

2.4. Die Erscheinungen

Der in diesem Buch verwendete Begriff “Erscheinung” ist von der Wiener Prater-Geisterbahn selbst entlehnt, und zwar von der links von der Einfahrt aufgehängten, von dem Basler Schriftensmaler Paul Thaler gestalteten Warntafel:

Verboten ist:

Das Rauchen ... das
Aufstehen u. Aussteigen
während der Fahrt!
Das [B]eschädigen der
Erscheinungen. Stöcke
u.dgl. sind abzugeben.
Für beschädigte oder
verlorene Gegenstände
wird nicht gehaftet.

Umfassender sind die Bezeichnungen “Figuren”, “Objekte” oder “Geister”, die aber den Nachteil haben, dass hier immer auch die plastischen Darstellungen an der Fassade mitgemeint sein können, was bei “Erscheinungen” nicht der Fall ist.

Interessant ist, dass die Erscheinungen typologisch viel stärker mit der literarischen Gattung der Sage als mit der des Märchens korrespondieren: “In der Legende wie in der Sage steht neben der diesseitigen Welt, geistig streng von ihr geschieden, eine jenseitige. Äusserlich ist diese jenseitige Welt nicht fern; sie kann jederzeit in den Alltag herüberwirken, und ihre Vertreter wohnen oft mitten unter den Menschen. Aber sie wird ganz anders erlebt als alles Diesseitig-Profane. Die Berührung mit ihr erweckt im Menschen einen eigentümlichen Schauer; sie zieht ihn an und stösst ih zurück, sie erregt seine Angst und seine Sehnsucht”¹. Die Sage “erzählt von der erregenden und verwirrenden Begegnung des Menschen mit Jenseitigen aller Art: mit Toten und Unterirdischen, mit Wald- und



Sensenmann aus der Wiener Sage des “Keglers vom Stephansturm”.

Wasserwesen, Felddämonen, Hauskobolden, mit Berggeistern, Riesen und Zwergen (...). Angst, Übermut oder Neugier packt den Menschen, der auf die Spur eines Jenseitswesens trifft². In der Sage "sind die Jenseitigen dem Menschen äusserlich nahe. Sie wohnen in seinem Hause, in seinem Acker, im nahen Wald oder Fluss, Berg oder See. Oft arbeiten sie für ihn, und er gibt ihnen Speise. Aber geistig bilden diese Hauskobolde, Nickelmänner, Fänggen, Alpgeister und wilden Leute eine Welt für sich; der Mensch erlebt sie als das Ganz Andere"³. Die Welt der Jenseitigen ist "gerade noch zu ertasten und verliert sich allmählich im Dunkel"⁴.

Auch für das Verbot, die Erscheinungen zu berühren, findet sich neben dem rein praktischen Grund ein mythologischer Ursprung: "Die Sage bringt uns den Körper ihrer Menschen vor allem dadurch zum Erlebnis, dass sie uns drastisch seine krankhaften Veränderungen vorführt. Wir sehen, wie die Finger, das Bein, die Brüste dessen, der von einem Jenseitigen berührt oder geschlagen worden ist, grässlich aufschwellen. Rote Flecken, ekelhafte Schwären, Kröten erscheinen auf den Wangen. Eine tiefe Wunde bleibt zurück oder steife, lahme, verkrüppelte Glieder"⁵.

Grundsätzlich ist zu bemerken, "dass es ganz zur Natur der Geister [passt], dass ihre konkrete Erscheinung nicht photographisch belegt ist"⁶. Dem Verständnis Ph. Steiners ist es zu verdanken, dass bereits an der Herbstmesse 1992 die meisten Innenaufnahmen der Wiener Prater-Geisterbahn gemacht werden konnten. Während die Erscheinungen in modernen Geisterbahnen durch Bodenfedern, Magnetkontakte, Lichtschranken oder Computerzeitsteuerung ausgelöst und pneumatisch oder hydraulisch bewegt werden, was bedingt, dass diese Geisterbahnen zirka einen Meter über dem Boden aufgestellt werden müssen, werden zwar die Beleuchtung und die Geräusche der Erscheinungen in der Wiener Prater-Geisterbahn heute ebenfalls durch Lichtschranken mit Timern, ihre Bewegungen aber mit Hilfe einer Mechanik aus Hebeln und Seilen ausgelöst, weshalb sich die Bahn ebenerdig aufstellen lässt. Die Wiener Prater-Geisterbahn enthält in ihrem heutigen Zustand die folgenden 16 Erscheinungen:

- 1 Windkanal
- 2 Eingeborener mit Messer
- 3 Gorilla
- 4 Skelett in Kiste
- 5 Hexe
- 6 Baumelndes Skelett
- 7 Friedhofsszene
- 8 Baumelndes Skelett
- 9 Am Boden liegender Toter
- 10 Eingeborener
- 11 Im Sarg liegendes Skelett
- 12 Aus einer Metallbüchse springender Totenkopf
- 13 Spinnenfäden (Schnüre)
- 14 Spiegel
- 15 Maskenköpfe
- 16 Frankenstein

Nr. 1 wurde hier als Erscheinung gewertet: Kurz nach der Einfahrt weht dem Fahrgast von rechts durch einen Windkanal von einem Gebläse erzeugte kalte Luft ins Gesicht. Dieser Effekt, der sich jedoch m. W. in keiner anderen Geisterbahn findet, kann entweder auf Winderzeugung der "Fahrt in den Dschungel" zurückgehen oder aber mythologischen Ursprungs sein: "Die Germanen hatten teilweise die Vorstellung, dass die Seele, die als Hauch oder Atem spürbar ist, die Form von Rauch, Dunst oder Nebel habe. Beim Tode entschwindet dieser Hauch dem Körper und verwandelt sich in Wind. Im Winde leben die Toten weiter, und im Rauschen des Windes tun sie sich unsichtbar den Lebenden kund"⁷. In einer Sage aus Tamins (Graubünden) wird eine Frau, die nachts ans Fenster eilt, da sie ein Trampeln auf der Strasse hört, vom vorbeiziehenden Totenvolk "angeblasen", worauf sich eine riesige Geschwulst an ihrem Kopf bildet.⁸ Unbestritten ist aber der praktische Effekt von Gebläsen, da man "mit Geisterbahnen auch auf heissen Plätzen im



Erscheinung Nr. 1: Gebläse mit Windkanal (21.11. 2000, Liesberg).

Sommer spielt (...). Da sich die Geisterbahn innen enorm aufheizt, wenn die Sonne auf die schwarze Blache brennt, und da die Bahn durch die Verdunkelung ziemlich luftdicht abgeschlossen ist, braucht es ein Gebläse”⁹.

Die Erscheinungen Nr. 2 und 3 sind alt. Nr. 2 wird mit Hebel und Seil ausgelöst. Beide können zu einer Szene (Gruppe von Erscheinungen) zusammengefasst werden und stammen ohne Zweifel aus der “Fahrt in den Dschungel”. Nr. 2 stellt einen aus Massivholz geschnitten Eingeborenen (Tarzan? oder einen Schwarzen?) dar, dem J. Ortner eine Maske mit Pelzkopfbesatz übergezogen hatte und der ursprünglich ein Messer in der rechten Hand hielt, dessen Klinge aber abgebrochen ist. Bis vor wenigen Jahren schnellte die rechte Hand noch hervor. Das Gesicht von Nr. 2 wird durch ein Blitzlicht erleuchtet. Nr. 3, der Gorilla, war ursprünglich viel grösser – J. Ortner hatte seinen unteren Teil abgesägt – und steckte in einem Käfig.¹⁰ Bis vor wenigen Jahren leuchtete noch sein linkes Auge rot



Erscheinungen Nr. 2 und 3: Eingeborener mit Messer und Gorilla.

auf. Die ziemlich stark zerstörte Figur ist aus Pappmaché, das Fell aus einem pelzigen gekrausten Stoff. An dieser Stelle befindet sich ein Geräusche aussendender Gitarrenverstärker mit Endlostonband.





Nr. 4 ist heute ein Skelett, das sich aus einer Kiste erhebt, ein Billigfabrikat, obwohl es aus Deutschland stammt, und nach J. Ortner SFr. 20'000.– gekostet hatte.¹¹ An seiner Stelle stand bis in die mittleren 70er Jahre ein mannshoher Teufel, der mit dem Oberkörper hin- und

herwankte.¹² Die Lichtschränke löst hier nur die Beleuchtung aus, die Kiste mit dem Skelett geht automatisch ständig auf und zu.¹³



Erscheinung Nr. 4: Skelett in Kiste (modern).

Ebenfalls alt und mit Hebel und Seil ausgelöst ist Nr. 5:



Erscheinung Nr. 5: Hexenkopf mit Lumpen, und die Rolle, an der sie hängt.

Diese Erscheinung hängt an einem Seil, das an einer Rolle befestigt ist. Bei der Vorbeifahrt klappt der mit einem Kopftuch versehene Holzkopf der Hexe nach unten. “Während des Betriebs hat sie so ihre Macken und muss ständig wieder auf ihre Funktion hin überprüft werden, da sie gerne das Seil aus der Rolle spickt”¹⁴. Der untere Teil der Erscheinung besteht nur aus blauem Sacktuch. Nr. 5 ist nahe beim vorbeifahrenden Wagen und wird mit Rotlicht beleuchtet.



Kunstvoll geschnitzter Kopf von Fr. 5, der an eine Löttschentaler Roitschäggätä erinnert.

Nr. 6 und Nr. 8 sind, ebenso wie Nr. 11, alte Skelette, die teilweise echt sein dürften.¹⁵ Sie baumeln an einem Seil, das in einer Öse auf dem Schädeldach angebracht ist.



Erscheinung Nr. 6 (OLMA, Okt. 1980).



(Forts.:)

Erscheinung Nr. 7: Friedhofsszene. Die Anordnung wurde ausserhalb der Packwagen künstlich von Ph. Steiner für den Hauptautor am 21.11.2000 in Liesberg arrangiert.

Nr. 7 ist eine Friedhofsszene und neben der Zweiergruppe Nrn. 2 und 3 die einzige andere Szene von Erscheinungen in der Wiener Prater Geisterbahn, wenigstens in ihrem heutigen Zustand, aber auch von den vorgegebenen Platzverhältnissen her, da die vielen engen Korridore keine umfangreichen szenischen Gruppierungen von Geistern zulassen. Nr. 7 setzt sich zusammen aus mehreren Ober- und Unterteilen von Totenschädeln, welche nicht aufeinander passen, und einer durchsichtigen Spinne aus Celluloid oder einem ähnlichen Material, mit dunkler Farbe besprays, wobei unter der Spinne ein Blinklicht, das ständig in Betrieb ist, aufleuchtet. Die ganze Szene, für die jeweils defekte Erscheinungen verwendet wurden¹⁶, ist auf ein schwarzes Tuch gebettet. Hier befindet sich ebenfalls ein Geräusche aussendender Verstärker mit Endlostonband. Die Beleuchtung ist ultraviolettes Licht, das besonders Weisses intensiv hervortreten lässt.

Nr. 8 trägt den Namen "Erich" und ist durch ein Seil mit dem linken Flügel der Doppeltür zur zweiten Einfahrt verbunden. Er hängt an einem hölzernen Kreuz und ist leider photographisch nicht festgehalten. Sobald der Wagen die Tür aufstösst, bewegt sich das Skelett. Die Beleuchtung ist ultraviolettes Licht.



Gerüst der Erscheinung Nr. 8 (Liesberg 21.11.2000).

Sehr effektiv – allerdings nur bei Licht betrachtet – ist Nr. 9, eine auf der Fahrbahn liegende Tote namens “Elvira” mit kunstvoll aus Holz geschnitztem, mit Perücke besetztem und rot und blau angemaltem Kopf, der nach rechts gedreht ist. Als ich sie das erste Mal bei Licht sah, kam mir Petrons Wort “et lurida mortis imago” in den Sinn.¹⁷ Der Körper der Erscheinung besteht aus Schaumgummi und steckt in einem Pyjama. Besonders lebensecht sind die Hände gestaltet, und man fragt sich natürlich, warum dies so ist, bzw. woher diese Figur ursprünglich stammt. Vielleicht liegt hier wie bei den anderen Erscheinungen mit kunstvoll geschnitztem Kopf ein Hinweis



auf ursprünglich halbdunkle Fahrt durch den Dschungel. Nr. 9 liegt direkt vor der ersten Kurve der Auffahrtsrampe, ist mit einem Pneu-
stück gepuffert und wird vom durchfahrenden Wagen bei der Fahrt

um die Kurve nach rechts abgedreht, worauf die Erscheinung dann wieder in ihre Ausgangsstellung zurückklappt. Nur hier wird die Beleuchtung durch mit Lederriemchen getrennte Bleche geschaltet, die vom rechten Hinterrad des durchfahrenden Wagens zusammengepresst werden. Das Geräusch dieser Erscheinung, die für die Wiener Prater-Geisterbahn typische und bekannte Sirene, wird durch einen mechanischen Kontakt am Gestell von Nr. 9 ausgelöst.¹⁸



Körper und eine der beiden Hände von Erscheinung Nr. 9.

Neu ist Nr. 10, eine zweidimensionale, grüne, auf schwarzes Tuch gemalte Eingeborenenfigur mit blauem Federröckchen und dreidimensionalem, ebenfalls grünem Maskenkopf, an den Tüchern der Rückwand in der ersten Kurve der Auffahrtsrampe zum 2. Stock angebracht. Noch in den späten 70er Jahren befand sich an dieser Stelle ein, möglicherweise echtes, Krokodil, das heute verschwunden ist und das zweifellos aus der "Fahrt in den Dschungel" stammte.



Erscheinung Nr. 10 (modern).

Nr. 11, ein altes Skelett, dessen Kopf auf ein weisses Kissen gebettet ist und das unterhalb des Brustkorbes mit weissem Leintuch zuge- deckt in einem aufgeklappten hölzernen Sarg liegt, fällt durch seine beiden angewinkelten Arme auf, die sich noch in den 80er Jahren bewegen konnten. Das linke Auge leuchtet in Intervallen, die Er- scheinung wird also nicht ausgelöst und gibt noch etwas Licht an Nr. 10 ab. Die Erscheinungen Nr. 6 und 11 sind am gleichen Ausgang des Taktgebers angeschlossen und funktionieren synchron.¹⁹ Ob die grüne Farbe, die auf das Skelett gespritzt ist, etwa Moos andeuten soll, ist unklar. Jedenfalls stammt die Erscheinung mit grosser Wahr- scheinlichkeit ebenfalls aus der “Fahrt in den Dschungel”.

In der “Werkstatt”, wie der leere Raum zwischen der grossen Kehre der Einfahrt und den ersten zwei Teilen der Auffahrtsrampe genannt wird, direkt hinter Nr. 11 an die Tuchwand gelehnt, fand sich 1992 ein Ersatz-Geist, der ebenfalls photographiert werden konnte. Man beachte, dass er einen zur Dschungel-Thematik passenden Affen- Kopf trägt, der aber wohl modern ist.



Ersatz-Geist, in der “Werkstatt” rechts von Nr. 11 an die Tuch-Wand gelehnt.



Erscheinung Nr. 11 (Basler Herbstmesse 1992).

Nr. 12 ist ein alter, gelb bemalter Totenkopf mit weissem Häubchen und in neuer Zeit mit rotem Halstuch verziert, der aus einer alten Büchse springt und mit Hebel und Seil ausgelöst wird. Wie man erkennt, ist die gelbe Farbe über eine ältere grüne gemalt worden, womit sämtliche Skelette, d.h. die Erscheinungen 6-8, 11 und 12 grün angespritzt sind und so wohl ein "Dschungel-Grün" repräsentieren. Nr. 12, die nahe beim vorbeifahrenden Wagen ist, erzielt einen besonderen Überraschungseffekt dadurch, dass der Fahrgast während der längeren Fahrt durch den Korridor der zweiten Auffahrtsrampe im Unklaren ist, wann und wo die nächste Erscheinung kommt.



Oben: Links am Ende des Korridors die Metallbüchse mit Nr. 12.
Unten: Büchse mit Nr. 12 und Auslösemechanismus. (Basler Herbstmesse 1992).



Oben: Nahaufnahme der Büchse mit herausragender Mütze von Nr. 12.
Unten: Nr. 12 mit gelb übermalter grüner Grundfarbe. Offenbar ein Schrumpfkopf aus der "Fahrt in den Dschungel" (Basler Herbstmesse 1992).

Nr. 13 sind ungefähr in der Mitte der ersten Abfahrtsrampe an einem durchhängenden Seil aufgehängte Schnüre als “Spinnenfäden”, wie sie seit den Zeiten der Pretzel-Rides zur Grundausrüstung von Geisterbahnen gehören.



Der Wagen erreicht bei der Abfahrt vom 2. Stock ein beachtliches Tempo, obwohl er durch seitlich neben der Fahrspur montierte Holzbremsten gebremst wird, die im ersten der obigen Bilder gut sichtbar sind. Bei der Abfahrt ist nur gerade der Ort der Spitzkehre am hinteren Ende der Geisterbahn eine kurze gerade Ebene, die recht schnell durchfahren wird, da sich dort keine Holzbremsten befinden. Die zusätzliche radiale Beschleunigung in der Kehre wird hier durch den Übergang von der schiefen Ebene der ersten Abfahrtsrampe zur geraden Ebene der Kehre aufgehoben. Die schnelle Fahrt durch die Kehre ist von grosser Bedeutung für den Effekt der dort platzierten Erscheinungen Nr. 14 und 15.

Bis in die frühen 80er Jahre befand sich an der Stelle des heute direkt in der Kurve angebrachten Spiegels Nr. 14, der durch eine Glühbirne mit gelbem Licht beleuchtet wird, eine Schlange, welche die Fahrgäste fast berührte und die von möglicherweise von Fahrgästen zerstört wurde. Sie war eine der zentralen Erscheinungen der Wiener Prater-Geisterbahn, die auch dem Abgehärtetsten Furcht einflösste und die wohl ebenfalls aus der "Fahrt in den Dschungel" stammte. Obwohl der Spiegel erst von Ph. Steiner angebracht wurde, ist zu bemerken, dass schon die ersten europäischen Geisterbahnen Spiegel hatten.²⁰ Im "Geister-Schloss" des Europa-Parks in Rust sieht man im Spiegel nicht nur sich selbst, sondern noch sein holographisches Skelett. Spiegel spielen bekanntlich in der Mythologie und in den Märchen eine bedeutende Rolle. Im Nachtstück "Das öde Haus" von E.T.A. Hoffmann heisst es: "[Meine Wartfrau] sagte nämlich, wenn Kinder nachts in den Spiegel blicken, gucke ein fremdes, garstiges Gesicht heraus, und der Kinder Augen blieben dann erstarrt stehen"²¹.



Erscheinung Nr. 14. Oben: Links im Spiegel kommt der herannahende Wagen zum Vorschein. Unten: Wagen mit Fahrgast (einziges authentisches Porträt des Hauptautors) im Spiegel (Basler Herbstmesse 1992).

Neu sind die zwei aus einem gummiartigen Kunststoff gefertigten Maskenköpfe Nr. 15, "Säureköpfe" genannt, die links oben am Ende der Kurve angebracht sind. Es handelt sich hier wiederum, wie bei Nr. 10, um eine Substitution im Geiste der "Fahrt in den Dschungel". Der besondere Effekt besteht hier darin, dass das Aufscheinen dieser Köpfe von Geräuschen aus einem Verstärker mit Endlostonband begleitet ist, die aus einem direkt HINTER dem vorbeifahrenden Wagen angebrachten Lautsprecher kommen.



Erscheinung Nr. 15. Einer der beiden "Säureköpfe" (Basler Herbstmesse 1992).

Der letzte Teil der Abfahrt ist wieder durch ziemlich hohe Fahrtgeschwindigkeit geprägt. Neben den nach der Kehre wieder einsetzenden Holzbremsen sorgt hier eine Kante in der Schienenführung für Temporeduktion. Trotzdem fährt der Wagen immer noch recht schnell in die Kurve vor der Ausfahrt ein. Die letzte Erscheinung, Nr. 16, wird jedoch durch die Schienenführung und durch tunnelartig ausgeschnittene Tücher (ebenso wie die Erscheinungen Nr. 2 und 3) erst im letzten Moment sichtbar. Auch sie vermag den Fahrgast fast zu berühren. Diese alte, ebenfalls mit Hebel und Seil



Erscheinung Nr. 16. Oben: Tunnelartig ausgeschnittene Tücher. Unten: Moderner Frankenstein-Gummi-Kopf mit weissem Mantel, bespritzt mit Leuchtfarbe (Basler Herbstmesse 1992).

ausgelöste Erscheinung, die bei Licht besehen nur aus einem Rumpf mit Armen und Kopf besteht, hat einen interessanten Mechanismus aus metallenen Hebeln und Rollen. Bei der Vorüberfahrt der Wagen

schnellen die beiden Arme nach vorn. Diese Erscheinung, die mit grünem Licht beleuchtet wird, präsentiert sich heute mit Frankensteinmaske. Hier liegt mit Sicherheit ein weiteres Relikt aus der “Fahrt in den Dschungel” vor, da Nr. 16 vom Bewegungstyp nach Ph. Steiner ursprünglich ein Bär gewesen sein könnte.²²



Mechanik von Nr. 16 (Liesberg 21.11.2000).



Damit ist die Reise durch die Wiener Prater-Geisterbahn nach ca. 90 Sekunden und einer totalen Fahrstrecke von rund 100 m zu Ende. Wer den Unterschied zwischen physikalischer und psychologischer Zeit (und Raum!) nicht begriffen hat, begreift ihn nach einer Reise durch diese Zeichenwelt, die viel länger erscheint als die äusserlich gleich lange Reise durch die Objektwelt ausserhalb dieser einzigartigen Geisterbahn.

1 Max Lüthi, *Das europäische Volksmärchen*. 8. Aufl. Tübingen 1985, S. 8. Zu dieser Stelle schreibt Ph. Steiner (Nov. 2000): "Eigentlich erfasst einen, wenn man auf die Spur eines Jenseitswesens trifft, eher eine tiefe Verbundenheit. Eine Art Erkenntnis einer Welt, in der man das Gefühl hat, zuhause zu sein, wie wenn man an einen Ort geht mitten in der Nacht, an dem man sich Vampire vorstellen könnte. Zum Beispiel auf der Pfalz beim [Basler] Münster, jedenfalls, wenn man den Kreuzgang kennt, welcher dahinter liegt, oder auch wenn man nach Mitternacht durch den Wald der Birs entlang in die Stadt spaziert".

2 Lüthi, a.a.O., S. 8.

3 Lüthi, a.a.O., S. 10.

4 Lüthi, a.a.O., S. 20.

5 Lüthi, a.a.O., S. 14.

6 Florian Dering, *Volksbelustigungen*. Nördlingen 1986, S. 133.

7 Johannes Witte, *Das Jenseits im Glauben der Völker*. Leipzig 1929, S. 31.

8 Arnold Büchli, *Mythologische Landeskunde von Graubünden*. Bd. 2. Disentis 1989, S. 852.

9 Ph. Steiner, briefl., Nov. 2000.

10 J. Ortner, mdl., Herbst 1991

11 Ph. Steiner, briefl., Nov. 2000.

12 J. Ortner (mdl., Herbst 1991) gab an, die alten (defekten) Erscheinungen noch zu besitzen. Ph. Steiner hat sie aber beim Kauf der Geisterbahn nicht mitgeliefert bekommen. Seit dem Tode J. Ortners gelten sie als verschollen.

13 Ph. Steiner, briefl., Nov. 2000.

14 Ph. Steiner, briefl., Nov. 2000.

15 Auch etwa Gertrud Eckls 1938 gebaute "Geisterbahn" hat noch echte Skelette: "Auch zwei Skelette gibt es damals in der Geisterbahn, die ihr Mann besorgt hat. 'Früher', sagte sie, 'konnte man sowas gelegentlich in Museen kaufen, da gab's dann Papiere zu jeder Figur, wie alt sie ist, woher sie stammt'. Gertrud Eckl geht davon aus, dass die Gerippe künstlich sind, sie muss sie schliesslich anfassen (...). 'Einmal höre ich dabei, wie sich mein Gatte mit einem Arzt unterhält, und der sagt: 'Ich hab da noch eine Neunzehnjährige, die muss ich ihnen zeigen'. Ja, ich hab ja gleich den Knochen fallen lassen, huh, das lang ich nie mehr an, und mein Sohn hat auch gleich gesagt, er langt das nie mehr an'. Heute richtet das Personal die Figuren her, 'ich geh da nimmer rein', sagt sie" (Birgit Götz, "Mit Romantik hat unser Beruf nichts zu tun". München 1999, S. 68).

-
- 16 Ph. Steiner, mdl., 28.10.2000.
17 “Die wächserne Maske des Todes” (Petron. Sat. 124, 257).
18 Ph. Steiner, briefl., Nov. 2000.
19 Ph. Steiner, briefl., Nov. 2000.
20 Dering, a.a.O., S. 133.
21 E.T.A. Hoffmann, Werke in vier Bänden. Bd. 2. Salzburg 1985, S. 175.
22 Ph. Steiner, mdl., 2.11.1999.