

Ódhinn-Wodan Eine kurze Etymologie

Der Name Ódhinn findet sich in den meisten der großen germanischen Dialekte, wie beispielsweise in ahd. *Wuotan*, ae. *Wōden* und an. *Ódhinn*.¹ Die ursprüngliche Form könnte *Wōdhanaz* gewesen sein.² *Wōdh-* ist die zentral- und westgermanische Bezeichnung für eine ekstatisch inspirierte, geistige Aktivität, die sich in unkontrollierbar gewordener Begeisterung, in ekstatischem Enthusiasmus und in einer numinosen Ergriffenheit einstellen kann. *Wōdh* verweist auf ein magisches Konzept persönlicher Kraft oder Macht - ähnlich dem *orenda* der Irokesen und dem polynesischen *mana*.³ Das Morphem *-an (-ano)*, Suffix der Personifizierung, bezeichnet ein Individuum als Inhaber von *Wōdh*-Kraft.⁴ Paul Hermann hängt einer recht unterschiedlichen Etymologie des Namens Wodan an: Nach seiner Auffassung ist der Name dieses altgermanischen Gottes ein Derivat der indoeuropäischen Wurzel **va*, wehen, womit erneut die Merkurcharakteristik des Tacitus ins Spiel kommt.⁵ Er bezieht sich dabei einseitig auf Wodans Rolle als Walvater oder wilder Jäger, nämlich urgermanisch **votha*, wütend, rasend, besessen, das seiner Meinung nach mit lateinisch *vates*, geistig erregt, verwandt ist,⁶ womit er der eigentlichen Bedeutung dieses Lexems auf einem Umweg nahe

¹ Zu den unterschiedlichen Namen Ódhinn-Wodans in den germanischen Dialekten vgl. auch Grimm, *Deutsche Mythologie*, 48-49 (ahd. althochdeutsch; ae. altenglisch; an. altnordisch).

² Thorsson, *esoterische Runenlehre*, 180.

³ *Orenda*, eine unsichtbare, geheimnisvolle Lebenskraft, die unpersönlich gedacht, jedem Ding innewohnen kann: Personen, Tieren, Naturphänomenen (S.326); *mana* (melanes. wirksam), stellt etwas Ungewöhnliches, eine Art überpersönlichen Kraftstoff (Lebenskraft) dar, der in Menschen oder Tieren, aber auch in Naturobjekten und leblosen Dingen (Amuletten, Masken usw.) wirksam wird, jedoch nicht als Allkraft im pantheistischen oder monistischen Sinn verstanden werden darf; *mana* wird letztlich von einem höheren Wesen ausgehend gedacht (Walter Hirschberg, *Wörterbuch der Völkerkunde*, Stuttgart, 1965:267).

⁴ Altgermanisch **Wōdanaz*, althochdeutsch *Wuotan*, altnordisch *Ódhinn* sind die Fortbildungen mit dem Suffix *-ano*. In den meisten Fällen wurde aus der Endung (*-az*) im Altnordischen ein *-r*, doch nach einem *-n-* verwandelte es sich ebenfalls in ein *-n*. Zudem ist der Verlust des Anfangs *w-* vor einem langen *ó* oder *ú* bereits aus der Beziehung zwischen dem altnordischen *Urdhr* und dem altenglischen *Wyrd* bekannt. Es handelt sich bei Ódhinn also nur um eine völlig regeltreue Weiterentwicklung von *Wōdhanaz* (Thorsson, *Runenkunde*, 180).

⁵ In diesen Zusammenhang gehört auch Paul Hermanns Hinweis, dass die Dichter und Sänger der Germanen das Wort *Sturm* vom Kampf der Lüfte auf den Kampf der Männer übertragen haben; in poetisch-metaphorischer Überhöhung hieß die Schlacht bei ihnen *Wetter*, *Hagel* oder *Regen Ódhinns* (Hermann, *Mythologie*, 169-170). Auch der Name von Ódhinns Ross, Sleipnir, knüpft an diesen Zusammenhang an: Der Hengst Sleipnir ist der Wind, auf dem Ódhinn einherstürmt, und seine acht Beine symbolisieren die acht Himmelsrichtungen des Kompass. Vom Windgott ist es zum Toten- und Seelenführer und zum Urheber nicht nur der Kriegskunst, sondern aller Künste und Wissenschaften, nicht mehr weit.

⁶ Lat. *vates* wiederum ist verwandt mit skr. *vātas*, geistig erregt (lat. lateinisch; skr. Sanskrit).

kommt.⁷ Lat. *vates*, skr. *vâtas* oder an. *wōdh* weisen aber nicht nur auf die stürmische Bewegung der Luft hin, wie Hermanns Etymologie nahe legen will, sondern auch auf eine besondere innerpsychische Befindlichkeit. Auch verwandte Begriffe wie ae. *vōd*, Ruf, Schall, Rede oder Gedicht und an. *óthr*, Geist, Gesang und Gedicht weisen auf eine Bedeutung hin, der hier der Vorzug gegeben wird. Sehr wahrscheinlich knüpft Paul Hermann in seiner Etymologie an christliche, mittelalterliche Autoren an, die Wodans Namen mit *furor* (Wut) übersetzt haben, und so das Feuer geistiger Erregung und Inspiration auf den primitiveren Impuls cholerischer Wut reduzierten. Dementsprechend werden Ódhinn und Wodan zum Wüter und Stürmer, deren Name noch im 11. Jahrhundert auf Wut reduziert wird. Auch Wolfgang Golther zeichnet in seiner *Germanischen Mythologie* ein einseitiges Bild der Gottheit Ódhinn, das sich zu sehr auf deren luftigen Charakter beschränkt.⁸ Ódhinn-Wodan ist, und darauf wurde bereits hingewiesen, weit mehr als ein Luft- oder Sturmgott. Wie Zeus und Jupiter ist auch der germanische Ódhinn-Wodan eine Personifizierung ergreifender Gefühle, die als göttliche Atmosphären erlebt und interpretiert wurden, leiblich spürbare Erregung im Zustand eines außergewöhnlichen Bewusstseins. Die geistige Erregung der Ekstase und des Enthusiasmus, die den Menschen als am eigenen Leibe spürbare, göttliche Atmosphäre ergreifen kann, verbindet die Etymologien von Paul Hermann (**va*) und Edred Thorsson (*wōdh*) auf bemerkenswerte Weise. Ódhinn-Wodan im nördlichen und Zeus-Jupiter im südlichen Europa, lautet der Name dieses Meisters der Ekstase. Dieser Name weist Ódhinn als Götter-König und als Schamanen aus, als jemanden, der nach menschlichem Maß über ungeheuerere Fähigkeiten zu Trance und außergewöhnlichem Bewusstsein verfügt, die heute nur noch drogeninduziert erfahrbar sind. Von dieser Art ist Ódhinns Wesen, des höchsten der Asen-Götter des altgermanischen Pantheons. Seine außergewöhnlichen Fähigkeiten erwarb er sich, die Transformation vom ekstatisch erregten Berserker⁹ und wildem Jäger zum weisheitsvollen Lehrer gelang ihm erst, nachdem er sich drei Prüfungen (Initiationen) unterzogen hatte. Zum leitenden, obersten Gott aller Germanen, der normativ gültige Überzeugungen begründete, kulturell relevantes Wissen und kulturspezifische Orientierungen repräsentierte, konnte er aufsteigen, nachdem er diese drei Initiationsrituale vollzogen hatte.

Über Ódhinn kann man nicht reden, ohne von Wodan zu sprechen - dies zeigte schon die kurze Etymologie der Namen des germanischen Jupiters. Ódhinn, oder seine südgermanische Entsprechung Wodan, ist die zentrale Figur der späteren altgermanischen Mythologie. In der Gestalt des Asen Ódhinns sind im Lauf der Zeit die

⁷ Paul Hermann nennt die folgenden Derivate des indoeuropäischen Etymons **va* (wehen): *bei den Langobarden durch Vortritt eines G Gwōdan, ags.Vōden, an.Óðinn, Óþenn, nd. Waud, Wod, bayer. Wûtan (Deutsche Mythologie, 229). Weiter erläutert er, dass der Name Wodan durch zwei Suffixe gebildet ist, germ. vōtha, in seiner Übersetzung rasend, besessen, wütend.*

⁸ Wolfgang Golther, *Handbuch der Germanischen Mythologie*, Rostock, 1895:284.

⁹ *Berserker sind Menschen, die plötzliche Wutanfälle haben. In diesem Zustand gebärden sie sich wie wilde Tiere, sie heulen, sperren den Rachen auf und recken die Zunge heraus, stoßen Schaum aus dem Munde, knirschen mit den Zähnen und beißen in die Schilde. Zugleich werden sie übernatürlich stark und meinen für Eisen und Feuer unverwundbar zu sein. (...) Ihr Wutanfall wird als leiblich und seelisch ganz verschiedener Zustand aufgefasst (Golther, *Mythologie*, 102-103; vgl. die oben beschriebenen Konzepte *wōdh*, *óðhr* und *furor*, die auf die Fähigkeit hinweisen, Erregungszustände zu induzieren, die weitaus vielfältigere emotionale Befindlichkeiten umfassen, und die mit Golthers Terminus *Wutanfall* kaum angemessen charakterisiert werden können).*

wichtigsten Aspekte altgermanisch-nordischer Kultur oder Mentalität in einer Gestalt zusammengefloßen. Óðhinn und Wodan können zwar als Wind- oder Sturmgott auftreten, womit weniger Wetter oder Klima gemeint sind, sondern eine räumlich ausgedehnte Atmosphäre, eine besondere, zu bestimmten Zeiten oder an bestimmten Orten in der Luft liegende Spannung. Die stark reduzierte Tagkraft, die lichtärmste Jahreszeit kurz vor der Wintersonnenwende, erhöht die Sensibilität des Menschen für solche Atmosphären, die sie dann übersteigert im *wütenden Heer* Wodans wahrnimmt. Etymologisch lässt sich der Name, den die Germanen Óðhinn und Wodan gegeben haben, mit der vorausgehenden Interpretation vereinbaren. Die Wurzel *va* nimmt auf die stürmische Bewegung der Luft Bezug, und weist Óðhinn-Wodan als personifizierten Gott des Sturmes aus; *wōdh* dagegen bezieht sich eher auf das Gefühl leidenschaftlicher Erregung, auf die geistige Anspannung erweiterter, außergewöhnlicher Bewusstseinszustände. Mit dieser ambivalenten Etymologie verbinden sich zwei verschiedene Prinzipien oder energetische Zustände: Die Verbindung Óðhinn-Wodans zum Wind und zum Element Luft korrespondiert mit *va* als der Wind, der weht wo er will. Der Bezug auf Ekstase, Bewusstseinsweiterung und das Feuer der inneren Erregung (*wōdh*) weist unmissverständlich auf die Sphäre des Schöpferischen und Kreativen. Die Elemente Luft und Feuer verbindet ihre aufsteigende Beweglichkeit: die sich selbst ausrichtende Luft wird als flexibel-wandelbar, das sich nach oben ausrichtende Feuer als leuchtend-expansiv empfunden. Die *wōdh*-Etymologie entspricht neueren wissenschaftlichen Schlussfolgerungen, und für sie spricht ein weiteres etymologisches Indiz: Der Name des Asen Óðhinn hängt - außer seiner regelmäßigen Lautentsprechung mit dem ur-indoeuropäischen *Wōdahnaz* - überdies mit der altnordischen Wurzel *ódhr* zusammen. Geht es hier nicht allein um Klangassoziation auf magischer Grundlage, so scheint Óðhinn ebenfalls aus *ódhr* und dem Suffix *-inn* gebildet zu sein.¹⁰ Auch *ódhr* bezeichnet den Geisteszustand und die Fähigkeit zur Ekstase (an. *óthr*, Geist Gesang, Gedicht), die schon dem Begriff *wōdh* bescheinigt wurde; allein aufgrund ihres Namens symbolisieren Óðhinn (*ódhr*) und Wodan (*wōdh*) das Gefühl machtvoller, ekstatischer Erregung- und Entrückung sowie die Möglichkeit, aus dem alltäglichen Bewusstseinszustand herauszutreten. Óðhinn und Wodan sind, und zwar deutlich genug, weit mehr als Luft- oder Sturmgötter. Wie Zeus und Jupiter, so sind auch sie die Personifizierung ergreifender Gefühle, die als göttliche Atmosphären erlebt und interpretiert wurden, leiblich spürbare Erregung im Zustand außergewöhnlichen Bewusstseins.

¹⁰ Dieselbe Wortbildung, in Form eines Kompositums, wurde oben für den Namen Wodan beschrieben. Für die Bedeutung von *ódhr* vgl. den Mythos des Dichtermets Óðhrærir (s.o.).