

Ekstase und erweiteres Bewusstsein Die Drei Initiationen Ódhinns

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

1. Vorbemerkung

Den Gegenstand dieser Studie bildet ein zentrales Mythologem der altgermanischen Weltanschauung, das eng verbunden ist mit der Funktion und Symbolik des Gottes Ódhinn, beginnend mit der Individuation der Schöpfung und ihrer Ordnung, endend im Ragnarök, dem Untergang eines Weltzeitalters, dem Schicksal der germanischen Götter (der Æsir und Vanir).

Große Teile der altnordischen Mythologie sind in den poetischen und prosaischen Dichtungen der *Lieder Edda* und der *Snorra-Edda*, der *Jüngerer Edda*, überliefert. Die Dichtungen der *Lieder Edda* entstanden zwischen dem 9. und 12. Jahrhundert, die jüngerer wurden vor allem in Island niedergeschrieben, während die *Snorra-Edda* im 1220 verfasst worden sein soll. Beide Edda-Texte berichten auch vom Wirken Ódhinns in den drei Welten Ásgardhr, Midgardhr und Hel, charakterisieren ihn gleichzeitig als

Initiationsmeister und als Initianden. Die Initiationsrituale, die Ódhinn begründet indem er sich ihnen unterwirft, dienen einem doppelten Zweck: Einerseits erwirbt er durch diese Prüfungen sein magischen Wissens, andererseits verhilft er der Menschheit durch Sprache, Gesang und Schrift zu immer größerer Bewusstwerdung. Die Weise, in der Ódhinn die Erkenntnisfähigkeit der Menschen fördert, ist eine spirituelle, welche die moderne westliche Wissenschaft lange als primitiv abgewertet hat, sie bestenfalls noch als archaisch akzeptierte. Am Übergang zum 21. Jahrhundert überschattet die westliche Weltanschauung nach wie vor die kollektive Traumatisierung durch den Nationalsozialismus, die in der Tabuisierung jeglicher Auseinandersetzung mit den Germanen mündet. Eine historische und psychotherapeutische Bewältigung des Nationalsozialismus, die Aufarbeitung und enttabuisierte Benennung der Ursachen sowie die notwendige Trauerarbeit, die tiefer geht als verbale Schuldbekennnisse und zögernde, wirtschaftliche Wiedergutmachung, steht weiter aus. Vor diesem Hintergrund ist die ablehnende Haltung gegenüber einem wachsenden Interesse an den kulturellen Wurzeln deutscher Identität und Ethnizität sowie der germanischen Mythologie plausibel, aber gefährlich. Eine offene Auseinandersetzung mit dieser deutschen Tradition darf nicht einseitig rechter Esoterik, Neopaganismus, Hitlerismus und neonazistischer Renaissance überlassen werden. Obwohl es kaum jemanden in Deutschland gibt, der den nordgermanischen Ódhinn, den kontinentalgermanischen Wodan, das wilde Heer oder die Walküren nicht kennt, fehlt den Deutschen Sicherheit und Kenntnis im Umgang mit ihren kulturellen Wurzeln, ihrer eigenen Kosmogonie oder Mythologie. Auf Berührungsängsten beruhende, zaghafte Versuche, sich den durch Naziideologie und SS-Terror geschändeten mythischen Dokumenten erneut anzunähern, vor allem aber deren gewollte Tabuisierung, charakterisieren seit der NS-Herrschaft die Beziehung der Deutschen zu ihrer Mythologie. Denn allzu sehr wurde diese durch die ideologische Okkupation des nationalsozialistischen Terrors missbraucht. Der Historiker Herwig Wolfram rechtfertigt sich noch 1995 für das wiedererwachende wissenschaftliche Interesse an den Germanen mit dem Hinweis auf ethnologische Theorie und Methodik:

Daß man als Historiker nach den germanomanischen Exzessen des vergangenen und der ersten Hälfte unseres Jahrhunderts heute wieder über die Germanen sprechen und schreiben kann, ist freilich nur den Anleihen bei der Ethnographie und der Übernahme ethnologischer Methoden zu verdanken (...). Abgrenzender Sarkasmus erscheint in dieser Situation unvermeidbar: Allerdings hätten Reichsführer SS Heinrich Himmler und seine

*Clique bei der Aufnahme in die NAPOLA die anthropologische Untersuchung kaum mit der nötigen Klassifizierung Rasse 1 oder 2 passiert.*¹

Es ist inzwischen überfällig geworden, zwischen Mythologisierung und Ideologisierung der germanischen Mythologie und kritischer Bestandsaufnahme zu unterscheiden, und insbesondere nicht zu übersehen, worin die nationalsozialistische Propaganda diese Mythologie transformiert hat.²

Doch die Diskussion ist eröffnet – die Tabuisierung und Verdrängung des germanischen Erbes der Deutschen misslungen. Die gezielte Diffamierung nicht-konfessioneller Religiosität und spiritueller Initiativen scheint trotz zunehmender Sanktionen wirkungslos,³ entspricht sie doch dem menschlichen Grundbedürfnis nach Sinnschöpfung und Sinnstabilisierung, die besonders in Zeiten rapiden kulturellen Wandels und Entwurzelungsdrucks individuelle und kollektive Identität und Orientierung, und damit psychische Gesundheit garantieren.⁴ Die Suche nach spirituellen Visionen, geistigem Wachstum oder transrationalen Erfahrungen, charakterisierendes Merkmal der modernen Esoterik-Szene, gehört zu den zentralen geistigen Freiheiten des Menschen, und war schon immer das wichtigste Instrument wissenschaftlicher Entwicklung und Innovation, und darüber hinaus ein Menschenrecht. In Europa ist diese Visionssuche die Antwort auf den zunehmenden Materialismus, den Nihilismus und die soziale Kälte seit dem Ende des Ersten Weltkrieges, ein Bedürfnis, das der Nationalsozialismus für seine politischen Ziele

¹ Herwig Wolfram, *Die Germanen*, München, 1995:10 und 15.

² *In kaum einer Zeit ist aus der vieldeutigen Bilderwelt der Mythen wohl soviel vermeintlich Eindeutiges herausgepresst worden wie im Nationalsozialismus, was vor allem die nordgermanische Überlieferung bis heute mit einem Schatten belegt hat. Allein Worte wie Wotan oder Runen genügen, um im In- und Ausland einen Schauer des Unbehagens zu erzeugen, der keine unbefangene Beschäftigung mit diesem Thema zulässt, das jedoch genauso zu unserer kulturellen Vergangenheit gehört, wie die Deutsche Heldensage oder das Nibelungenlied. Allein die starke Skepsis gegenüber der germanischen Mythologie heute zeigt, wie intensiv ihre Bilder mit dem Dritten Reich verbunden waren. Wir spüren eine unheilvolle Mischung aus Mystik, Pathos, Fanatismus und Gewalt und schützen uns durch Abwehr, Verdrängung oder Ironie.* (Rüdiger Sünner, *Schwarze Sonne, Entfesselung und Missbrauch der Mythen in Nationalsozialismus und rechter Esoterik*, Freiburg i.Br. 1999:10).

³ Öffentlich besonderes Aufsehen erregt in diesem Zusammenhang der noch immer nicht aufgegebene Versuch, die fest in der deutschen Kulturlandschaft etablierte Anthroposophie und Waldorfpädagogik als esoterische Sekte an den rechten Rand zu rücken.

⁴ Neben Sünner (s.o.) vgl. auch die Diskussion in: Stefanie von Schnurbein, *Göttertröst in Wendezeiten. Neugermanisches Heidentum zwischen New Age und Rechtsradikalismus*, München, 1993; Franziska Hundseher, *Wotans Jünger. Neuheidnische Gruppen zwischen Esoterik und Rechtsradikalismus*, München, 1998.

mittels der Instrumentalisierung und Inszenierung einer Pervertierung der germanischen Mythologie zu nutzen wusste. Dass wir über die kollektiven Bedürfnisse, welche die NS-Zeit ermöglichten, auch heute noch kaum Bescheid wissen, belegen Bücher wie *Der Nationalsozialismus als politische Religion*, *Die schwarze Sonne* oder *Nietzsche, Hitler und die Deutschen* eindringlich.⁵ Die Bewältigung des historischen, aber auch bewusstseinsgeschichtlichen Einbruchs des Dritten Reiches ist unverstanden und unbewältigt, wie wir seit Alexander Mitscherlichs Studie über die *Unfähigkeit der Deutschen zu trauern* wissen. Bis heute hat sich daran, trotz vieler biographischer und historischer Untersuchungen, nicht sehr viel geändert. Die schwierige Frage nach dem als positiv am nationalsozialistischen Aufbruch Empfundene(n), nach dem, was Tausende Deutscher zu Opfern nationalsozialistischer Propaganda machte, bleibt unbeantwortet, solange sie als unberührbar und als Tabu gehandhabt wird.

Die Auseinandersetzung mit den Wurzeln dessen, was deutsch ist, das heißt mit der *Deutschen Mythologie*, bedarf in Deutschland immer noch der Rechtfertigung, macht eine Standortklärung jenseits des Verdachts neonazistischer Propaganda unverzichtbar, zielt ein Autor auf den jenseits politischer Doktrin und Ideologie nach Wissen und Erkenntnis suchenden Leser, auf einen rationalen Diskurs, der sich der emotionalen Brisanz dieses Themas in Deutschland bewusst bleibt. Die vorausgeschickte Begründung dient der Schärfung des Blicks für die Notwendigkeit einer Auseinandersetzung mit der germanischen Mythologie, die der Konsolidierung eines neuen Selbstverständnisses, und der Beantwortung der Frage, was ist zutiefst deutsch, dient. Ist den europäischen Nachbarn, Frankreich, England und Irland, oder den skandinavischen Ländern, die sich ihrer keltischen oder germanischen Traditionen bewusst sind, und diese pflegen, der Umgang mit ihrem ethnischen Erbe selbstverständlich, begrüßen wir heute das erwachende ethnische und nationale Selbstbewusstsein außereuropäischer Kulturen, die sich vom westlichen Kulturimperialismus befreien, bleibt die *Deutsche Mythologie* eine wenig bereiste und bekannte Terra incognita. Insofern versteht sich diese Studie auch als Beitrag zum Verständnis dessen, was wesentlich deutsch ist, und was häufig als faustisch beschrieben wurde, nämlich das Streben der Deutschen nach einer Erkenntnis des Transzendenten. Der Religionswissenschaftler Hans-Peter Hasenfratz unternimmt in

⁵ Sünner, *schwarze Sonne*; Jochen Kirchhoff, *Nietzsche, Hitler und die Deutschen. Die Perversion des Neuen Zeitalters. Von unerlösten Schatten des Deutschen Reiches*, Berlin, 1990; Michael Ley und Julius H. Schoeps, *Der Nationalsozialismus als politische Religion*, Frankfurt a.M., 1997; s.a. Anm.4.

einer kleinen Studie zum Thema den *Versuch einer Annäherung*⁶ an diese ungeliebte Weltanschauung, will seinen Lesern basale Kenntnisse der germanischen Mythologie und Religion näher bringen. Seine Motivation dies zu tun, formuliert er gleich auf den ersten Seiten seines Buches. Dort äußert er den Wunsch, *ein Stück unserer eigenen Geschichte zu entdecken, ein Stück eigene Identität zu gewinnen*⁷ und wirft damit gleich zu Beginn die zentrale Frage des neu erwachten Interesses an der germanischen Weltanschauung auf. Obwohl er dem Leser wenig Hoffnung macht, dies könne aufgrund der Quellenlage zufriedenstellend gelingen, schließt seine Studie mit einem Ausblick, welcher der Frage nach dem Sinn einer solchen Auseinandersetzung nachgeht:

*Auch uns Heutigen, deren Welt in ihrem Bestand durch absehbare unabsehbare ökologische und soziale Katastrophen brüchig und rissig geworden ist, eröffnet sich zu dieser Art der Mythologie ein „existenzieller“ Zugang. Und an diesem Punkt beginnt dann auch die Distanz zwischen uns und „germanischem Wesen“ dahinzuschmelzen.*⁸

Wer je die Verse der *Völuspá* (Der Seherin Weissagung), die das Ende (und den Neubeginn) der Welt Óðhinn's und der Æsir in einem Kataklysmus schildern, gelesen hat, wird dieser Einstellung nichts entgegensetzen wollen:

37	<i>Brüder kämpfen Und bringen sich Tod, Brudersöhne Brechen die Sippe; Arg ist die Welt, Ehbruch furchtbar. Schwertzeit, Beilzeit, Schilde bersten, Windzeit, Wolfszeit, bis die Welt vergeht – nicht einer will den anderen schonen.</i>	51	<i>Seh aufsteigen zum anderen Male Land aus den Fluten frisch ergrünend: Fälle schäumen; Es schwebt der Aar, der auf dem Felsen Fische weidet.</i>
		54	<i>Unbesät werden Äcker tragen; Böses bessert sich (...)</i> ⁹

⁶ Hans-Peter Hasenfratz, *Die religiöse Welt der Germanen. Ritual, Magie, Kult, Mythos*, Freiburg i.Br., 1992:126.

⁷ Hasenfratz, *Die religiöse Welt der Germanen*, 9

⁸ Hasenfratz, *Die religiöse Welt der Germanen*, 126.

⁹ *Die Edda. Götterdichtung, Spruchweisheit und Heldengesänge der Germanen*, ins Deutsche übertragen von Felix Genzmer, München, 1996:38 und 40-41.

2. Ódhinn: Ein biographischer Exkurs

*Die mythische Analyse gleicht also eher der Aufgabe der Penelope.
Jeder Fortschritt gibt neue Hoffnung, geknüpft an die Lösung einer
neuen Schwierigkeit. Die Akte wird sich niemals schließen*
Claude Lévi-Strauss

Für den west- und südgermanischen Wodan (Woden) unterscheidet Paul Hermann drei Phasen religiöser Okkupation: eine älteste Phase der alleinigen Verehrung des Tiwaz, eine mittlere Phase in der Wodan dominierte, Tiwaz eine besondere Funktion innehatte sowie eine jüngere Phase, in der die Germanen keinen gemeinsamen Gott-König mehr verehrten, und jedes ethnische Segment seinen eigenen Gott als höchstem Gott huldigte (Wodan, Donar etc.). In der germanischen Religiosität haben Wodan und Ódhinn im Banne des römischen Kultureinflusses den gleichen Siegeszug angetreten den Zeus und Jupiter vor ihnen in der mediterranen Welt vollzogen. In dessen Verlauf bemächtigte er sich neuer Fähigkeiten wie der Schrift, der Zauberei und im weitesten Sinne der Philosophie. Dabei entwickelte er sich von einem archaischen Himmels- und Jahresgott (in unterschiedlicher Sommer-Winter-Präsenz), über einen martialischen Kriegsgott und Schlachtenführer, dessen Bereich Fruchtbarkeit, Leben, Sterben und Wiedergeburt waren, zu einer elaborierten Repräsentation kulturellen Wachstums und personaler Bewusstwerdung. Der Ódhinn-Wodan, den diese Studie vorstellt, ist ein Gott im Dienste der Ich-Entwicklung, der am Ende dieser Menschheitstransformation steht, er ist, wie Paul Hermann ihn nennt, ein *Kulturgott*:

Mit dieser neuen Kultur kommt er zu den anderen Stämmen und wird fast überall der höchste Gott.¹⁰

Erst in diesem Sinne ist Paul Hermanns einleitender Satz seines Wodan-Kapitels gerechtfertigt, in dem er dem Gott-Vater der Germanen absolute Omnipotenz bescheinigt:

Als unbestritten höchster Gott der Germanen galt lange Zeit Wodan, und noch heute ist die landläufige Meinung, daß er von Anfang an die führende Stellung unter den deutschen Göttern eingenommen habe, (...).¹¹

¹⁰ Hermann, *Deutsche Mythologie*, 1898:223.

¹¹ Hermann, *Deutsche Mythologie*, 1898:228. Auch Tacitus ist der Meinung, dass Wodan, den er mit dem römischen Merkur identifiziert, der höchste Gott des germanischen Pantheons

Unter den *Æsir* (Asen) ist Óðhinn ein Gott wie kein anderer.¹² Diesen Status übernahm er von seinem Vorgänger Tiwaz (an. Týr), den Tacitus als den All-Erhalter (Ordner) und All-Umfasser (Himmel), als Tiwaz Ermnaz, beschrieben hat.¹³ Die Götter-Könige der indoeuropäischen Kulturen besitzen gemeinsame Eigenschaften, Fähigkeiten und Funktionen.¹⁴ Wie Zeus und Jupiter so ist auch Óðhinn ein All-Vater (*alfadhir*), Herrscher über Götter und Menschen und Ordner des Universums. In seiner All-Vater-Funktion ist Óðhinn Beherrscher der Welten, belohnt und bestraft, verwaltet Recht und Gerechtigkeit, beschützt Eid und Vertrag, Recht und Ordnung. Seine Autorität, und vor allem sein Wort, üben absolute Macht aus über Götter, Menschen und die Elemente. In mehreren schwierigen, aufeinander bezogenen Initiationen erwirbt er sich erkenntnisbringendes Wissen, Weisheit und Prophetie. Von ihm geht alles Heil, Glück und Gedeihen aus. Von seinem Hochsitz aus überblickt er den Kosmos; ein angemessener Platz für einen Erhalter und Ordner der Schöpfung und des Weltgeschehens. Óðhinn steht als Fürst der *Æsir* und als Lenker von Himmel und Erde, als All-Vater und Menschen-Vater an der Spitze der altgermanischen, nordischen Götterwelt; im kontinentalen germanischen Europa füllt Wöðhanaz (Wodan) diese Position aus. Óðhinn ist der höchste Gott des altgermanischen Pantheons und als Vater oder Geschwister der meisten anderen Asen und vieler Fabelwesen der germanischen Mythologie dem Zeus oder Jupiter ebenbürtig. Wie sein griechisch-römischer Bruder lässt er sich gerne in gewagte Liebesabenteuer ein, wird hintergangen, wie er selbst hintergeht. Und wie sein mittelmeerischer Verwandter tritt auch er die Herrschaft eines neuen Zeitalters und eines neuen Göttergeschlechts an -

sei: *Mercury is the deity whom they chiefly worship, and on certain days they deem it right to sacrifice to him even with human victims* (Tacitus, *The Agricola and Germania*, A. J. Church and W. J. Brodribb, trans., London, 1877:87ff; Etext: halsall@murray.fordham.edu).

¹² Auf die Komplexität und Ambivalenz eines Gottes wie Óðhinn hier näher einzugehen ist nicht beabsichtigt; eine kurze Charakterisierung seiner Person muss als Einführung genügen (vgl. Paul Herrmann, *Nordische Mythologie*, Leipzig, 1903; Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Leiden, 1956; H.R. Ellis Davidson, *Gods and Myths of Northern Europe*, Harmondsworth, 1969; Georges Dumézil, *The Gods of the Ancient Northman*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1973). Die bedeutenden Forschungen Dumézils werden in diesem Kontext vernachlässigt, da hier nicht die sozialen Organisationen, und die diese begründenden, religiösen und mythologischen Überzeugungen, sondern Óðhinns Bedeutung für die Entwicklung des Bewusstseins behandelt wird. Für die Bedeutung und Etymologie des Namens Óðhinn sowie seine Beziehung zum kontinentalgermanischen Wodan siehe unten.

¹³ Den altgermanischen Tiwaz hat Eire Rautenberg in ihrem Artikel *Deutsche Mythologie. Gottheiten und Glauben der Südgermanen in vorchristlicher Zeit* (Tattva Viveka 14, 28ff.) charakterisiert.

¹⁴ Vgl. insbesondere Dumézil, *Gods of the Ancient Northman*.

Ódhinn löst die Vanir, Zeus die Titanen ab -, und beide regieren ihre Welt aus lichter Höhe, vom Olymp oder aus Ásgardhr.

In der indoeuropäischen Weltanschauung besteht die Aufgabe solcher Götter-Könige wie Zeus, Jupiter und Ódhinn in der Bewahrung der Schöpfung, in der Begründung und Aufrechterhaltung der kosmischen Ordnung. Die Verse der *Lieder Edda* charakterisieren die Æsir, und an erster Stelle Ódhinn, treffend mit dem Begriff *regin*, die Ordnenen. *Regin* bedeutet aber auch Rater oder Berater und die *Völuspá* verwendet die Bezeichnung *regin* in bezug auf diejenigen, welche die Schöpfungsbeschlüsse fassen und die Ordnung der Zeit verfügen (Vers 6 und 9). Aufgrund seines kulturheroischen Wirkens in der Schöpfung und seiner Prüfungen garantiert Ódhinn die Individuationsordnung und damit alles Lebens im Kosmos. Zu einem All-Vater (*alfadhir*), zum Herrscher über Götter und Menschen, wie in die Quellen schildern, stieg Ódhinn erst nach langem persönlichen Wachstum auf. Um absolutistischer Himmelsherr und Herrscher in den neun Welten zu sein, welche die *Edda* schildert, war ein Entwicklungs- und Schulungsweg notwendig, der ihn von einem Schamanen zentralasiatischen Charakters, zum Kriegs- und Schlachtengott und zuletzt zum Gott bewusstseinsweiternder Magie, Weisheit und Ekstase befähigte.

Die *Ältere Edda* bezeichnet Ódhinn in der achten Strophe des *Vafthrúdnismál* mit einem seiner esoterischen Namen, *Gagnrádr*. In einer Fußnote zu diesen *Edda*-Versen übersetzt Karl Simrock dieses Pseudonym Ódhinns als *mit Erfolg ratend* oder *durch Rätselraten* oder *im Rätselraten* siegend. Walter Golthers Zusammenstellung enthält weitere Ódhinn-Heiti,¹⁵ die ihn in seiner Funktion eines die Welten durchmessenden All-Vaters zeigen (auch Tiwaz ist ein solcher Wanderer¹⁶): *Den Wanderer zeigen die Namen Gangrádr, Gangleri, Vegtamr, weggewohnt, Vídforull, Weitfahrer* an.¹⁷ Anders als Karl Simrock bringt Wolfgang Golther *gangrádr* dagegen mit dem Adjektiv *weggewohnt* in Zusammenhang, auf den auch die achte Strophe des *Vafthrúdnismál* hinweist:

¹⁵ *Heiti*, poetische Synonyme für ein Hauptwort oder einen Namen. Hier: Gagnrádr (Entgegen-Rater) statt Ódhinn. Gagnrádr könnte auf einen Transkriptionsfehler zurückgehen, da andere nordische Quellen Gangrádr wiedergeben, was im Hinblick auf einen anderen Ódhinnsnamen, Gangleri (der Wegkundige), wahrscheinlicher ist.

¹⁶ Hermann, *Deutsche Mythologie*, 210.

¹⁷ Vgl. Golther, *Mythologie*, 356.

allwissenden Riesen Vafthrúdhvir, denn in dem Wissenswettstreit der beiden geht es schließlich um mythische Erd- und Himmelskunde. Ódhinn gewinnt den Wettstreit durch eine List: Er besiegt den Riesen, dem er maskiert, als Gagnrádr, gegenübertritt, durch eine Frage („Was sagte Ódhinn dem Baldr ins Ohr, ehe man ihn auf den Holzstoß hob?“), die er nur selbst beantworten konnte.

Ódhinns Art mit den Riesen zu streiten ist von mental-geistiger Art, gehört gleichsam einer höheren Sphäre an, obwohl auch Thórrs Streit mit den Riesen nützlich, segensbringend und vor allem notwendig ist. Den Unterschied, den die Dichter der *Edda* in bezug auf Ódhinns und Thórrs Rolle machen, schildert das Lied von Hárbardhr (*Hárbardhsljóð*). Dieses Lied gibt ein anderes Beispiel für Ódhinns Wortgefechte, in deren Versen es darum geht, Geist und Kraft miteinander zu messen: Ódhinn verwehrt, als Fährmann Hárbardhr maskiert, dem unglaubliche Krafttaten vollbringenden, unermüdlichen Haudegen und Riesenbezwinger Thórr den Dienst der Überfahrt, ihn verhöhrend mit klugen Prophezeiungen. Thórr ist ein Kämpfer, ein Gott der Tat und nicht des Wortes; seine Feinde sind auch die Feinde der Æsir: Riesen, Ungeheuer und elementare Urkräfte. Der Autor des Hárbardhr-Liedes charakterisiert Thórrs Verstand als den eines Durchschnittsmenschen, der sich kopfüber und ohne nachzudenken in gefährliche Abenteuer stürzt, die körperliche Kräfte verlangen; begegnet ihm ein Hindernis, wie die Weigerung eines Fährmannes vom sicheren anderen Ufer aus, reagiert Thórr unüberlegt und ratlos. Ódhinn tritt ihm als der nie seine Ruhe verlierende Meister der Rede gegenüber, wissend, gewaltig und schlagfertig, nie um ein Hohnwort verlegen. Seine Rede ist gekennzeichnet von Klugheit und Überlegung; sie zeugt nicht, wie die Thórrs, von Ungestüm und Wildheit. Im verzweifelten Versuch dennoch als Sieger aus dem Wortgefecht hervorzugehen, prahlt Thórr zuletzt damit, Ódhinns Sohn zu sein, und beweist so vollends dessen geistige Überlegenheit.

Volksversammlung des Thing gewesen sein; deshalb hat er den entsprechenden Beinamen *pingsaz*, Thingsgott getragen; dieser Beiname hielt sich im Dienstag. Als Kriegsgott ist Týr von Odin überflügelt worden - spätestens in dem Moment, wo männerbündisch strukturierte Gemeinschaften sich anschickten, Weltgeschichte zu machen. Im Runenzauber aber blieb es immer die T-Rune (*Týr*-Rune), die den Sieg verlieh. Als Thing-Gott wird Týr im Norden Rechtsgott, speziell Eidgott und scheint als solcher besonders mit dem Rechtssymbol des Ringes verbunden (Ring-Týr). Týr wird als die einzig moralische Göttergestalt - in unserem Sinn von Moral beschrieben, wie denn ja bei den Germanen der Eid eine der wenigen Möglichkeiten bot, zwischen Sippenfremden stabile soziale Bindungen zu knüpfen. Weil Týr zu einem gegebenen Versprechen stand, hat es seine rechte Hand (Schwurhand) eingebüßt; vgl. Snorri Sturlusons Erzählung von der Fesselung des Fenris-Wolfes.

Enger als die mediterranen Epiphanien dieser göttlichen Atmosphäre, die das Herrschaftliche schlechthin verkörpert, ist Ódhinn mit Fehde, Krieg und dem Tod auf dem Schlachtfeld verbunden, ein Wal-Vater (*herfadhír*, Heervater; *herteitr*, der Heerfrohe; *sigtýr*, Sieggott), der Walküren, Helden und Berserker in die Schlacht für seine Sache führt. Wie Zeus befreite Ódhinn die Schöpfung aus der Stagnation einer die Evolution behindernden Götterdynastie. In Nordeuropa beendete Ódhinn die Epoche der Vanir mit Friedensverträgen, die durch gegenseitig ausgetauschte Geiseln gesichert wurden, in Südeuropa verbannte Zeus die Titanen in die Tiefen des Tartaros oder nahm sie in die Reihen der Olympier auf. Wie Zeus und Jupiter markiert auch Ódhinn den Beginn eines neuen Göttergeschlechtes - der Olympier beziehungsweise der Æsir. Beide begründeten ein neues Weltzeitalter, während sich die Mehrzahl der abgelösten Götter aus ihrer Verantwortung für den Kosmos in die elysischen Gefilde der Inseln der Seligen zurückzogen.

Im Verlauf von Jahrhunderten usurpierte Ódhinn wahrscheinlich Aufgaben wie souveräner Gott, König, Kriegsherr, Priester, Psychopomp und Magier in einer Person, seiner eigenen, und verband diese einst auf mehrere Götter verteilten Ämter in einer multifunktionalen Personalunion. Týr und Thórr tragen viel eindeutiger Charakterzüge: Sie sind nichts anderes als Götter des Krieges, vergleichsweise unbeugsam und aggressiv wie der griechische Ares oder der römische Mars. Thórrs Bemühen gilt dem Schutz und der Rettung der Æsir, um sie vor ihren Todfeinden, den Riesen, zu retten.

Doch auch Ódhinn hat - in ganz anderer Weise als Týr und Thórr - mit Kampf und Schlacht zu tun. In Walhall, dem Aufenthaltsort der toten Krieger, herrscht er als Schlachten- und Totengott. An einem Ort, der lichtvoll und paradiesisch beschrieben wird, geleiten Walküren²¹ die von Ódhinn ausgewählten Krieger, um dort bis zum Ende des Weltalters ihren Mut und ihre Kampfkraft zu erproben und zu erhalten, um als Einherier den Æsir gegen die Riesen und ihre Kreaturen beizustehen. Als Herrscher,

²¹ An *valkyrjar*, ursprünglich wohl Totendämonen, denen die auf dem Schlachtfeld gefallen Krieger zufliegen. Mit einem Wandel der religiösen Vorstellungen, insbesondere mit der Ausdifferenzierung des Aufenthaltsortes der Toten in einen Kriegerhimmel (Walhall; an. *valhöll*, Halle der Gefallenen) und eine unterirdische Hel, verschiebt sich auch die Bedeutung der Walküren zu Ódhinns Mädchen (*Ódhinns meyar*), zu Schildmädchen, die in die Schlacht eingreifen und damit das Schicksal bedeutender germanischer Helden bestimmen. Wie schon ihr Name nahe legt, sind sie eng mit Ódhinn assoziiert, in der Funktion, dass sie ihm die im Kampf gefallenen Helden zuführen (an. *valr*, die auf dem Schlachtfeld liegenden Leichen; *kjósa*, wählen).

Ordner und Bewahrer der Schöpfung ist Ódhinn oberster Kriegsherr, Wal-Vater (*walfadhir*) und Befehlshaber über ein Heer von Walküren, Helden und Berserkern. Die Mythologie berichtet, dass sich Ódhinn in die Fehden und Kriege zwischen Menschen einmischt. In diesen Kämpfen repräsentiert er den von ihm usurpierten Thórr- oder Týr-Aspekt, der seiner Funktion ursprünglich fremd gewesen sein muss. Die ihm eigene kriegerische Funktion zeigt sich im Æsir-Vanir-Krieg zu Beginn seiner Herrschaft und in den Kämpfen der Ragnarök (das Endschicksal der Götter), die einst seine Herrschaft beenden werden. Die Kämpfe und Kriege Ódhinns sind Weltentaten, sie dienen dem Bemühen, die Struktur und Ordnung des Universums zu schützen und zu bewahren. Von Wodan glaubte man, dass er ständig nach Blut verlangte, und so mussten Kriege geführt werden, um ihn zufrieden zu stellen. Um Blut wird es ihm allerdings weniger gegangen sein, als um die in der Schlacht gefallenen Helden, die er in sein Heer der Einherier aufnahm, um am Ende seines Zeitalters den Mächten der Finsternis machtvoll entgegenzutreten zu können. Seine letzte Schlacht schlug der Ódhinnsheld Sigmund gegen den Hundingsohn Lyngvi, der sich an Sigmund zu rächen gedachte, da Hjördis ihm Sigmund vorgezogen hatte. In dieser Schlacht wendete sich Ódhinn aber gegen Sigmund, dessen Schwert an Ódhinns Speer in zwei Stücke zerbrach. Erst der Sohn von Sigmund und Hjördis, Sigurd, schmiedet aus den beiden Teilen des väterlichen Schwerts das neue Schwert Gram. Ódhinn tritt in dieser Szene in der Rolle der Walküren auf, bestimmt den Zeitpunkt von Sigmunds Tod, und wählt ihn zum Einzug nach Walhall aus:

Hjördis ging nach der Schlacht nachts auf die Walstatt, kam dahin, wo König Sigmund lag, und fragte, ob er zu heilen wäre. Er antwortete: »Mancher lebt, obwohl nur geringe Hoffnung war, von mir aber hat sich das Glück gewandt, so daß ich mich nicht mehr heilen lassen will. Odin will nicht, daß ich fürder das Schwert schwingen, da es zerbrach; ich habe Schlachten geschlagen, solange es ihm gefiel.²²

Als Psychopomp nimmt Ódhinn von Sigmund auch dem toten Sinfjötli entgegen, und führt ihn in einem Boot aufs Meer hinaus:

Da sah er einen alten Mann in einem kleinen Boote; dieser Mann fragte, ob er von ihm über den Fjord gefahren werden wollte. Er bejahte es. Das Schiff war so klein, dass es sie nicht alle trug; die Leiche wurde zuerst aufs Schiff gebracht, Sigmund aber ging den

²² *Die Völsungen*, übertragen von Paul Hermann, Thule. Isländische Sagas, Bd.3, Düsseldorf und Köln, 1978:33.

*Meerbusen entlang. Und alsbald entschwand das Schiff dem Sigmunds den Augen und auch der Mann.*²³

Ódhinn, ein Gott, der im altgermanischen Pantheon viele unterschiedliche, sich oft widersprechende Funktionen ausübt, war nicht immer ein All-Vater. Vielmehr vollzog seine Gestaltwerdung zu einem absolutistischen Herrscher eine Entwicklung: Er beschritt einen Entwicklungsweg, der ihn von einem Schamanen zentralsibirischen Charakters (Magier), zu einem Gott der Ekstase des Krieges und des Todes (Priester-König), und zuletzt zur Ekstase der Weisheit und der Erkenntnis, zu einem transrationalen Bewusstsein führte. Rudolf Steiner geht soweit, und fasst Ódhinn als Archangelo (als Erzengel) auf, dessen *Mission* darin besteht, der germanischen Menschheit zu einem höheren Bewusstsein zu verhelfen, indem er auf seine eigene Entwicklung zu einem Geist der Form (Archai) verzichtet (opfert).²⁴

3. Initiationen in der altgermanischen Mythologie

Mit großem Einfühlungsvermögen beschreibt Johann Wolfgang von Goethe im *Faust* das Wesen eines Rituals:

*Geschrieben steht: Im Anfang war das Wort!
Hier stock´ ich schon! Wer hilft mir fort?
Ich kann das Wort so hoch unmöglich schätzen,
Ich muß es anders übersetzen,
Wenn ich vom Geiste recht erleuchtet bin.
Geschrieben steht: Im Anfang war der Sinn.
Bedenke wohl die erste Zeile,
Daß deine Feder sich nicht übereile!
Ist es der Sinn, der alles wirkt und schafft?
Es sollte stehn: Im Anfang war die Kraft!
Doch, auch indem ich dieses niederschreibe,
Schon warnt mich was, daß ich dabei nicht bleibe.
Mir hilft der Geist! Auf einmal seh´ ich Rat,
Und schreibe getrost: Im Anfang war die Tat!*²⁵

²³ *Die Völsungen*, 30.

²⁴ Rudolf Steiner, *Die Mission einzelner Volksseelen im Zusammenhang mit der germanisch-nordischen Mythologie*, Dornach, 1994.

²⁵ J.W.Goethe, *Faust. Der Tragödie erster Teil*, Klagenfurt, o.J.:50.

Der britische Ethnologe Edmund Leach hat 1966 die bis heute wohl verbindlichste Definition von dem gegeben, was ein Ritual ist. Erstaunlicherweise löst er mit dieser Definition zugleich auch das Dilemma, das *Faust* lösen müsste, und dem ja die Frage zugrunde liegt, ob nun das Wort oder die Tat die Probleme löst, die sich dem Menschen in seiner Begegnung mit seiner Umwelt stellen:

*Ritual as one observes it in primitive communities is a complex of words and actions ... it is not the case that words are one thing and the rite another. The uttering of words itself is a ritual.*²⁶

Sigmund Freud schloss seine äußerst umstrittene Studie *Totem und Tabu* einst mit der Bemerkung, dass die Tat am Anfang jeder Entwicklung (Zivilisation) steht. Die gerade zitierte Ritual-Definition von Leach bietet dagegen eine brauchbarere Antwort: Das Wort selbst, so formuliert er zu Recht, ist die Handlung, die Ritualisierung des gesprochenen Wortes in der Rede das entscheidende Ereignis im Vollzug der Sprechaktes.²⁷ Bemerkenswert ist allerdings, um auf Goethe zurückzukommen, dass *Faust* vom Wort zum Sinn, von da zur Kraft (Macht) schreitet, um zuletzt bei der Tat anzukommen. Diese vier Begriffe sind die wichtigsten Bestandteile jedes rituellen Systems sind, wobei man eine reziproke Beziehung zwischen Wort und Handlung feststellen kann, während die beiden anderen dazwischenstehen. Ein Ritual, so definiert die Ethnologie diesen Begriff, bezeichnet man jede vorgeschriebene, stilisierte, stets gleichbleibende Form der Durchführung einer Handlung.

In seiner Studie über die Übergangsriten (*rites de passage*), die den Lebenszyklus des Menschen strukturieren, machte Arnold van Gennep auf den Phasencharakter des Rituals aufmerksam. Übergangsriten, so definiert er, begleiten einen Orts-, Zustands-, Positions- oder Altersgruppenwechsel. In allen Gesellschaften wird der Prozess Geburt-Pubertät-Reproduktion-Tod sozial hervorgehoben und kulturell ausgeformt. Die Bedeutung, die diesen Lebenskrisen zugemessen wird, kann minimal sein, wie heute in den westlichen Gesellschaften, sie kann aber auch von Ritualen umgeben und begleitet sein. Der Lebenszyklus beruht im allgemeinen auf biologischen

²⁶ Edmund Leach, *Ritualization in man in relation to conceptual and social development*, Phil. Trans. R. Soc. B., 251, 1966 :247-526 (hier 407).

²⁷ Ernest Gellner hat darauf hingewiesen, dass es der linguistischen Philosophie nicht gelungen ist, das Rätsel zu lösen, ob das Wort als Handlung gelten kann. Mit den neueren Untersuchungen zur Sprechakttheorie gaben John L. Austin und andere dieser Diskussion dann eine bemerkenswerte Wendung. (Ernest Gellner, *Words and things*, London, 1959:22; ebenfalls J.L. Austin, *Zur Theorie der Sprechakte*, Stuttgart, 1975).

Entwicklungsprozessen: Personen gehen mit fortschreitender Reife von einem Status zum nächsten über. Der Übergang von einem Stadium zum anderen wird oft durch ein besonderes Ritual markiert. Indem die Gruppe den Übergang oder die Passage von einem Zustand zum anderen besonders hervorhebt, prägt sie dem Individuum die Bedeutsamkeit dieses Wandels (dieser Entwicklungsstufe) ein.

Die speziellen Rituale, die diese besondere Form des Wandels begleiten, nannte van Gennep Übergangsriten (*rites de passage*). Diese Übergangsphasen, die mit individuellen Krisen verbunden sind, umfassen nach seiner Beschreibung die drei Etappen der Trennung, des Übergang und der abschließenden Reintegration:

- a) In der ersten Phase (Trennung) verweist symbolisches Verhalten auf die Loslösung eines Einzelnen oder einer Gruppe von einem früheren fixierten Punkt der Sozialstruktur, von einer Reihe kultureller Bedingungen oder von beiden gleichzeitig. Diese Trennung verlangt, dass das Individuum seine frühere Statusidentität ablegt, dass es sich körperlich oder symbolisch von seiner gegenwärtigen Position löst. In dieser Phase der Trennung vollzieht sich die Loslösung von einem bestimmten Status, einem Aspekt der Identität oder von einer Rolle, die für den Betroffenen nicht mehr annehmbar ist.
- b) In der mittleren Phase, der Übergangs- oder Schwellenphase, ist das Subjekt des Rituals durch eine besondere Ambiguität gekennzeichnet; es durchschreitet einen kulturellen Bereich, der wenig oder gar keine Merkmale des vergangenen oder künftigen Zustands aufweist. In dieser Phase, erreicht das Individuum einen vorläufigen Ausnahmezustand, in dem es von seinen bisherigen Sozialkontakten abgeschnitten ist. Die wesentlichen Merkmale dieses Übergangs verweisen auf einen Zustand, in dem das Individuum seine frühere Position nicht mehr länger innehat, sein Eintritt in die neue Position aber noch bevorsteht. In dieser Schwellenphase (*Liminalität*, um einen Begriff Victor Turners zu verwenden, als *verwickelt und dazwischen*) bringen die Übergangsrituale die Gemeinschaft als unstrukturierte Einheit jenseits ihrer Differenzierungen und Widersprüche in Erinnerung. Diese Schwellen- oder Zwischenphase ist durch Unbehagen, Verwirrung, Desorganisation und vielleicht erhöhte Erwartungen an die Zukunft (durch ein deterministische Chaos) gekennzeichnet.
- c) In der dritten Phase (der Angliederung oder Wiedereingliederung) ist der Übergang vollzogen. Das Individuum oder die Gruppe befindet sich wieder in einem relativ stabilen Zustand und hat demzufolge anderen gegenüber klar definierte, sozialstrukturbedingte Rechte und Pflichten (bzw. Grenzen). Die Reintegration

(oder Inkorporation) markiert den Moment, in dem das Individuum den Ausnahmezustand aufgibt und rituell in eine neue soziale Position aufgenommen wird. Diese Phase der Neuverkörperung (um nicht Wiedergeburt zu sagen) ist durch das Erlangen eines neuen Status gekennzeichnet, der neue Verantwortlichkeiten (auch und vor allem sich selbst gegenüber) und Privilegien für den Betroffenen mit sich bringt.

Die altnordische Mythologie der Edda enthält zahlreiche Beispiele für Initiationen und Rituale, die Initianden sind Götter oder Menschen, die das gesprochene Wort als rituelles Instrument verwenden, und die gleichzeitig nach der von van Gennep herausgearbeiteten Struktur organisiert sind. Um Übergangsrituale dieser Art zu demonstrieren, ihren liminalen oder Schwellencharakter deutlich zu machen, und um die These zu belegen, altgermanische Rituale sind Übergangsrituale im Sinne von Genneps, mögen zwei kurzgefasste Beispiele ausreichen:

- a) Óðhinn's Initiation im eddischen *Grímnismál*;
- b) Helden-Initiationen, wie sie die eddische *Völundarkvíða* beschreibt, und wie sie auch Saxo Grammaticus beispielsweise in Bezug auf Gramr und Haddingr schildert.

Besonders bemerkenswert an diesen Beispielen, und wohl charakteristisch germanisch, ist der Sachverhalt, dass Óðhinn und Völundr gleichzeitig Initiand und Initiationsmeister sind, sie darin schamanistisches Profil zeigen. Wesentlich ist ebenfalls, dass die beiden vorausgeschickten Beispiele die theoretische Grundlage für ein angemessenes Verständnis der anschließend ausführlich behandelten Óðhinn-Initiationen sind.

3.1 Die drei Initiationen Óðhinn's

Óðhinn besaß Wissen und Weisheit nicht von Anfang an, beides musste er zuerst erwerben. Wie er sein Wissen von magisch aus dem Grab gezwungenen Verstorbenen, von Riesen und von Elben erwarb, davon berichtet die altgermanische Mythologie. Insbesondere erzählen die Texte der *Lieder Edda* und der *Snorra-Edda* vom an der Weltesche Yggdrasill hängenden Óðhinn, von seinem Abstieg in die Unterwelt, wo er an Mímir's Brunnen sein eines Auge als Pfand deponierte sowie vom Raub des Dichtermets Óðhrærir. Von drei Einweihungen Óðhinn's berichtet die *Edda*, von schwierigen Unternehmen, die Merkmale schamanistischer Initiationsrituale und kulturheroischen Charakters tragen. So charakterisieren Óðhinn's Einweihungen ihn als

Schamanen von indoeuropäischem Typus, zumindest hinsichtlich seines Ursprungs, dessen Wurzeln mit dem sibirischen oder zentralasiatischen Schamanismus zusammenfallen, der ehemaligen Heimat der indoeuropäischen Reiternomaden, die seit dem dritten vorchristlichen Jahrtausend in Europa einwanderten. Snorri Sturlussons altnordische Mythographie, die deutlich euhemeristisch geprägt ist, liefert, wenn auch nur in Spuren, historische Daten. In den ersten Kapiteln der *Ynglinga saga* berichtet Snorri, dass Óðhinn's Heimat in Asien liegt, und dass er von dort nach Skandinavien eingewandert ist. Und er erzählt:

Das Land östlich des Tanais in Asien wurde Ásaheimr genannt; die Hauptstadt dieses Landes war Ásgardhr. In dieser Stadt, einem Ort, an dem große Opfer zelebriert wurden, lebte ein Häuptling namens Óðhinn. Nach einem Krieg gegen die Vanir, entschloss Óðhinn sich, die große Gebirgskette, die Svithódh (Schweden) von den anderen Königreichen trennte, auf der Suche nach neuen Wohnsitzen zu übersteigen. Óðhinn, der die Zukunft kannte, und wusste, dass seine Nachkommen im Norden Europas leben sollten, überließ seinen beiden Brüdern, Vili und Vé, Ásgardhr, und zog mit den anderen Göttern und dem größten Teil der Bevölkerung Ásaheimrs nach Westen. Sie erreichten schließlich Saxland, wo Óðhinn seine Söhne als Herrscher einsetzte. Er selbst wanderte weiter nach Norden, und ließ sich in Fünen (Dänemark) nieder. Später, nachdem Gefjon das wohlhabende Seeland von König Gylvis Reich abgetrennt, und zu eigen gewonnen hatte, ließ sich Óðhinn dort nieder, nicht bevor er seinen Sohn Skjöldr, den Stammvater der dänischen Könige, mit Gefjon vermählt hatte. Óðhinn errichtete prachtvolle Tempel und erneuerte die Opferzeremonien, die schon in Ásaheimr üblich waren.²⁸

Obwohl Snorri Geschichtsklitterung betreibt, und versucht, die altgermanische Mythologie, es geht in der *Heimskringla* schließlich um die Chronik der norwegischen Könige, wie im Mittelalter üblich, an den Siedlungsraum der Skythen, an Thrakien, an die Türkei oder vor allem an troianische Genealogien anzuknüpfen,²⁹ ist der Hinweis auf die Herkunft der indoeuropäischen Germanen aus Asien (der archäologischen

²⁸ Snorri Sturlusson, *Heimskringla or The Chronicle of the Kings of Norway, The Ynglinga Saga or The Story of the Yngling Family from Odin to Halfdan the Black*, Online Medieval and Classical Library, Berkeley.

²⁹ In einer Studie zählt Michael Borgolte mittelalterliche europäische Ethnien, Herrscherhäuser, Städte und Universitäten auf, die ihre Abstammung auf troianische Helden zurückführen (Europas Geschichten und Troia. Der Mythos im Mittelalter, in: *Troia. Traum und Wirklichkeit*, Stuttgart, 2001:192): *Kein Wunder, dass schon im hohen Mittelalter konstatiert wurde, die meisten Völker Europas hätten Trojaner zu Urahnen* (195). Vgl. auch Elisabeth Lienert, *Ein mittelalterlicher Mythos. Deutsche Trojadichtungen des 12. und 14. Jahrhunderts*, in: *Troia*, 204 sowie Horst Brunner, *Die in jeder Hinsicht schönste Stadt. Deutsche Troialiteratur des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit*, in: *Troia*, 212. Für die isländische gelehrte Urgeschichte, und deren Rückbeziehung auf Troia vgl. Paul Herrmann, *Die Heldensagen des Saxo Grammaticus. Erläuterungen zu den ersten neun Büchern der Dänischen Geschichte des Saxo Grammaticus*, Zweiter Teil: *Kommentar*, Leipzig, 1922:55ff.

Kurgan-Kultur) nicht zu übersehen, auch wenn die Götter in der Gestalt menschlicher Priester und Könige auftreten, die ihr Volk in den europäischen Norden führen. Auch wenn Paul Herrmann und Wolfgang Baetke Snorris Darstellung kritisieren und von einer *Einwanderungsfabel*³⁰ oder *romantischen Einkleidung*³¹ sprechen, enthält Snorris Mythographie, auch wenn die nordischen Götter bei ihm in die Urgeschichte geraten sind, dennoch einen historischen Kern, nämlich die Herkunft der indoeuropäischen Germanen aus Zentralasien. Mircea Eliade beschreibt den zentralasiatischen Schamanen als

*Magier und Medizinmann, der glaubt, daß er heilen kann wie alle Ärzte und Fakirwunder wirken wie alle Zauberer, primitive und moderne. Aber er ist auch der Psychomp, Seelengeleiter, und er kann Priester sein, Mystiker und Dichter.*³²

Diese Fähigkeiten besitzt beziehungsweise entwickelt Ódhinn im Laufe seiner Biographie. Ein wichtiges Merkmal des Schamanismus ist die Überzeugung, dass die Fähigkeit zur Ekstase das religiöse Erlebnis schlechthin ist, das allenfalls einer Elite möglich ist, und dass nur der Schamane der *Meister der Ekstase* sein kann. Schamanismus, so formuliert es 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*.³³ In diesem Zusammenhang hat Georges Dumézil in seinem Werk von der dual strukturierten ersten Funktion gesprochen, in der mythologischen Gestalten wie Ódhinn (bzw. dem indischen Varuna, römischen Hortius Cocles oder keltischen Lug) die Rolle der magischen Manipulation des Kosmos zufällt, Gestalten, die darüber hinaus verletzte Götter (*dieu borgne*) sind, denen mehrheitlich ein Auge fehlt. Als Schamane ist Ódhinn kein Bessenener, in dem Sinne, dass er in fremdem Auftrag 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 zu einem Instrument fremder Mächte zu werden. Ethnologische und kulturhistorische Forschungen zeigen immer wieder, dass der Schamanismus eine spezielle Form der Magie ist, und nicht

³⁰ Herrmann, *Heldensagen*, 55-56.

³¹ Walter Baetke, *Die Götterlehre der Snorra-Edda*, Berichte über die Verhandlungen der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig, Phil-Hist. Klasse, 97.Band, 3. Heft, Berlin, 1950:20.

³² Mircea Eliade, *Schamanismus und archaische Ekstasetechnik*, Frankfurt a.M., 1975:13.

³³ Vgl. Eliade, *Schamanismus*, 14-15.

allein das religiöse Leben einer Kultur dominiert,³⁴ sondern mit anderen Formen der Magie und Religion koexistiert, wie dies gut im antiken Griechenland oder im modernen Korea dokumentiert ist. Auch im germanischen Altertum, und noch nach Einführung des Christentums, überlebten magische Vorstellungen und Überzeugungen, im Märchen tradiert oder als sogenannter, volkstümlicher Aberglaube im religiösen Untergrund bis weit ins 19. Jahrhundert.³⁵ Besonders anschaulich zeigt dies der altenglische *Beowulf*, dessen mit Sicherheit christlicher Dichter altgermanische und christliche Werte tradiert, ohne die einen gegen die anderen auszuspielen. 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 germanischen Tiwaz, dessen Funktion Ódhinn okkupierte, dessen Allmacht allein die Schöpfung garantieren kann. Der Siedlungsraum dieser Kulturen sowie 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 Göttinnen³⁶ erst durch Hierogamien als Gattinnen in ihr Pantheon aufnahmen.³⁷

³⁴ *Durch Ekstaseerlebnisse konstituiert, paßt sich der Schamanismus mehr oder weniger schlecht den verschiedenen religiösen Strukturen an, auf die er trifft* (Eliade, *Schamanismus*, 21).

³⁵ Reiches Material dieser Art beispielsweise in: James George Frazer, *Der goldene Zweig. Das Geheimnis von Glauben und Sitten der Völker*, Hamburg, 1989; Paul Herrmann, *Nordische Mythologie*; ders. *Deutsche Mythologie*, Leipzig, 1898.

³⁶ Die Vanir Nerthus, Freya und Freyr in der germanischen Mythologie; die chthonischen Erdmütter der Fruchtbarkeit und der Weisheit des antiken Griechenlands, Hera, Metis, Themis und Demeter.

³⁷ Eliade, *Schamanismus*, 19-20.

3.2 *Met aus Gunnlöds Halle*

*Schlauer Verwandlungen
Frucht erwarb ich,
Wenig misslingt dem Listigen.
Denn Odhrörir ist aufgestiegen
Zur weitbewohnten Erde.
Hávamál 107*

Óðhinns erste kulturheroische Tat, seine erste Initiation, 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 poetischem Vers oder Zauberspruch. Die Wort-Magie, wie die von Óðhinn beherrschte, fasst Joseph von Eichendorf in einen romantischen Vers:

*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 Óðhinns Namen die Autorität in der Tradierung konventioneller Lebensregeln und Werte in poetischer Sprache; sie waren die Verkünder der zu allen Zeiten gültigen Satzungen und Werte Óðhinns.³⁸ *Odin gibt Weisheit vielen und gewandte Rede, Dichtkunst dem Sänger*, schreibt Paul Hermann in seiner Charakteristik des höchsten und mächtigsten unter den Æsir.³⁹ Schon die ältesten Skalden bezeichneten ihre Dichtkunst als *Tau aus Óðhinns Gefäß*, als *Óðhinns Bier* oder als *Óðhinns Gabe*.

³⁸ Die so verstandene Aufgabe der altgermanischen Skalden lässt sich gut als Gewissen ihres Volkes auffassen, vor allem da sie die Fähigkeit, diese Funktion zu erfüllen, Óðhinns stiftender Tat verdanken: *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 die Verse des *Hávamál*, des Hohen Lied (nämlich Óðhinns), sind ein gutes Zeugnis für die Funktion des Skalden als Überlieferungsträger moralischer und pädagogischer Maximen.

³⁹ Paul Hermann, *Nordische Mythologie*, Berlin, 1992:199.

Im zweiten Ódhinnsbeispiel des *Hávamál*⁴⁰ (Vers 103 - 110) berichtet die *Ältere Edda*, poetisch-minimalistisch, vom Erwerb des Dichtermets durch Ódhinn. Ausführlicher überliefert Snorri Sturluson diesen Mythos im ersten Kapitel der *Skáldskaparmál*. Ein mögliches drittes Ódhinnsbeispiel (*Hávamál* 12 - 14) bezieht sich ansatzweise auf denselben Mythos. Dieser Mythos berichtet von der Verführung Gunnlödh, der Tochter des Riesen Suttungr, durch Ódhinn. Im zweiten Ódhinnsbeispiel, das die erste Einweihung Ódhinns in das Mysterium des Wortes, in die magisch-zauberische Beherrschung der Sprache, schildert, heißt es:⁴¹

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 2 | <i>Zum Riesengreis zog ich,
nun bin zurück ich gekommen;
nichts verschaffte mir Schweigen dort
viele Worte
sprach ich zum Vorteil mir
in Suttungs Saal.</i> | 4 | <i>Gunnlöd gab mir
auf goldnem Stuhl
einen Zug vom Zaubertrank;
leidigen Lohn
ließ ich ihr übrig
für vertrauensvolle Treue,
für sorgenvollen Sinn.</i> |
| 3 | <i>Ratis Mund
ließ ich mir Raum schaffen
und durchfressen den Fels;
oben und unten
standen der Eisriesen Wege:
so setzt ich mich selber ein.</i> | 5 | <i>Die betörte Schöne
hab ich schlau benutzt:
denn Odrörir
ist nun aufgestiegen
Zur Wohnung des Weltenherrn.⁴²</i> |

Wie ein Schamane während seiner Initiation, so begab sich auch Ódhinn mit Hilfe eines Hilfsgeistes, der Schlange Rati, unter die Erde, in die Höhle der Gunnlödh. Dort bewachte die Riesin drei Gefäße mit einer wundersamen Flüssigkeit, nach der es den

⁴⁰ '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.

⁴¹ 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. Näheres wird im *Bragarædur* (Bragis Gespräche) in der *Prosa-Edda* nacherzählt.

⁴² Zitiert nach dem *Zweiten Odinsbeispiel*; Genzmer, *Edda*, 181.

Gott gelüstete. Dieser außerordentlich inspirierende Wunder- und Zaubertrank, der Met Óðhrærir, den Óðhinn durch Hinterlist den Riesen raubte, entstand aus dem Blut von Kvasir, einem Wesen, das aus dem Friedensschluss zwischen Æsir und Vanir entstand.⁴³ Kvasir, der aus dem Speichel hervorging, den die beiden Göttergeschlechter als Zeichen des Friedens in ein Gefäß spuckten, galt als das weiseste der Wesen aller Welten und Zeiten, da er alle Fragen beantworten konnte.⁴⁴ Auf einer seiner Wanderungen wurde 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 Gefäßen Són und Bodhn aufbewahren. Jeder der von dieser Flüssigkeit trinkt, wird zum Dichter oder Weisen. Aus diesem Grund heißen Poesie und Dichtkunst in der Skaldensprache auch *Kvasirs Blut* beziehungsweise *Zwergentrunk*. Für Óðhinn stand es außer Frage, diesen Trank für sich und die Æsir zu gewinnen. Der Trank Óðhrærir geriet aber zunächst in die Hände der Riesen, und in die Obhut von Gunnlödh, welche die drei 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 hilfreichen 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 Ásgardhr, wo er den Met wieder ausspuckt.⁴⁵ Fliegen und Gestaltwandel sind Fähigkeiten, die eng zusammen gehören, und die in Religion und Mythologie insbesondere dem Schamanen zugeschrieben werden. Óðhinns Gestaltwandel und Rückflug nach Ásgardhr als Adler, wie auch die Schlange Rati, germanische Schwanfrauen oder die schwanenflügeligen Walküren, sind schamanistische Topoi, verwandt dem Hexenflug, eine Fähigkeit, den

⁴³ 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.

⁴⁴ Sie (die Vanen; H.W.J.) sind das Geschlecht des frühatlantischen Gedächtnismenschen. Das Geschlecht der atlantischen Urweisheit, das Geschlecht des goldenen 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).

⁴⁵ Vgl. für den Mythos vom Met Óðhrærir die Prosa-Edda, *Skaldskaparmál*, Kap. 1 sowie Lieder-Edda, *Hávamál*, Vers 104-110. Ebenfalls Golther, *Germanische Mythologie*, 350-354. Walter Golther weist in diesem Zusammenhang darauf hin, daß die Gewinnung des Wundertrankes 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 (Arnhofdi) heißt. Als Parallele zu Óðhinns Hochsitz, von dem aus der das gesamte Universum überschauen kann, sitzt oben auf dem Weltenbaum ein vielwissender Adler.

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.⁴⁶ Zentralsibirischen Mythen zufolge, besonders derjenigen der Tungusen und Burjaten, erscheint der Adler im Auftrag des Himmelsherren, der durch ihn Lebenskraft und Allweisheit verleiht.

Óðhinns erste Prüfung dient der Heimholung des mit Kvasir verbundenen Wissens, der die konzentrierte Weisheit der Æsir und Vanir, der Essenz des Friedensvertrages, im Anschluss an den Æsir-Vanir-Krieg, repräsentiert. Den Trank aus Kvasirs Blut, den die Zwerge durch Mord, die Riesen unrechtmäßig in Besitz genommen hatten, und den Óðhinn nach Ásgardhr zurückholt, markiert aber auch den ersten Schritt Óðhinns zu individuellem 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«.*⁴⁷

Da der Met Óðhrærir in der indoeuropäischen Mythologie nicht einzigartig ist, muss man hier an ein proto-indoeuropäisches Ritual, mythologisch formuliert, denken. Vielmehr ist er vergleichbar dem indischen 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 Hebe⁴⁸ den Göttern zur Speise reicht. Als Falke holt Indra den Soma zu den Göttern, Zeus bringt den Nektar in der Gestalt eines großen Adlers aus einem Felsen im äußersten Westen der bewohnten Welt mit. Auch zu Jupiters Attributen gehört der Adler (Luft). Bei den Æsir verwandelt sich der Trank ewiger Jugend dann in die *Woge Óðhrærir*,⁴⁹ in den Trank der Poesie, ekstatischer Dichtkunst und Weisheit. Den Germanen gilt seit dem Raub Óðhrærir die Poesie als Lohn für Óðhinn sexuelle Beziehung mit Gunnlödh, der Hüterin des Mets.

⁴⁶ 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.

⁴⁷ Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie*, Bd.2, Wiesbaden, 1992:749.

⁴⁸ Hebe, die Göttin der Jugendschönheit, Tochter von Zeus und Hera, Gemahlin des Herakles seit seiner Aufnahme in den Olymp.

⁴⁹ Golther, *Germanische Mythologie*, 351.

Dichtkunst und Weisheit sind Tau aus Óðhinn's Gefäß oder Kessel, so lautet eine Kenning der germanischen Skalden.⁵⁰ 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, bald wieder Heilung, inspirierende Kraft und Weisheit spendet. Auch die keltische Bevölkerung Westeuropas kannte diesen Kessel: Zu den vier Schätzen der halbgöttlichen Vorbevölkerung Irlands, den Thuatha da Danaan (dem Volk der Göttin Dana), gehört der Kessel des Dagda, der ein ganzes Heer speisen konnte, ohne leer zu werden.⁵¹ Im walisischen *Mabinigion* ist es der magische Kessel des Bran, der die erschlagenen Krieger wieder zum Leben erweckt, sie interessanterweise aber ihrer Sprache beraubt, sodass der Verdacht entsteht, der Kessel könne demjenigen, der ihn missbraucht nehmen, was er dem Berechtigten im Überfluss schenkt. Auch die mythische Biographie des Bardens Taliesin ist eng mit diesem Kessel verbunden, den Keridwen⁵² 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.*⁵³

⁵⁰ *Kenning*, poetische Umschreibungen oder dichterische Formeln, die besonders von den Skalden zur Betonung wichtiger Textstellen in ihren Dichtungen verwendet wurden.

⁵¹ Jean Markale, *Taliesin's Lied von Leben und Tod*, in: Thomas Lehner (Hg.), *Keltisches Bewußtsein*, München, 1985:120-153, v.a. 120. Ebenfalls: Fritz Lauterbach, *Der keltische Kessel. Wandlung und Wiedergeburt in der Mythologie der Kelten. Irische, walisische und arthurianische Texte*, Stuttgart, 1991:48ff.

⁵² 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.*

⁵³ Markale, *Taliesin's Lied*, 114-117 und 150. S.a. Lancelot Lengyel, *Das geheime Wissen der Kelten enträtselt aus druidisch-keltischer Mythik und Symbolik*, Freiburg, 1997:199-200 sowie Lauterbach, *Der keltische Kessel*, 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).

Der Kessel der Keridwen enthält einen Trank, ähnlich dem nordischen Sinnreger-Met Óðhrærir:⁵⁴ Auch ihr Kessel schenkt die Gabe der Inspiration, der Weisheit und der Dichtkunst, die ihren Kessel zum Sieden und Überfließen bringt.⁵⁵ Keridwens Kessel ist geheimnisumwobenen Ursprungs, 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.⁵⁶ 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.*⁵⁷

⁵⁴ An. Óðhrærir, der zur Ekstase Anregende.

⁵⁵ Auch die Asen besitzen einen wiederbelebenden Kessel – Eldhrímnir (der durch Feuer Beruhte) – 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).

⁵⁶ 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, S.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).*

⁵⁷ Olga Rinne, *Medea. Das Recht auf Zorn und Eifersucht*, Zürich, 1988:28. Dieser Kessel scheint ein altes indoeuropäisches Motiv zu sein, denn 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, *Tod, Erneuerung und Wiedergeburt*.

Nach der Rückkehr der Argo verjüngte Medea mit Hilfe ihres Kessels Aison, den schon greisen und gebrechlichen Vater Jasons. Die magische Prozedur, sowie die lebensverjüngenden und lebensverlängernden Ingredienzien, aus denen Medea den Jungbrunnen für Aison bereitet, hat Ovid im Siebten Buch der *Metamorphosen* ausführlich und detailreich beschildert:

Nachahmend die Art der Bacchanten

Schreitet mit fliegendem Haar um die brennenden Herde Medea,
 Taucht Kienspäne hinein in die Gruft voll schwärzlichen Blutes,
 Zündet befeuchtet sie an, auf den beiden Altären, und dreimal
 Weiht sie den Greis zum Werk mit Feuer, mit Wasser, mit Schwefel.
 Aber das Zaubergebräu, das stand auf dem Feuer im Kessel,
 Siedet und sprudelt indes, und ist weiß vom schwellenden Schaume.
 Wurzeln kocht sie darin, im hämonischen Tale geschnitten,
 Samen und Blumen zugleich und Säfte von ätzender Schärfe,
 Wirft auch Steine hinein, im entlegensten Orten gelesen,
 Sand auch, welchen gespült des Oceanus ebbende Strömung;
 Tau auch tut sie hinzu, vom nächtlichen Monde gefangen,
 Dann mit dem Fleisch zugleich die verrufenen Flügel der Eule
 Und das zerhackte Gedärm von dem Werwolf, welcher verwandelt
 Tierischen Leib zu Menschengestalt. Auch fehlte mitnichten
 Drunter der schuppige Balg der cinyphischen dünnen Chelyder.
 Vom zählenden Hirsch auch mischte sie drunter die Leber
 Und von der Krähe den Kopf, die gelebt neun Menschengeschlechter.
 Als sie von dem und vielen dazu, was Namen entbehret,
 Hatte die Gabe gebraut, die sollte dem Sterblichen frommen,
 Rührt sie zurecht das ganze Gemisch mir des friedlichen Ölbaums
 Längst vertrocknetem Ast und vermengt mit dem Obren das Untre.
 Sieh, da wird zum Beginn, wie er kreist im dem siedenden Kessel,
 Grün der verdorrte Stumpf; kurz währt der Verzug, und mit Blättern
 Kleidet er sich und ist plötzlich behängt mit schweren Oliven.
 Doch, wo Schaum hinwirft aus dem hohlen Gefäße das Feuer
 Oder wohin auf die Erd´ ein glühender Tropfen gefallen,
 Grünt der Boden und sprießt von Blumen und schwellender Weide.
 Rasch, wie das sie gewahrt, stößt zu mit dem Schwerte Medea,
 Öffnet die Kehle dem Greis, und entlassend das alte Geblüte
 Gießt sie den Saft ihm ein. Als dieses der liegende Äson
 Aufnahm teils mit dem Mund, teils auch mit der Wunde, verlieren
 Bart und Haare das Grau und gewinnen die vorige Schwärze;
 Hagere Dürre vergeht; es entweicht das Gelb und die Welkheit;
 Frisch ansetzendes Fleisch füllt aus hohlgehende Runzeln;
 Stark ist in Fülle der Leib. Mit Verwunderung fühlet sich Äson
 Ganz so wieder wie einst vor vierzig entwichenen Jahren.⁵⁸

⁵⁸ Ovid, *Metamorphosen* VII 257-293, übersetzt von Reinhart Suchier, München, o.J.:136-137.

Den Pelias von Iolkos aber tötete sie auf eben diese 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 nach Abschluss 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.⁵⁹ 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.⁶⁰ 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.⁶¹*

Das Gedicht *Preideu Annwn* (Beute der Unterwelt) das ebenfalls dem Barden Taliesin zugeschrieben wird, berichtet von der Fahrt König 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.⁶²*

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, und durch den Tod hindurch zu neuem Leben gelangt. Keridwen, die diese Verwandlung herausfordert, handelt wie Ódhinn als Schamanin.

⁵⁹ Ovid, *Metamorphosen*, VII 300-349; vgl. auch Herbert J. Rose, *Griechische Mythologie. Ein Handbuch*, München, 1969:200-201.

⁶⁰ Markale, *Taliesins Lied*, 119.

⁶¹ Ebd. Markale, *Taliesins Lied*.

⁶² 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.

Besonders bekannt geworden ist dieses Gefäß durch die elaborierten mittelalterlichen Grals-Dichtungen, dessen prominentes Symbol nach der Art des Kessels 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 die 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 Lapsit exillis nennt; H.W.J.), 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.⁶³

Der Gral, so wie ihn Wolfram beschreibt, ist ein Lebenselixier, ein Gefäß des Überflusses und der Inspiration, beides spendet er gleichzeitig, und das im Rahmen eines Mysteriums 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, dieser sei ein Symbol des Selbst.⁶⁴ Die Aufgabe, die Parzival zu erfüllen angetreten ist, besteht nach ihrer Auffassung in der eigenen Bewusstwerdung, die schließlich zur Erlösung des verletzten Fischerkönigs Amfortas und des wüsten Landes führt.⁶⁵ Und aus diesem Kessel trinken

⁶³ Wolfram von Eschenbach, *Parzival*, in Prosa übertragen von Wilhelm Stapel, München, 1984:241ff.

⁶⁴ In der mittelalterlichen Alchemie ist das *vas Hermetica* schließlich zu ganz besonderer Berühmtheit gelangt (S.a. C.G. Jung, *Die Psychologie der Übertragung*, in: *Praxis der Psychotherapie*, GW 16, Zürich und Düsseldorf, 1995).

⁶⁵ *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*

die Æsir und Skalden (Dichter und Sänger). Und aus diesem empfangen sie die magische Kraft des Gesanges, denn das Lied birgt magische Macht: es verbindet Sänger und Zuhörer durch Klang, Rhythmus und Assoziation zu einer eng verbundenen Gemeinschaft. Besonders Urzeitsänger wie Orpheus oder 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 Eingangstropfen des ersten Gesanges der finnischen *Kalevala* bieten allein schon in rhythmischer Hinsicht ein gutes Beispiel dafür, wie eine 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, abgezwickelt 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 beschlagen⁶⁶*

In der mittelalterlichen Alchemie ist das *vas Hermetica* dann zu ganz besonderer Berühmtheit gelangt.⁶⁷

Individuum wird dadurch zu einem Receptaculum für die Wandlungen des Gottesbildes (Jung & von Franz, Graals-Legende, 119-120).

⁶⁶ *Kalevala. Das finnische Epos des Elias Lönnrot*, aus dem finnischen Urtext übertragen von Lore und Hans Fromm, Stuttgart, 1985:5-6.

⁶⁷ Siehe C.G. Jung, *Die Psychologie der Übertragung*, in: *Praxis der Psychotherapie*, GW 16, Zürich und Düsseldorf, 1995.

Mit der Rückeroberung des Mets macht Ódhinn 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*.⁶⁸ Aus diesem Grund kann Edred Thorsson vom Met *Ódhræir* als der

*Essenz des inspirierten Bewußtseins der Asen und des organischen Unbewußten der Vanen sprechen.*⁶⁹

Der Met *Ódhræir* ist der Sinnerreger, der *den Geist zur Extase erregt*.⁷⁰ Deshalb betrachteten die Skalden ihre Dichtkunst auch nicht als reinintellektuelle Tätigkeit, sondern als eine göttliche Inspiration, wie einerseits der Mythos von *Ódhræir* zeigt, andererseits die Verleihung von *ódhr* in der Schöpfung des Menschen (*Völuspá* 12). Zurück in Asgard spuckt Ódhinn 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 Ódhinn seine Weisheit schöpft: das Yggdrasil-Opfer, dem er die Runen verdankt, dem Augen-Opfer an Mímir's Brunnen,⁷¹ dem er sein All-Wissen

⁶⁸ Die Bezeichnung dieses Getränks, *Ódhræir*, wird erst im Zusammenhang mit der Etymologie des Namens Ódhinn ausführlicher erläutert.

⁶⁹ Thorsson, *Runenkunde*, 184.

⁷⁰ Jan de Vries, *Über das Verhältnis von Ódhr und Ódhinn*, Zeitschrift für Deutsche Philologie 73, 1954:344.

⁷¹ *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 Mimir's Wesen vereinigt* (Uehli, *Mysteriengeschichte*, 90). Nur zur Erinnerung: Bei Ódhinns Wissenswette mit Vafthrúdnir ging es um den Vergleich des Wissens der Asen und der Riesen – Mímir vereint in sich die Totalität des Wissens. Ódhinn empfängt vom Mímir das Runenwissen – und Mímir's

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 Óðhinnns 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 Óðhræir 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 Óðhinnns Wissens- und Erkenntniserwerb berichtet, ist das *Vafthrúðhnir*-Lied. Ein beliebtes Thema altgermanischer Dichtung sind die Erzählungen vom wandernden Gotte, der sich 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:⁷²

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

Name verrät seine Verwandtschaft mit dem lateinischen *memor* oder dem englischen *memory*.

⁷² Simrock, *Götterlieder*, 30-31.

Gattenliebe zurückhalten, doch Ódhinn 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.⁷³ Da der Riese sich selbst mit Ódhinn nie einlassen würde, kommt er in unscheinbarster Gestalt, als armer fahrender Mann. Wie die Geschichte vom Raub des Dichtermets illustriert auch das *Vafthrúdnismâl* einige der unangenehmeren Eigenschaften Ódhinns: 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 Ódhræris, der Eroberung des Mets, macht Ódhinn 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 kulturell relevanten Wissens und in der pädagogisch-ethischen Belehrung ihrer Zuhörer besteht. Beide Aufgaben bewältigen sie aber erst durch die magische Wirkung von Sprache und Lied.

3.3 *Hängen am windigen Baum*

*Von Runen hört ich reden und vom Ritzen der Schrift
Und vernahm auch unnütze Lehren.
Bei des Hohen Halle, in des Hohen Halle
Hört ich sagen so
Havamal 112*

Äußerst anschaulich ist das Thema der ersten ódhinnischen Initiation in der zwölften Karte der großen Arkana des Tarot, DER GEHÄNGTE, dargestellt, die hier, ohne kulturelle

⁷³ Die Kennzeichnung Ódhinns als Wanderer zwischen den Welten, als jemand der alles vorhandene Wissen erwerben müsse, erinnert an die Worte des Famulus Wagner in Goethes *Faust*: *Viel wei ich, doch muss ich alles wissen!* und an seine schon erwähnte Verwandtschaft mit dem griechisch-römischen Hermes / Merkur.

Unterschiede zu berücksichtigen, als Prototyp dieses Mythologems gelten kann.⁷⁴ Den Sachverhalt, dass Óðhinn, wie Prometheus oder Attis, ein gehängter Gott ist, brachten die Skalden, die Autoren der altnordischen Dichtungen, in dem Óðhinnsnamen Hangatýr zum Ausdruck.⁷⁵ An einem Zweig der Weltesche Yggdrasill hängend, vom Speer markiert, und symbolisch zu sterben, in die Unterwelt (Hel) hinabzusteigen, und mit dem Wissen um die magische Macht des Wortes (Runen; Schrift) wiedergeboren zu werden, bildet den Inhalt der ersten Prüfung des Gottes Óðhinn. Über welches Wissen verfügen indoeuropäische Götter-Könige wie Óðhinn? Über welche besonderen Kenntnisse verfügten der griechische Zeus, der römische Jupiter oder der germanische Óðhinn-Wodan, sodass dieses Wissen ihre für den Erhalt des Kosmos notwendige Position und Macht sichern konnte? Wie war ihr Wissen beschaffen, das ihnen die Ordnung und Bewahrung der Schöpfung ermöglichte? Und die bei weitem wichtigste Frage: Auf welche Weise erwarben sie ihr Wissen? Der altgermanische Kreis der Óðhinn-Mysterien und die Lieder der *Lieder* und *Snorra-Edda* liefern die Schlüssel für die Beantwortung dieser Fragen.

Das nach einem primordialen Krieg vereinigte Göttergeschlecht der Æsir und Vanir, mit Óðhinn an der Spitze des Pantheons, trat nach vollzogener Schöpfung die

⁷⁴ Der sogenannte Rider-Waite Tarot von Arthur Edward Waite und auch das später von Aleister Crowley herausgegebene Deck verwenden das Symbol eines gehängten Menschen in der Bedeutung: Lebenskrise, Umkehr, Einsicht und Bereitschaft ein Opfer zu bringen, mit dem Ziel psychischen Wachstums: *Denn das, was verändert und zerstört werden will, sind erlernte emotionale und geistige Verhaltensmechanismen, falsche Wertvorstellungen und allgemeine Weltbilder. Diese Strukturen werden verworfen und so lange aufgerieben, bis wir umdenken und die fruchtbaren Wasser aus der Tiefe in eine neue Weltsicht, eine neue Umgebung oder ein andres Betätigungsfeld einfließen lassen. Wenn wir uns dem Problem lange genug ausgesetzt haben und uns schließlich der Einsicht öffnen, setzt das unbewusste Vertrauen in die unsichtbaren Wirkungen des Ewigen ein* (Akron und Hajo Banzhaf, *Der Crowley-Tarot. Das Handbuch zu den Karten von Aleister Crowley und Lady Frieda Harris*, München, 1991:77).

⁷⁵ Der metaphorische Name Hangatýr gehört zu den sogenannten *Kenningar*. Im ersten Kapitel des *Skáldskaparmál* führen Bragi und Ægir einen literaturwissenschaftlichen Dialog über die Dichtersprache. Dort erläutert Bragi, Ase und Gott der Dichtkunst (Poetik) dem wissbegierigen Ægir, einem Meerriesen, der Züge eines Meergottes annimmt, das Prinzip der dichterischen Formel, den *Code*, in der Terminologie von Lévi- Strauss: *Es gibt dreierlei bei der Dichtersprache. (...) Entweder nennt man jegliches Ding so, wie es heißt. Das Zweite ist das, was man Fürnamen nennt. Das Dritte ist Umschreibung (kenning), und die besteht darin, dass wir z.B. »Odin« sagen, »Thor« oder »Tyr« oder überhaupt irgend einen Asen oder Alben nennen und zu dem Genannten einen Begriff hinzufügen, welcher zu dem Eigentum eines anderen Asen gehört oder eine Tat eines solche ausdrückt. Dann ist dieser bezeichnet und nicht jener, dessen Name gewählt wird* (*Die jüngere Edda mit dem sogenannten grammatischen Traktat*, Thule, Bd. 20, übertragen von Gustav Neckel und Felix Niedner, Düsseldorf und Köln, 1966:124; Claude Lévi-Strauss, *Mythologica*, Bd.1, *Das Rohe und das Gekochte*, Frankfurt a.M., 1976:259).

Herrschaft über das Universum an. Sie waren es, die in Urzeiten die Welt in Besitz nahmen, diese ordneten und verwalteten, und sie zu erhalten versuchten. Die *Lieder Edda*, und zwar des Hohen Lied (*Hávamál*), überliefert die weitere stiftende Tat Óðhinn's - der Tat eines Kulturheros vergleichbar - den Erwerb des Runenwissens im Verlauf von zwei Einweihungen. Im Prozess der Bildung und Formgebung - der Individuation - des aus den Energien von Ginnungagap⁷⁶ Gewordenen entstehen auch die Runen. Óðhinn's Einweihung in das Runenmysterium und seine Gestaltung der Runenstruktur ist sein bedeutendster, die Welt und das Universum ordnender Akt.⁷⁷

Die altgermanischen Runen bilden ein komplex miteinander verbundenes semantisches Netzwerk, das ein überliefertes Wissen und philosophisch-religiöse Überzeugungen tradiert. In ur- und frühgeschichtlicher Zeit war die Erfindung der Schrift ein mythisches Ereignis, die einem Gott zugeschrieben wurde. Auf diese Vorstellung bezieht sich der eddische Mythos von Óðhinn's Runenwerbung. Und da die Schrift auf die stiftende Tat eines Gottes zurückgeht, gewinnt sie numinose Macht. Denn anders als die mündliche Überlieferung gelingt der (Runen)Schrift, mit wenigen Zeichen als Epigraphie, alle sprachlichen Äußerungen in Stein oder Metall graviert zu bewahren. Die deutsche Sprache hat in dem Verb *raunen* eine Ableitung des indoeuropäischen Wortstammes bewahrt, auf den auch das Lexem *Rune* zurückgeht. Der Terminus *Rune* entwickelte sich wahrscheinlich aus dem indoeuropäischen Etymon **reu*, in der Bedeutung von brüllen und brausen. Jan de Vries meint aber, dass die Etymologie des Wortes *rún*, Geheimnis, Zauberzeichen, Rune, nicht ganz aufgeklärt ist, priorisiert aber einen Zusammenhang mit *raun*, nachforschen. Die eigentliche Bedeutung ist dann die (magische) Erforschung der göttlichen Bestimmung oder des Schicksals.⁷⁸ Eine solche Interpretation knüpft an das Loswerfen von mit Zeichen versehenen Stäben an, die Tacitus in der *Germania* macht. Sehr interessant ist auch der Hinweis von George Dumézil, der an eine indoeuropäische Grundform **wruna* denkt, die mit dem Namen des altindischen Gottes Varuna und des griechischen Ouranos zusammenhängen könnte, beide mit den Funktionen des altnordischen Óðhinn's eng verwandt.⁷⁹ *Rún* kommt auch in keltischen Sprachen vor, wie zum

⁷⁶ In der eddischen Kosmogonie die Bezeichnung des chaotisch-mannigfaltigen Urraums, ungeschieden und undifferenziert, vor der Erschaffung der Welt.

⁷⁷ *Das Herz, das Sanktuarium der Odhins-Mysterien, ist die Sprachschöpfung, die hervorgeht aus dem Runengeheimnis. In Odhins Runenlied oder Rúnatál wird das Mysterium der Sprachschöpfung geschildert* (Uehli, *Mysteriengeschichte*, 82-83).

⁷⁸ Jan de Vries, *Altnordisches etymologisches Wörterbuch*, Leiden, 1962:453-454.

⁷⁹ George Dumézil, *Mythes et Dieux des Germains*, 1959 :24.

Beispiel im Altirischen als *rún* oder im Mittelwalisischen als *rhin*. In beiden Fällen steht es für Geheimnis oder Mysterium. Diese Bedeutung wurde auf alle runischen Schriftzeichen übertragen, die eine Einheit geheimen Wissens repräsentieren. Runen sind, ganz allgemein, Kommunikationsmedien, die sich zu profanen oder alltäglichen Mitteilungen, zu Hersteller- oder Besitzerangaben, in Stein gravierte Nachrufe oder auf Amulette als Bann- oder Schutzmagie einsetzen lassen. Während profane Anlässe einen Informationsfluss zwischen Menschen herstellen, beziehen sich magische Inschriften auf eine Kommunikation, die mittels Wort und Schrift Einflüsse auf metaphysische Situationen (Götter, Ahnen, Dämonen) nehmen wollen, um schützende oder schädigende Einflüsse zu bewirken. Die ältesten Runeninschriften entstanden im 2.Jh.n.Chr.; auf dem Kontinent kommen sie vereinzelt seit dem 4. und 5. Jh. vor. Umfangreichere Funde von Runeninschriften auf Steindenkmälern und portablen Gegenständen, wie Bügel- oder Scheibenfibeln, Lanzenspitzen und Kurzschwertern (Saxe), lassen sich in das 6. und 7.Jh. datieren, vor allem in den alamannischen Siedlungsgebieten in Südwestdeutschland. Es ist ihre Form, die in diesem Rahmen als ein schriftliches Symbol für eine gestalt- und zeitlose Idee dient. Später wurden diese Symbole in ein Schriftsystem integriert, das jedem einzelnen Symbol einen phonetischen Wert zuwies. Damit wurde die Rune, allerdings irrtümlicherweise, zum Synonym für den Begriff »Buchstabe«, wie er in anderen Sprachen gebraucht wird. Edred Thorsson folgt der Auffassung, dass das Lexem Rune im Rahmen eines erweiterten Bedeutungsspektrum als *Geheimnis* oder *Mysterium* übersetzt werden müsste:⁸⁰

*Als magisches Wort muß Rune aus persönlicher, ureigenster Absicht heraus verstanden werden, so daß sich seine wahre »Bedeutung« nicht durch profane Alltagssprache vermitteln läßt. Als magisches Wort wird es vom inneren Ódhinn »ins Ohr geflüstert«.*⁸¹

Mittels Runen werden Vorstellungen und Ideen durch mehrdimensionale Assoziationen verbunden,⁸² um auf diese Weise sinnstiftend kulturspezifische Normen und Werte kommunizierbar und überlieferbar zu machen. In der *Germania* beschreibt Tacitus, wie die Germanen mit Hilfe der Runen weissagten. In kleine Zweige schnitten sie bestimmte Kerbzeichen ein, die sie zur Divination auf ein weißes Tuch warfen. Nach

⁸⁰ Edred Thorsson, *Handbuch der Runenmagie*, Neuhausen, 1987:111.

⁸¹ Edred Thorsson, *Runenkunde. Ein Handbuch der esoterischen Runenlehre*, Neuhausen, 1990:111-112.

⁸² Runen evozieren assoziative Situationen durch Klang, durch die räumliche Anordnung der Zeichen oder durch Zitate und Anspielungen aus der Mythologie.

einer Evokation an die Götter zog ein Priester intuitiv drei dieser Hölzchen, und las aus ihrer Kombination einen tieferen Sinn heraus. Wie die Texte der *Lieder Edda* dunkel und ohne kontextuelle Interpretation oft unverständlich bleiben, so bilden auch Runen auf den ersten Blick verworrene Gewebe aus Zeichen, deren Zweck darin besteht, individuelle und kollektive Erlebnisse und Erfahrungen in Schwingung zu versetzen um archetypische Assoziationen aus dem Unbewussten herauszulösen, sodass Welt und Mensch in ihrer verborgenen Bedeutung fassbar werden. Auf diese Weise wirkt die Verwendung sinntragender Zeichensysteme wie das runische der Germanen - und zwar über ihren reinen Buchstabenwert hinaus - für eingeweihte Gemeinschaften identitätsstiftend und identitätsstabilisierend. In der esoterischen Überlieferung der Germanen ist es Ódhinn, der den Göttern und Menschen die Aufnahme runischer Weisheit ermöglicht. Er ist der erste, der sich selbst in die runischen Mysterien einweihte,

*daß heißt, er bezog die Weisheit der Runen direkt aus ihrer Quelle und formulierte sie innerhalb seines Selbst in einer Weise, die eine Weitergabe an andere Lebewesen möglich machte. Es ist daher die Kraft Ódhinns, die uns die tiefe Kraft der Erkenntnis der Runen erlaubt.*⁸³

Ódhinn gelangt durch diese Initiation in den Besitz der Runenweisheit und ihrer magischen Verwendung.⁸⁴ Als großer Magier beherrscht er alle Mittel der Heilkunst (Zeus muss diese mit Cheiron, und später auch mit dessen Schüler Asklepios teilen). Die mit einer Schöpfungstat vergleichbare Initiation Ódhinns schildern Verse der *Lieder Edda*, die zum *Hávamál*-Zyklus gehören, und die ein schamanistisches Einweihungsritual beschreiben:

138	<i>Ich weiß, daß ich hing</i>	<i>am windigen Baum</i>
	<i>Neun lange Nächte,</i>	
	<i>Vom Speer verwundet,</i>	<i>dem Odin geweiht,</i>

⁸³ Thorsson, *Runen-Magie*, 18. Thorsson geht davon aus, dass die Vorgänge während des Individuationsgeschehens aus *ginnungagap* „möglicherweise »synchron« ablaufen. So verhält es sich mit den »Ereignissen« der Geburt von Ódhinn-Vili-Vé, der Opferung Ymirs, der Manifestation der Runen und der Welt (Yggdrasil) und der Runeneinweihung Ódhinns. Diese Ereignisse beschreiben auf verschiedenen Ebenen ein und dieselbe Tatsache: das Bewußtsein tritt von außerhalb in die Ordnung des Organischen ein (142).

⁸⁴ *Allbeherrschende Kenntnis der Runen kam nur einem zu: Wodan-Odin. Seine Zauberwelt umfaßt alle Dinge im Himmel, auf der Erden und unter der Erde, sie beherrschte die ganze Natur; ihm allein schrieben die Dichter Kunde aller himmlischen und irdischen Begebenheiten zu. Dieses unvergleichliche Wissen trug ihm die Namen ein: Göndli, 'Träger des Zauberstabes', Hwatad 'der Scharfsichtige', Sann 'der Wahre', Sanngetal 'Wahres ahnend', 'Seher' (Hermann, *Nordische Mythologie*, 197-198).*

- Mir selbst ich selbst,
Am Ast des Baums,
Aus welcher Wurzel er wächst.*
- dem man nicht ansehen kann,*
- 139 *Sie boten mir
Da neigt ich mich nieder,
Nahm die Runen auf,
Fiel nieder zur Erde.*
- nicht Brot noch Horn;
nahm sie schreiend auf,*
- 140 *Hauptsprüche neun
Bölthorns, Bestlas Vater
Und trank einen Trunk
Aus Odrörir geschöpft.*
- lernt´ ich von dem weisen Sohn
des teuren Mets*
- 141 *Zu gedeihen begann ich
Wuchs und fühlte mich wohl.
Wort aus dem Wort
Werk aus dem Werk*
- und begann zu denken,
verlieh mir das Wort.
verlieh mir das Werk.⁸⁵*

In diesen Strophen der *Lieder Edda* erinnert sich Óðhinn an frühere Ereignisse, so zumindest will es der Autor dieser Zeilen: Er überliefert ein Selbstopfer Óðhinn's, in dem Bemühen, sich die Runen zu verschaffen, die ihm magische Macht und Weisheit sichern sollen, um seiner Aufgabe, das Universum zu bewahren, nachzukommen. Der Dichter beschreibt Óðhinn's Tat als ein Initiationsritual, in dessen Verlauf die Gottheit neun Nächte verwundet an einem windigen Baum aufgehängt wird. Leid und Entbehrung versetzen ihn in einen außergewöhnlichen Bewusstseinszustand, in Trance und in Ekstase, wie es besonders von den Initiationen der zentralsibirischen Schamanen bekannt ist. Dort wird der angehende Schamane gequält, von Geistern getötet, um mit neuer Identität und mit verändertem, das heißt erweitertem Bewusstsein wiedergeboren zu werden. Während seiner Berufung zum Schamanen erlebte Bokan einen Initiationstraum, in dem der Herr der Taiga die zentrale Person der Einweihung war:

Einer, der der Geisterhorde als Anführer diente, leitete den tanzenden Zug über ein großes Schneefeld auf ein Zeltlager zu. Dort flackerten Feuer, und vor den Jurten wartete eine große Schar Geister. [...] Er (Bokan) spürte keinerlei Schmerz, als die Geister nun an den Haken und Harpunen zerrten und seinen Körper an den Gelenken auseinanderrissen. Sie schnitten seinen Bauch auf und weideten sein Gedärm aus, sein Blut fingen sie in Schalen auf und sammelten es. Dann näherten sie sich wieder dem Kopf, um ihm die Ohren abzuschneiden. Er hörte nichts mehr vom häßlichen Gesang und war froh. Sie schnitten ihm die Nase ab, da brauchte er den Gestank des Unrats im Geisterlager nicht

⁸⁵ Vgl. Simrock, *Götterlieder*, S.62-63.

*mehr zu riechen. Sie rissen ihm die Zunge heraus und jeden Zahn einzeln. Zum Schluß stachen sie mit Eisenlanzen seine Augen aus. [...] Der Herr der Taiga wies seine Helfer an, Bokans Knochen in die Jurte zu tragen. Dort am Herdfeuer begann er eigenhändig zu schmieden. Aus den Knochen formte er ein neues Skelett und fügte zur Verstärkung die zwölf Hilfsgeister aus dem Rauchloch ein.*⁸⁶

Die Climax des Initiationsritual der *Hávamál* Strophen 138-141 zeigen, der Óðhinn erschöpft zu Boden fällt, und *die Runen aufnimmt*. Strophe 140 nennt den Sohn des Riesen Bölthorns (Unglücks-Dorn) als Initiationsmeister und den Dichtermet Óðhrærir als Mittel, das Ziel der Einweihung zu erreichen. Bölthorn ist der Vater von Bestla, die dem Borr, die Söhne Óðhinn, Vili und Vé gebiert. Der weise Sohn Bölthorn in Strophe 140, der Bruder Bestlas und Onkel Óðhinn, jedoch ist Mímir, von dem später noch die Rede sein wird. Mímir und seine Quelle an der Wurzel Yggdrasills werden hier auf geheimnisvolle Weise mit dem Met Óðhrærir verbunden wird, dessen Erwerb Óðhinn erste Prüfung war. Óðhinn's initiatorischer Runenerwerb sowie das Trinken von oder aus Óðhrærir stehen in dieser Strophe des *Hávamál* synonym für Bewusstseinsweiterung und Erkenntnisgewinn.⁸⁷ Mircea Eliade beschreibt den Schamanen als rituellen Funktionsträger, der durch die eigene Bewältigung von Grenzsituationen diese auch für seine Gemeinschaft auf sich nehmen kann.⁸⁸ Die Übernahme dieser Aufgabe gelingt Óðhinn aber nur, wenn er Techniken der Magie, Mystik und Religion im weitesten Sinne entwickelt hat, wenn ihm die persönliche innere Erfahrung einer mystischen, einheitlichen Natur zuteil wurde. Diesen Sinn hat Óðhinn's *Hängen am windigen Baum*.

Die in der sogenannten Runenwerbung Óðhinn's verwendete Formulierung *mir selbst ich selbst* findet sich inhaltlich identisch auch im *Zweiten Óðhinn'sbeispiel* wieder, wo der Raub des Mets Óðhrærir thematisiert wird, und wo es heißt: *so setzt ich mich selber ein*.⁸⁹ Die Übereinstimmung dieser beiden Umschreibungen des óðhinnischen Selbstopfers stellen auch den Raub des Óðhrærir in die Reihe der schamanistischen Initiationen Óðhinn's. Beide zusammen formulieren das System von Sprache, Schrift und Wissen (Weisheit) als magisches Instrument religiöser und politischer Macht.

⁸⁶ Harald Braem, *Der Herr des Feuers. Roman eines Schamanen*, München, 1997, S. 42.

⁸⁷ Die Position dieser Strophe ist nicht unumstritten, insbesondere da sich dieser Teil der *Hávamál* aus Fragmenten zusammengesetzt wurde. Mímir tritt in der *Edda* an keiner anderen Stelle als Besitzer oder Treuhänder des Dichtermets auf. Auf den Raub des Dichtermets durch Óðhinn beziehen sich die *Hávamál*- Strophen 104 – 110, dem sogenannten *Zweiten Odinsbeispiel*.

⁸⁸ Vgl. Eliade, *Schamanismus*.

⁸⁹ Vgl. Genzmer, *Edda*, 181.

Ursprünglich war Ódhinn wohl ein indoeuropäischer (?) Kriegs- oder Totengott, der sich durch seine Initiationen zu einem Meister der Erkenntnis und magischen Naturbeherrschung wandelte. Diese Kompetenz erwarb er in drei initiatorischen Prüfungen, von denen zwei mit dem Weltenbaum Yggdrasil zusammenhängen, in dessen Zweige sich Ódhinn selbst aufhing, und den Mircea Eliade als den kosmischen Baum schlechthin bezeichnet hat:⁹⁰

Vor Zeiten, lang bevor der Mensch auf der Erde erschienen war, erhob sich ein mächtiger Baum. Als Achse des Universums durchdrang er die drei Welten. Seine Wurzeln reichten bis in die Unterwelt, seine Zweige erstreckten sich bis zur Wohnung der Seligen. [...] Yggdrasil ist der größte und beste aller Bäume. Seine Zweige erstrecken sich über alle Welten hinaus und erreichen den Himmel. Er hat drei Wurzeln, die ihn aufrechterhalten; sie sind außergewöhnlich groß. Eine taucht in den Äsir, die Unterwelt der Asen, der Götter, hinunter, die zweite zu den »Frostriesen« den Vorgängern der Menschen, die dritte greift nach Niflheim oder Niflhel, dem Reich der Toten. Bei dieser letzten Wurzel entspringt der Brunnen Hvergelmir, die »Quelle aller rauchenden Flüsse, die die Erde bewässern« und sie für die Menschen bewohnbar machen. [...] Neben der zweiten Wurzel sprudelt die Quelle von Mimir. Dem, der dort die Lippen netzt, schenkt sie Wissen und Weisheit, [...]. Unter der ersten Wurzel gibt es eine dritte Quelle, die heiligste von allen: den Brunnen über den Urd, die älteste der Nornen, wacht.⁹¹

Der historisch fassbare Weltenbaum, der nach den Überzeugungen der Sachsen das Himmelsgewölbe trug, war die Weltensäule Irminsul, die Karl der Große 772 als Götzenbild fällen ließ. Adam von Bremen schreibt über einen solchen Baum bei den Semnonen im schwedischen Uppsala (11.Jhr.):

In der Nähe des Tempels steht ein sehr hoher Baum, der seine Zweige weithin erstreckt, und der im Winters und im Sommer grün bleibt. Niemand weiß, welche Art Baum das ist. Es gibt da auch einen Morast, in dessen Nähe die Heiden opfern und in den sie einen lebenden Menschen stürzen. Wenn er nicht wieder auftaucht, so haben die Götter das Opfer angenommen, und der Wunsch des Volkes wird Wirklichkeit.⁹²

⁹⁰ Mircea Eliade, *Die Religionen und das Heilige. Elemente der Religionsgeschichte*, München, 1998:318-321. Alfred Detering hat beispielsweise gezeigt, dass man bei den Indoeuropäern die Verehrung der Eiche als kosmischen Baum und als Lebensbaum bis in die Urgeschichte zurückverfolgen kann (*Die Bedeutung der Eiche seit der Vorzeit*, Leipzig, 1939). Auch die Anwesenheit des vielwissenden Adlers in den Wipfeln von Yggdrasil spricht für die Nähe des germanischen Weltenbaumes zu zentralasiatischen Vorstellungen. Der Kampf des Adlers (in der Krone) mit dem Drachen (an den Wurzeln) korrespondiert mit dem ebenfalls asiatischen Motiv des Kampfes von Garuda mit der Naga-Schlange (vgl. die indische und indonesische Mythologie und Ikonographie). In Nordeuropa haben urgermanische Ethnien den Mythos des Weltenbaums ausgearbeitet.

⁹¹ Jacques Brosse, *Mythologie der Bäume*, Düsseldorf, 1994:11-12.

⁹² Adam von Bremen, zitiert nach Brosse, *Mythologie*, 18.

Erscheint nicht ein Sumpf in unmittelbarer Umgebung dieses Kultortes als ein passendes Bild für Urds Quelle an der ersten Wurzel Yggdrasills?

Die mystische Einheit von Mensch und Baum hängt mit dem Alter und der Regenerationsfähigkeit der Bäume zusammen, die im Vergleich mit der menschlichen Existenz fast unbegrenzt erscheint. Seine Härte und Dauer, sein menschliche Existenz weit überdauerndes Dasein ist Ausdruck absoluter Realität und prädestiniert den Baum als Mittelpunkt der Welt (als *axis mundi* und *omphalos*). Yggdrasill und Irminsul erheben sich im Mittelpunkt des Universums, wo die drei kosmischen Zonen zusammentreffen: Unterwelt (Hel), Erde (Midgardhr) und Oberwelt (Ásgardhr).⁹³ Die Bedeutung des Baumes im Zentrum der Welt beruht auf der

*Kontinuirlichkeit seines Seins und der darauf begründeten Macht; und daß er zum Weltenbaum wurde, erklärt sich daraus, daß er selbst die perfekte Reproduktion dessen ist, was der Kosmos zum Ausdruck bringt.*⁹⁴

Bäume wie die Weltesche Yggdrasill sind ein kosmisches Ideogramm; sie repräsentieren das gesamte Sein in ihrer Gestalt und Modalität, durch ihre einfache Gegenwart eine Macht, durch das Gesetz der Entwicklung die Regeneration der sich periodisch erneuernden Form. Zwar ist Yggdrasill das Symbol des Universums, die Germanen verehrten aber schon deshalb jede Esche (Eiche), weil sie an der archetypischen Kondition partizipiert und so eine Wiederholung von Yggdrasill darstellt. Aus diesen Gründen errichteten die Germanen auch ihre Wohnhäuser um einen behauenen Baumstamm, auf dem die ganze tragende Konstruktion ruhte.

⁹³ Mircea Eliade, *Kosmos und Geschichte. Der Mythos der ewigen Wiederkehr*, Frankfurt a.M., 1986:25ff. Der Begriff das »Zentrums«, der absoluten Realität – absolut, weil Sammelplatz des Heiligen – ist selbst in den elementarsten Vorstellungen von »heiligen Orten« enthalten, bei denen, sie wir gesehen haben, der heilige Baum nie fehlt (Eliada, Religionen, 312). Gerade deshalb kann die Weltesche Yggdrasill zum Wohnort der Götter werden.

⁹⁴ Eliade, *Kosmos*, ebenda: Kraft seiner Macht also [...] -, kraft dessen, was er manifestiert, wird der Baum zum religiösen Gegenstand. Aber diese Macht wieder hat ihre Gültigkeit von einer Ontologie: der Baum ist in dieser Weise von heiligen Kräften erfüllt, weil er senkrecht ist, weil er wächst, weil er seine Blätter verliert und wiedergewinnt, weil er sich also unzählige Male regeneriert (er »stirbt« und »aufersteht«), weil er voll Saft ist usw. [...] Ohne Zweifel kann der Baum zu einem Symbol des Alls werden, wie wir es bei den entwickelteren Kulturen antreffen; aber für das religiöse Bewußtsein des archaischen Menschen ist der Baum das Universum, weil er es symbolisiert und wiederholt in einem (Eliada, Religionen, 310).

Ódhinns *Hängen am windigen Baume* kennzeichnet den charakteristischen, schamanistischen Initiationstopos, bei dem der Initiand einer Form der Folter oder symbolischen Hinrichtung ausgesetzt wird, damit er dem Tod Auge in Auge begegnet. Schon im Namen der altgermanischen Axis mundi, Yggdrasill, spiegelt sich Ódhinns Initiation wieder: Ross des Ygg, so heißt die Weltesche. *Ygg (Yggr)*, der Schreckliche, ist einer der vielen attributiven Namen Ódhinns, altnordisch *drasill*, eine poetische Bezeichnung für das Pferd. Ein Baum (hier der Weltenbaum) als Ódhinns Pferd weist in zwei Richtungen, die beide mit Ódhinns initiatorischem Runenerwerb zu tun haben:

- a) Ódhinn, aufgehängt an den Zweigen von Yggdrasill, fassen die Strophen der *Edda* als seinen Ritt durch einen dreitgeteilten Kosmos (als Ásgardhr als Oberwelt, Midgardhr als Welt der Menschen und Hel als Unterwelt) auf.
- b) Da auch der Galgen als Baum des Gehängten aufgefasst werden kann, ist Yggdrasill der Galgen, an dem Ódhinn bei seinem Selbstopfer hängt (in diesem Kontext auch *Yggr*, Schrecken; der Galgen als Schreckensbaum). Yggdrasill wären demnach Ódhinns Galgen.

Ódhinns Initiationen verbinden ihn mit den Schamanen des vorchristlichen Irlands oder Nordasiens, mit denen er auch andere Merkmale gemeinsam hat: sofort jede beliebige Gestalt anzunehmen und sich, durch das trügerische Äußere getarnt, auf die Suche zu begeben; die Fähigkeit, mit den Toten zu sprechen und von ihnen Geheimnisse zu erfahren. Die Annahme, Ódhinns Hängen am Baume und seine Verwundung mit dem Speer gingen auf christliche Einflüsse zurück, ist falsch, da sie die Unterschiedlichkeit der Kulturen verkennt: Ódhinn hängt sich nicht an den Weltenbaum, um die leidende Menschheit zu retten, sondern um für sich magische Macht zu gewinnen.⁹⁵ Die rituelle Praxis, Menschen (in Bäumen) aufzuhängen und mit Speeren (Speermerkung und Scheinhängung) zu stechen, ist die in frühen römischen

⁹⁵ In diesem Zusammenhang reicht es aus, eins der populärwissenschaftlichen Beispiele zu zitieren: R.I. Page vermutet eine christliche Beeinflussung der *Runátál*-Strophen und weist auf die Parallelen zwischen dem Selbstopfer Ódhinns und des Christus hin. Er findet es verdächtig, dass es keine Überlieferung über Ódhinn bekannt ist, welche die oben zitierte, seiner Meinung nach mysteriöse Passage aus dem *Hávamál* erhellen könnte: *Darüber hinaus weisen die Ereignisse, so wie sie hier geschildert werden, verwirrende Ähnlichkeiten mit dem christlichen Mythos auf: Christus, ans Kreuz geschlagen, von einem Speer durchbohrt, von Durst gequält, gelangt zur Vollendung seiner Göttlichkeit durch seine bereitwillige Selbstaufopferung. Handelt es sich hier um zwei Mythen, die vielleicht letztlich miteinander verwandt sind? Oder ist ein Mythos in die Welt des anderen eingedrungen?* (Page, *Nordische Mythen*, Stuttgart, 1993:26-27). Vgl. a. Golther: *An der Weltesche hängt Odin, wie Christus am Kreuzesbaum* (*Mythologie*, 348; ebd. 50). Golther merkt im Zusammenhang mit Mímirs Haupt an, aus dem Ódhinn Erkenntnis zufließt außerdem an, dass auch das Kreuz Christi auf Adams Schädel steht (348).

Berichten und den Sagas der Wikingerzeit durchgängig überlieferte Methode, dem Ódhinn einerseits Menschenopfer darzubringen, andererseits Initianden in die ódhinnischen Mysterien einzuweihen: das Hängen am Galgen als Reiten auf einem Pferd. In seiner Version der *Haddingr saga* schildert Saxo Grammaticus den Tod des Helden Haddingr, der am Ende seines Lebens angekommen, freiwillig vor allem Volke Suizid begeht, sich selbst erhängt.⁹⁶ Georges Dumézil hat die unterschiedliche Todesart germanischer Helden in seinem Aufsatz *Hanging and Drowning*⁹⁷ analysiert, und kommt zu dem Schluss, dass derjenige, der durch freiwilliges Erhängen aus dem Leben scheidet, in die Unsterblichkeit eingeht:

*(...) the death of the Odinic character takes place by elevation: ascent and disappearance into heaven (...). The Odinic hero is assured of his life after death, and that is why he chooses to "disappear": he is going to the place where his master Ódhinn lives.*⁹⁸

Diese Art des Opfers, insbesondere von Kriegsgefangenen, stellt jedoch keine Innovation Ódhinns dar, worauf Paul Hermann im Zusammenhang mit einer Bemerkung des römischen Chronisten Jordanes hinweist:

*Diesen Mars (Tiwaz; H.W.J.) verehrten die Goten mit einem grausamen Kultus – denn sein Opfer war der Tod der Kriegsgefangenen – in der Meinung, daß der Lenker der Schlachten billigerweise durch Menschenblut versöhnt werden müsse. Ihm wurden die Erstlinge der Beute gelobt, ihm wurden an Baumstämmen erbeutete Rüstungen aufgehängt; (...).*⁹⁹

Opfer waren aber nicht nur Menschen, sondern auch Hunde und Pferde, die im schwedischen Uppsala im heiligen Baum beim Tempel aufgehängt wurden wie der christliche Chorherr Adam berichtete, der an einem einzigen Tag zweiundsiebzig menschliche Leichen in einem wirren Durcheinander aufgehängt gesehen haben will. R.I. Page weist in diesem Zusammenhang auf einige archäologische Quellen hin:

Wir kennen aus der nordischen Überlieferung Dinge, die einige der im Mythos angedeuteten Einzelheiten stützen. So wissen wir, dass in der Nähe des großen Tempels von Uppsala in Schweden Tiere und Menschen an den Bäumen des heiligen Hains als Opfer für die Götter aufgehängt wurden. Wir wissen auch, daß Odin den Beinamen 'Gott

⁹⁶ Saxo Grammaticus. *Die ersten neun Bücher der dänischen Geschichte*, übersetzt und erläutert von Hermann Jantzen, Berlin, 1900:57.

⁹⁷ Georges Dumézil *From Myth to Fiction. The Saga of Hadingus*, Chicago und London, 1970:127-153.

⁹⁸ Dumézil, *From Myth to Fiction*, 142-143.

⁹⁹ Hermann, *Deutsche Mythologie*, 211.

der Gehängten´ hatte. Wir wissen, daß der Speer seine bevorzugte Waffe war. Wir wissen, daß er die Runen beherrschte und daß man glaubte, diese seltsamen Schriftzeichen verliehen Zauberkräfte.¹⁰⁰

Der Name des Weltenbaumes, an dem Ódhinn hängt, verdient besondere Aufmerksamkeit, lautet er doch das *Reittier des Ygg*, wobei Ygg eines der zahlreichen Pseudonyme Ódhinns ist.¹⁰¹ Auf dem Weltenbaum reitend durchquert Ódhinn alle kosmischen Ebenen (die *neun Welten* der Edda), steigt hinab bis in Hels Reich,¹⁰² verweilt vorübergehend in einer Sphäre des Zwilichts zwischen Leben und Tod. In dieser Situation werden ihm die Runen offenbar, wird er eins mit der Essenz des Kosmos. Zwei Strophen (19 und 20) der *Völuspá* beschreiben indirekt und dunkel die drei Funktionen Yggdrasills in der germanischen Kosmogonie. In diesen Strophen erinnert der Autor dieser Dichtung einerseits an die Bedeutung der Weltesche, und gemahnt andererseits an die schicksalswirkende Aufgabe der Nornen:¹⁰³

- | | | |
|----|---|--|
| 19 | <i>Eine Esche weiß ich stehen (standa),
Den hohen Baum netzt
Davon kommt der Tau (dögg),
Immergrün (grœnn) steht er</i> | <i>heißt Yggdrasill,
weißer Schaum (hvíta aurr);
der in die Täler fällt.
über Urds Brunnen (urdhar brunnr).</i> |
| 20 | <i>Davon kommen Frauen (meyjar),
Drei (thryjár) aus dem See
Urd heißt die eine,
Sie schnitten Stäbe (scera á scíðhi);
Sie legten Lose</i> | <i>vielwissende,
dort unter dem Wipfel.
die andere Werdani:
Skuld hieß die dritte.
das Leben bestimmen sie</i> |

¹⁰⁰ Page, *Nordische Mythen*, 26-27.

¹⁰¹ Jacques Brosse gibt die Übersetzung *Kurier Yggs* für die Esche Yggdrasil, in deren Wipfel Ódhinn sein achtbeiniges Pferd Sleipnir anbindet (*Mythologie*, 13 und 14.).

¹⁰² Hel (hehlen, bergen) ist Bezeichnung und Personifizierung der altgermanischen, unterirdische Totenwelt, vergleichbar mit dem Hades der griechisch-lateinischen Mythologie. Mit zunehmender Popularität der Walhall- Vorstellung gehen nach Hel nur noch die eines schlimmen oder unwürdigen Todes gestorbenen.

¹⁰³ Die folgende Interpretation der *Völuspá*-Strophen legt verschiedene Überstetzungen zugrunde, um sich der Bedeutung der mysteriösen Strophen anzunähern. Es gibt keine Sicherheit über die Authentizität der Dichtungen der *Lieder Edda*, das heißt, es gibt kein Original im Sinne eines ersten und ursprünglichen Textes. Vielmehr stehen uns heute verschiedene Versionen unterschiedlichen Alters zur Verfügung, und die germanische Altertumskunde hat sich darauf verständigt, aus den vorhandenen Handschriften ein hypothetisches Original zu rekonstruieren. Die Suche nach diesem Original hat zu mehreren Varianten geführt, sodass es heute nicht die Übersetzung der *Lieder Edda* gibt. Die einzelnen Varianten unterscheiden sich teilweise erheblich in bezug auf die Anzahl und Anordnung der Strophen, oszillieren zwischen neutraler Übersetzung und romantisierender Nachdichtung und interpretieren die Bedeutung der Verse mitunter sehr verschieden. Bei dem, was dann als eddisches Original vorgelegt wird, spielen subjektive Neigung, Vorliebe und Imaginationsfähigkeit des Übersetzers und Kommentators oft die größte Rolle.

*Den Geschlechtern der Menschen, das Schicksal verkündend.*¹⁰⁴

Yggdrasill, die Weltesche, der Weltenbaum, die altgermanische Weltachse (axis mundi), der Mittelpunkt der Welt (omphalus), bildet das Zentrum des Universums. Ewig grün (*grœnn*), von weißem Schaum (*hvíta aurr*) benetzt, steht (*standa*) sie über dem Brunnen der Urdhr (*urdhar brunnr*). Die beiden zitierten Strophen kodieren die drei Funktionen der Weltesche: In Strophe 19 wird die Weltesche als Quelle und Gewähr der Fruchtbarkeit und des Lebens beschrieben, von ihr kommt das lebenspendende Wasser (*dögg*, Tau), und sie ist ewig grün. Im Zusammenhang mit der Phrase benetzt mit weißem Schaum (*ausinn hvíta aurr*) denkt man an das Quellwasser am Fuße Yggdrasills, aber auch pathetischer, an das Wasser des Lebens oder den *Skaldenmet*, identifiziert mit *Óðhinns Sperma*.¹⁰⁵ Die lebenerhaltende Wirkung des Wassers der Yggdrasill-Quelle (Brunnen) bestätigt eine der Aufgabe der Nornen: Das Lexem *aurr* bedeutet auch Schlamm oder Ton, und Snorri Sturluson berichtet in Kapitel 16 der *Gylvagingning*, dass die Nornen täglich Wasser und etwas Ton aus dem Urdhrbrunnen schöpfen, und diesen auf den Stamm Yggdrasills legen, damit dieser nicht austrocknet oder verrottet. Die Weltesche erhebt sich über Urdhrs Brunnen, dort wo die drei Nornen (*thrjár meyjar*) wirken. Strophe 20 der *Völuspá* schildert diese bei ihrer wichtigsten Aufgabe, der Prophezeiung des Schicksal, und beschreibt gleichzeitig das magische Ritual, das sie dabei vollziehen:

*Lose lenkten sie,
Leben koren sie
Menschenkindern,
Männergeschick.*¹⁰⁶

wie Felix Genzmer die entsprechenden Verse übersetzt hat. Andere Varianten beziehen sich unmittelbar auf die Herstellung der hölzernen Stäbe, in welche die Nornen Runen einritzen (*scera á scíðhi*) und einfärben (*fá*). Dass Runen geritzt oder geschnitten werden, überliefert auch die *Hávamál* (Strophen 144, 145); sie werden rot eingefärbt (Blut oder roter Ersatzstoff; rot als Lebensfarbe) werden, um sie wirksamer

¹⁰⁴ Simrock, *Edda*, 9.

¹⁰⁵ Für beide Interpretationen s. Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Bd.2, Berlin, 1956-57:20 und 380.

¹⁰⁶ Genzmer, *Edda*, *Völuspá* 14, 35.

zu machen.¹⁰⁷ In ihrer dritten Funktion ist die Weltesche, an der Ódhinn seine Initiation vollbringt, eine Quelle universellen Wissens, denn sie beherbergt nicht nur die drei Nornen an ihren Wurzeln, sondern auch den persönlichsten Ratgeber Ódhinns, den weisen Mímir. Dieses Wissen um das Werden und Wirken des Universums greift Ódhinn auf. Er trägt es in die Welt und in das Bewusstsein, sodass in der ódhinnischen Initiation inspiriertes Bewusstsein und kosmische Essenz miteinander verschmelzen.

3.4 Die magische Macht der Runen

*Runen sollst du lernen
Und rätliche Stäbe,
Stäbe gar stark,
Zeichen voll Zauberkraft,
wie sie zog der Zaubherr,
wie sie wirken die Weihgötter,
wie sie ritzte der Raterfürst.
Ódhinns Runenwerbung¹⁰⁸*

Die Strophe 142 des *Hávamál*, Ódhinns Runenwerbung (*Rúnatal*), bietet einen Kommentar hinsichtlich der Auswirkungen der Initiation auf das Bewusstsein der obersten Gottheit der Æsir:

<i>Zu gedeihen begann ich</i>	<i>und begann zu denken,</i>
<i>Wuchs und fühlte mich wohl.</i>	
<i>Wort aus dem Wort</i>	<i>verlieh mir das Wort,</i>
<i>Werk aus dem Werk</i>	<i>verlieh mir das Werk.¹⁰⁹</i>

Am Baume hängend und vom Speer durchbohrt, zwischen Tod und Wiedergeburt schwebend, empfängt Ódhinn die Wortgewalt runischer Weisheit, wird tief in den Charakter des schöpferischen, aller Welt gebietenden Wortes eingeführt.¹¹⁰ Diese

¹⁰⁷ Klaus Düwel, *Buchstabenmagie und Alphabetzauber. Zu den Inschriften der Goldbrakteaten und ihrer Funktion als Amulette*, FMSt 22, 1988:101ff; Rudolf Simek, *Die Wikinger*, München, 1998:114-115.

¹⁰⁸ Genzmer, *Edda*, 203.

¹⁰⁹ Vgl. Simrock, *Edda*, S.59.

¹¹⁰ R.I. Page weist in diesem Zusammenhang auf einige archäologische Quellen hin, schlussfolgert aber falsch: *Wir kennen aus der nordischen Überlieferung Dinge, die einige*

Initiation bewirkt, dass sich sein Bewusstsein weitet, wächst und gedeiht. Und schon im nächsten Moment kehrt er in die Welt (nach Ásgardhr und Midgardhr) zurück, trägt die runische Weisheit in verschlüsselter Form in sich, bereit diese anzuwenden und weiterzugeben. Auf dem Weltenbaume reitend erfährt Ódhinn das Geheimnis eines Werdens, das störend, fast verstörend in das Gewordene einbricht, und erwirbt sich so ein Wissen um die Geheimnisse, welche die Welt im Innersten zusammenhalten.

Auf Ódhinns Runenwerbung folgen in der *Älteren Edda* Strophen (Simrock 146 bis 164), die generell als Runenkunde (*Rúnatál*) bezeichnet werden (Simrock spricht noch von einem *Zaubergedicht*).¹¹¹ Über die Entstehungsgeschichte der Runen berichtet die *Ältere Edda* an zwei Stellen des *Hávamál* (Simrock, Strophe 80 und 142) folgendes:

<p>142 <i>Runen wirst du finden und ratbare Stäbe, Sehr starke Stäbe, Sehr mächtige Stäbe, Die FIMBULTHUL färbte Und die großen GÖTTER schufen Und der hehrste der HERRSCHER ritzte.</i>¹¹³</p>	<p>80 <i>Was wirst du finden, befragst du die Runen, Die hochheiligen, Welche GÖTTER schufen, HOHEPRIESTER schrieben? Daß nichts besser sei als Schweigen.</i>¹¹²</p>
--	--

Die gleichen Strophen übersetzt Felix Genzmer in anderen Worten; die Abweichungen beziehen sich insbesondere auf diejenigen, die mit den gefundenen Runen umgehen:

<p>4 <i>Runen sollst du lernen und rätliche Stäbe, Stäbe gar stark, Zeichen voll Zauberkraft, wie sie zog der ZAUBERHERR, wie sie wirkten die WEIHEGÖTTER, wie sie ritzte der RATERFÜRST.</i>¹¹⁴</p>	<p>3 <i>Runen sollst du finden und rätliche Stäbe, gar stolze Stäbe, gar starke Stäbe, die gerötet der REDEHERR und gewirktet WELTMÄCHTE Und geritzt der RATERFÜRST.</i>¹¹⁵</p>
---	--

der im Mythos angedeuteten Einzelheiten stützen. So wissen wir, dass in der Nähe des großen Tempels von Uppsala in Schweden Tiere und Menschen an den Bäumen des heiligen Hains als Opfer für die Götter aufgehängt wurden. Wir wissen auch, daß Odin den Beinamen 'Gott der Gehängten' hatte. Wir wissen, daß der Speer seine bevorzugte Waffe war. Wir wissen, daß er die Runen beherrschte und daß man glaubte, diese seltsamen Schriftzeichen verliehen Zauberkräfte. Aber es ist keine Geschichte über Odin erhalten, die die kurze und mysteriöse Passage aus dem *Hávamál* erhellen würde (Page, *Nordische Mythen*, 26-27).

¹¹¹ Felix Genzmer fasst den gesamten hier behandelten Komplex unter dem Titel *Runenlehren* zusammen (*Edda*, 200-205).

¹¹² *Hávamál* 79; Simrock, *Edda*, 51.

¹¹³ Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 63. Mit Fimbuthul und dem hehrsten Herrscher ist Ódhinn gemeint, der in der Genzmer-Übersetzung an der gleichen Stelle als *Redeherr* und *Raterfürst* bezeichnet wird (vgl. *Edda*, 202).

¹¹⁴ Genzmer, *Odins Runenwerbung*, *Edda*, 203.

Diejenigen, die in den Strophen der *Älteren Edda* mit den Runen umgehen, treten in völlig unterschiedlichen Funktionen, einerseits als Priester, Magier (Zauberer), Herrscher, andererseits als Götter auf, wobei mit Herrscher wohl kein politischer Regent gemeint sein dürfte. Karl Simrock lässt der Übersetzung der *Götterlieder* von 1960 einen der Namen, nämlich *Fimbulthul*, unübersetzt, weist in einer Fussnote aber darauf hin, dass es sich bei dieser Person um Ódhinn handelt. Die altnordischen Lexeme, die hier so unterschiedlich übersetzt werden, lauten im Originaltext: *Fimbultulr*, *Ginnregin* und *Hroptr*.

Fimbultulr, Ódhinns Name in seiner Funktion als Runenmeister wird unterschiedlich als Erzredner (Simrock, *Edda*), Redeherr (Genzmer, *Edda*), Hohepriester (Simrock, *Götterlieder*) oder Zauberherr (Genzmer, *Edda*) übersetzt, wobei wiederum die unterschiedliche Kategorie des jeweiligen religiösen Funktionsträgers ins Auge fällt. *Fimbultulr* ist aber ein Ódhinns-*Heiti*, das für die Übersetzer unterschiedliche Funktionen Ódhinns repräsentierte. Ein Blick in Jan de Vries *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch* dekodiert den mysteriösen Namen *Fimbultulr*, für den so viele Bedeutungen gefunden wurden, eindeutig: und den Jan de Vries unter dem lexikalischen Eintrag *fimbul-* (neuisländisch, *fimbul-*, groß, gewaltig) als *fimbulthulr*, großer Zauberer, anführt. Dass mit diesem Namen nur Ódhinn gemeint sein kann, zeigt die Kenning *fimbultýr*, mächtiger Gott, die de Vries ebenfalls nennt. In den zitierten *Edda*-Strophen übernimmt Ódhinn als *Fimbultulr* spezialisierte Funktionen, die im allgemeinen im Besitz einer Priesterklasse sind, und welche die Mythen immer wieder mit ihm in Verbindung bringen. In den zitierten *Edda*-Strophen repräsentiert Ódhinn

- a) den Redner: der Skalde, als Spezialist der mündlichen Dichtung und Garant der Überlieferung;
- b) den Priester: der Opferer, der für die Kommunikation mit dem Göttlichen zuständig ist;
- c) den Magier: der Zauberer (weiße und schwarze Magie), Wahrsager und Hellseher.

¹¹⁵ Genzmer, *Die Entstehung der Runen, Edda*, 202.

In den Strophen 6 und 9 der *Völuspá*¹¹⁶ werden die Æsir als *regin*, als Waltende, bezeichnet, die auf ihren Stühlen der Bestimmung sitzen, und über den Lauf der Welt beraten (entschieden):

*Da gingen die Waltenden (REGIN) alle (ÖLL)
Zu den Stühlen der Bestimmung (RÖKSTÓLA) (...)*¹¹⁷

Regin öll, alle Waltenden, oder wie in Jan de Vries Lexikon, die hehren Götter (*ginnregin*), ist die umfassendste und allgemeine Bezeichnung der Æsir als Ordner der Schöpfung. *Regin*, Plural für Gott, übersetzt Jan de Vries mit *die Beratenden*, und nennt erläuternd verwandte, germanische Derivate wie gotisch *ragin*, Rat, Beschluss, und *rahnjan*, ordnen, altsächsisch *regan-*, Schicksal sowie altenglisch *regn*, mächtig.¹¹⁸ Insbesondere die Lexeme aus verwandten germanischen Sprachen belegen, dass nicht nur Jan de Vries moderne Übersetzung der Æsir als Berater der Menschen, sondern auch Bernhard Kummers zunächst antiquiert anmutende Übersetzung, als die Waltenden, den Kern der Bedeutung, der um Rat, Schicksal und Ordnung oszilliert, trifft. Felix Genzmers Rede von den Weihegöttern, wie in *Odins Runenwerbung* (Strophe 4), macht dagegen wenig Sinn. Die (*ginn*)*regin* der *Älteren Edda* sind die Machthaber, der etwas bewirken können, die *mit magischen Kräften ausgestatteteten* Götter, die in der Höhe waltenden Götter (*uththregin*),¹¹⁹ die insbesondere Óðhinns magische Kompetenz repräsentieren.

Hier tritt der Sinn von regin schon deutlicher hervor, den wir auch aus seiner Beziehung zu got. ragin, „Rat, Beschluß“ und garaginion, „raten“ erschließen dürfen. Regin heißen die Götter als „ratende, durch Überlegung lenkende Mächte. Freilich bedeutet das an. Zeitwort ragna „beschwören“, aber daraus darf nicht gefolgert werden, dass nun auch die regin „Zaubermächte“ gewesen sind, denn die Bedeutung beschwören ist, gemessen an den übrigen germanischen Sprachen, vielmehr als abgeleitet zu betrachten, und aus der an. Überlieferung geht klar hervor, dass die regin durch eine beratende Wirksamkeit gekennzeichnet sind.

Georges Dumézil analysierte im Rahmen seiner Forschungen zu den indoeuropäischen Gottheiten auch die Götter der altnordischen Edda. Dabei entschlüsselte er Óðhinns

¹¹⁶ *Die Lieder des Codex Regius (Edda) und verwandte Denkmäler*, Bd.1: *Mythische Dichtung*, bearbeitet von Bernhard Kummer, Zeven, 1961:10 und 51-52. Vgl. Genzmer, Edda, 33 und 34, der von den *Ratern* und deren *Richtstuhl* spricht.

¹¹⁷ Kummer, *Codex Regius*, 10.

¹¹⁸ De Vries, *Altnordisches Lexikon*, 167-168 und 436-437.

¹¹⁹ Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Bd.2, Berlin, 1970:1.

Funktion im altnordischen Pantheon auf eine Weise, die gut durch den Begriff (*ginn*)*regin* ausgedrückt wird. In *Mythes et dieux des Germains* beschrieb er Ódhinn als magisch-religiösen Herrscher, der die Wortmagie der Runen besitzt, fähig ist, seine Feinde mit Furcht und Schrecken lähmt, ein Anführer der Krieger, ohne selbst Kämpfer zu sein. In dieser Rolle ist Ódhinn verwandt mit Varuna im indischen Rig Veda, mit Jupiter im antiken Rom oder dem keltischen Lug beziehungsweise Heroen wie den römischen Horatii oder dem irischen Cuchulainn, die beide übermenschliche Heftigkeit und Wildheit im Kampfe mobilisieren.¹²⁰

Zerlegt man das in der *Edda* häufig verwandte Kompositum *ginnregin* in seine beide Morpheme, *ginn*=*regin*, so trifft man auf die Adjektive *ginn*, weit, geräumig und *ginna*, täuschen, betören, zaubern sowie auf das Substantiv *ginn*, Betrug, Falschheit, und auf das schon erläuterte Substantiv *regin*.¹²¹ Rudolf Simek nennt darüber hinaus den mit diesem semantischen Feld verwandten Namen Ódhinns *Ginnar*, Betrüger, Hexer.¹²² Das Adjektiv *ginn*, weit, geräumig, rückt außerdem den chaotisch-mannigfaltigen Urzustand der altnordischen Schöpfung, *Ginnungagap*, den mit magischen Kräften erfüllten Weltraum, wie Jan de Vries im altnordischen Lexikon übersetzt, in den Blick. Die auffällige Ambivalenz der Bedeutung, die diese beiden Morpheme hier anklingen lassen, muss keineswegs beunruhigen, meint doch die pejorative, unter christlichem Einfluss entstandene Abwertung der altnordischen Religiosität als Betrug oder Falschheit, nichts anderes als Dumézils ódhinnisch-magische Manipulation des Kosmos. Die Vorsilbe *ginn*- (wie in *ginnungagap*) evoziert demnach die Bilde- und Gestaltungskräfte im chaotisch mannigfaltigen Ur-Chaos kosmischer Individuation, das die Æsir als Ordner der Schöpfung, die die *ginnregin* sind, die *bildenden oder schaffenden Götter*¹²³ verursachen, und die in der Göttertrinität Ódhinn, Hoenir und Lódhurr an anderen Stellen der *Älteren Edda* in Erscheinung treten (*Völuspá* 12). Die Mannigfaltigkeit der für *Fimbultulr* vorgeschlagenen Übersetzungen und Bedeutungen überrascht nun nicht mehr, symbolisiert Ódhinn doch das Ideal jedes dieser Ämter. In seiner Funktion als Redner raubt er die *Woge Ódhrærir*, den Trank der Poesie, ekstatischer Dichtkunst und Weisheit, und in seinen Funktionen als Priester und Magier (als Priester-Schamane) erwarb er Runen und kosmische Weisheit.

¹²⁰ Georges Dumézil, *Mythes et dieux des Germains : Essai d'interprétation comparative*, Collection Mythes et Religions, P.-L Couchoud (Hrsg), Paris, 1939.

¹²¹ De Vries, *Altnordisches Lexikon*.

¹²² Rudolf Simek, *Lexikon der germanischen Mythologie*, Stuttgart, 1995:132; dort ebenfalls: *Ginnarr* (Betrüger), einen Zwerg in der *Völuspá*, Strophe 16.

¹²³ Ernst Uehli, *Mysteriengeschichte*, 99.

Um eine Vorstellung von der Art des Wissens zu erhalten, das Ódhinn in seiner zweiten Initiation erwarb, hilft ein Blick auf den Bedeutungsumfang von zwei Runen des *Älteren Futhark* weiter. Bei diesen beiden Runen, nämlich den Runen *ansuz* und *gebo*, handelt es sich um Runen, welche die altgermanische Tradition besonders eng mit Ódhinn und den kultischen Männerbünden der Germanen verbindet. Ódhinn war nicht nur derjenige, der diese Initiationsritual begründete, er vollzog es auch als erster an sich selbst. Aus diesem Initiationsritual heraus wird Ódhinn als göttliche Atmosphäre erlebbar, wird er als ein mit numinoser Autorität wirkendes Gefühl leiblich spürbar erfahren. Die mit ihm verbundene Technik visionär-ekstatischer Bewusstseinsweiterung bildet die Basis des magischen Umgangs mit den Runen.

Der Namen der Rune *ansuz* weist den Namen eines Gottes hin, auf einen Ahnengott oder sogar den runischen Namen eines Gottes. Die lautlich-klangliche Nähe dieser Rune, deren phonetischer Wert mit [a] angegeben wird, gemahnt ohnehin an den Namen *Ase* beziehungsweise *Æsir*. Die esoterische Interpretation der *ansuz*-Rune lautet *Ódhinn von den Æsir*, die ideographische Bedeutung, *der im Winde wehende Umhang von Ódhinn* - ein Piktogramm, das an das Bild des Wanderers mit grauem Mantel und breitkrepfigem Hut erinnert, an den umherziehenden einäugigen Greis, dessen Wesen Wanderschaft, Unruhe und zerstörerische und schöpferische Expansion ist.



ansuz (Æsir) – Inspiration: magische und religiöse Kompetenz, Erkenntnisgewinn

Zu den Runenüberlieferungen zählen verschiedene Runengedichte, deren Zweck darin besteht, Runenwissen überlieferungsgerecht zu formulieren beziehungsweise die Schlüsselbedeutungen der Runen bei der Divination mnemotechnisch aufbereitet zu tradieren. Im sogenannten *altenglischen Runengedicht* lautet der Vers der *ansuz*-Rune folgendermaßen:

*[Gott-Mund] ist der Häuptling
 aller Sprachen,
 der Hüter der Weisheit
 und ein Trost den Weisen,
 jedem edlen Krieger
 Hoffnung und Glück.*

Den Name Ódhinn erwähnt dieses Gedicht nicht ausdrücklich. Es beschränkt sich mit dem Hinweis auf prominente Eigenschaften dieses Gottes wie Sprache, Weisheit, Hoffnung und Glück. Runenwissen aus sehr viel älterer Zeit überliefert das *altisländische Runengedicht*, kommt dabei ganz ohne die Metapher des *Gott-Mundes* aus. Im Zusammenhang mit der *ansuz*-Rune wird Ódhinn hier direkt in seiner Funktion angesprochen:

*[Ase] ist der All-Vater
und Häuptling Ásgardhrs
und Führer von Walhall.*

Auch im *Abecedarium Normanicum* ist mit den Worten

der Ase ist über ihm

der Zusammenhang zwischen Ódhinn, der *ansuz*-Rune und einer atmosphärischen Ergriffenheit durch Gefühle eindeutig gegeben. Im griechischen Kontext empfand die Seherin Cassandra ihre Ergriffenheit durch Apollon¹²⁴ *als Feuer über ihr*. Im ersten Teil der *Orestie*, legt Aischylos der Seherin Cassandra nämlich Worte in den Mund, die deren Ergriffenheit durch die Metapher der schöpferischen Hitze, des Feuers (der Intuition), zum Ausdruck bringen:

*Ah! Welch ein Feuer abermals, das stürzt auf mich!*¹²⁵

Kassandra erlebt sich in dieser Szene als ein Gefäß für den unsterblichen Ratschluss des Olympiers Zeus, einer Gabe Apollons, der sie, ihrer Hybris wegen ihn zu verschmähen, zu lebenslanger Jungfräulichkeit verurteilt.¹²⁶ Cassandra »sieht«, ahnt und fühlt zukünftiges Geschehen als ihr zuletzt zur eigenen Erfahrung gerinnendes,

¹²⁴ Apollon, der Sohn des Zeus, vertritt eine Reihe von Funktionen. Unter anderen hat er an Aufgaben teil, die auch seinem Vater Zeus zukommen: Apollon steht der Prophetie nahe; ihm gehört das bedeutende Orakel in Delphi, wo die von ihm inspirierte Pythia weissagte. Als Gott der Künste und Wissenschaften verlieh er die Gabe des Gesangs und der Musik. Im 5. Jahrhundert v.Chr. wird er schließlich dem Helios (dem lichten Sonnengott) gleichgesetzt, dem Licht, dem Himmel und der Sonne, wird selbst zu einer Art Lichtträger wie sein Vater Zeus-Jupiter. Das Atmosphärische, das Apollon repräsentiert erörtert Reinhard Falter, auf dessen Thesen hier teilweise Bezug genommen wird (*Apollo, der Überblicker und Kündler, Die Götter der antiken Erfahrungsreligion 7*, in: Novalis, 5 / 1996:34ff.).

¹²⁵ Aischylos, *Agamemnon, Orestie 1*, Stuttgart, 1958:46.

¹²⁶ Jungfräulichkeit ist in vielen Kulturen das bevorzugte Merkmal weiblicher Prophetie. Für die Cassandra-Überlieferung vgl. Hyginus, *Fabulae* 93.

inneres Bild. In dieser Fähigkeit liegt ihre vom griechischen Mythos als göttliches Wirken interpretierte, prophezeiende Gabe. Christa Wolf findet geeignete Worte, die Ergriffenheit der Seherin Cassandra durch Apollon zu beschreiben:

Ich allein sah. Oder »sah« ich denn? Wie war das doch. Ich fühlte. Erfuhr – ja, das ist das Wort; den eine Erfahrung war es, ist es, wenn ich »sehe«, »sah«: Was in dieser Stunde seinen Ausgang nahm, war unser Untergang. Stillstand der Zeit, ich wünsch es niemandem. Und Grabeskälte. Endgültige Fremdheit, schien es, gegenüber mir und jedermann. Bis endlich die entsetzliche Qual, als Stimme, sich aus mir, durch mich hindurch und mich zerreißend ihren Weg gebahnt hatte und sich losgemacht. Ein pfeifendes, ein auf dem letzten Loch pfeifendes Stimmchen, das mir das Blut aus den Adern treibt und die Haare zu Berge stehn läßt. Das, wie es anschwillt, stärker, gräßlicher wird, all meine Gliedmaßen ins Zappeln, Rappeln und ins Schleudern bringt. Aber die Stimme schert mich nicht. Frei hängt sie über mir und schreit, schreit, schreit. Wehe, schrie sie. Wehe, wehe. Laßt das Schiff nicht fort.¹²⁷

Edred Thorsson bezeichnet die *ansuz*-Rune als das *mysterium tremendum* der Futhark-Runenreihe, Stephan Grundy als *die Gott-Rune der einströmenden Kraft*.¹²⁸ Beide Autoren beziehen sich mit dieser hervorhebenden Bezeichnung auf die besondere magische Potenz dieser Rune. Auch Ódhinns Rolle bei der Erschaffung der ersten Menschen gehört in den Zusammenhang der *ansuz*, der A-Rune:

Sie verkörpert zwei von mehreren geistigen Gaben, welche die Götter Ódhinn, Hoenir und Lódhurr an Askr und Embla (den ersten Mann und die erste Frau) verliehen. Diese Gaben bestanden aus önd und anda (Atem, Geist, lebendiges Prinzip) und ódhr (Inspiration, inspirierte geistige Tätigkeit). Sie ist die Rune Ódhinns als Gott der Magie und der Ekstase.¹²⁹

Deutlicher lässt sich Ódhinns Funktion als Gott der visionären Ekstase, der ekstatischen Dichtkunst und der magischen Beherrschung des Wortes - sowie aller Arten schamanistischen Zaubers, schwarzer Magie und Runendivination - nicht mehr zum Ausdruck bringen. Geht man davon aus, dass auch die vermeintlichen Brüder Hoenir und Lódhurr Emanationen (im Sinne einer Teilpersonalität) Ódhinns darstellen, dann ist es allein Ódhinn, der dem Menschen diejenigen Fähigkeiten verleiht, die seine Identität ausmachen. Denn *ansuz* ist die Rune des *Empfangens-Bewahrens* /

¹²⁷ Wolf, *Kassandra*, 70.

¹²⁸ Thorsson, *Runen-Magie*, 41-42; Throsson, *Runenkunde*, 115; Grundy, *Rheingold*, 19.

¹²⁹ Thorsson, *Runen-Magie*, 41. Rudolf Simek und Hermann Pálsson vermuten in ihrem Lexikon, dass der Buchtitel *Edda* aus dem Wort *ódhr*, *Dichtkunst hergeleitet* worden sein könnte (*Lexikon der altnordischen Literatur*, Stuttgart, 1987:64).

*Umwandelns-Ausdrückens von spiritueller Macht und göttlichem Wissen.*¹³⁰ Es sind diese Fähigkeiten, welche die drei Asen-Brüder Óðhinn, Hoenir und Lódhurr (beziehungsweise die Trinität Óðhinn-Vili-Vé)¹³¹ bei der Erschaffung der Menschheit dieser schenkt. Diese Gaben der Asen werden von der Menschheit als Mittel empfangen, mit denen sie sich selbst verwandeln kann: durch das Streben nach Wissen, Weisheit und Erkenntnis und durch das Ausdrücken dieses Wissens in Wort und Tat, geleitet vom Beispiel Óðhinn.

Die A-Rune ist auch die Rune des Wortes, des Gesanges, der Dichtkunst und der magischen Beschwörung als Träger und Ausdrucksform magischer Kraft (im Sinne der Funktion des Óðhrærir-Mets als Sinnerreger). Gleichzeitig ist sie Träger der Macht als die Macht selbst, die sich in ekstatischer Trance verkörpert. In der nordischen Mythologie sind sowohl der poetische Met der Inspiration, als auch der Kessel, der ihn enthält, unter dem Namen Óðhrærir bekannt. Die beiden letzten Zeilen des Verses 140 im *Rúnatal* erläutern, dass die Substanz der von Óðhinn erworbenen Runen auch im Met enthalten:

140	<i>Hauptsprüche neun Bölthorns, Bestlas</i> ¹³² <i>Und trank einen Trunk Aus Oðrörir geschöpft.</i>	<i>lernt´ ich von dem weisen Sohn Vaters, des teuren Mets</i>
141	<i>Zu gedeihen begann ich Wuchs und fühlte mich wohl. Wort aus dem Wort Werk aus dem Werk</i>	<i>und begann zu denken, verlieh mir das Wort, verlieh mir das Werk.</i> ¹³³

¹³⁰ Thorsson, *Runen-Magie*, 41.

¹³¹ *Ähnliche Erzengelwesen haben wir in den Genossen des Odin vor uns, in Hönir, welcher die Kraft des Vorstellens verleiht und in Lödur, welcher dasjenige verleiht, was der Rasse noch am nächsten liegt, also Hautfarbe und Blutcharakter. In diesem zwei Wesen haben wir Erzengelwesen zu sehen, die sozusagen mehr nach der normalen Seite liegen. Die abnormen haben wir dann in den Wesen zu erkennen, die als Wili und We auftreten. Das sind Wesenheiten, die mehr noch im Inneren, im Intimen der Seele wirken, wie ich es im vergangenen Vortrage klargelegt habe* (Steiner, *Mission*, 145).

¹³² Aus einem salzigen Eisblock leckte die Kuh Audhumla die Form eines Wesen namens Búri: Búri, eine androgyne Wesenheit, erzeugte einen Sohn namens Borr, der wiederum eine Etin-Frau namens Bestla ehelichte, die Tochter eines Etin namens Bölthorn (Böse-Dorn). Aus der Vereinigung des Urgotts Borr mit der Etin-Frau Bestla entstand die göttliche Dreiheit Óðhinn-Villi-Vé (Thorsson, *Runenkunde*, 139).

¹³³ Vgl. Simrock, *Götterlieder*, S.62-63.

Diese Fähigkeit, unmittelbar aus der Sphäre der Asen empfangen, verwandelt sich im Menschen, damit dieser sie in magischen und religiösen Handlungen artikulieren kann. Die *ansuz*-Rune ist das Medium, durch welches das göttliche Wissen empfangen wird - *ansuz* ist die Ekstase, aus der ein großer Schatz an Weisheit und Wissen hervorgeht. *Ansuz* ist die Rune des magischen Wortes und des mit dem Worte strömenden Atem, die bilderschaaffende Kraft der Erulier (Runenmeister) und Skalden (Dichter), der Synthese des sprachlichen Denkens mit dem nicht-sprachlichen.

Die Worte *dem Ódhinn gegeben, mich selbst mir selbst*, wie es in Vers 138 des *Rúnatal* heißt, enthalten die große Ódhinn-Rune *gebo*, das wahre Wesen ódhinnischer Selbstopferung.



gebo (Gabe) - Großzügigkeit: Gabenaustausch, Verträge und Opfer

Die Grundbedeutung dieser Rune, deren phonetischer Wert [g] ist, lautet Gabe, Geschenk und Gastfreundschaft. Als esoterische Interpretation des Runennamens gibt Edred Thorsson an: *das, was zwischen Göttern und Menschen ausgetauscht wird*, die ideographische Bedeutung lautet: *das Überkreuzen zweier Balken beim Aufbau einer Struktur, Wechselbeziehung zwischen zwei Kräften*.¹³⁴

Der Sinn der in den kultischen Männerbünden der Germanen durchgeführten Einweihungsriten zum Erwerb des Runenwissens bestand nicht allein darin, sein Selbst dem Ódhinn (als Geschenk) hinzugeben, sein Ich aufzulösen, sondern auch im Studium der Technik des ódhinnischen Erkenntnisweges, ihn zu beschreiten und sein Selbst in der ódhinnischen Initiation hinzugeben. *Gebo* ist die Rune des Gebens an die Götter und ihrer obligatorischen Gegengeschenke an die Menschen. Und weil *gebo* solche besonderen Geschenke der Æsir an die Menschheit verkörpert, symbolisiert sie in letzter Konsequenz das Geschenk der Macht mit dem Ziel, die Menschen an der Aufgabe der Götter zu beteiligen, die Ökologie der im Ginnungagap entstandenen kosmischen Macht aufrechtzuerhalten. Die Betonung liegt dabei auf dem Austausch von Macht, auf dem Fließen von Kraft von einem System in das andere, um transformiert zu werden, und verändert zu ihrer Quelle zurückzukehren. Diese Kraft, die zwischen Göttern und Menschen fließt, bezeichnet Ernst Uehli als *Eigenleben* und *Eigenempfinden*. Und die nächste Stufe, so schreibt er, besteht darin, *die Sprache die*

¹³⁴ Thorsson, *Runen-Magie*, S.47.

*Seele nach außen zu offenbaren.*¹³⁵ Ein solcher Austausch garantiert starke Bande innerhalb sozialer Gruppen der Gesellschaft; derselbe Prozess findet zwischen Göttern und Menschen statt.

Wie die [a]-Rune, so stellt auch die [g]-Rune ein Symbol der Ekstase dar, da sie das Mysterium ekstatischer, magischer Macht symbolisiert, die vom Eingeweihten als göttliches Wissen empfangen und bewahrt wird.

Daneben steht *Gebo* für die psychische Vereinigung zweier Menschen, mit dem Willen, eine schöpferische Macht hervorzubringen, welche die Summe der Einzelkräfte übersteigt: *Gebo* ist die Rune der sexuellen Magie, die in altgermanischer Zeit zur Erlangung göttlichen Wissens praktiziert wurde. In den Heldengesängen der *Älteren Edda*, besonders im *Sigríðifomál* (Die Erweckung der Walküre), tritt sie in der Szene auf, in der Sigurdhr die Walküre Sigdrifa weckt. Er bittet sie, ihn Weisheit zu lehren, da sie Kunde aus allen Welten wisse. Nachdem Sigdrifa ihr Runenwissen weitergegeben hat, kommt es zur magisch besiegelten Verbindung zwischen beiden:

*Sigurd sprach: »Das schwöre ich, daß ich dich zum Weibe haben will; du bist nach meinem Herzen.« Sie antwortete: »Dich will ich am liebsten haben, und könnt ich unter allen Männern wählen.« Und dies bekräftigten sie mit Eiden untereinander.*¹³⁶

Nicht zuletzt verkündet Strophe 157 in des Hohen Lied, von Karl Simrock als *Zaubergedicht* bezeichnet, die magische Macht der Runen und weist auf den Umgang mit Runenwissen im Zustand göttlicher Ergriffenheit hin:

157	<i>Ein zwölftes kann ich, Vom Strang erstickt ein Toter, Wie ich ritze So kommt ein Mann</i>	<i>wo am Zweige hängt das Runenzeichen, und spricht mit mir.</i> ¹³⁷
-----	--	---

¹³⁵ *Odhin mußte gemeinsam mit Willi und We den Riesen Ymir opfern, damit die Entwicklung ihren Fortgang nehmen konnte. So entstanden Ásgardhr, Midgard und Jötunheim. Odhin gab dem ersten Menschenpaar Askr und Embla die Seele. Seele haben, heißt Eigenleben, Eigenempfindung haben. Die nächste Stufe besteht darin, die Eigenempfindung, die Seele, nach außen zu offenbaren. Das geschieht durch die Sprache (Uehli. Mysteriengeschichte, 84-85).*

¹³⁶ Vgl. Genzmer, *Edda*, 325.

¹³⁷ Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 65. Der Mann, der dem Mysteren während seiner Einweihung erscheint, ist Óðinn selbst.

Der germanische Mensch erlebte diese Ergriffenheit leiblich, und zwar durch eine vorbereitende Schulung (Initiation), und indem er seinen physischen Leib den Atmosphären, die er in seiner Umgebung vorfand, vorübergehend als Wohnung zur Verfügung stellte. Am Phänomen des Gewittersturms mit Donner und Blitz - der Ódhinn-Wodan-Chiffre schlechthin - hat Rudolf Steiner beschrieben wie diese Grenzüberschreitung erlebt werden kann:

Man fühlt sich etwa allseitig von Gewitterstürmen umgeben. Man hört Donner und vernimmt Blitze. Man weiß sich in einem Zimmer des Hauses. Man fühlt sich durchsetzt von einer Kraft, von welcher man vorher nichts gewußt hat. Dann vermeint man Risse um sich herum in den Mauern zu sehen. Man ist veranlaßt, sich oder einer Person, die man neben sich zu haben glaubt, zu sagen: jetzt handelt es sich um Schweres; der Blitz geht durch das Haus, er erfaßt mich; ich fühle mich von ihm ergriffen. Er löst mich auf.¹³⁸

Ódhinn setzt sein Wissen und seine Erkenntnisfähigkeit ein, um die Welt in ihrem So-Sein zu gewährleisten, und sie in ihrem Da-Werden zu ermöglichen. Entsprechend der religiösen Weltanschauung der Germanen sind Kampf und Krieg mit den Schöpfern des Kosmos und ihren Kreaturen notwendige Voraussetzung und Mittel, um der saturnischen Begrenzung und Beschränkung des Lebendigen und Formschaffenden, das in Stagnation und Verhärtung führt, entgegenzuwirken (so beispielsweise der Vanir-Æsir-Krieg oder die Verbannung der Titanen in den Tartaros). So betrachtet wirkt die luziferische Weitung der ódhinnischen Ekstase der ahrimanischen Engung Saturns gegenüber ausgleichend, die leibliche Ökonomie zwischen polarer Enge und Weite harmonisierend. Dem Menschen fällt dabei die Aufgabe zu, zwischen diesen Extremen die Mitte zu finden, denn nur diese fühlt sich leicht an. Aus der Perspektive der griechischen Mythologie betrachtet: Der Enkel des Ouranus und der Sohn des Kronos-Saturn, nämlich der Götter-König Zeus, tritt als Vermittler zwischen Proliferation und Kristallisation auf den kosmischen Plan. Am Ende des ódhinnischen Äons trifft Æsir wie Olympier das gleiche Schicksal wie Ouranus und Kronos: Die indoeuropäischen Götter-Könige, die das Werden der Welt organisieren, begleiten und zuletzt konsolidieren, zerstören im Übergangsritual der Götterdämmerung (*ragnarök*) die Welt, um einem neuen Werdeprozess den Weg zu bereiten. Um die Welt ihrem Potential entsprechend zu entwickeln, um sie über die immer nur augenblickliche Existenzform hinaus zu heben, benötigt man Kenntnisse von den Kräften, die das Universum im Innersten zusammenhält. So richtet der Blick aus der ódhinnischen Initiation den Blick ins Offene, um die potentiell vorhandenen Möglichkeiten zu

¹³⁸ Rudolf Steiner, *Ein Weg zur Selbsterkenntnis des Menschen*, GA 16, Dornach, 1982:23.

erkennen, sie zu verstehen, und sie schließlich auszuschöpfen. Selbstwerdung, Optimum, Erweiterung des Bewusstseins und Erkenntnis bedeuten in jeder Hinsicht die Zukunft, die Realisation des Besten oder des Menschenmöglichsten in einem individuellen Lebensplan.

*An etwas zu glauben, das noch nicht bewiesen ist, es mit unserem Leben zu besiegeln, stellt die einzige Möglichkeit dar, uns die Zukunft offen zu halten. (...) Den Punkt zu finden, wo sich Hypothese und Sachverhalt begegnen; der Ort, an dem Phantasie und erdhafte Dinge die Metamorphose der Kunst eingehen; die Stunde, in der der Glaube an die Zukunft zum Wissen der Vergangenheit wird (...). Davon handelt die Reise des Menschen.*¹³⁹

3.5 *Walvaters Pfand*

Eine Nebenbedeutung von *Fimbultulr* ist Ursänger, eine Anrede, die dem Skalden gebührt, der sein Wissen in Sprechgesang und Lobrede vortrug. Wie für Óðhinn, so überliefert auch die finnische *Kalevala* den Titel *urzeit-alter Zauberwisser* für den Schamanen Väinämöinen, dessen Herkunft – wie die Óðhinns – eng mit der urzeitlichen Schöpfung (als Individuation des Kosmos) verbunden ist. Die Edda-Stelle, die Karl Simrock mit *Herrscher* übersetzt hat, lautet im Urtext *hroptr* (Haupt), womit auf Mimirs Haupt an einem Brunnen bei den Wurzeln Yggdrasills angespielt wird, aus dem Óðhinn die Runenlehre trank. Auch keltische Traditionen verbinden den Brunnen mit abgetrennten Häuptionen. An Orten, an denen ein abgeschlagener Kopf deponiert wurde, sprudelte eine Quelle hervor, ein in den Brunnen geworfener Kopf erhöhte die Heilkraft des Wassers. Köpfe als Sitz fruchtbarer, magischer, heilender und prophetischer Eigenschaften finden sich auch in der griechischen Mythologie, wo das Haupt des Orpheus, das von den Bakchantinnen abgeschnitten und in den Hebron geworfen wurde, singend bis nach Lesbos gelangt. Wie Mimirs Haupt, oder die Schädel der sibirischen Yukagir-Schamanen, diente es dort zur Weissagung und als Orakelstätte.

Den Vorbesitzer der neun Runenpaare, die der Menschheit durch Óðhinns Verzicht und Selbstopfer offenbart wurden, nennt die *Ältere Edda* in Vers 141 des *Hávamál*:

¹³⁹ Lilian Smith, *The Journey*, zitiert in: Arroyo, *Jupiter-Handbuch*, S.23.

Hauptsprüche neun
Bölthorns, des Vaters Bestlas ...¹⁴⁰

lernt´ ich von dem weisen Sohn

Der weise Sohn Bölthorns (Unglücks-Dorn) ist Óðhinn's Onkel Mimir (Bestla, Mimirs Schwester ist Óðhinn's Mutter), der ja der Träger der Weisheit des ganzen Kosmos ist, da er das gesamte Wissen der Vanir, Æsir und Jötunn (Riesen) bewahrt – insofern ist er eng mit Kvasir und dem Met Óðhrærir, der aus dessen Blut hergestellt wurde, verbunden. Die *Ältere Edda* überliefert in den achtzehn Strophen der *Runenlehre* neun Doppelpaare, die so Ernst Uehli *eine rhythmische Gesetzmäßigkeit offenbaren, wie sie im Atemprozeß, im Aus- und Einatmen lebt*.¹⁴¹ Jedes Runenpaar bildet die zwei Glieder eines Ganzen: *es lebt in diesen Runenpaaren der Rhythmus von Innerem und Äußerem, von Zerstören und Schaffen, von Tod und Leben*.¹⁴² beispielsweise im dritten und vierten Runenpaar¹⁴³, mit dem Fessel und Fesselung besprochen werden:

- | | | |
|-----|--|--|
| 148 | <i>Ein drittes weiß ich,
Meine Feinde zu fesseln.
Die Waffen stumpf ich
Ihre Schwerter schneiden wie Holz.</i> | <i>des ich bedarf,

dem Widersacher,</i> |
| 149 | <i>Ein viertes weiß ich,
In Bande die Boden der Glieder,
sobald ich es singe
Von den Füßen fällt mir die Fessel,
Der Haft von den Händen.</i> ¹⁴⁴ | <i>wenn der Feind mir schlägt

so bin ich ledig,</i> |

Die Runen wurden auf diese Weise nicht nur gesprochen, sie wurden, wie in *Rûnatâl* Vers 142 (s.o.) beschrieben, auch in die Gegenstände (v.a. Holz oder Stein; Waffen und Metall) eingeritzt und anschließend gefärbt, durch die eine Rune wirken sollte. Ritzen und Färben der Rune waren ein Ritual, in welchem die Rune dem betreffenden Gegenstand eingesprochen wurde: *Das Ritzen von Runen auf Gegenstände, die*

¹⁴⁰ Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 62.

¹⁴¹ Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.99-100.

¹⁴² Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.100.

¹⁴³ Gemeint sind die Runen *thurisaz* (UG ´der Starke, Riese´; AE ´Dorn´; AN ´Riese´; ideographische Interpretation: der Hammer oder der Dorn auf einem Zweig) und *ansuz* (UG ´Gott der Vorfahren; AE ´Gott´; AN ´einer der Asen´; ideographische Interpretation: der im Winde wehende Umhang Óðhinn's). Beide sind mächtig wirkende Runen: *Thurisaz*, die zielgerichtete kosmische Kraft der Zerstörung und der Verteidigung, die archetypische, instinktive, unbewußte Willenskraft, symbolisiert Blitz und Donner, und entspricht Mjöllnir, dem Hammer Thor's. *Ansuz* ist die Rune Óðhinn's als Gott der Magie und der Ekstase, sie ist die Rune spiritueller Macht und göttlichen Wissens (vgl. Thorsson, *Handbuch*, S.41-44).

¹⁴⁴ Vgl. Simrock, *Götterlieder*, S.64.

dadurch runenkräftig wurden, das heißt das Übertragen der Naturgewalt der Sprache auf Holz, Eisen, Horn usw. beruht auf einer bestimmten Eigentümlichkeit der ursprünglichen Runenzeichen. (...) Sie entstehen durch das innere seelische Erleben, das durch von außen klingende Tongewalten hervorgerufen wird. (...) Man konnte durch die Bewegungsformen die Runenkraft auf einen äußeren Gegenstand übertragen, indem diese Formen auf ihn eingeritzt wurden, während die Runen gesprochen wurden. Demgemäß ist der Sinn der Runenschöpfung im Rûnatâl die folgende. Fimbultulr erregt in der Seele das Erlebnis der kosmischen Klanggewalten. Ginnregin erbildet sie zu schwingenden Formen im Kehlkopforganismus. Zur Runensprache wurden sie durch den Atemstoß, der von Odhin kommt.¹⁴⁵

Rudolf Steiner interpretiert das im Mysterium der Initiation erworbene Geschenk Ódhinns als Opferung des dritten Auges, seine Hellsichtigkeit. Diese Hellsichtigkeit war nach Steiner - und das ist wichtig - dem Menschen geschenkt worden: er hat sie sich nicht in Freiheit und willentlich erworben, was nach dem ódhinnischen Selbstopfer die einzige Möglichkeit geblieben ist. Wenn Ódhinn sein Stirnauge an Mímirs Quelle opfert, deponiert er dort auch sein Gedächtnis und seine Erinnerung. Bei Mímir holt sich Ódhinn weisen Rat. In der *Völuspá* weist die Völva mit den Worten, *Ich weiß, Odhin, wo du dein Auge bargst!* (Genzmer, St.22-23, S.36), auf Ódhinns Besuch bei Mímir hin.

Snorri erklärt das verpfändete Auge Ódhinns damit, dass der Gott an Mímirs Brunnen trat, worin Weisheit und Verstand verborgen waren. Ódhinn verlangte einen Trunk, erhielt ihn aber nicht früher, als bis er sein eines Auge zum Pfande setzte. Das Auge des Gottes barg nun Mímir in seinem Quell. Später sagt die Seherin (in der *Völuspá*), Ódhinn raunt mit Mímirs Haupt. Implizit deutet diese Stelle auf den Austausch von Geiseln beim Asen-Wanen-Frieden hin (Hœnir und Mímir gehen zu den Vanen). Später enthaupten die Vanen den Ratgeber Mímir und schicken sein Haupt an Ódhinn, der es balsamiert und zur Prophezeiung nutzt. In der *Ynglinga saga* überliefert Snorri diesen Krieg und den daraus resultierenden Austausch von Geiseln: *The Vanaland people sent their best men, Njord the Rich, and his son Frey. The people of Asaland sent a man called Hone, whom they thought well suited to be a chief, as he was a stout and very handsome man; and with him they sent a man of great understanding called Mime. On the other side, the Vanaland people sent the wisest*

¹⁴⁵ Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.103.

man in their community, who was called Kvase. Now, when Hone came to Vanaheim he was immediately made a chief, and Mime came to him with good counsel on all occasions. But when Hone stood in the Things or other meetings, if Mime was not near him, and any difficult matter was laid before him, he always answered in one way - "Now let others give their advice"; so that the Vanaland people got a suspicion that the Asaland people had deceived them in the exchange of men. They took Mime, therefore, and beheaded him, and sent his head to the Asaland people. Odin took the head, smeared it with herbs so that it should not rot, and sang incantations over it.

Ódhinn salbt Mímirs Haupt (*hroptr*) mit Kräutern, sodass es nicht verwest, besprach es rituell mit magischen Formeln und das Haupt wahrsagt seit dieser Zeit. Vom Ursprung der Denkrunen wird erzählt, dass sie von Hroptr (Ódhinns-Heiti) erdacht, geritzt und ersonnen worden seien, und zwar aus einem Trank, der aus dem Schädel Heidraupnirs und aus dem Horne Hodd-rofnir fließt. Heidraupnirs (Klarheit und Gold träufelnd) und Hodd-rofnir (Hort-Becher; als: Verteiler des Reichtums) sind vermutlich Beinamen Mímirs (*heiti*), der auch Hodd-Mímir, Hort-Mímir, der reiche Mímir heißt. Dass Mímir auch auf andere Weise (als Quelle unter Yggdrasill) mit dem Weltenbaum assoziiert wird, belegt ein anderer Name der Weltesche, nämlich Hoddmímirs Gehölz, aus dem die neuen Menschen, post-Ragnarök, entstehen (auch: Mímimeid, Baum des Mímir).

Wolfgang Gother weiß von Mímir ähnliches zu berichten: *Aus den Wurzeln der Weltesche entspringt der Quell des weisen Mimir oder Mimi, dort birgt der Mimirquell sein Haupt. Der Ursprung der Quelle, wie Ortsnamen Brunnhaupt, Bauchhaupt, Seeshaupt, Salhaupt (des Baches Sal) u.ä. wird ihr Haupt genannt. Nach dem urweisen Wassergeist heißt der Baum auch Mimameid. Mimir (urgerm. *Mimiaz) oder Mimi (urgerm. *Mimiō), der Denkende, war ein allen Germanen bekannter Geist der Gewässer, der Beherrscher der Gewässer, die seine Söhne heißen (Völ. 46), dessen Sitz im Schatten der Wälder unter heiligen Bäumen gedacht wurde. Ihm eignete tiefes, unergründliches Wissen.*¹⁴⁶

Diesem Modell entsprechen auch die zwergischen Erzieher und Ratgeber der germanischen Heldensage, beispielsweise Regin. Interessant ist in diesem

¹⁴⁶ Wolfgang Golther, *Germanische Mythologie, Handbuch*, Rostock, 1895, S.347.

Zusammenhang auch die Zugehörigkeit Mímirs zu den Riesen, die in der germanischen Mythologie Träger des Urzeitwissens sind.

Ódhinns Augenpfand, so vermutet Gother naturmythologisch, sei eine Art Unterweltfahrt der Sonne (Ódhinns als Himmels-gott). Ihr Spiegelbild im Gewässer ist das andere Auge, dass der Gott, um Weisheit zu holen, in den tiefen Quellengrund versenken muss.¹⁴⁷ Weiter ist Gother der Meinung, dass die Beziehung Ódhinn-Mímir nicht sehr alt sein kann. Mímirs Haupt sei nicht mehr als eine kunstreiche dichterische Erfindung, worin Haupt als Ursprung der Gewässer später missverstanden wurde.¹⁴⁸ Dies steht aber im Widerspruch zu der Bedeutung der Quellgeister in der keltischen Mythologie und deren Funktion für die Erkenntnis ihrer „Erwecker“ (vgl. Iwain, der Wasser auf einen Stein an einer Quelle gießt, sodass ihm eine Frau erscheint).

Rudolf Steiners Interpretation Ódhinns als Erzengel und sein Verzicht zu den Geistern der Form aufzusteigen – nach Steiner eine Boddhisattva-Tat – findet in der Opferung des Stirnauges (-chakra) ihren Kulminationspunkt. Erst das Augenopfer, im Anschluss an die Aufnahme der Runen, öffnet den Weg zu einem anderen Bewusstseinszustand, der sich der prophetisch-beratenden Kraft des Hauptes äußert. Dieses Mythologem, so folgert Steiner, symbolisiere Ódhinns Verzicht zu den Archai aufzusteigen. Der Schlüssel zum Verständnis dieser mythologischen Episode sei das Augenopfer an Mimirs Brunnen. *Gylfaginning*, 15 berichtet, dass sich unter den drei Wurzeln der Weltesche je ein Brunnen befindet:

Bei der dritten Wurzel hingegen, welche sich zu den Hrimthursen erstreckt, ist Mimirs Brunnen, worin Weisheit und Verstand verborgen sind. Der Eigner des Brunnens heißt Mimir, und ist voller Weisheit, weil er täglich von dem Brunnen aus dem Giallarhorn trinkt. Einst kam Allvater dahin und verlangte einen Trunk aus dem Brunnen, erhielt ihn aber nicht eher, bis er sein Auge zum Pfand setzte. So heißt es in der Wöluspa:

<i>Alles weiß ich, Odin,</i>	<i>wo dein Auge blieb:</i>
<i>In der vielbekannten</i>	<i>Quelle Mimirs.</i>
<i>Met trinkt Mimir</i>	<i>jeden Morgen</i>
<i>Aus Walvaters Pfand:</i>	<i>Wißt ihr was das bedeutet?¹⁴⁹</i>

¹⁴⁷ Golther, germanische Mythologie, S.347-348.

¹⁴⁸ Golther, germanische Mythologie, S.348.

¹⁴⁹ *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., S.276-277. Die erwähnten *Wöluspa*-Zeilen finden sich in Vers 21 und 22.

In ekstatischer Trance durchquerte Ódhinn die *neun Welten* von denen der *Seherin Gesicht* spricht. Erst als sein Körper Schmerzen erlitt, gelang ihm der Abstieg zur Quelle des Wissens und der Weisheit, zu einem der drei Brunnen an die Wurzel der Weltesche, wo er ein Schüler Mimirs wurde. Auf besondere Weise lehrte ihn dieser die Fähigkeiten einer Sprache und der Schrift, die als kosmisch bezeichnet werden kann.¹⁵⁰ Durch seinen Onkel Mimir gelangte Ódhinn in den Besitz der Weisheit, die sich in den Runen ausdrückt, und verfügte somit über die den Dingen innewohnende Macht, die Kraft des Wortes, in die alles gebannt werden kann – durch seinen Verzicht und seine Einweihung an der Weltesche wird Ódhinn schließlich zum Sprachschöpfer, der die Klänge der Natur in Worte und abstrakte Zeichen zu wandeln wusste, um sie den Menschen zu überlassen.¹⁵¹

Im Verlauf seiner ersten Prüfung setzt Ódhinn sein Stirnauge, sein hellseherisches Organ, an Mimirs Brunnen zum Pfand ein.¹⁵² Die alttestamentliche Überlieferung der Juden bringt den späteren König David mit einer solchen Prüfung in Verbindung, der ebenfalls ein neues Bewusstsein einsetzen kann, um die alten Urgewalten zu überwinden:

David hat den Bären und den Löwen überwunden; er fürchtet den Riesen nicht. Er hat die zielgerichtete, treffsichere Kraft eines neuen Bewußtseins. Er setzt – wie Odysseus

¹⁵⁰ Vgl. auch Steiner, *Mission*, S.144: „Den Odin in seiner Tätigkeit erlebt der germanisch-nordische Mensch noch in der Zeit, in der er an das Werk herangeht, der Seele die Sprache einzupflanzen.“

¹⁵¹ „Das *Runâtâl* gibt in Wahrheit eine Schilderung der Sprachschöpfung in der Atlantis in der biographischen Originalität der Odhin-Mysterien. Die Ursprache der Atlantis war, wie dargelegt worden ist, eine Natursprache. Durch das gesprochene Wort wirkte Naturgewalt. Im Laut wirkte die Macht des Dinges, das der Laut bezeichnet. Durch die Naturgewalt des Wortes konnte daher auch die Naturwirkung erzielt werden, wie Beschleunigung des Pflanzenwachstums. Man konnte durch das Wort heilen. Als dann in späterer Zeit der Mißbrauch der im Worte wirkenden Naturgewalt eintrat, konnte man durch die Wortgewalt auch zustören“ (Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.98).

¹⁵² Vgl. auch Lievegoed, *Alte Mysterien*, S.87ff und Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.90ff). Nach Auffassung der naturmythologischen Schule gelten Sonne und Mond als Augen des Himmels, Ódhinn besitzt demnach ein Auge, das nie von ihm weicht, nämlich die Sonne, und ein weiteres, das er verpfändet, den Mond (vgl. E. Siecke, *Die Liebesgeschichte des Himmels. Untersuchungen zur indogermanischen Sagenkunde*, Straßburg, 1892, S.19). Ähnlich vermutet Brian Branston, daß Ódhinn in Mimirs Quelle ein Auge deponierte, sondern ein weitaus älterer Himmelsgott, die Sonne selbst, die für ihr abendliches Verschwinden ein Auge als Sicherheit hinterlegen mußte, das dann von den Wassern des Ozeans – Mimirs Quelle – verschlungen wurde (*The lost gods of England*, London, 1975).

– die Klugheit des Kleinen gegen die dumpfe alte Urgewalt der Riesen, ein atlantisches Erbe. Er trifft den Riesen zwischen die Augen, die Stelle des Schauens. Imaginativ wird hier zum Ausdruck gebracht, wie die Riesenkräfte des alten Schauens (die in der Edda durch Mimir repräsentiert werden; H.W.J.) und die anderen übermenschlichen Kräfte (Bär und Löwe) der neuen zielgerichteteren Denkfähigkeit geopfert werden müssen.¹⁵³

Noch früher als die Germanen trat die hebräische Kultur aus dem traumhaften Hellsehen und der ekstatisch-magischen Kraft zugunsten der Herausbildung des Intellekt und der Fähigkeit zur Wahrnehmung in der Außenwelt heraus, wechselte vom Erleben des *Bin Odysseus* zum *Ich-bin Jahwes*.¹⁵⁴ Ihre Hingabe an den mosaïschen Gott des *Ich-bin* machte die Hebräer zum auserwählten Volk. Das Opfer, das sie auf diesem Wege brachten, bestand im raschen Verhärten und Absterben der lebendigen Seelenkräfte im kalten Intellekt der Gesetzesbefolgung und des äußeren Machtstrebens.¹⁵⁵

Ódhinn verpfändet am Brunnen Mimirs sein inneres Auge, und kommt erst dadurch in den Besitz hellseherischer Weisheit, die aus Inspiration schöpft. Es ist nicht erstaunlich, daß auch der oberste der Asen nicht allein aufgrund seiner Göttlichkeit über das gesamte Wissen verfügt. Auch seine Macht ist nur einer begrenzten Sphäre zugeordnet, will er Wissen und Erkenntnis aus einer anderen Sphäre nutzen, muß er einen Teil seiner Persönlichkeit opfern. Die Quelle, aus der sich Mimirs Brunnen speist, gehört in die Sphäre der Schicksalsmächte, besonders hervorgehoben im Urd-Brunnen der drei Nornen. Deren Wissen und Wirken, Hellsichtigkeit und Prophetie in bezug auf Zukünftiges, begehrt Ódhinn so dringend, daß er bereit ist, ihnen (in der Gestalt Mimirs) eins seiner Augen zu opfern. Indem Ódhinn in die Sphäre der Schicksalsmächte eindringt, deren Wissen usurpiert, wird er aber selbst Schicksalsmacht und muß zwingend an der Blindheit des Schicksal teilnehmen, die eher in der Inspiration wirkt als mental weiß. Besonders zum Ausdruck kommt diese

¹⁵³ Charlotte Eckhoff-Dietz, *Die Essäer – Ursprung, Aufgabe, Bedeutung. Alter Mysterienstrom im neuen Licht*, Das Goetheanum. Zeitschrift für Anthroposophie, April 1999, Nr. 14-15, S.262. Interessant auch die Formulierung *zielgerichtet und treffsicher*, die, wie ich an anderer Stelle gezeigt habe par excellence auf den Pfeil (Speer) zutreffen, der zur Symbolik Jupiters und des Schützen gehört (Herbert W. Jardner, *Lichtträger in dunkler Zeit. Jupiter und Chiron als Herrscher im Schützen*, unveröffentlichtes Manuskript, Minden, 1998).

¹⁵⁴ Vgl. hierzu: Herbert W. Jardner, *Kassandra und der Heilige Geist. Die Begegnung mit dem Göttlichen und deren Darstellung im Mythos*, unveröffentlichtes Manuskript, Minden, 1999.

¹⁵⁵ Eckhoff-Dietz, *Essäer*, S.262.

Blindheit dann in der Wahl der in der Schlacht fallenden Helden, deren Schicksal, als Einherier nach Walhal zu gehen, sich in ihrem von Ódhinn prophezeiten Tod erfüllt.

Ódhinn wird oft als einäugiger Gott, mit einem sein blindes Auge bedeckenden Hut dargestellt.¹⁵⁶ Rudolf Steiner weist jedoch darauf hin, daß dieses metaphorische Bild nicht wörtlich genommen werden darf, denn was er Mimir opferte, war sein drittes Auge oder Stirn-Chakra¹⁵⁷, ein Organ das in der *Atlantis* zur Orientierung diente und später zum Sitz hellseherischer Fähigkeiten wurde; noch später wurde es im menschlichen Gehirn zur Hypophyse.¹⁵⁸ *Es ist ein ungeheurer Entschluß des Erzengelwesens Odhin, dieses eine Auge zu opfern. Es ist für die weitere Entwicklung von der größten Tragweite. Dieser Erzengelentschluß ist eine Welttat, die dazu führt, daß der mit natürlichem Hellsehen begabte Mensch dieses Götterauge verliert und nach und nach übergeht zum ausschließlichen Gebrauch seiner Sinnesorgane. Der*

¹⁵⁶ „Die Mysteriengeschichte drückt den Verzicht Odhins auf seinen Aufstieg in höhere Welten als die, in denen er bisher gewirkt, dadurch aus, daß sie sagt, er habe am Quell Mimirs ein Auge geopfert. Mit diesem Auge ist keineswegs eines von den beiden Augen gemeint, die der Mensch als Sinneswerkzeuge benutzt. Wie sollte den Odhin, der gar nicht in der Sinneswelt lebt, Sinneswerkzeuge haben? Aus dem Urtext geht auch nicht hervor, das er von zwei Augen das eine opfert. Es ist überhaupt nur von einem Auge die Rede. Er konnte gar nicht eins von zwei Augen hinopfernda er von vorneherein nur ein Auge besaß“ (Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.85-86).

¹⁵⁷ Entsprechend der indischen Chakrenlehre: Ajna-Chakra oder Stirn-Chakra, auch Auge der Weisheit genannt. Die Astrologie ordnet dieses inneren Auge Schütze / Jupiter zu (ganzheitliches Denken, Erkenntnis innerer Zusammenhänge). Jacques Brosse nimmt für seine Interpretation ebenfalls ein *geistiges Auge* an, schlußfolgert zuletzt allerdings materieller: *Da es sich nicht um ein Versehen des Dichters handeln kann, sind die Augen, mit denen Odin die Runen entdeckt, nicht mehr seine physischen Augen, sondern seine geistigen Augen. Durch den Verzicht auf das Sehen ist Odin zum Seher geworden. Es handelt sich hierbei um ein in allen Überlieferungen häufig vorkommendes Motiv. Der wandernde Sänger, der keltische oder germanische Barde, der griechische Rhapsode oder Dichter, so zum Beispiel Homer, und auch der Hellseher sind oft blind. Sie wurden von den Göttern als Preis für ihre außergewöhnliche Gabe mit Blindheit geschlagen, oder auch zur Strafe, weil sie gesehen hatten, was sie nicht hätten sehen dürfen, wie der Wahrsager Tiresias, dem Athene das Augenlicht nahm, weil er sie beim Baden beobachtet hatte, und Ödipus, der sich als Sühne für sein doppeltes Verbrechen und für den ahnungslos begangenen Inzest selbst die Augen austach* (Mythologie, S.15).

¹⁵⁸ „Das ist die Zirbeldrüse. Sie war kein Sinnesorgan, sondern ein hellseherisches Organ, das im Laufe der Entwicklung eine Rückbildung erfahren hat und dadurch außer Gebrauch gesetzt wurde. Es war das Auge, durch das der Mensch der lemurischen Zeit in die geistige Welt hineinsah. Er war dadurch der Genosse der Götter. Er lebte mit den Göttern. Er lebte im Sinn der nordischen Mysteriengeschichte mit Odhin. Die Zirbeldrüse ist das Odhins-Auge“ (Uehli, *Mysteriengeschichte*, s.86). Die Hypophyse wird auch Meisterdrüse genannt, da sie über ihre innersekretorische Tätigkeit die Funktion aller anderen Drüsen koordiniert und harmonisiert.

*hellseherische Einblick in die geistige Welt erlischt, die ausschließliche Sinneswahrnehmung in die Raumeswelt tritt an dessen Stelle.*¹⁵⁹

Die *Weltentat* Ódhinns, von der Rudolf Steiner hier spricht, besteht in dessen Aufgabe (*Mission*) für die Weiterentwicklung der Menschheit: zunehmende Individualisierung, die Entwicklung zu größerer Emanzipation von der Natur, ein freieres Bewußtsein und unabhängige Entscheidungskompetenz. Den Preis für diese Fähigkeiten zahlte Ódhinn – und nach ihm jeder Mensch – mit seinem dritten Auge, indem er intuitive gegen analytische (magische) Intelligenz eintauschte.

Über das Ajna-Chakra, das dritte Auge, vollzieht sich die bewußte Wahrnehmung des Seins. Es ist der Sitz der höheren Geisteskräfte, des intellektuellen Unterscheidungsvermögens, des Erinnerungsvermögen sowie des Willens. Aufgabe und Funktion des Ajna-Chakra beziehen sich auf verschiedene Bewußtseinsebenen: rationales und intellektuelles Denken, Intuition und ganzheitliche Erkenntnisprozesse und übersinnliche Wahrnehmung. Jeder Handlung gehen Gedanken und Vorstellungen voraus, die von unbewußten Mustern (*Archetypen*) oder von Eindrücken aus der äußeren Umgebung ausgelöst werden. Über das Strin-Chakra ist der Mensch potentiell mit der Manifestation durch Gedankenkraft verbunden; die moderne Quantenphysik spricht in diesem Sinne vom vereinheitlichten Feld beziehungsweise vom Bereich der geringsten Anregung der Materie. Mit dem entwickelten Stirn-Chakra erhält der Mensch Zugang zu den Geheimnissen der Schöpfung, die hinter der physischen Realität liegen. Dieses Wissen erwirbt er durch Intuition, durch helllichtige Schau. Da das dritte Auge der Sitz aller Bewußtwerdungsprozesse ist, besteht die Fähigkeit zur Manifestation bis hin zur Materialisation und Entmaterilisation von Materie. Auf der physischen Ebene entstehen neue Realitäten, alte werden abeglöst. Im Individuum läuft dieser Prozeß in der Regel unbewußt ab, ist dieses nicht Herr, sondern Diener seiner emotionsgeladenen Gedanken, die sich in seinem Leben manifestieren, denn was wir in unserer Umgebung erleben, ist auch Bestandteil unserer subjektiven Wirklichkeit.

¹⁵⁹ Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.86-87. Was Ernst Uehli hier in der Nachfolge Steiners als „Hellsichtigkeit“ und „Einblick in die geistige Welt“ beschreibt ist der selbstverständliche Umgang mit den Gefühlen, die oben als göttliche Atmosphären beschrieben wurden. Durch zunehmende Intellektualisierung und fortschreitender personeller Emanzipation des Menschen verliert dieser die Fähigkeit zu diesem selbstverständlichen Umgang mit Atmosphären. Kraft seiner Instrumente Sprache und Schrift verbannt er sie gänzlich nach außen, indem er sich ein Refugium schafft, das ihn vor der mit Plötzlichkeit eintreffenden Ergriffenheit schützt.

Ódhinns deponierte sein Stirn-Chakra in Mimirs Brunnen für die Möglichkeit täglich aus diesem zu trinken. Damit gingen ihm die Fähigkeiten, die dieses Chakra ermöglicht, aber nur indirekt verloren. In täglichem Bemühen, in Initiation und oft lebenslangem Schulungsweg, läßt sich das dritte Auge allmählich reaktivieren. Mit einem Unterschied allerdings: Einst war das persönliche Energiefeld des Menschen unmittelbar mit dem universalen Energiefeld verschmolzen, war dem Menschen sein inneres Auge wie selbstverständlich gegeben – heute muß er es in freier Ich-Tätigkeit erwerben. Der vor-ódhinnische Mensch der *Atlantis* war vom Gegenstand seiner Wahrnehmung nicht getrennt: er erlebte die verschiedenen Ausdrucksweisen der Schöpfung als eins mit sich selbst. Der Mensch jener Zeit lebte in einem kaum individuierten, ununterschiedenen Raum. Die unscharfe Wahrnehmung von quantitativ erfahrbaren, räumlichen Unterschieden wie Diesseits und Jenseits impliziert eine noch schwache Ich-Wahrnehmung. Zur Objektivierung des Raums gehört ein Individuum, das sich diesem Raum emanzipierend gegenüberstellt. Ein ununterschiedenes In-Der-Welt-Sein, die innige Verbundenheit von Mensch und Natur, bildet einen starken Kontrast zum distanzierten Gegenüber-Der-Welt-Sein der modernen Kulturen.¹⁶⁰ Der griechische Hades oder der christliche Himmel beispielsweise sind kein von dieser Welt und kein metaphysisch abgeschiedener, distanzierter Raum. David Howes berichtet, daß auf Tanimbar die Ahnen im gleichen Raum untergebracht sind wie die Lebenden, und die *totale Gemeinschaft* der Ngaju Dayak, die Hans Schärer beschrieben hat, siedelt ihre Toten nicht in einem Jenseits an, sondern in den flußabwärts liegenden Dörfern.¹⁶¹ Nach der Überzeugung dieser altindonesischen Bevölkerungen bewohnen Lebende und Verstorbene einen gleichsam undifferenzierten, zusammengezogenen Raum. Damit die Toten weiter an der Welt und den Ritualen der Lebenden teilnehmen konnten, muß nicht nur die Raum-, sondern auch die Zeiterfahrung eine andere gewesen sein. Hermann Schmitz deutet diese Zeitvorstellung an, wenn er von der *Auferstehung der Toten* spricht, die darin besteht, *daß nichts mehr vorbei ist, weil kein Abschied mehr die Vergangenheit von der Gegenwart trennt, sobald die Zukunft ausbleibt, durch deren Eintreten die Gegenwart aus der Dauer, die dann als Vergangenheit zurücksinkt, abgerissen wird.*¹⁶²

⁵ Vgl. Leenhard, *Do Kamo* sowie David Howes, *On the ordour of the soul: spatial representations and olfactory classification in Eastern Indonesia and Western Melanesia*, Bijdragen Taal-, Land- en Volkenkunde 144, 1988.

⁷ Hans Schärer, *Die Gottesidee der Nadju Dajak in Süd-Borneo*, Leiden, 1946, S.159.

⁸ Hermann Schmitz, *Der unerschöpfliche Gegenstand*, Bonn, 1990, S.273.

Ódhinn löste den Menschen aus diesem Zustand und öffnete ihm – ähnlich wie Luzifer im Garten Eden - den Weg zu Bewußtheit und individueller Freiheit. Das Festhalten des gesprochenen Wortes in geschriebenen Zeichen ist ein magischer Akt und ein wichtiger Schritt in der intellektuellen Entwicklung des Menschen. Der Verlust des dritten Auges ist ein weiteres Indiz für Ódhinns Weg des Irdisch-Werdens, des sich Verstrickens ins Materielle, Egoistische und Ahrimanische.¹⁶³ *Einen tiefen Sinn enthüllt die Opfertat Odhins. Selbständigkeit und Freiheit kann der Mensch nur erlangen, wenn er seine Verbindung mit den Göttern löst, um sich ganz in die Sinnes- und Raumwelt hineinzustellen. Hätte Odhin auf seinen Aufstieg in höhere Welten nicht verzichtet, dann hätte auch die Notwendigkeit, das Götterauge zu opfern nicht bestanden. Der Einblick in die geistige Welt wäre nicht erloschen, aber die menschliche Freiheit würde nicht geboren worden sein.*¹⁶⁴ Die hellstichtigen Wanen-Götter der atlantischen Zeit kannten und benötigten weder Sprache noch Schrift; mit Ódhinns Prüfung an der Weltese war der erste Schritt in Richtung auf die Entwicklung der Schrift in der germanischen Kultur erfolgt. *Über die im Laute selbst auslebende Weisheit erringt Odin bei seiner Einweihung die Macht; er lernt sie handhaben, als er eine lange Einweihung, eine Einweihung von neun Tagen durchmacht, aus der er dann durch Mimir, den alten Träger der Weisheit, erlöst wird. So wird Odin der Herr der Sprachgewalt. (...) Wie also die Seele auf dem Umwege durch den Ätherleib und hineinlebend in den physischen Leib die Sprache erwirbt, das drückt sich aus in den wunderbaren Geschichten, die über Odin erzählt werden.*¹⁶⁵

Ódhinns kulturstiftende Taten erfolgten um den Preis der All-Einheit mit dem kosmischen Geschehen und dessen Gesetzen, aus dem der Mensch sich durch Ódhinns Wirken allmählich herauslösen konnten. Heute, an der Schwelle zur Epoche der Bewußtseinsseele, hat sich die Menschheit am weitesten aus ihrer einstigen

¹⁶³ Ernst Uehli hat hier vom „Sündenfall der Asen“ gesprochen, die er in Odins Verbrüderung mit Loki sieht (vgl. Novalis 5, 1996, S.31).

¹⁶⁴ Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.87. Die Opfertat Ódhinns verhilft dem Menschen zum Ich, zum Selbstbewußtsein und zur Freiheit. Bei Rudolf Steiner heißt im Zusammenhang mit Ódhinn, Feuer, Blut und Ich: „Die Sprache ist eher da, als das Ich geboren ist. Daher wird *das Ich überall als der Sohn derjenigen Wesenheit empfunden, welche die Sprache gibt.* (...). *Er sieht, wie sie ins Blut übergeht und da das Ich pulsieren macht.* Das wird heute als ein materieller Vorgang angesehen, war aber noch ein astralischer Vorgang bei dem germanisch-nordischen Menschen. Der sah die innige Verwandtschaft des Feuers, des Blitzes mit dem, was durch das Blut geht. Er fühlte den Pulsschlag in seinem Blute und wußte: Das ist der Schlag des Ich; wußte: Das, was da schlägt, spüre ich und spüre es nach einiger Zeit wieder“ (Steiner, *Mission*, S.146-147).

¹⁶⁵ Vgl. Steiner, *Mission*, 144-145.

Verschmelzung mit dem universalen Energiefeld gelöst. Individualisierung und Differenzierung, Verschiedenheit und Unterscheidbarkeit haben ihren Zenith um den Preis der Verarmung der Möglichkeiten des dritten Auges erreicht.

4. Óðhinn-Wodan: Eine mythologische Skizze

Wer ist nun dieser im Zentrum der nordeuropäischen Mythologie und der religiösen Weltanschauung der Nordgermanen stehende Óðhinn und der schriftlich weniger hervortretender südgermanischer Wodan (ae. Woden)? Das Lexem *Ódhr* bildet nicht nur die erste Silbe des Begriffs *Ódhrærir*, sondern ebenfalls die erste Silbe im Namen Óðh=inn. Ódhr ist aber auch ein selbständiger Gott der eddischen Mythologie, und allein schon dieser Zusammenhang berechtigt eine Fahndung nach Ódhrs mythischer Biographie, einer Persönlichkeit, über die Jan de Vries schreibt, sie gehöre zu den Göttern, von denen *die Nachrichten so dürftig sind, dass ihr Charakter kaum bestimmt werden kann*.¹⁶⁶ In der Tat berichten die eddischen Texte nur wenig über diesen Gott, das meiste davon erschöpft sich in vagen Andeutungen, äußerst minimalistisch konstruiert, sodass sie sich nur dem Kulturteilnehmer erschließen, der in Kenntnis der Hintergründe, die metaphorische Sprache dekodieren kann. Im Zusammenhang mit dem heraufziehenden Untergang des Zeitalters der *Æsir* (an. *ragnarökr*), an dem Loki maßgeblich beteiligt ist, erwähnt noch die als relativ modern eingeschätzte *Völuspá* Ódhrs Braut (*Ódhs mærl*), die nach der Aussage anderer Dichtungen den Riesen versprochen wurde (Strophe 25):

(...) wer hätte alle Luft mit Gift erfüllt
oder dem Volk der Riesen Ódhrs Braut gegeben.¹⁶⁷

Die hier vage angedeutete Begebenheit ist bekannt, inszeniert sie doch Richard Wagner im dramatischen Zweiten Auftritt in *Das Rheingold*: Loki, der laut *Völuspá* die Luft mit Gift erfüllt, hat seinen Blutsbruder Óðhinn überredet, die Hüterin der Äpfel ewiger Jugend an das Volk der Riesen (*ætt jötuns*) zu verpfänden; vor allem die Riesen Thrym und Hrungir der *Lieder Edda* drohen sie zu rauben.¹⁶⁸ Die *Æsir*, in

¹⁶⁶ Jan de Vries, *Über das Verhältnis von Ódhr und Óðhinn*, Zeitschrift für Deutsche Philologie 73, 1954:337.

¹⁶⁷ *Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern*, herausgegeben von Gustav Neckel, Heidelberg, 1962 (Übersetzung H.W.J.).

¹⁶⁸ *Thrymskvíða*, Strophe 8 und 13: Loki fädelt den Verlust von Thórrs Hammer ein, und von Freyja wird verlangt, sie solle gegen Herausgabe des Hammers die Braut Thryms werden,

Wagners Interpretation, ergrauen gegen Ende des Zweiten Auftritts in Todesahnung, und Loki hat sein Ziel fast erreicht. Vom Trickster Loki listig getäuscht, bleibt Óðhinn nichts anderes übrig, als sein Wort zu brechen, womit der Niedergang der Æsir beginnt, denn Óðhrs Braut ist eine Kenning für die für Götter und Menschen unverzichtbaren Göttin Freyja. Snorri erwähnt Óðhr eher flüchtig, und zwar in der *Gylfaginning* (Kap.34) und im *Skáldskaparmál* (Kap.20). Die knappen Hinweise in diesen Quellen weisen darauf, dass Óðhr der Gatte der Freyja (wie Óðhinn Friggs Gatte) ist. Wie Óðhinn unternahm auch Óðhr weite Wanderungen, und Freyja vergoss wegen Óðhrs Abwesenheit, so meint jedenfalls Snorri, goldene Tränen. Ohne diesen Zusammenhang unmittelbar herstellen zu wollen, erinnert die Suche der Freyja nach ihrem Gatten Óðhr auch an Demeters Wanderung durch den Erdkreis, auf der Suche nach Kore-Persephone.

Den Mythos von Óðhinn Abwesenheit und der Trauer Freyjas überliefern auf unterschiedliche Weise auch die *Ynglinga saga*¹⁶⁹ und die *Gesta Danorum*.¹⁷⁰ Snorri und Saxo berichten in ihren Texten davon, dass Óðhinn zur Auswanderung oder in die Verbannung gezwungen wurde. Im Gegensatz zu Snorris wertfreier Schilderung bewertet Saxos Version Friggas Habgier und Lüsternheit aus christlich-moralischer Perspektive als verwerflich, ist sie doch die Ursache der Verbannung des Gottes. Anscheinend bewegt sich Saxo hier auf den Spuren Lokis der Freyjas und Friggs Verhalten, besonders ihre sexuelle Freizügigkeit, in der *Lokasenna* spöttisch kritisiert,

worauf sie so erzürnt, dass das Halsband der Brisinge (*Brisingamen*) zerspringt (Genzmer, *Edda*,72); vgl. auch Snorris *Skáldskaparmál*, Kap.72.

¹⁶⁹ *Odin had two brothers, the one called Ve, the other Vilje, and they governed the kingdom when he was absent. It happened once when Odin had gone to a great distance, and had been so long away that the people of Asia doubted if he would ever return home, that his two brothers took it upon themselves to divide his estate; but both of them took his wife Frigg to themselves. Odin soon after returned home, and took his wife back* (Snorri Sturluson, *The Ynglinga Saga, or The Story of the Yngling Family from Odin to Halfdan the Black*, Online Medieval and Classical Library Release #15b,1996:2).
Internetadresse: <http://sunsite.berkeley.edu/OMACL/Heimskringla/ynghinga.html>.

¹⁷⁰ Saxo berichtet in seiner Götterlehre, im Ersten Buch der Dänischen Geschichte, von Frigga, die das Gold einer goldenen Statue für ihren persönlichen Schmuck begehrte, die das Volk Óðhinn zur Ehre errichtet hatte. Um dieses zu bekommen, gab sie sich einem ihrer Diener preis, der ihr behilflich war: *Othinus empfand nun, gereizt durch das doppelte Vergehen seiner Gattin, ebenso großen Schmerz über die Schändung seines Bildes wie über die seines Ehebettes. Daher entschloss er sich aus Verdruss über die zwiefache Schmach und erfüllte von einem vornehmen Ehrgefühl zu freiwilliger Verbannung (...)*. Resultat war, wie im schon geschilderten Falle, die Regentschaft des Mithotyn, der wegen seiner Zauberkünste berühmt war, und einen neuen Kult einführte (*Die ersten neun Bücher der dänischen Geschichte*, übersetzt und herausgegeben von Hermann Jantzen, Berlin, 1900:37-39).

Schweig doch Freyja!
 Zuviel weiß von dir ich,
 kein Fehl ist dir fremd:
 mit den Asen und Alben
 hast du gebuhlt,
 die im Saal hier sind.¹⁷¹

Gleichzeitig beschuldigt er Freyja auch des Inzests mit ihrem Bruder Freyr auf eine Weise, die diese Institution der Vanir in die Nähe eines Tabubruchs rückt. Ob sich Lokis Zank auch auf Freyjas dunkle, mythische Beziehung zu Ódhr bezieht, bleibt in der *Lokasenna* unklar. Eine Stelle im *Hyndluljódh* (Lied von Hyndla)¹⁷² wird da schon deutlicher, rückt sie doch Ódhr in einen Zusammenhang mit Freyjas Geilheit, Promiskuität und sexueller Freizügigkeit:

32 Du treibst dich nächtlich,
 Traute, umher,
 wie die brünstige Geiß
 mit Böcken rennt.

33 Od (ÆDHI) liefst du nach,
 ewig lüstern;
 dir unters Kleid
 krochen noch mehr.¹⁷³

Eine Kenning des Skalden Einarr Skúlason - *Ódhs bedhvinu* - Freyja charakterisierend Freyja eher als Beischläferin, denn als eine Gattin Ódhrs, rückt unwillkürlich das Bild der altorientalischen Tempelprostitution (die sumerische Inanna / akkadische Ishtar, Göttin der Liebe und Sexualität, die aber auch kriegerische Züge trägt) in den Blick.

¹⁷¹ Die *Lokasenna* oder *Lokis Schimpfreden* behandeln Lokis Versuch, zu einem Gastmahl der Æsir Zutritt zu erhalten sowie dessen Spott, den jeder der Götter zu spüren bekommt, die ihn nicht wie ihres gleiches behandeln. Strophe 39 zitiert nach *Genzmer, Edda*, 98.

¹⁷² Bei dem *Hyndluljódh* handelt es sich um eine junge eddische Dichtung, in die aber eine mythologische Episode eingebettet ist (Strophen 29-44) – die von Freyja und der Riesin Hyndla, deren Namen das Lied trägt, das ansonsten genealogisches Wissen tradiert. Strophe 32-33 zitiert nach *Genzmer, Edda*, 147.

¹⁷³ Vgl. *Hyndluljódh*:

Rannt at Ædhi ey threyjiandi
 du liefst nach Ódhr hin in heftigem Verlangen
 (...)

hleypr thú, edhlvina, úti á nóttum
 viele schlüpften dir unter die Schürze (...); zitiert nach de Vries, Ódhr und Ódhinn, 342.

Ódhr-Ódhinn ging in allen bekannten Episoden ins Exil; und überhaupt scheint dieses zeitweise Verschwinden des Gottes, sowie die sich mit ihren Liebhabern, die Ódhr-Ódhinns Rivalen um Frau, Macht und Herrschaft sind, vergnügende Freyja-Frigg, ein Hauptmerkmal dieses nur fragmentarisch erhaltenen Mythologems zu sein.

Die *Lieder Edda* schildert die schon erwähnte Auslieferung Freyjas an Riesen unter anderem in der *Thrymskvíðha* (Lied von Thrymr), wo es in Strophe 13 heißt, Freyja habe vor Wut geschnaubt:

Grimm ward da Freyja,
grollend schnob sie,
der ganze Saal
der Götter
bebte, (...) ¹⁷⁴

Liest man den *Thrymskvíðha*-Vers, und bedenkt Freyjas sexuelle Freizügigkeit und ihrem selbstbestimmten Umgang mit ihren männlichen Partnern, so sind es wohl eher goldgelb blitzende Funken der Wut, die aus Freyjas Augen sprühen, über die ungeheure Zumutung, mit den Riesen zu gehen, als Goldtränen, vergossen über den Verlust eines Mannes. Diese aggressive Seite der Göttin, die im *Thrymskvíðha*-Vers ihre Wut-Fähigkeit zum Ausdruck bringt, wird oft gegenüber ihrer Rolle als romantischen Liebesgöttin und Lebensspenderin vernachlässigt; davon, dass sie sich gemeinsam mit Ódhinn die in der Schlacht gefallenen Krieger teilt, wird hier nicht die Rede sein.¹⁷⁵ Tränen der Trauer vergießt Frigg aus ganz anderen Gründen in ihren Fensälen, und auch keine goldenen, nach Baldrs der Ermordung, mit der alles Unheil begann, und um *Walhalls Weh*.¹⁷⁶

Eine klare Trennung der beiden Göttinnen ist aufgrund der vorhandenen Quellen nicht möglich, und hat es auch zu der Zeit, als die germanische Mythologie verschriftet wurde nicht gegeben; dies jedenfalls legen die Texte *Lieder Edda* und *Snorra Edda*

¹⁷⁴ Genzmer, *Edda*, 73.

¹⁷⁵ *Grímnismál* 14:
Folkvang heißt der neunte,
doch Freyja waltet
dort im Saal;
Tag für Tag
Kiest sie der Toten Häfte,
doch die andre fällt Odin zu (Genzmer, *Edda*, 56).

¹⁷⁶ Genzmer, *Edda*, 37 (*Völuspá* 26).

nahe.¹⁷⁷ Sicher ist aber, dass Freyja und Frigg(a) späte Emanationen der allgemeingermanischen Großen Mutter(göttin) Nerthus sind, deren Kult einst weit verbreitet war, und von der noch Tacitus in seiner *Germania* zu berichten weiß. Freyja oder Frigg, je nach Kontext, sind nur andere oder neue Namen für eine schon seit ältester Zeit verehrte Göttin:

Freyja-Frigg der Edda sind gewiß nur späte Benennungen für eine große und selbständig gedachte Göttin, die gewiß nicht ursprünglich nur eines Himmelsgottes Frau oder Schwester (Freyja-Freyr) und erst spät als Frigg dem Wodan-Odin gesellt wird. Tacitus verglich die Göttin mit der großen auch am Niederrhein von röm. Soldaten verehrten Isis des Orients. Wenn der Vergleich sinnvoll war wie sein Vergleich der Nerthus mit Magna mater, Mutter Erde, dann ist nur mit einer germ. Allgottheit zu rechnen, nicht mit zweitrangigen Fruchtbarkeits- und Liebesgöttinnen unter dominierenden Männergöttern.¹⁷⁸

Und eine solche Göttin (und ihre Nachfolgerinnen) besitzt natürlich enge Beziehungen zur Fruchtbarkeit, Sexualität und Reproduktion. Die Vanir, zu denen Freyja ja gehört, besaßen als Nahrung, Reichtum, Schutz und Gesundheit spendende Götter, schon lange eine bedeutende Stellung in den religiösen Vorstellungen und Ritualen der Germanen, lange bevor die Rausch und Krieg bevorzugenden Götter (der indoeuropäischen Migrantinnen) auf den mythologischen Plan traten. Darauf, dass sie als Große Mutter(göttin) nicht allein Leben gibt, sondern auch nimmt, weist die schon zitierte Strophe 14 des *Grímnismál* hin. Vielleicht war ja Freyjas Gemahl Óðhr ursprünglich vor allem ein Sohn-Gemahl der Großen Erdmutter, der wahren Herrscherin der Erde, ob ober- oder unterirdisch, welche die Menschen auch als Quelle ihres Reichtums ansahen war.¹⁷⁹ Sicher gab es aber eine alte Freyja-Verehrung im Norden Europas, und mit dieser war der Gott Óðhr, wie deutlich wurde, irgendwie verbunden. Die in der Mythologie durchschimmernde Promiskuität Freyjas (Friggs) ist vor diesem Hintergrund nicht weiter befremdend.

¹⁷⁷ Vgl. Jakob Grimm, *Deutsche Mythologie*, Bde.1-3, Wiesbaden, 1992: *daß formen und sogar bedeutungen beider namen nahe zusammenstoßen. Freyja sagt aus die frohe, erfreuende, liebe, gnädige göttin, Frigg die freie, schöne, liebenswürdige* (hier Bd.1:251); ebenfalls Ulf Diederichs, *Germanische Götterlehre*, München, 1989: *In dieser Funktion kommt der Frigg Freyja nahe* (223).

¹⁷⁸ Kummer, *Codex Regius*, 74.

¹⁷⁹ Zur Großen Göttin, der Erdschlange und ihrem Sohn-Gemahl in den altorientalischen Kulturen vgl. Joseph Campbell, *Die Masken Gottes, Bd.3: Mythologie des Westens*, Basel, 1992:19-54.

Allerdings ist die Verbindung des Gottes Ódhr mit dieser Göttin bemerkenswert, bestätigt sie doch einerseits das hohe Alter dieses Gottes (und gleichzeitig Ódhinns). Gleichzeitig bringt sie die beliebte These seiner späten Einwanderung ins skandinavische Pantheon ins Wanken. Vor Jan de Vries hat nämlich schon Jakob Grimm vermutet, Ódhr und Ódhinn seien unterschiedliche Namen für den gleichen Gott:

Ódhr ist eine alte Gottheit, die nur in einigen wenigen mythischen Erzählungen und in Skaldenkennigar vorkommt; aus ihm ist Odinn hervorgegangen, der schließlich neben sich keinen Raum für Ódhr freigelassen hat; und so blieb dieser nicht mehr als ein leerer Name.¹⁸⁰

Grimms Vermutung bestätigt sich angesichts der Resultate Jan de Vries, der nachweisen konnte, dass Ódhr und Ódhinn *parallele Bildungen zu ein und demselben Grundwort* sind; gleiches gilt auch für die im *Hyndluljódh* verwendete Form *Ædhi*.¹⁸¹

Solcherart sind die mythischen Splitter, die über Ódhr bekannt geworden sind, und so ist die Basis beschaffen, auf der Ódhinn, sich von Freyja emanzipierend, seinen Platz im nordischen Pantheon erwarb. Mit Ódhinn beginnt die männlich dominierte Phase der germanischen Mythologie, und charakteristische männliche Themen wie Rausch, (Dicht)Kunst und Krieg treten in den Vordergrund von Mythologie und Weltanschauung. Auf welche Weise diese Dominanz gesellschaftlich gesichert wird, wurde in der analyse der drei Initiationen Ódhinn erörtert. Solche gesellschaftlich bedeutenden Rituale, mystifiziert und wahrscheinlich vor den Frauen geheimgehalten, stabilisierten die aufstrebende männliche Dominanz in den sozialen und politischen Organisationen sowie in der Theologie. Götter wie Ódhinn, aus welchem vorhandenen mythischen Protagonisten (Archetypus) auch immer er entstanden sein mag, repräsentieren das in der Luft liegende Neue, und verdichten es symbolisch in Kult und Weltanschauung.

In auch immer: Ob Freyjas Gatte Ódhr, der nach dem Gesagten wohl zu den proto-indoeuropäischen Vanir gehören sollte,¹⁸² die für Ódhinn geradezu charakteristische Fähigkeit zur Ekstase, das Heraustreten aus einem gewöhnlichen in einen

¹⁸⁰ De Vries, *Religionsgeschichte*, 267.

¹⁸¹ De Vries, *Ódhr und Ódhinn*, 338.

¹⁸² De Vries ist der Auffassung, dass dieser Gott also weit in die vorhistorische Vergangenheit zurückzuführen sei (Ódhr und Ódhinn, 339).

außergewöhnlichen Bewusstseinszustand (*Ódhr*) ebenfalls besaß, ist zweifelhaft, fest steht aber, dass das Lexem *ódhr* mit Óðhinn's Auftreten diese, in den Quellen auch gut belegte Bedeutung erhielt. Der Name Óðhinn verfügt über Reflexe in den meisten der großen germanischen Idiome, wie beispielsweise in ahd. *Wuotan*, ags. *Wōden* und an. *Ódhinn*.¹⁸³ Die ursprüngliche Form könnte **Wōdhanaz* gewesen sein. *Wōdh*-¹⁸⁴ ist die Bezeichnung für eine ekstatisch inspirierte geistige Aktivität, die sich in unkontrollierbar gewordener Begeisterung, in ekstatischem Enthusiasmus und in der numinosen Ergriffenheit angesichts des Göttlichen einstellen kann. *Wōdh* verweist auf ein magisches Konzept persönlicher Kraft oder Macht - ähnlich dem *orenda* der Irokesen und dem polynesischen *mana*.¹⁸⁵ Das Morphem *-an* (*-ano*), Suffix der Personifizierung, bezeichnet eine charismatische Persönlichkeit als den Inhaber von *Wōdh*-Kraft.¹⁸⁶

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, was an die Auffassung des Tacitus erinnert, Óðhinn sei interpretatio Romana mit dem Merkur identisch, womit Tacitus vielleicht auf die oberflächlich vorhandene Trickster-Natur Óðhinn's anspielt.¹⁸⁷ Paul Hermann bezieht sich aber einseitig auf Wodans (Wodes) Rolle als Walvater oder wilder Jäger,

¹⁸³ Zu den unterschiedlichen Namen Óðhinn-Wodans in den germanischen Dialekten vgl. auch Grimm, *Deutsche Mythologie*, Bd.1:48-49.

¹⁸⁴ Thorsson, *esoterische Runenlehre*, 180.

¹⁸⁵ *Orenda*, eine unsichtbare, geheimnisvolle Lebenskraft, die unpersönlich gedacht, jedem Ding innewohnen kann: Personen, Tieren, Naturphänomenen (326); *mana* (melanes. wirksam), stellt etwas Ungewöhnliches, eine Art überpersönlichen Kraftstoffes (Lebenskraft) dar, der in Menschen oder Tieren, aber auch in Naturobjekten und leblosen Dingen (Amuletten, Masken usw.) wirksam wird, ist jedoch nicht als eine Allkraft im pantheistischen oder monistischen Sinn zu verstehen und wird letztlich als von einem höheren Wesen ausgehend gedacht (267; zitiert nach Walter Hirschberg, *Wörterbuch der Völkerkunde*, Stuttgart, 1965).

¹⁸⁶ Altgermanisch **Wōdanaz*, althochdeutsch *Wuotan*, altnordisch *Ódhinn* sind 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*.

¹⁸⁷ In diesen Zusammenhang gehört auch Paul Hermann's 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 Óðhinn's* (*Nordische Mythologie*, 169-170). Auch der Name von Óðhinn's Ross, *Sleipnir*, knüpft an diesen Zusammenhang an: Der Hengst *Sleipnir* ist der Wind, auf dem Óðhinn 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.

nämlich urgermanisch *votha*, wütend, rasend, besessen, das seiner Meinung nach mit lateinisch *vates*, geistig erregt verwandt ist,¹⁸⁸ womit er der eigentlichen Bedeutung dieses Lexems nur auf einem Umweg nahe kommt.¹⁸⁹ 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. *vôd*, 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 cholischer Wut reduzierten. Dementsprechend werden Ódhinn und Wodan zum Wüter und Stürmer, deren Name noch im 11. Jahrhundert auf Wut geschmälert wird. Auch Wolfgang Golther zeichnet in seiner *Germanischen Mythologie* ein einseitiges Bild der Gottheit Ódhinn, da er sich zu sehr auf dessen luftigen Charakter beschränkt.¹⁹⁰ Ódhinn-Wodan ist, und darauf wurde hingewiesen, jedoch weit mehr als ein Luft- oder Sturmgott. Außergewöhnlich deutlich fällt die Beziehung indoeuropäischer Götter-Könige (Ódhinn, Varuna, Zeus, Dius Fidius) zu am Himmel beobachtbaren atmosphärischen Phänomenen auf, insbesondere aber hinsichtlich des nordgermanischen Ódhinn sowie des west- und mittelgermanischen Wodan, der als der mit Donner und Blitz durch das Land peitschende Sturmwind persönlich empfunden wurde.¹⁹¹ Gleichzeitig belegen beide Namen auch die Ambivalenz in Nomenklatur, Funktion und mythischem Bild: Denn Ódhinn und Wodan stellen mehr als nur luftige Atmosphäre und Sturmwind dar, als indoeuropäische Götter-Könige sind sie nicht allein die gestaltgewordene Atmosphäre des Windes, der Luft und des himmlischen Feuers. Sie verkörpern außerdem die Atmosphäre des Herrschaftlichen, der beglückenden Besinnung und Erkenntnis, der in Glück, Freude und Frieden

¹⁸⁸ Lat. *vates* wiederum ist verwandt mit skr. *vâtas*, geistig erregt (lat. lateinisch; skr. Sanskrit).

¹⁸⁹ Paul Hermann nennt die folgenden Derivate des indoeuropäischen Etymons **va* (wehen): (...) bei den Langobarden durch Vortritt eines G *Gwôdan*, ags. *Vôden*, an. *Óðinn*, *Óþenn*, nd. *Waud*, *Wod*, bayer. *Wûtan* (*Deutsche Mythologie*, 229). Weiter erläutert er, dass der Name Wodan durch zwei Suffixe gebildet ist, germ. *vôtha*, in seiner Übersetzung rasend, besessen, wütend.

¹⁹⁰ Wolfgang Golther, *Handbuch der Germanischen Mythologie*, Rostock, 1895, S.284

¹⁹¹ *Dem oberdeutschen Wuotes heer, mitteldeutschen Wudes heer entspricht auf niederdeutschem Gebiet Wode, im Norden Oden. Man muß demnach auf einen Sturmgeist Wode schließen, dessen Name zu Wodan ebenso sich verhält, wie im Norden Od, der Gemahlin der Freya, zu Odin. Zu Grund liegt das germanische Beiwort wódaz, wütig, rasend. Als der Wütige, als Wode, wurde offenbar schon in Urzeiten der Sturmwind persönlich gedacht* (Wolfgang Golther, *Germanischen Mythologie*, Essen, 1895:284-285).

spürbaren Weitung der Brust, die dem aufmerksamen Beobachter vor allem in der Weite des Himmels erfahrbar wird. Gerade in bezug auf dieses Phänomen leiblich spürbarer Atmosphären enthält ihre Mythologie deutliche Merkmale schamanistischer Initiation, Ekstasefähigkeit, prophetischer Erkenntnis und Weisheit.

In diesem Zusammenhang repräsentiert Ódhinn die in numinoser Ergriffenheit eintretende Erregung / Ekstase, die der Schamane oder Krieger im Zustand außergewöhnlichen Bewusstseins als Hitze, Feuer, aggressiven Impuls spürt? Kann ein an. Lexem *ódhinn*, abgesehen von der rezenteren Bezeichnung des Gottes, das Substantiv gewesen sein, das einst den Schamanen im Zustand numinoser Ergriffenheit bezeichnete, den Schamanen im Sinne Mircea Eliades als den Meister der Ekstasetechnik? Dies mag spekulativ erscheinen, insbesondere da die altnordisch-germanische Kultur den schamanistischen Praktiker wahrscheinlich nicht mehr gekannt hat. Anders ist dies jedoch für deren indoeuropäische, aus den Steppen Kirgisistans und Khasachstan stammenden Vorfahren? Und auch die ungeklärte Herkunft des Asen Ullr, der angeblich aus dem Umfeld finnischer Kulturen stammt, weist in diese Richtung.

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, ein Name, der diesen Götter-König als Schamanen ausweist, 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 obersten der Asen-Götter des altgermanischen Pantheons. Seine außergewöhnlichen Fähigkeiten erwarb er sich, die Transformation vom ekstatisch erregten Berserker¹⁹² und wildem Jäger zum

¹⁹² *Berserker sind Menschen, die plötzliche Wutanfälle haben* (vgl. *wōdh*, *ódh* und *furor*; H.W.J.). *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*, S.102-103).

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, des Repräsentanten der neunten *Wesenskraft* im Norden Europas. Ódhinn, oder seine südlichere Entsprechung Wodan, ist die zentrale Figur der germanischen Mythologie. In der Gestalt des Asen Ódhinns sind im Lauf der Zeit die wichtigsten Aspekte altgermanisch-nordischer Kultur oder Mentalität in einer Gestalt zusammengefließen, die ihre Existenz ortlos im Raum ergossener Atmosphären verdankt, die vom Menschen als sie ergreifende Gefühle erlebt wurden. Wenn Ódhinn und Wodan auch als Wind- oder Sturmgott auftreten, so sind hier weniger Wetter oder Klima gemeint, sondern eine räumlich ausgedehnte Atmosphäre, eine besondere, zu bestimmten Zeiten oder an bestimmten Orten in der Luft liegende Spannung. Entsprechend der astrologischen Symbolik des Schützen unterstützt die stark reduzierte Tagkraft kurz vor der Wintersonnenwende möglicherweise die Sensibilität des Menschen für solche Atmosphären, die sie dann übersteigert im *wütenden Heer* Wodans wahrnimmt. Etymologisch lässt sich der Name, den die Germanen Ódhinn und Wodan gegeben haben, mit der vorausgehenden Interpretation vereinbaren. Die Wurzel *va* nimmt auf die stürmische Bewegung der Luft Bezug, und weist Ódhinn-Wodan als personifizierten Gott des Sturmes aus; *wōdh* dagegen bezieht sich eher auf das Gefühl leidenschaftlicher Erregung, auf die geistige Anspannung erweiterter, außergewöhnlicher Bewusstseinszustände. Auch Jan de Vries glaubt, das Grundwort des Wodan-Namens sei nicht eine ältere Göttergestalt *Wōd, sondern das Kollektivum *wōd „Schar der rasenden Totenseelen“ (...) *wenn wir den Gott Ódhr von dem Kollektivum wōd trennen, bleibt die Gestalt des Gottes vollkommen ungeklärt.*¹⁹³

Aus astrologischer Perspektive sind mit dieser unterschiedlichen Etymologie allerdings zwei verschiedene Prinzipien oder energetische Zustände angesprochen: Die Verbindung Ódhinn-Wodans zum Wind und zum Element Luft erinnert an Merkur und seine Sphäre: mit *va* ist der Wind assoziiert, der weht wo er will. Der Bezug auf

¹⁹³ de Vries, Ódhr und Ódhinn, S. 339.

Ekstase, Bewusstseinsweiterung und das Feuer der inneren Erregung (*wōdh*) weist unmissverständlich auf die Sphäre Jupiters. 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. Für die *wōdh*-Etymologie, die neueren wissenschaftlichen Resultaten entspricht, und die den eindeutigen Jupitercharakter Ódhinns bezeugt, spricht ein weiteres etymologisches Indiz: Der Name des Asen Ódhinn hängt - außer seiner regelmäßigen Lautentsprechung mit dem ur-indoeuropäischen *Wōdahnaz* - mit der altnordischen Wurzel *ódhr* zusammen. Geht es hier nicht allein um Klangassoziation auf magischer Grundlage, so scheint Ódhinn ebenfalls aus *ódhr* und dem Suffix *-inn* gebildet zu sein.¹⁹⁴ Auch *ódhr* bezeichnet den Geisteszustand und die Fähigkeit zur Ekstase, die schon dem Begriff *wōdh* bescheinigt wurde; allein aufgrund ihres Namens symbolisieren Ódhinn (*ódhr*) und Wodan (*wōdh*) das Gefühl machtvoller, ekstatischer Erregung- und Entrückung sowie die Möglichkeit, aus dem alltäglichen Bewusstseinszustand herauszutreten. Ódhinn und Wodan sind, und zwar deutlich genug, weit mehr als Luft- oder Sturmgötter. Wie Zeus und Jupiter, so sind auch Ódhinn und Wodan die Personifizierung ergreifender Gefühle, die als göttliche Atmosphären erlebt und interpretiert wurden, leiblich spürbare Erregung im Zustand eines außergewöhnlichen Bewusstseins.

Aus diesem Grund kann Edred Thorsson auch vom Met Ódhræir als der *Essenz des inspirierten Bewußtseins der Asen und des organischen Unbewußten der Vanen* sprechen.¹⁹⁵ Der Met Ódhræir ist der Sinnerreger, ein wahrhaftes Göttergeschenk. Zurück in Ásgardhr spuckt Ódhinn den Met aus und teilt ihn wieder in seine dreifache Essenz auf: in Ódhræir, den Erreger der Eingebung, in Són (Versöhnung, Sühne als Symbol des Friedens zwischen Æsir und Vanir) und in Bodhn (Gefäß). Die dreifache Essenz des Mets steht aber auch symbolisch für die drei Quellen, aus denen Ódhinn seine Weisheit schöpft: das Yggdrasill-Opfer, dem er die Runen verdankt, dem Augen-Opfer an Mimirs Brunnen,¹⁹⁶ dem er sein All-Wissen verdankt sowie dem gerade

¹⁹⁴ Für die Bedeutung von *ódhr* vgl. den Mythos des „Göttermets“ Ódhræir.

¹⁹⁵ Thorsson, *Runenkunde*, 184.

¹⁹⁶ „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

beschriebenen Opfer seiner Wahrhaftigkeit, dem er seine Fähigkeit zur ekstatischen Intuition verdankt.

Völuspá 12 erhielten die ersten Menschen bestimmte Gaben von der sie erschaffenden Göttertrinität Ódhinn, Hœnir und Lódhurr,

12	(...) önd gaf Ódhinn, ódh gaf Hœnir, lá gaf Lódhurr ok litu góða.	(...) Atem (önd) gab Ódhinn, Geist (ódh) gab Hœnir, Lebenskraft (lá) gab Lódhurr und lichte Stimme (litu bzw. læti). ¹⁹⁷
----	---	---

wobei Hœnirs Geschenk, *ódh*, hier noch ganz allgemein als Geist übersetzt, uns im Zusammenhang mit dem Runenwissen und dem Raub des Dichtermets und den dazu verbundenen Initiationen Ódhinns noch intensiver beschäftigen wird.

Diese *Völuspá*-Strophe spielen eine wichtige Rolle bei der Interpretation der Bedeutung der Rune *gebo*, bei der Interpretation des Begriffs *ódh* und bei der Etymologie des Ódhinn-Namen im Kontext des Lexms *ódh*. Der Symbolgehalt der *gebo*-Rune bezieht sich ebenfalls auf die Gaben Ódhinns in seiner Dreiergestalt an die ersten Menschen wie sie in Strophe 12 der *Völuspá* schon im Kontext des Dichtermets erwähnt wurden:

17	<i>Gingen da dreie Mächtige, milde Fanden am Ufer Ask und Embla</i>	<i>aus dieser Versammlung, Asen zumal, unmächtig und ohne Bestimmung.</i>
18	<i>Besaßen nicht Seele (ÖND), Nicht Blut (LÁ) noch Bewegung (LÆTI), Seele gab Odin, Blut gab Lodur</i>	<i>und Sinn (ÓDH) noch nicht, noch blühende Farbe. Hœnir gab Sinn, und blühende Farbe (LITU).¹⁹⁸</i>

mit Ymir, von dem die Hrimthursen stammen. Beides ist in Mimirs Wesen vereinigt“ (Uehli, *Mysteriengeschichte*, S.90). Nur zur Erinnerung: Bei Ódhinns Wissenswette mit Wafthrudnir ging es um den Vergleich des Wissens der Asen und der Riesen – Mimir vereint in sich die Totalität des Wissens. Ódhinn empfängt vom Mimir das Runenwissen – und Mimirs Name verrät seine Verwandtschaft mit dem lateinischen *memor* oder dem englischen *memory*.

¹⁹⁷ Genzmer, *Edda*, 34. Für den altnordischen Text vgl. Paul Schach, *Some Thoughts on Völuspá*, in: Robert J. Glendinning und Haraldur Bessason, *Edda. A Collection of Essays*, University of Manitoba Press, 1983:86-115, hier: 92-93.

¹⁹⁸ Simrock, *Edda*, 9. Vgl. Genzmer, *Völuspá* 11 und 12, *Edda*, 34.

In der Regel sind die gängigen *Edda*-Übersetzungen von Simrock und Genzmer hinsichtlich ihrer Wortwahl problematisch. Die fünf Gaben der Æsir – *önd* (Seele) *ódh* (Sinn), *lá* (Blut; Lebenswärme), *læti* (Bewegung; Leben) und *litu* (Farbe) – übersetzen Simrock und Genzmer ähnlich. Ein Blick in de Vries *altnordisches etymologisches Lexikon* ergibt folgende, teilweise abweichende Bedeutungen der Gaben der Æsir: *önd* (Atem, Seele) *ódh*r (Erregtheit, Dichtkunst), *lá* (Lebenswärme), *læti* (Gebahren, Benehmen, Stimme) und *litr* (Gesicht, Blick). Wieder ist es Bernhard Kummer, dessen Übersetzung genau auf das Gemeinte zielt:

- 18 *Sie hatten nicht Atem,
sie hatten nicht Geist,
Blutwärme incht noch Ausdruckskraft,
noch edle Farben.
Atem gab Odinn
Geist gab Hönir,
Blutwärme gab Lodurr
Und edle Farben.*¹⁹⁹

Lódhurr, ein sehr rätselhafter Gott (?)²⁰⁰, dessen Identität bisher nicht aufgedeckt werden konnte, verleiht den physischen oder Ätherleib (*lík*), die Gabe der Form wie Ausdruck, Erscheinung, Bewegung, Lebenskraft und –wärme und Gesundheit: *lá*, *læti* und *litu*. In der *Gylfaginning* paraphrasiert Snorri diese Gaben auch als Sprache, Gehör und Gesicht. Jan de Vries hält eine Verwandtschaft mit Mímir noch am ehesten für denkbar, da seine Gabe im Schöpfungsmythos den Menschen die Möglichkeit schenkt, sich durch Sprache und Sinneseindrücke mit ihrer Umwelt in Beziehung zu setzen.²⁰¹ Óðhinn schenkt dem Menschen *önd*, den Leib, den Rudolf Steiner als Astralleib bezeichnet hat, die Gabe, die der Hauch des Lebens, die Seele, ist:²⁰²

*Önd ist der »Gottesfunke«, die alles durchdringende Vitalenergie, auf der jegliches Leben beruht. Das Konzept ist vergleichbar dem indischen prāna, und sogar das Wort selbst ist verwandt mit dem Sanskritbegriff ātman.*²⁰³

¹⁹⁹ Kummer, *Codex Regius*, 12.

²⁰⁰ Der Versuch ihn mit Loki gleichzusetzen, nur weil er in der *Thazimythe* auftritt, muss als gescheitert betrachtet werden.

²⁰¹ De Vries, *Religionsgeschichte*, 272.

²⁰² Vgl. oben: Uehli: *zur Runensprache wurden sie durch den Atemstoß, der von Odhin kommt; Mysteriengeschichte*, 103.

²⁰³ Throsson, *Runenkunde*, 161. *ātman* entspricht in seiner Grundbedeutung dem deutschen Wort Atem und tritt im Buddhismus an des ältere *prāna*-Konzept, welches das individuelle wie das kosmische Lebensprinzip bezeichnet. In den Upanishaden bezeichnet *ātman* den Träger des Lebens und des Bewusstseins.

Hoenir, dem von den Æsir den Vanir als Geisel gegeben wird, verdankt die Menschheit *ódhr*, die Gabe der Inspiration, inspirierter geistiger Tätigkeit des Sinns und des Bewusstseins, *vit* (), wie Snorri es nennt, das geistige Leben. Seltsamerweise berichtet die Überlieferung von Hoenir, der auf den Rat Mímir's angewiesen ist, er habe nur wenig Verstand besessen, sodass Mut und Intelligenz nicht zu seinen Gaben gezählt werden kann. Eigenartig auch, dass dieser Gott, den Snorri auch den schnellen Asen, Langfuß oder Wasser-, Lehm- oder Glanzkönig (*aurkonungr*) nennt, in der neuen Welt nach Ragnarök eine bedeutende Rolle spielen soll. Da er aber bei der Schöpfung der Menschen *ódhr* verleiht, bleibt die Möglichkeit, ihn als Emanation Óðhinn's aufzufassen:²⁰⁴

*Die Fähigkeit zur Ekstase ist das Geschenk des Gottes Hoenir. Dies ist in allererster Linie eine Erfahrung, ein Geisteszustand. Es ist die - auf der Gefühlsebene fast körperlich erlebte - Fähigkeit aus dem gewöhnlichen Bewußtseinszustand heraus auf eine hohe Ebene der Begeisterung emporzusteigen.*²⁰⁵

Die óðhinnische Trinität tritt auf, als die Individuation des kosmischen Urzustands, die Gliederung und Klassifizierung des chaotisch-mannigfaltigen Ginnungagap weitgehend abgeschlossen ist:

*Die óðhinnische Grundstruktur ist dreifacher Art: Der älteste Name dieser dreiteiligen Wesenheit ist Wödhanaz-Wiljón-Wihaz (AN Óðhinn-Vili-Vé). Die Bedeutung dieser Namen zeigt, wie diese dreiteilige Bewußtseinswesenheit arbeitet. Wödhan-az (Meister der Eingebung [wödhan-]) ist die sich ausdehnende, allumfassende, ekstatische und transformierende Kraft an der Wurzel des Bewußtseins und der Be-Geisterung (In-spiration). Wiljón (der Wille) ist die bewußte Anwendung eines gewollten Plans, der bewußt gefaßt wurde, und Wihaz (der Heilige) ist der Geist der Trennung in einem unabhängigen, heiligen Raum. Diese Trennung zwischen Bewußtsein und Natur (das, was außerhalb des Bewußtseins ist) muß erst hergestellt werden. Alle drei sind dazu erforderlich, alle drei sollten als Ganzes zusammenarbeiten.*²⁰⁶

²⁰⁴ den Astralleib; vgl. oben: Uehli: *Fimbultulr erregt in der Seele das Erlebnis kosmischer Klanggewalten; Mysteriengeschichte*, 103.

²⁰⁵ Thorsson, *Runenkunde*, 160. Vgl. ebenfalls *ódhr*.

²⁰⁶ Thorsson, *Runenkunde*, S.170-171.