

in Erinnerung bemerkenswerter Abende
6. Oktober 2002

Met aus Gunnlöds Halle Ódhinn und die Dichtung¹

Die Mythen enthalten Initiationsmuster und Bilder archetypischer Erfahrungen, die auch in unseren Traditionen und Märchen wiederkehren. Es sind keine naturalistischen Geschichten, sondern ineinander verschlungene Metaphernströme, in denen wir manchmal umherirren wie in einem Labyrinth mit Tausenden von Türen, hinter denen sowohl die Schönheit als auch das Grauen lauern.
Rüdiger Süner

Die Texte der *Edda* erzählen vom Raub des Dichtermets Óðhrærir, vom Hängen Óðhins am Baume Yggdrasil und von seinem Abstieg an Mimirs Brunnen, wo er sein Auge opferte. Von drei Prüfungen Óðhins berichtet die *Edda*, von schwierigen Unternehmungen, die deutlich als schamanistische Initiationsrituale erkennbar sind und kulturheroischen Charakter tragen. Óðhins Prüfungen kennzeichnen ihn als einen Schamanen indoeuropäischem Typus, dessen Wurzeln sicherlich mit dem sibirischen und zentralasiatischen Schamanismus zusammenfallen. Mircea Eliade beschreibt den Schamanen als *Magier und Mediziner, der glaubt, daß er heilen kann wie alle Ärzte und Fakirwunder wirken wie alle Zauberer, primitive und moderne. Aber er ist auch der Psychopomp, Seelengeleiter, und er kann Priester sein, Mystiker und Dichter.*² Ein wichtiges Merkmal des Schamanismus ist auch die Überzeugung, dass die Fähigkeit zur Ekstase das religiöse Erlebnis schlechthin ist, allenfalls einer Elite zur Verfügung steht, und dass nur der Schamane der *Meister der Ekstase* ist. Schamanismus, formuliert Mircea Eliade, ist eine spezielle *Technik der Ekstase*, der Schamane ein *Spezialist der Trance*, in der seine Seele den Körper zu Himmel- und Unterweltfahrten verläßt.³ Der Schamane ist aber kein Bessenener, in dem Sinne, dass jemand anderes in seinem Namen handelt. Er bringt seine ekstatischen Erlebnisse aus eigener Kompetenz zustande, meistert seine im Bild und im Namen übernatürlicher Wesen verbalisierte Ergriffenheitserfahrung und organisiert seine Jenseitsreisen und Kontakte zu Toten, Dämonen oder Geistern als menschliches Wesen, ohne zum Instrument fremder Mächte

¹ *Met aus Gunnlöds Halle* handelt von Óðhins Beziehung zu Dichtung und Weisheit und gehört in den größeren Zusammenhang meiner Óðhinn-Studien und Forschungen zur altgermanischen Weltanschauung, die alle in Vingilot.de veröffentlicht sind.

² Mircea Eliade, *Schamanismus und archaische Ekstasetechnik*, Frankfurt a.M., 1975:13.

³ Vgl. Eliade, *Schamanismus*, 14-15.

zu werden. Ethnologische und kulturhistorische Forschungen zeigen immer wieder, dass der Schamanismus eine spezielle Form der Magie ist und im allgemeinen nicht allein das religiöse Leben einer Kultur dominiert,⁴ sondern mit anderen Formen der Magie und Religion zusammenlebt, wie sich dies beispielsweise im antiken Griechenland oder im modernen Korea der Fall ist. Die arktischen und zentralsibirischen Kulturen der Hirten und Viehzüchter, von denen angenommen wird, dass sie die ursprüngliche Form des Schamanismus konzipiert haben, verehrten in der Regel einen Großen Himmelsgott, einen Himmelsbeherrscher und Großen Schamanen, ähnlich dem griechischen Zeus oder dem nordgermanischen Ódhinn (bzw. westgermanischen Woden), dessen Allmacht allein die Schöpfung garantieren kann. Der Siedlungsraum dieser Kulturen und das Herkunftsgebiet der indoeuropäischen Völker liegt räumlich beieinander, sodass es nicht erstaunt, vergleichbare religiöse Phänomene bei Griechen und Germanen vorzufinden. Wie diese so unterhält auch der zentralasiatische Beherrscher des Himmels - mächtige Göttinnen kommen nicht vor - ein Pantheon von Söhnen und Töchtern, vergleichbar demjenigen in der Mythologie nordischer und mediterraner Kulturen, die lokale, tellurische Göttinnen⁵ erst durch Hierogamien als Gattinnen in ihr Pantheon aufnahmen.

Ódhinns erste kulturheroische Tat, seine erste schamanistische Prüfung, macht ihn zum gewaltigsten der Dichter und Sänger; als solcher reift er zum göttlichem Inspirator der Skalden und der fahrenden Sänger. Und als solcher erwirbt und verfügt er über die magisch-bannende Macht des gesprochenen Wortes im poetischen Vers oder Zauberspruch. Die Wort-Magie, die Ódhinn praktiziert, hat Joseph von Eichendorf in einen schönen Vers gesetzt:

*Schläft ein Lied in allen Dingen,
die da träumen fort und fort,
und die Welt hebt an zu singen,
triffst du nur das Zauberwort.*

In den Hallen des germanischen Adels besaßen die Skalden in Ódhinns Namen die Autorität in der Tradierung historischer Ereignisse, philosophisch-theologischer Theorien und konventionalisierter Lebensregeln und Werte in poetischer Sprache; sie waren die Verkünder der zu allen Zeiten gültigen Satzungen und Werte Ódhinns.⁶ *Odin gibt Weisheit vielen und gewandte Rede, Dichtkunst dem Sänger*, schreibt Paul Hermann in seiner Charakteristik dieses höchsten und mächtigsten aller Asen.⁷ Schon die ältesten

⁴ *Durch Ekstaseerlebnisse konstituiert, paßt sich der Schamanismus mehr oder weniger schlecht den verschiedenen religiösen Strukturen an, auf die er trifft* (Eliade, *Schamanismus*, 21).

⁵ So zum Beispiel die Vaninnen Frigg, Freya, Nerthus in der germanischen Mythologie, die chthonischen Erdmütter der Fruchtbarkeit und der Weisheit wie Hera, Metis, Themis, Demeter.

⁶ Die Aufgabe des altgermanischen Skalden lässt sich als Gewissen seiner sozialen oder politischen Volkes auffassen, vor allem da er die Fähigkeit, diese Funktion zu erfüllen, Ódhinns stiftender Tat verdankt: *Das Göttliche ist dem modernen Menschen meist unvertraut, außer in einer Restgestalt als das Gewissen* (Schmitz, *Gegenstand*, 439). Die *Spruchweisheiten* und *Sittengedichte* der *Edda*, insbesondere aber die Verse des *Havámál* (des Hohen (also Ódhinns) Lied), sind ein gutes Zeugnis für die Funktion eines Skalden als Überlieferungsträger moralischer und pädagogischer Maximen.

⁷ Paul Hermann, *Nordische Mythologie*, Berlin, 1992:199.

Skalden bezeichneten ihre Kunst mit den Kenningar als *Tau aus Óðhinns Gefäß*, als *Óðhinns Bier* oder als *Óðhinns Gabe*.

Im *Zweiten Odinsbeispiel* des *Hávamál*⁸ berichtet die *Ältere Edda* vom Erwerb des Dichtermets Óðhrærir durch Óðhinn, schildert dessen Einweihung in das Mysterium des Wortes, die magische Beherrschung der bannenden Rede:⁹

2 Zum Riesengreis zog ich,
nun bin zurück ich gekommen;
nichts verschaffte mir Schweigen dort
viele Worte
sprach ich zum Vorteil mir
in Suttungs Saal.

4 Gunnlöð gab mir
auf goldnem Stuhl
einen Zug vom Zaubertrank;
leidigen Lohn
ließ ich ihr übrig
Für vertrauensvolle Treue,
für sorgenvollen Sinn.

3 Ratis Mund
ließ ich mir Raum schaffen
und durchfressen den Fels;
oben und unten
standen der Eisriesen Wege:
so setzt ich mich selber ein.

5 Die betörte Schöne
hab ich schlau benutzt:
denn Odrörir
ist nun aufgestiegen
Zur Wohnung des Weltenherrn.¹⁰

Wie der Schamane in seiner Initiation, so begab sich auch Óðhinn mit Hilfe seines Hilfsgeistes, der Schlange Rati, unter die Erde, in die Höhle der Riesin Gunnlöðh.

Der außerordentlich inspirierende Zaubertrank Óðhrærir, der Met, den Óðhinn durch Hinterlist und Gestaltwandel dem Riesen Suttungr raubte, entstand aus dem Blut von Kvasir, einem Wesen, das aus dem Friedensvertrag zwischen Asen und Vanen entstand.¹¹ Kvasir, der aus dem Speichel hervorging, den die beiden Göttergeschlechter als Zeichen des Friedens in ein Gefäß spuckten, galt als das weiseste aller Wesen aller Welten und Zeiten, denn er konnte alle Fragen beantworten.¹² Auf einer seiner Wanderungen wurde

⁸ 'Des Hohen Lied' ist über weite Strecken eine Spruchsammlung; es gibt nützliche, sachlich-nüchterne Ratschläge, wie man sein Leben führen soll. Es geht um Freundschaft, um ihre Verpflichtungen und ihre Wohltaten, um die Pflichten der Gastfreundschaft, darum, wie wichtig es ist, Vorsicht walten zu lassen und einen klaren Kopf zu bewahren, um Armut und ihre Mühen, darum, wem man trauen kann und wem nicht usw. - durchweg Themen, die einem Gott der Weisheit und Erfahrung angemessen sind. Auch Magisches kommt vor, Formeln und Zaubersprüche, wie es sich für einen Gott des Zaubers ziemt. Gelegentlich sind auch erzählende Abenteuer eingebaut (R.I. Page, *Nordische Mythen*, Stuttgart, 1993:26-27; das *Hávamál* skizziert weitgehend das Weltbild der Wikinger). Vgl. auch *Bragarædur* (Bragis Gespräche), 58. In: *Die Edda. Die ältere und die jüngere Edda und die mythischen Erzählungen der Skalden*, übersetzt und mit Erläuterungen begleitet von Karl Simrock, Essen, o.J.:319-321.

⁹ Vgl. *Götterlieder der Älteren Edda* in der Übersetzung von Karl Simrock, Stuttgart, 1960:56-58 sowie *Die Edda. Götterdichtung, Spruchweisheit und Heldengesänge der Germanen* in der Übersetzung von Felix Genzmer, München, 1981:180-181. Für weitere Details s. *Bragarædur* (Bragis Gespräche), nacherzählt in der *Prosa-Edda*.

¹⁰ Vgl. das *Zweite Odinsbeispiel*; Genzmer, *Edda*, 181.

¹¹ Vgl. *Bragarædur* (Bragis Gespräche), 57. In: *Die Edda. Die ältere und die jüngere Edda und die mythischen Erzählungen der Skalden*, übersetzt und mit Erläuterungen begleitet von Karl Simrock, Essen, o.J.:318-319.

¹² In der anthroposophischen Geisteswissenschaft Rudolf Steiners sind Asen und Vanen die Repräsentanten unterschiedlicher historischer Epochen und Träger unterschiedlicher Wahrnehmung: Sie (die Vanen; H.W.J.) sind das Geschlecht des frühatlantischen Gedächtnismenschen. Das Geschlecht der atlantischen Urweisheit, das Geschlecht des goldenen

Kvasir von Zwergen getötet, die aus seinem mit Honig gemischten Blut einen besonderen Met herstellten, und diesen in dem Kessel Óðhrærir und in den beiden Krügen Són und Bodhn aufbewahren. Jeder der von dieser Flüssigkeit trinkt, wird zum Dichter oder Weisen. Aus diesem Grund bezeichnen Skalden-Kenningar Poesie und Dichtkunst auch als Kwasirs Blut und *Zwergentrunk*. Für Óðhinn stand es deshalb außer Frage, diesen Trank für sich und die Asen zu erwerben. Der Trank Óðhrærir geriet aber zunächst in die Hände der Riesen, und in die Obhut von Gunnlödh, welche die Gefäße in einer Höhle tief im Gebirge verbarg. In der Maske des Bölverkr (Bewirker des Bösen) sowie durch Tücke und Eidbruch verschafft sich Óðhinn - in Gestalt der Schlange Rati - Zugang zu der Höhle im Inneren des Berges, bleibt drei Tage dort, trinkt in diesen drei Tagen die drei Metgefäße leer, und flieht in Gestalt des Adlers zurück nach Asgard, wo er den Met wieder ausspeit.¹³ Fliegen und Gestaltwandel sind Fähigkeiten, die eng zusammen gehören, und die in Religion und Mythologie insbesondere dem Schamanen zugeschrieben werden. Óðhinn's Gestaltwandel und Rückflug nach Asgard als Adler, wie auch die Schlange Rati, germanische Schwanfrauen oder die schwangeflügelten Walküren, sind schamanistische Topoi, verwandt dem Hexenflug, eine Fähigkeit, den als Vögel erscheinende jenseitige Wesen der Zaunreiterin verleihen; umgangssprachlich hat sich die Redewendung *mir schwant etwas* in der Bedeutung von Vorahnung und Vorauswissen erhalten, mit dem nicht nur Óðhinn, sondern jeder Schamane begabt ist.¹⁴ Zentralsibirischen Mythen zufolge, besonders der Tungusen und Burjaten, erscheint der Adler im Auftrag des Himmelsherrn, der durch ihn Lebenskraft und Allweisheit verleiht.

Den Trank aus Kwasirs Blut, den die Zwerge durch Mord, die Riesen unrechtmäßig in Besitz genommen hatten, und den Óðhinn nach Asgard holt, markiert den ersten Schritt Óðhinn's zu Wissen und Weisheit. Für die Germanen war *Dichtkunst somit ein heiliges, zu den Gottheiten unmittelbar in Beziehung stehendes, mit Zauber(trank) und Weissagung verbundenes Tun, ein Schöpfungswerk, das nach Grimm auch an »die schaffende norn erinnert«*.¹⁵ Der Met Óðhrærir ist außerdem vergleichbar dem Trank der Unsterblichkeit, dem *Soma* der vedischen Religion, dem allheilenden Opfertrank *Haoma* der Parsen, mit dem Zarathustra das Böse vernichtete oder dem Unsterblichkeit verleihenden Nektar *Ambrosia* der griechischen Mythologie, den Hebe¹⁶ den Göttern zur Speise reicht. Als Falke holt Indra den Soma zu den Göttern, Zeus bringt den Nektar in der Gestalt eines

Zeitalters, das verbunden war mit einer reinen, ungetrübten Hellsichtigkeit. Die Asen hingegen werden das Geschlecht des sprachbegabten Menschen. Mit der Sprachschöpfung ist aber, wie sich später zeigen wird, verbunden der Krieg (Ernst Uehli, *Nordisch-Germanische Mythologie als Mysteriengeschichte*, 1984:94).

¹³ Vgl. für den Mythos vom Met Óðhrærir die *Skaldskaparmál*, Kap. 1 sowie die *Hávamál*, Vers 104-110. Ebenfalls Golther, *Mythologie*, 350-354. Walter Golther weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass die Gewinnung des Wundertranks durch den Höchsten der Götter vielleicht in indogermanischen Mythen wurzelt, wenigstens finden sich merkwürdig ähnliche Sagen bei Indern und Griechen (353). Der Adler Orn und Óðhinn sind eng miteinander verbunden, der ja auch Adlerhaupt (Arnhöfði) heißt. Als Parallele zu Óðhinn's Hochsitz, von dem aus er das gesamte Universum überschauen kann, sitzt oben auf dem Weltenbaum ein vielwissender Adler.

¹⁴ Auch Freyja (und Frigg) besitzen die Gabe im Falken- oder Schwanengewand die Gesetze von Raum und Zeit zu überwinden; in der finnischen Mythologie tritt die Göttin Louhi in der Gestalt eines Adlers auf.

¹⁵ Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie*, Bd.2, Wiesbaden, 1992:749.

¹⁶ Hebe, die Göttin der Jugendschönheit, Tochter von Zeus und Hera, Gemahlin des Herakles, seit seiner Aufnahme in den Olymp.

großen Adlers aus einem Felsen im äußersten Westen der bewohnten Welt mit. Auch zu Jupiters Attributen gehört der Adler (Luft), daneben aber auch das Sonnenrad (Feuer), der Delphin (Wasser) sowie der dreifach gehörnte Stier (Erde), womit deutlich ausgedrückt wird, dass Jupiter über die vier Elemente herrscht, aus denen der Kosmos beschaffen ist.

Bei den Asen verwandelt sich der Trank ewiger Jugend in die *Woge Óðhrærir*,¹⁷ in den Trank der Poesie, ekstatischer Dichtkunst und Weisheit. Den Germanen gilt seit dem Raub Óðhrærir die Poesie als Lohn für Óðhinn's sexuelle Beziehung zu Gunnlödh, der Hüterin des Mets.

Dichtkunst und Weisheit sind Tau aus Óðhinn's Gefäß oder Kessel, so lautet eine Kenning der germanischen Skalden. Der Kessel, in dem der Met aufbewahrt wird, ist aber nicht irgendein Gefäß, sondern ein archetypisches Bild, das in allen indoeuropäischen Mythologien vertreten ist. Es ist ein Kessel der Wandlung, der bald Jugend und ewiges Leben spendet, bald wieder Heilung, inspirierende Kraft und Weisheit. Zu den vier Schätzen der halbgöttlichen Vorbevölkerung Irlands, den Thuatha da Danaan (dem Volk der Dana), gehört der Kessel des Dagda, der ein ganzes Heer speisen konnte, ohne leer zu werden.¹⁸ Im walisischen Mabinogion ist es der magische Kessel des Bran, der die erschlagenen Krieger wieder zum Leben erweckt, allerdings ihrer Sprache beraubt. Auch die mythische Biographie des Bardens Taliesin ist eng mit diesem Kessel verbunden, den Keridwen¹⁹ als Unterstützung für ihren hässlichen Sohn Afang-Du schuf:

*Da beschloß Keridwen, nach den geheimen Lehren der Bücher von Fferyllt einen Kessel der Inspiration und des Wissens für ihren Sohn zu bauen, wollte sie doch, daß ihm in der menschlichen Gesellschaft Ehre gezollt würde aufgrund seines Wissens um die zukünftige Entwicklung der Welt. Sie selbst machte sich daran, den Kessel zu erhitzen. Um die drei magischen Tropfen der Anmut und der Inspiration zu erhalten, mußte dieser ein ganzes Jahr und einen Tag lang kochen.*²⁰

Der Kessel der Keridwen enthält einen Trunk, ähnlich dem nordischen Sinnreger-Met Óðhrærir: Auch ihr Kessel schenkt die Gabe der Inspiration, der Weisheit und der

¹⁷ Golther, *Mythologie*, 351.

¹⁸ Jean Markale, *Taliesin's Lied von Leben und Tod*, in: Thomas Lehner (Hg.), *Keltisches Bewußtsein*, München, 1985:120-153, hier 120. Ebenfalls: Fritz Lauterbach, *Der keltische Kessel. Wandlung und Wiedergeburt in der Mythologie der Kelten. Irische, walisische und arthurianische Texte*, Stuttgart, 1991:48ff.

¹⁹ Keridwen, Besitzerin und Spenderin des heiligen Kessels der Kelten; bei den walisischen Bardens galt sie darüber hinaus als Getreide-Göttin, der griechischen Demeter vergleichbar: *Cerridwen ist also eindeutig die weiße Bache, die Gerste-Göttin, die weiße Göttin des Todes und der Inspiration; wen, weiß; cerrd, Zunahme, die inspirierten Künste, v.a. die Dichtkunst (griech. kerdos, kerdeia, lat. cerdo, Handwerker); für weitere Details vgl. Robert von Ranke-Graves, Die weiße Göttin. Sprache des Mythos*, Frankfurt a.M., 1995:76.

²⁰ Markale, *Taliesin's Lied*, S.114-117 und 150. S.a. Lancelot Lengyel, *Das geheime Wissen der Kelten enträtselt aus druidisch-keltischer Mythik und Symbolik*, Freiburg, 1997, S.199-200 sowie Lauterbach, *Der keltische Kessel*, S.142-144. In der griechischen Mythologie sind es Demeter und Themis, die in der Absicht, Menschen unsterblich zu machen, sie in einem Kessel kochen (vgl. Herbert W. Jardner, *Tod, Erneuerung und Wiedergeburt. Pluto in Mythologie und Astrologie*, unveröffentlichtes Manuskript, Minden, 1998).

Dichtkunst, die ihr Kessel zum Sieden und Überfließen bringt.²¹ Keridwens Kessel geheimnisumwobenen Ursprungs ist ein Gefäß des Überflusses, der Wiedergeburt und der Lebenserneuerung. Mehr als drei Tropfen des Suds im Kessel sind allerdings tödlich, und so erweist sich Keridwen als Große (Mutter-)Göttin, als Herrin über Leben und Tod. Denn nur wer Macht über den Tod besitzt, kann andererseits Leben schenken.²² Auch Medea besitzt diesen Kessel der Wiedergeburt, denn die Vasenmalerei zeigt sie oft neben einem Opferkessel, aus dem ein Lamm oder ein Jüngling steigt: *Es hieß, daß sie durch die Opferwandlung in ihrem Zauberkessel Neugeburt und Verjüngung bewirken könne.*²³ Nach der Rückkehr der Argo verjüngte Medea mit Hilfe ihres Kessels Aison, den schon greisen und gebrechlichen Vater Jasons, den Pelias von Iolkos aber tötete sie auf die gleiche Weise: Den Töchtern des Pelias bot Medea nämlich an, sie ihren Verjüngungszauber zu lehren. Zur Demonstration schlachtete sie einen alten Widder, zerschnitt ihn, kochte ihn in ihrem Kessel, sodass er am Ende dieser Prozedur als Lamm aus dem Sud sprang. Medea versprach ihnen, ihr Vater Pelias, ließe er sich nur in dem Kräuterbad, das im Kessel brodelte, kochen, werde verjüngt ins Leben zurückkehren. Pelias, der Rache Jasons und Medeas verfallen, verließ diesen Kessel allerdings nicht mehr.²⁴ Gleiches erlebte der walisische Peredur, der Zeuge wurde, wie eine Leiche in einem Bottich voll mit heißem Wasser gebadet wurde, und wieder zum Leben erwachte.²⁵

²¹ Auch die Asen besitzen einen wiederbelebenden Kessel – Eldhrímnir (der durch Feuer Berußte) – der die hungrigen Einherier in Walhall wie ein Füllhorn ernährt. In ihm wird täglich der Eber Sæhrímnir (Rußschwarz) gesotten, dessen Fleisch und Speck nie zu Ende geht. Ist alles verzehrt, wird Sæhrímnir wieder lebendig, um täglich aufs neue geschlachtet und gegessen zu werden (Ulf Diederichs, *Germanische Götterlehre*, 1989:217 und 265).

²² In seinem Unterweltaspekt ist der Kessel der Keridwen ein Kessel der Wiedergeburt, der Tote ins Leben zurückbringt: *»Ich werde deine Entschädigung außerdem auf ein volles Maß erhöhen«, sagte Bendigeit Vran, »ich gebe dir einen Kessel (peir) mit ganz besonderer Eigenschaft: einen Mann, den man dir heute erschlagen hat, brauchst du nur in den Kessel zu werfen, und er wird morgen so lebendig und gesund sein wie in seinen besten Tagen – nur sprechen kann er nicht mehr« (Branwen, Tochter Llyrs, *Der zweite Zweig des Mabinogi*, in: Lautenbach, *Der keltische Kessel*, 149). In ihrer Nachdichtung verdichtet Evangeline Walton die wiederbelebende Fähigkeit dieses keltischen Kessels zu einem Bild des Schreckens (*Die vier Zweige des Mabinogi*, Stuttgart, 1983): *Ein Mann sagte: »Ich frage mich, ob dieser britische König uns wieder zum Narren gehalten hat.« Und er fuhr mit der Hand den Kessel entlang, behutsam, als hätte er Angst, dieser könnte seinen Zweifel übelnehmen und ihn beißen. »Oder ob man wirklich einen Mann töten und ihn darin kochen könnte, und er spränge wieder raus, so gut wie neu, bloß daß er nicht mehr reden könnte« (Der zweite Zweig des Mabinogi: Die Kinder Llyrs, 187). Aus dem Kessel heraus kam ein Geräusch wie von einer Bewegung, von Etwas, das sich darin regt. Ein Schrei stieg von den nächststehenden Männern auf, und sie sprangen noch weiter zurück. [...] Auf dem Rand des großen Gefäßes erschien eine Hand, Finger, die unangenehm lang, unangenehm eifrig aussahen. Sei hörten ein scharendes Geräusch, und dann schwang sich ein Körper über die Kante; seine langen Beine, sein Zottelhaar und sein Bart verdeckten halb den untergehenden Mond (189).**

²³ Olga Rinne, *Medea. Das Recht auf Zorn und Eifersucht*, Zürich, 1988:28. Dieser Kessel scheint ein altes indoeuropäisches Motiv zu sein. *Auch die Götterkinder Dionysos und Pelops wurden in einem Kessel gekocht und so zu neuer, unsterblicher Gestalt gewandelt. Nach alten Erzählungen stieg Helios, der Sonnengott, jede Nacht in einem Kessel, in dem er den dunklen Okeanos überquerte und dem er morgens verjüngt wieder entstieg (Rinne, Medea, 28-29).* Zu den mythischen Motiven Kochen, Kessel, Verjüngung und Wiedergeburt in Griechenland und Ostindonesien vgl. auch Jardner, *Pluto*.

²⁴ Zitiert nach Ovid, *Metamorphosen*, VII:159-297, übersetzt von Michael von Albrecht, München, 1981. Vgl. auch Herbert J. Rose, *Griechische Mythologie. Ein Handbuch*, München, 1969:200-201.

²⁵ Markale, *Taliesins Lied*, 119.

Taliesin, der als neugeborenes Kind schon sprechen und in die Zukunft schauen konnte, dichtete mit begeisterten Worten über diesen Kessel:

*Der Kessel brodelte und floß über:
Es waren die drei bedeutendsten Inspirationen von Gogyrwen.*

*Mit Wissen begabt
Wurde ich durch den Kessel der Keridwen.²⁶*

Das Gedicht *Preideu Annwn* (Beute der Unterwelt) das ebenfalls dem Barden Taliesin zugeschrieben wird, berichtet von der Fahrt Arthurs nach Annwn (der Unterwelt) und der Erbeutung eines Gefäßes, das an den Gral erinnert. Dort heißt es:

*Das erste Wort vom Kessel, wann ward es gesprochen?
Durch den Atem von neun Mädchen wurde er sanft erwärmt.
Ist es nicht der Kessel der Unterwelt?
Welcher Art ist er?
Ein Reif von Perlen liegt um seinen Rand.²⁷*

Um in den Besitz des keltischen Kessels, und damit in das Wissen um die Geheimnisse des Kosmos zu gelangen, bedarf es der Unterweltfahrt Arthurs, der ganz im Sinne antiker Mysterienkulte eine Initiation durchmacht, durch den Tod hindurch zu neuem Leben gelangt. Keridwen, die diese Verwandlung herausfordert, handelt wie Ódhinn als Schamanin.

Besonders bekannt geworden ist dieses Gefäß durch die elaborierten mittelalterlichen Grals-Dichtungen, dessen prominentes Symbol nach Art der Überlieferungen über den Kessel der Keridwen gestaltet ist. Wie dieser vergleichen die unterschiedlichen Dichtungen den Gral mit einem Füllhorn, dessen Reichtum in Ewigkeit nicht versiegt, und der als Jungbrunnen Tote ins Leben zurückruft. Der Einsiedler Trevrizent enthüllt Parzival diese wahre Bedeutung des Grals:

Dieselbe Kraft wie beim Vogel Phönix bewährt der Gral bei den Menschen. Es mag einem Menschen noch so schlecht gehen, wenn er eines Tages den Stein sieht (wohl aufgrund eines Übersetzungsfehlers hält Wolfram den Gral irrtümlich für einen Stein, den er Lapsit exillis nennt), so wird er in der Woche, die auf diesen Tag folgt, nicht sterben. Auch bleibt sein Aussehen dasselbe, das er hatte, als er den Stein erblickte und zwar so, wie er in seiner besten Zeit aussah – Frau wie Mann -, und wenn sie den Stein zweihundert Jahre lang sähen; nur das Haar wird grau. Solche Kraft gibt der Stein dem Menschen, daß Fleisch und Bein flugs Jugend empfängt Der Stein wird auch genannt der Gral.²⁸

Der Gral, so wie ihn Wolfram beschreibt, ist ein Lebenselixier, ein Gefäß des Überflusses und der Inspiration, die er gleichzeitig spendete, und das im Rahmen eines Mysteriums

²⁶ Ebd. Markale, *Taliesins Lied*.

²⁷ Vgl. Emma Jung und Marie-Louise von Franz, *Die Graals-Legende in psychologischer Sicht*, Zürich und Düsseldorf, 1997:124. Der Reif von Perlen am Rand dieses Kessels erinnert an den Gral, der ebenfalls durch Mädchen betreut wird.

²⁸ Wolfram von Eschenbach, *Parzival*, in Prosa übertragen von Wilhelm Stapel, München, 1984:241ff.

Leben und Tod repräsentiert, Eigenschaften, die auch für den Kessel der Keridwen überliefert sind. In ihrer Interpretation des Grals / Kessels gelangen Emma Jung und Marie-Louise von Franz zu dem Resultat, dass dieser ein Symbol des Selbst sei. Die Aufgabe, die Parzival zu erfüllen angetreten ist, besteht nach ihrer Auffassung in der eigenen Bewusstwerdung, die schließlich zur Erlösung Amfortas und des wüsten Landes führt.²⁹ Und aus diesem Kessel trinken die Asen, Dichter und Sänger; aus diesem empfangen sie die magische Kraft des Gesanges, denn das Lied birgt magische Macht, denn es verbindet Sänger und Zuhörer durch Klang, Rhythmus und Assoziation zu einer eng verbundenen Gemeinschaft, welche die gleiche Situation teilt. Besonders die *Urzeitsänger* Orpheus und Väinämöinen sind für ihre Fähigkeit berühmt geworden, die ganze Natur auf der Suche nach magischen Versen zur Unterstützung einzubeziehen, um sie anschließend durch ihren Gesang in den Bann zu schlagen. Die Eingangsstrophen des ersten Gesanges der finnischen *Kalevala* bieten allein schon in rhythmischer Hinsicht ein gutes Beispiel dafür, wie solche magische Sprache bannende Sprüche und Lieder dichtet:

*Mich verlangt in meinem Sinne, mich bewegen die Gedanken,
An das Singen mich zu machen, mich zum Sprechen anzuschicken,
(...)*

*Jene Worte, die gewonnen, Lieder, die ans Licht gekommen,
Aus dem Gürtel Väinämöinens, unter Ilmarinens Esse,
Aus der Klinge Kaukomielis, Joukahainens Bogenflugbahn,
von den fernsten Nordlandfeldern, Kalevalas kargen Fluren.
(...)*

*Auch noch andere Worte gibt es, zugelernte Zauberkniffe,
Von dem Rain am Weg gerissen, abgeknickt von Heidekräutern,
Ausgerauft aus Reisighaufen, abgezwickt von frischen Zweigen,
Abgestreift von Gräserspritzen, abgepflückt vom Viehzaunpfade,
Als ich war beim Herdehüten, war, als Kind noch, auf der Weide,
Auf den honigsüßen Höhen, auf dem goldnen Hügelhängen,
Hinter Muurikki, der schwarzen, Kimmo, der gefleckten, folgend.*

*Auch der Forsthauch sprach mir Verse, Regen sandte mir Gesänge,
Andre Weisen brachten Winde, trugen mir die Meereswogen,
Sprüche führten zu die Vögel, Wipfel brachten Zauberworte.
Diese knüpfte ich zum Knäuel, band zusammen sie zum Bündel,
Schob das Knäuel in meinen Schlitten, bracht das Bündel auf den Rodel,
Holt ´ es heim auf meinem Rodel, auf dem Schlitten zu der Scheune;
Schafft ´ es auf den Speicherboden, in den Schrein mit Erz beschlagen.³⁰*

²⁹ Im Perceval verkörpert sich nun gleichsam jener natürliche Mensch, der vor das Problem des Bösen, der Beziehung zum Weiblichen und damit vor die Aufgabe der eigenen größeren Bewußtwerdung gestellt ist und dadurch auf vielen Umwegen die Erlösung des Graalsreiches vollbringt, dessen König er am Ende wird. Der zu erlösende Bereich aber wurde zutreffenderweise durch die Legende eben mit jener Anfangszeit des Christentums verbunden, in welcher das traditionelle Christusbild sich aus der Matrix des kollektiven Unbewußten herauskristallisierte und zugleich in seiner lichten Einseitigkeit seinen »Schatten«, das Bild des Antichrists von sich abstieß. Von jener selben Matrix her findet gleichsam in der Graalserzählung nun eine weitere Anreicherung des Selbstsymbols statt, durch welche eine weitere Auseinanderreißung der Gegensätze beendet und eine Versöhnung angestrebt wird. Für letztere jedoch dient das Individuum als Gefäß, denn nur wenn sie im einzelnen Menschen integriert erscheinen, können die Gegensätze sich vereinen. Das Individuum wird dadurch zu einem *Receptaculum* für die Wandlungen des Gottesbildes (Jung & von Franz, *Graals-Legende*, 119-120).

³⁰ *Kalevala. Das finnische Epos des Elias Lönnrot*, aus dem finnischen Urtext übertragen von Lore und Hans Fromm, Stuttgart, 1985:5-6.

In der mittelalterlichen Alchemie ist das *vas Hermetica* dann zu ganz besonderer Berühmtheit gelangt.³¹

Mit der Rückeroberung des Mets macht Óðhinn den ersten Schritt in Richtung auf die schaffenden Kräfte magischer Sprachfähigkeit und Sprachbeherrschung: Er erlangt die erste Meisterschaft über die Sprache des Kosmos. So wird er zum Lehrer der Skalden, der Dichter-Sänger, die mit den keltischen Barden oder griechischen Rhapsoden vergleichbar sind, und deren Aufgabe in der Überlieferung kulturrelevanten Wissens und in der pädagogisch-ethischen Belehrung ihrer Zuhörer besteht. Beiden Aufgaben können sie aber erst durch die magische Wirkung von Sprache und Lied gerecht werden. *Ódhr*, die erste Silbe *Ódhræir*, bezeichnet die Fähigkeit zur Ekstase, zum Heraustreten aus dem gewöhnlichen Bewusstseinszustand; außerdem bildet diese Silbe auch den Namen *Ódh=inns*. Aus diesem Grund kann Edred Thorsson vom Met *Ódhræir* als der *Essenz des inspirierten Bewußtseins der Asen und des organischen Unbewußten der Vanen* sprechen.³² Der Met *Ódhræir* ist der Sinnerreger, ein wahrhaft jupitergemäßes Getränk. Zurück in Asgard spuckt Óðhinn den Met aus und teilt ihn wieder in seine dreifache Essenz auf: in *Ódhræir*, den Erreger der Eingebung, in *Són* (Sühne) und in *Bodhn* (Behälter). Die dreifache Essenz des Mets steht aber auch symbolisch für die drei Quellen, aus denen Óðhinn seine Weisheit schöpft: das Yggdrasil-Opfer, dem er die Runen verdankt, dem Augen-Opfer an Mímirs Brunnen,³³ dem er sein All-Wissen verdankt sowie dem gerade beschriebenen Opfer seiner Wahrhaftigkeit, dem er seine Fähigkeit zur ekstatischen Intuition verdankt.

In der altgermanisch-nordischen Mythologie sind die Riesen im Besitz alter Weisheit, und eine der Aufgaben Óðhinns besteht darin, diese Weisheit zu erwerben, um sie im Rahmen des neuen Zeitalters neu nutzbar zu machen. Den Riesen ihre Weisheit abzunehmen ist keine leichte Aufgabe, wie ja schon der Raub des Mets *Ódhræir* zeigte. Mit den sprachbildenden und ausdrucksfördernden Fähigkeiten, die Óðhinn durch die Verwendung des Mets zufließen, kann er mit den Riesen jetzt aber ganz anders in den Wissenswettstreit treten. Ein Zeugnis der *Edda*, das von Óðhinns Wissens- und Erkenntniserwerb berichtet, ist das *Vafthrúðhnir*-Lied. Ein beliebtes Thema altgermanischer Dichtung sind die Erzählungen vom wandernden Gotte, der sich

³¹ Siehe C.G. Jung, *Die Psychologie der Übertragung*, in: *Praxis der Psychotherapie*, GW 16, Zürich und Düsseldorf, 1995.

³² Thorsson, *Runenkunde*, 184.

³³ *Die Überlieferungen schildern Mimir übereinstimmend als den Träger der Weisheit. Seine Verwandtschaft wirft Licht auf sein Wesen. Er ist kein Ase, aber er ist mit den Asen verwandt. Er stammt auch nicht aus der Ymirströmung, obgleich gesagt wird, daß sein Brunnen bei derjenigen Wurzel liegt, die sich zu dem Hrimthursen erstreckt. Mimir ist der Sohn des Riesen Bölthorn, und da dessen Tochter Bestla die Mutter Odhins ist, so stehen Mimir und Odhin in einem Verwandtschaftsverhältnis von Neffe und Onkel. Seiner Abstammung nach kommt Mimir aus der Linie der Stammväter der Asen, Buri-Bör-Bölthorn. Sein Name aber ist klangverwandt mit Ymir, von dem die Hrimthursen stammen. Beides ist in Mímirs Wesen vereinigt* (Uehli, *Mysteriengeschichte*, 90). Nur zur Erinnerung: Bei Óðhinns Wissenswette mit *Vafthrúðhnir* ging es um den Vergleich des Wissens der Asen und der Riesen – Mimir vereint in sich die Totalität des Wissens. Óðhinn empfängt vom Mímir das Runenwissen – und Mímirs Name verrät seine Verwandtschaft mit dem lateinischen *memor* oder dem englischen *memory*.

aufmacht, neues Wissen zu erwerben, der die eigene Weisheit gegen die anderer auf die Probe stellt. Als All-Vater ist es Óðhinnns hervorragendste Aufgabe alles zu wissen, alles zu erfahren und alles mit allem zu vergleichen, um Gesetz und Ordnung der Welt aufrechtzuerhalten. Seine beiden Raben – Huginn (Gedanke) und Muninn (Gedanke) - durchstreifen für ihn das Universum auf der Suche nach Neuigkeiten, Informationen und machtverleihendem Wissen. Im *Vafthrúðhnismâl* (Lied von Vafthrúðhnir) schildert die *Ältere Edda* diese Aufgabe Óðhinnns:³⁴

Odin

- | | | |
|---|---|--|
| 1 | <i>Rat du mir nun, Frigg,
Zu Wafthrudnirs Wohnungen;
Denn groß ist mein Vorwitz
Mit dem allwissenden Jöten zu streiten.</i> | <i>da mich zu fahren lüstet

über der Vorwelt Lehren</i> |
|---|---|--|

Und in der übernächsten Strophe heißt es dann weiter:

Odin

- | | | |
|---|---|---|
| 3 | <i>Viel erfuhr ich,
Befrug der Wesen viel;
Nun will ich wissen,
Sälen beschaffen ist.</i> | <i>viel versucht ich,

wie 's in Wafthrudnirs</i> |
|---|---|---|

Óðhinn plant, Vafthrúðhnir, den weisesten der Riesen, auszuforschen, will wissen, ob ihm dieser an Kenntnis gewachsen sei. Frigg, seine Gemahlin, versucht ihn in treuer Gattenliebe zurückhalten, doch Óðhinn klärt sie auf, dass ihn sein Wissensdurst und seine Leidenschaft dazu zwingen, die Welt zu durchqueren: viel sei er umhergefahren, viel habe er versucht; doch wissen müsse er, ob der Riese, der das ganze Wissen seines Geschlechtes, von den Schicksalen der Welt, vom Anfange bis zum Ende der Dinge, vereinige, ihm überlegen sei.³⁵ Da der Riese sich selbst mit Óðhinn nie einlassen würde, kommt er in unscheinbarster Gestalt, als armer fahrender Mann. Wie die Geschichte vom Raub des Dichtermets illustriert auch das *Vafthrúðhnismâl* einige der unangenehmeren Eigenschaften Óðhinnns: seine hinterhältige, auf den eigenen Vorteil bedachte Schlauheit, seine Fähigkeit zum Gestaltwandel, seine Vorlieben für Verkleidungen und falsche Namen und seine Zuflucht zu Hinterlist und Verrat.

Mit der Heimführung Óðhræirs, der Eroberung des Mets, macht Óðhinn den ersten Schritt in Richtung auf die schaffenden Kräfte magischer Sprachfähigkeit und Sprachbeherrschung, erwirbt er die Fähigkeit und Weisheit den Riesen, die älter als er sind, standzuhalten: Er erlangt den ersten Grad der Meisterschaft über die Sprache des Kosmos. So wird er zum Lehrer der Skalden, der Dichter-Sänger, die mit den keltischen Barden oder griechischen Rhapsoden vergleichbar sind, und deren Aufgabe in der Überlieferung kulturelevanten Wissens und in der pädagogisch-ethischen Belehrung ihrer

³⁴ Simrock, *Götterlieder*, 30-31.

³⁵ Die Kennzeichnung Óðhinnns als Wanderer zwischen den Welten, als jemand der alles vorhandene Wissen erwerben müsse, erinnert an die Worte des Famulus Wagner in Goethes *Faust*: *Viel weiß ich, doch muss ich alles wissen!* und an seine schon erwähnte Verwandtschaft mit dem griechisch-römischen Hermes / Merkur.

Zuhörer besteht. Beide Aufgaben bewältigen sie aber erst durch die magische Wirkung von Sprache und Lied.