte hatten, gerechnet wurde.

Die Gematrie wird vor allem auf religiös magische Texte, wie z.B. die Kabbala (הלכה) angewandt, findet aber auch in der Magie Verwendung. (lexikon-definition.de 2004)

ADAM (=Mensch)	Zahl des (großen) Tieres
A=1 D=4 M=40 ADAM = 45 Quersumme von 45 = 9 9 ist die Zahl des Menschen (Sornig 1990: 283)	666 <i>Hier braucht man Kenntnis. Wer Verstand hat, berechne den Zahlenwert des Tieres. Denn es ist die Zahl eines Menschnamens; seine Zahl ist sechshundertsechszig.</i> (Offb 13,18)
Hier handelt es sich um eine Interpretation des Wortes Adams nach dem hebräischen Wort/Zahlensystem. Aus der Berechnung ergibt sich, dass die Zahl die für Menschen steht die 9 ist.	Ein Zahlenwert der in der Offenbarung des Johannes am Ende der Bibel mit der Aufforderung zur Deutung zu finden ist. Über die Bedeutung ranken sich viel Spekulationen.

4.4.2 Zahlenspiele

Auch der spielerische Umgang mit zahlen fand Eingang in magische Texte. Bei folgendem Beispiel handelt es sich um ein „magisches“ Einmaleins:

Das Hexen Einmaleins aus Goethes "Faust"	Zahlenquadrate	Erklärung																		
Du mußt verstehn!	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	dass es sich um ein Zahlenquadrat handelt									
1	2	3																		
4	5	6																		
7	8	9																		
Aus Eins mach Zehn,	<table border="1"> <tr><td>10</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> </table>	10	2	3	4	5	6	7	8	9	die 1 an erster Stelle wird zu 10									
10	2	3																		
4	5	6																		
7	8	9																		
Und Zwei lass gehn,		um einen Platz weiterwandern, übrig: 1																		
Und Drei mach gleich,	<table border="1"> <tr><td>10</td><td>-</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> </table>	10	-	2	3	4	5	6	7	8	die Drei soll auch weiterwandern, und alle andern wandern mit, übrig jetzt: 1 und 9									
10	-	2																		
3	4	5																		
6	7	8																		
So bist du reich.		(?)																		
Verlier die Vier!	<table border="1"> <tr><td>10</td><td>-</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>-</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> </table>	10	-	2	3	-	5	6	7	8	übrig jetzt: 1 und 4 und 9									
10	-	2																		
3	-	5																		
6	7	8																		
Aus Fünf und Sechs, So sagt die Hex', Mach Sieben und Acht,	<table border="1"> <tr><td>10</td><td>-</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>-</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	10	-	2	3	-	7	8	-	-	übrig: 1, 4,5 und 6 und 9									
10	-	2																		
3	-	7																		
8	-	-																		
So ist's vollbracht: Und Neun ist Eins,		übrig: 1, 4,5 und 6																		
Und Zehn ist keins.	<table border="1"> <tr><td>10</td><td>9</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>-</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	10	9	2	3	-	7	8	-	-	übrig: 1, 4,5 und 6, die müssen jetzt verteilt werden Aber wie?									
10	9	2																		
3	-	7																		
8	-	-																		
Das ist das Hexen- Einmaleins.	<table border="1"> <tr><td>-</td><td>9</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>-</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>4</td><td>9</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>5</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>1</td><td>6</td></tr> </table>	-	9	2	3	-	7	8	-	-	4	9	2	3	5	7	8	1	6	Genau so, dass ein "magisches" Zahlenquadrat entsteht, das senkrecht, und diagonal immer die Quersumme 15 ergibt.
-	9	2																		
3	-	7																		
8	-	-																		
4	9	2																		
3	5	7																		
8	1	6																		
Bei diesem „magischen“ Text aus Goethes Faust handelt es um die verschlüsselte Bauanleitung eines magischen Quadrats, das auf Gottfried Wilhelm Leibnizs Forschungen zurückgeht. nach (Dautel: 2003) die Lösung aus dem Faust Museum in Knittlingen																				

5. Magie bis in die Neuzeit

Die ungeheure Anzahl von Büchern die bis in die Neuzeit zum Thema Magie Veröffentlicht wurden (Quelle Amazon.de: Magie 1250, Zauber 850, Hexen 740) zeigt das immer noch bestehende Interesse des Menschen seine Welt durch Worte zu verändern.

Überraschenderweise bleiben die dazu genutzten Mechanismen die gleichen wie bei den klassischen magischen Texten.

Literatur

Dautel, Klaus (2003) Das Hexeneinmaleins.
<http://www.zum.de/Faecher/D/BW/gym/faust/einseins.htm>

Evangelische Kirche in Deutschland EKD (2003) Gebet eines Kindes und seiner Mutter Aus Sorge um die Kinder im Krieg. http://www.ekd.de/aktuell/442_33865.html

Eco, Umberto (2004) Im Namen der Rose. München, Wien: Carl Hanser

Freud, Sigmund (1956₂) Totem und Tabu. Fischer

Hampp, Irmgard (1961) BESCHWÖRUNG SEGEN GEBET. Stuttgart: Silburg

Holzmann, Verena (2001) „Ich beswer dich wurm und wyrmin...“: Formen und Typen altdeutscher Zaubersprüche und Segen. Bern; Berlin; Bruxelles

Homo Magi (2004) Merseburger Zaubersprüche.
<http://www.homomagi.de/MerseburgerZaubersprueche.htm>
Frankfurt a. M. ; New York; Wien: Lang

Sornig, Karl (1990) Spuren und Motive Sprachmagischer Strategien Graz

Wikipedia (2004) : <http://de.wikipedia.org>