

Óðinn **Portrait eines germanischen Gottes** Eine fragmentarische Skizze

Die Mythologie Jupiters und seines griechischen Ursprungs im Olympier Zeus ist weithin bekannt. Die Symbolik der neunten astrologischen *Wesenskraft* aus einer weniger vertrauten kulturellen Perspektive zu betrachten, erschließt neue Einsichten. Um die Qualitäten und symbolischen Repräsentationen zu erläutern, die mit dem astrologischen Symbol Jupiter und dem neunten Zeichen und Haus verbunden sind, werden hier verschiedene altgermanische Überlieferungen herangezogen, die von der höchsten Gottheit der Germanen berichten, dem Asen[1] Óðinn, und von seiner Aufgabe und seinem Wirken.[2]

Anders als der griechische Zeus oder der viel abstrakter gezeichnete römische Jupiter, zeigt der germanische Götter-König des nordeuropäischen Pantheons ein ambivalentes Gesicht, vereint Qualitäten und Funktionen in seiner Person, die von anderen Göttern in der germanischen Mythologie ebenfalls wahrgenommen werden. So besitzt Óðinn Eigenschaften oder nimmt Funktionen wahr, die eigentlich zum Repertoire der Gottheiten Þórr,[3] Týr[4] und Hel[5] gehören. In der griechisch-römischen Mythologie sind diese Qualitäten eindeutiger an einzelne Gottheiten wie Ares-Mars, Hermes-Merkur und Hades-Pluto gebunden. In beiden Mythologien, der mediterranen und der nordischen, stehen diese Gottheiten in verwandtschaftlicher Beziehung zum Götter-König Óðinn, Zeus oder Jupiter. Häufig treten sie in der Rolle von Söhnen oder Brüdern auf, die nachträglich Spezialisierungen von bestimmten Funktionen und Zuständigkeiten des höchsten Himmelsherrschers verkörpern, die dieser während der Ablösung der matriarchalischen durch die patriarchalische Ordnung usurpiert, und im

Rahmen verwandtschaftlicher Solidarität neu konzipiert hat. Sie können aber auch als dessen Alter ego aufgefasst werden, da diese Götter-Könige die Fähigkeit oder das Privileg besitzen, Teilaspekte anderer Gottheiten an sich zu binden und in ihrer Persönlichkeit zu bündeln. Edred Thorsson hat acht Aspekte Óðinns herausgearbeitet, die er in den Namen Heimdallr, Bragi, Lóðurr, Vé, Høenir/Mímir, Baldr, Loki/Hödr und Vili repräsentiert sieht.[6] Diese Mehrdeutigkeit spiegelt sich besonders im Besitz des Hammers *mjölñir* wider, des Donnerkeils, der dem Geschenk der Kyklopen an Zeus sowie dem diamantenen Zepter (*vajra*) des indischen Indras entspricht. In der germanischen Mythologie schwingt aber nicht Óðinn diesen Hammer in der wilden Jagd des wüsten Heeres in einsamen Winternächten oder während der Götterdämmerung, der letzten Schlacht um die Erhaltung der Schöpfungsordnung, sondern sein Sohn Þórr, der als Riesenbezwinger den Bestand der Schöpfung im Auftrag Óðinns garantiert. Die Beziehung Óðinns zu den Toten, der einerseits als Psychopomp die Seelen der Verstorbenen in der wilden Jagd anführt und andererseits als Heer- beziehungsweise Walvater die gefallenen Helden in Walhall empfängt, bringt ihn in Beziehung zu Hermes-Merkur[7] und Hades-Pluto, obwohl die altgermanische Mythologie mit Hel eine eigene Totengottheit und mit Hermodr ihren eigenen Götterboten kennt.[8] Wie Tacitus überliefert, geht die Identifikation Óðinns mit *Mercurius* auf die Römer zurück.[9]

Mercury is the deity whom they chiefly worship, and on certain days they deem it right to sacrifice to him even human victims.[10]

Diese Klassifikation bezieht sich einseitig auf Óðinns Beziehung zum Element Luft, die ihm als Wind- und Sturmgottheit auch zukommt, der er ursprünglich vielleicht einmal war. Óðinn allein als Luftgott oder sogar als germanischen Merkur aufzufassen, entspricht andererseits weder seiner Persönlichkeit noch seiner funktionalen Vielfalt; und dass Luft und Wind als Atmosphäre generell Bewegung und nicht nur Flexibilität und Wandelbarkeit zum Ausdruck bringen kann, wird noch erläutert. Die Neigung, Óðinn in die unmittelbare Nähe zu Merkur zu rücken, hängt möglicherweise mit Óðinns Art und Weise zusammen, in der er Wissen und Schrift erworben hat.[11] Eine genauere Überprüfung dieses Arguments zeigt allerdings schnell, dass Óðinns Wissenserwerb, nichts Merkuriales besitzt, sondern deutlich von der Symbolik des astrologischen Paares

Jupiter und Schütze geprägt ist, das Wissenserwerb mit Weisheit und Leiden verknüpft. Auch der schamanistische Initiationstopos, der Óðinns Runenerwerb charakterisiert, kann nur im weitesten Sinne eine Verbindung mit dem ebenfalls schamanistischen Charakter eines Hermes oder Merkur beanspruchen.

Óðinns Beziehung zu Kampf und Krieg ist mit Blick auf die beiden mediterranen Himmelsherrscher weniger befremdlich, konnte doch auch der lateinische Jupiter (als *Iuppiter Strator*) ein fliehendes Heer zum Stillstand bringen und dem Heer Sieg und Macht über den Gegner verleihen. Die Rolle eines Zeus im Krieg der Achäer gegen Troja überliefert Homer in der *Ilias*. Wie noch deutlich wird, ist die Persönlichkeit des Asen Óðinns jedoch viel komplexer; ihn auf einen Gott des Krieges oder der Zerstörung zu reduzieren, wäre leichtfertig. Die in der Schlacht gefallenen Helden, die er um sich versammelte, führte er im Ragnarökr zur Abwendung der Angriffe der Mächte der Finsternis; sie sollten ihn vor allem in seiner Verantwortung für die Aufrechterhaltung der kosmischen Ordnung unterstützen. Während der Götterdämmerung, wenn die auf dem Schlachtfeld gefallenen Helden (*Einherier*) an der Seite der Æsir mit den Mächten der Finsternis um den Fortbestand der Schöpfung kämpfen, ist Óðinn zwingend auf dieses Heer angewiesen. Tacitus berichtet in seiner *Germania* außerdem, dass die Germanen in Týr eine für Krieg und Schlacht zuständige Gottheit verehrten, welche die Römer mit ihrem Mars identifizierten. Aber auch die Gleichsetzung des Týr mit dem lateinischen Mars, die Tacitus vertritt, verzerrt den wirklichen Sachverhalt, da der Thinggott Týr als Gott der Gerechtigkeit und Selbstaufopferung zum Wohle der Gemeinschaft in späterer Zeit nur noch wenig mit dem römischen Mars gemein hat: Týr als planender Richter-König stand in der germanischen Frühzeit dem handelnden Magier-Priester Óðinn polar gegenüber. Auch diesen Týr-Aspekt hat Óðinns expandierender und transformierender Charakter später weitgehend übernommen.[12]

Die Kulturen der Griechen und Germanen sind wegen ihrer gemeinsamen indoeuropäischen Herkunft vergleichbar; für die römische Kultur war der indoeuropäische Einfluss schon griechisch überformtes Erbe geworden. Trotzdem musste der germanische Óðinn-Wodan kulturspezifisch anders aufgefasst und ausgestaltet werden, als das gleiche archetypische Prinzip, vertreten durch Zeus oder Jupiter, in der völlig anderen Kulturlandschaft des Mittelmeerraumes. Die vergleichbaren Züge ihres Charakters verdanken diese Himmelsbeherrscher nicht

allein ihrer gemeinsamen Herkunft aus den Steppen Zentralasiens, sondern vor allem dem, was sie interkulturell als Archetypen repräsentieren sowie der Auseinandersetzung der einzelnen Kulturen mit ihren als Weltfaktor wirkenden Naturlandschaften.

1. Týr / Tiwaz — Ein altgermanischer Himmelsgott

Antike Chronisten wie Tacitus und Jordanes berichten davon, dass die Germanen einen Gott verehrten, den sie interpretatione Romana Mars nannten. Von den Hermunduren und Chatten, die miteinander Krieg führten (58 n.Chr.), weiß Tacitus zu erzählen, dass die ersten siegten, weil sie ihre Feinde dem Mars und Merkur weihten.[13] Auch in der *Germania* spricht Tacitus von Opfern, wenigstens Tieropfern, an Mars, um dessen kriegerische Wut zu besänftigen.[14] Auch die Goten, so Jordanes (V.41), standen diesem Mars Menschenopfer sowie einen Anteil an der Kriegsbeute zu. Und bei den Thuliten war es gemäß Prokop üblich, dem Ares-Mars, den sie als ihren höchsten Gott verehrten, das Menschenopfer als höchstes Opfer darzubringen.[15]

Wer mit diesem Gott gemeint ist, überliefern nur die nordgermanischen Quellen, die ihn Týr nennen; obwohl er in west- und ostgermanischen Quellen fehlt, rekonstruiert ihn Jan de Vries als **Tiwaz*.^[16] In seinem etymologischen Wörterbuch des Altnordischen führt er den Namen *Týr*, Name eines Gottes an (Plural *tivar*, Götter), den er auf die Grundform **tīwR* zurückführt.^[17] Er weist in diesem Zusammenhang auf **djēu* hin, das Etymon für den Namen des Himmels- und Sonnengott in den indoeuropäischen Kulturen in Indien, Griechenland und Rom, aber auch in Irland und Skandinavien.

Obwohl römische Chronisten wie Tacitus und Jordanes Tiwaz mit ihrem Mars identifizierten, kann kein Zweifel bleiben, dass er neben dem griechischen Zeus und dem römischen Jupiter eine weitere (indo)europäische Himmelgottheit ist. Erst die besondere kulturelle, und zwar die religiöse Entwicklung der germanischen Ethnien führte dazu, dass ein anderer Gott, Óðinn beziehungsweise Wodan, diesen germanischen Zeus schließlich verdrängen konnte. Dies geschah aber nicht restlos, sondern nur um den Preis des Verlustes seiner eigenen göttlichen Identität, welche auch immer das einmal gewesen sein

mag. Jedenfalls ist der Óðinn-Wodan, wie ihn die mythischen Quellen heute präsentieren, ein von den beiden mediterranen Himmelsgottheiten ununterscheidbarer Pontifex maximus.

Wie die Griechen in Kronos, so verehrten auch die Germanen in Tiwaz (Tius) eine Gottheit, die Zeus beziehungsweise Óðinn vorausging. Schon Tacitus berichtet in seiner *Germania*, dass die Semnonen zwischen mittlerer Elbe und Oder dem Tiwaz Menschen opferten, und dass ihm der Suebenstamm der Hermunduren alles, was sie im Kampf besiegten, zum Opfer preisgaben. Verlässt man sich auf Tacitus, gilt als sicher, dass selbst die Sachsen Tiwaz im ersten Jahrhundert als höchsten Gott verehrten; ebenso die Friesen, die ihn unter dem Namen Tiwas Thingsus kannten. In den Überlieferungen tritt Tiwaz als Sonnen- und Himmelsgott auf, dem man nach dem Sieg eine mit Adlern geschmückte Säule (Irmingsûl)[18] errichtete, was ihn zusätzlich als Kriegsgott charakterisiert. In diesen Zügen seiner Persönlichkeit gleicht er dem ihm folgenden Óðinn. Und wie dieser steht Tiwaz an der Spitze des altgermanischen Götterpantheons und ordnet von oben herab die Angelegenheiten der Menschen. In ihrem Wesen lassen sich Tiwaz und Óðinn kaum unterschieden; allenfalls ist der vielleicht ältere Tiwaz in seiner Wirkung heute schwieriger fassbar.[19] Seine bei verschiedenen germanischen Ethnien gebräuchlichen Beinamen Eraz Er, Ear (Bajuwaren) oder Ehraz (Angeln und Sachsen) leitet Paul Hermann von skr. *arya* (freundlich, zugetan) oder von ae. *eárendel* (Morgenstern) ab; germ. *erhaz* könnte außerdem mit ir. *erc* (Himmel) zusammenhängen. Als Himmels- und Sonnengott weist ihn auch ein Epitheton aus, das ihn als Istwar, den Flammenden (Istw; urgerm. **istw*, brennen, flammen; *îsi*, glänzen, leuchten) bezeichnet. Tiwaz erscheint hier als der eigentliche germanische Himmelsgott, dessen griechisches Alter ego Zeus oder der römische Jupiter ist. Gerade dieser Sachverhalt macht es besonders deutlich, dass nicht Óðinn-Wodan der Rang eines ursprünglichen indoeuropäischen Himmelsgottes zusteht, und entlarvt ihn als Usurpator. Wo immer er auch hergekommen sein mag, die aus den zentralasiatischen Steppen nach Europa drängenden Reiternomaden haben ihn wohl in dieser Funktion aus ihrer Heimat mitgebracht.[20] Denn nicht nur der Name Zeus geht auf die Sanskrit-Wurzel *dyaus* in der Bedeutung von Himmel zurück, sondern auch der Name Tiwaz, während dies für Óðinns Person und Namen höchstens in einzelnen Attributen, wie dem Adler beispielsweise, zutrifft:[21]

In der ältesten Zeit verehrten die Germanen als obersten Gott Tiwaz, den idg. Diêus, ind, Dyâus, griech. Zeus, lat. Jupiter.[22]

Ob auch der Name des griechisch-römischen Ares-Mars in diesen Rahmen gehört bezweifelt Hermann, obwohl ein weiteres Tiwaz-Epitheton, Saxnôt (Schwertgenosse; sich des Schwertes freuen), das Tiwaz bei den Sachsen trug, seine Zuständigkeit für Krieg, Fehde und Schlacht deutlich belegen. Der oben erwähnte Name Tiwaz Thingsus geht auf ein archäologisches Denkmal zurück, das diesen Gott auf einem Altarbild als Krieger abbildet, begleitet von zwei mit Schwert und Stab bewaffneten Walküren, *die schreckende Bêd und die stürmende Fimila, die dem Wetter- und Himmelsgotte Tiwaz zukommen.*[23] Der von den Friesen verwendete Name Thingsus (als Leiter germanischer Volksversammlungen; Thing) benennt schließlich die Funktion, die sich Tiwaz (an. Týr) vor der ódhinnischen Ursurpation bewahren konnte. Nach Edred Thorson ist Týr der *Gott der Gerechtigkeit und der Selbstopferung zum Wohle der Gesellschaft.*[24] Dieser Aspekt des Gottes veranschaulicht der Mythos, der von der Fesselung des Fenris-Wolfes berichtet: Die Æsir, die den Wolf durch List binden wollen, schelten ihn feige und lachen über seine Kraft, da er sich keine Fessel anlegen lassen will. Misstrauisch geworden verlangt der Wolf, dass ihm einer der Götter während der Fesselung die Hand als Pfand ins Maul legt. Es war Týr, der diese Aufgabe übernahm, und dabei seine rechte Hand, die Schwurhand, verlor.[25] Im religiösen Leben der Germanen bleibt Týr in Fällen der Rechtsprechung und Gerechtigkeit von großer Bedeutung, insbesondere in Angelegenheiten des Thing: Bis heute hat die Erinnerung an ihn im Namen des dritten Wochentages, des Dienstags (ae. Tiwesdaeg, eng. Tuesday, an. Týrdagr, ahd. Ziuwesdag etc.) überlebt. Der Dienstag war auch der geheiligte Tag das Þingsaz, auf sächsisch-fränkischem Boden Dingsdag genannt.

Die Gemahlin des Tiwaz war Nerthus, eine der großen Muttergöttinnen Europas, die das Erwachen des landwirtschaftlichen Zyklus im Frühjahr symbolisierte. Jüngere Emanationen dieser gemeingermanischen Göttin sind Frigg und Freyja, wobei fraglich ist, ob wir es hier wirklich mit zwei verschiedenen Personen zu tun haben. Die Vermählung des schweifenden Himmelsgottes Tiwaz, entsprechend der Weltanschauung nomadisierender Ethnien gebildet,[26] mit einer Erdgöttin orientalischen Vorbilds wie Nerthus, repräsentiert eine göttliche Polarität, in

Urzeiten vielleicht einmal Göttin und Sohn-Gemahl. Beim jährlichen Nerthusfest rezelebrierten die Priester diese Vermählung, die den Menschen Friede, Freude und Fruchtbarkeit bringen sollte. Im óðinnischen Pantheon der Æsir repräsentieren die Vanir Freyr, Freyja und Njörðr diesen Bereich.

Die Bewohner des Binnenlandes nannte Tiwaz „den Großen, Erhabenen, Gewaltigen“ Ermnaz. Die an der Nord- und Ostseeküste wohnenden Stämme (Friesen, Langobarden, Sachsen, Angelsachsen) hießen ihn Ingwaz, „den Gekommenen“ und dachten dabei an sein Geheimnisvolles erscheinen, mit dem der Segen des Lichtes und der Kultur verknüpft war. Istwaz „der Flammende“ war er den Rheinländern als der strahlende Himmelsgott. Aber gemeinsam war ihnen allen die Verehrung des Tiwaz als des Schützers in Krieg und Frieden, des Sonnen- und Himmelsgottes, des Spenders des Frühlings und des Sommers.[27]

Befindet sich Paul Hermann hier auf der richtigen Spur, so wohnt schon Tiwaz die funktionelle und charakterliche Ambivalenz inne, die im folgenden bei seinem Nachfolger Óðinn so deutlich hervortritt, nämlich dessen Zuständigkeit für Frieden und Wohlstand (als All-Vater) einerseits sowie Krieg und Tod (als Wal-Vater und wilder Jäger) auf der anderen Seite. Tiwaz (Týr) scheint eine Art gemeingermanische Gottheit gewesen zu sein; von einem Sohne (Wodan; Óðinn), wie hinsichtlich der Generationenfolge Kronos-Zeus, finden sich in Nord- und Mitteleuropa keine Überlieferungen. Vieles scheint darauf hinzudeuten, dass Wodan und Óðinn nicht plötzlich und unerwartet an die Macht drängten, und zumindest Óðinn in Óðr einen Vorgänger, wenn auch unbekannter Funktion hatte, und dass auch der germanische Tiwaz den jüngeren Göttern Wodan und Óðinn vorausging. Für Paul Hermann spricht viel dafür, dass um den

Anfang unserer Zeitrechnung von den Germanen am Rheine die Wodanverehrung immer weiter [vordringt] und der alte Himmelsgott entthront wird.[28]

Während die mythische Überlieferung davon erzählt, wie Zeus seinen Vater Kronos vollständig verdrängte, schweigen die altgermanischen Quellen über ein vergleichbares Ereignis. Kronos spielte nach der Machtergreifung des Zeus keine Rolle mehr, Tiwaz dagegen konnte sich, trotz relativer Entmachtung und Entthronung, in einigen seiner Funktionen (v.a. als Gott der Gerechtigkeit) neben Óðinn behaupten.

Wie die psychokosmologische Gesamtstruktur des Pantheons zeigt, arbeiten Týr und Óðinn im Idealfall in ebensolcher Harmonie zusammen, wie es der linken respektive

rechten Gehirnhälfte zukommt. Für den Prozess der Formung oder Schöpfung sind beide Kräfte erforderlich.[29]

Die Art und Weise dieser göttlichen Kooperation rekonstruiert Edred Thorsson folgendermaßen:

Der Týr-Aspekt ist für die Planung zuständig, während der ódhinnische Aspekt die Planung in die Tat umsetzt und sie verwirklicht. Týr ist der Planer, Ódhinn der Durchführende. Die germanische Seele ist grundlegend durch den Geist der Handlung und durch ewige Bewegung gekennzeichnet. Aus diesem Grund hat der ódhinnische Aspekt im Pantheon auch stets eine gewisse Vorherrschaft gehabt.[30]

Diese Auffassung kann nicht unwidersprochen bleiben: Týr ist für die soziale und juristische (oder exekutiv-judikative) Handlungsfähigkeit zuständig. Ódhinn dagegen ist weniger der Durchführende als derjenige, der Handlungen auf religiöser und gesellschaftlicher Ebene spirituell und visionär absichert beziehungsweise erst verursacht, und damit gleichzeitig legitimiert. Ódhinns magisch-ekstatische Präsenz, seine Trancefähigkeit sichert Handlungen dieser Art ab, seine prominente und dominante Position im Pantheon legitimiert sie.

Für den deutschen Wodan 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 Magie und im weitesten Sinne der Philosophie. Dabei entwickelte er sich von einem archaischen Himmels- und Jahrgott (in unterschiedlicher Sommer-Winter-Präsenz), von einem 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 Zeus und Jupiter entsprechende Gott-König im germanischen Pantheon heißt Tiwaz; er ist der wahre nordische Zeus, der aber seit Beginn der nachchristlichen Zeitrechnung durch Wodan beziehungsweise

Óðinn teilweise verdrängt, teilweise ergänzt wurde. Óðinn inkorporierte aber nicht nur die Funktionen dieses ursprünglichen Gottes, sondern er erweiterte den Rahmen von dessen Zuständigkeiten im Spannungsfeld interkultureller Beziehungen um wesentliche Bestandteile der kulturellen Entwicklung der Germanen. Es sind diese schon angedeuteten kulturellen Errungenschaften der Schrift, der Dichtkunst und der Entwicklung eines Ich-Bewusstseins, die óðinnische Transformation, die Thema der vorliegenden Untersuchung sind. So wie das astrologische Symbol Jupiter, das sich auf diese Sphäre bezieht, bündelt auch der germanische Óðinn-Wodan die Prinzipien und Merkmale dieser Wesenskraft, und in Teilen auch die des Tierkreiszeichens Schütze.

2. All-Vater Óðinn — Ordner und Herrscher der Welt

Unter den Æsir ist Óðinn ein Gott wie kein anderer. Diesen Status übernahm er von seinem Vorgänger Tiwaz, den Tacitus als den All-Erhalter (Ordner) und All-Umfasser (Himmel) Tiwaz Ermnaz beschrieben hat. Wie Zeus-Jupiter ist er ein All-Vater (*alfaðir*), der Herrscher über Götter und Menschen und der Ordner des Universums. Enger als die mediterranen Epiphanien dieser Gottheit ist Óðinn mit Fehde und Krieg verbunden, ein Wal-Vater (*herfaðir*, Heervater; *herteitr*, der Heerfrohe; *sigtýr*, Sieggott), der Walküren, Helden und Berserker (an. Berserkr; Berserkir) in die Schlacht für seine Sache führt. Wie Zeus befreite Óðinn die Schöpfung aus der Stagnation einer die Evolution behindernden Götterdynastie. In Nordeuropa beendete Óðinn die Epoche der Vanir (Wanen) mit Friedensverträgen, die durch Geiseln gesichert wurden, in Südeuropa verbannte Zeus die Titanen in die Tiefen des Tartaros oder nahm sie in die Reihen der Olympier auf wie Óðinn die Vanir Njörðr, Freyr und Freyja. Kulturgeschichtlich betrachtet bilden Teile der altgermanischen und mediterranen Mythologie die Reaktion auf die Ablösung der matriarchalischen durch die patriarchalischen Kulturen Innerasiens.[31] Wie Zeus und Jupiter markiert auch Óðinn den Beginn eines neuen Göttergeschlechtes - der Olympier beziehungsweise der Æsir. Und beide begründeten ein neues Zeitalter, während sich die Mehrzahl der abgelösten Götter aus ihrer Verantwortung für den Kosmos in die elysischen Gefilde der Inseln der Seligen zurückzogen.

Einer genauen Analyse offenbart die verschiedenen Aspekte oder Funktionen der Göttergestalt Óðinn, die sie für die Konsolidierung der Schöpfung und die Entwicklung der Menschheit wahrnimmt. Als All-Vater ist Óðinn Kaiser und HERRSCHER (IV), an der Weltesche Yggdrasil hängend ist er Magier und Schamane (DER GEHÄNGTE; XII) und nach Abschluss seiner dreifachen Initiation Lehrer und Begleiter der Menschheit zu Erkenntnis und Ich-Bewusstsein (HIEROPHANT; V). Die *Großen Arkana* des Tarot, die hier erklärend herangezogen werden, beziehen sich wie die Bilder der Mythologie auf die kollektiven Archetypen der menschlichen Psyche.

Die vierte der *Großen Arkana* DER HERRSCHER (Rider Waite-Tarot) zeigt Óðinn in seiner All-Vater-Funktion als Beherrscher der Welten, als Beschützer von Eid und Vertrag, Recht und Ordnung. Die von steinerner Härte und Unnachgiebigkeit gekennzeichnete Ausstrahlung des Bildes dieser Tarot-Karte erinnert an eine Sage, die vom deutschen Kaiser Friedrich I. erzählt, er schlafe tief im Inneren des Kyffhäuser (Thüringen) an einem steinernen Tisch sitzend. Der Schläfer ist von Waffen umgeben, auf dem Tisch steht ein Goldbecher und sein Bart ist durch den Tisch gewachsen. Von Zeit zu Zeit erwacht er, und fragt: „Fliegen die Raben noch um den Berg?“ Die um den Berg fliegenden Raben offenbaren die wahre Identität des schlafenden Kaisers, denn auch Óðinn, manchmal auch Hel, werden in Berge entrückt, um dort zu schlafen. Im Berg schlafend wartet Óðinn auf seine Wiederkehr, denn eine Macht wie er sie repräsentiert, bricht immer wieder ins Bewusstsein ein. An die Omnipräsenz dieses Potentials erinnern die um den Berg fliegenden Raben. Selbst in der Rolle des schlafenden Herrschers verkörpert Óðinn den Bewahrer der Struktur der Schöpfung, dessen Aufgabe darin liegt, die Schöpfungsordnung zu gewährleisten. Seine Raben, Huginn (Gedanke) und Muninn (Erinnerung), die für ihn den Weltkreis durchheilen, informieren ihn über den Zustand der Schöpfung.

Die *Edda* beschreibt Óðinn als einen All-Vater, vergleichbar dem aristokratischen Führer germanischer dynastischer und Familienverbände, der sich durch seine Freigebigkeit Gefolgschaft und Loyalität sichert. Die folgenden Verse legen eine Charakterisierung dieses Gottes nahe, welche auch die wichtigsten Merkmale des astrologischen Jupiter-Symbols aufzählt:

Laßt uns Heervater bitten, seine Huld zu gewähren,

*Der gern dem Gefolge sein Gold spendet;
Dem Hermod gab er Helm und Panzer,
Sein schneidiges Schwert schenkt er dem Sigmund.*

*Dem einen gibt Sieg er, dem andern Schätze,
Weisheit vielen und gewandte Rede;
Dem Seemann Fahrwind, dem Sanger Dichtkunst,
Mannliche Thatkraft manchem Helden.[32]*

In Richard Wagners *Walkure* tritt Wodan als alter Mann auf, unbekannt allen in der Halle Versammelten von Aussehen, und stot das Schwert Nothung fur seinen Sohn Sigmundr in den Stamm der das Dach stutzenden Esche:

*(...) ein Fremder trat da herein –
ein Greis in grauen Gewand;
tief hing ihm der Hut,
der deckt ´ ihm der Augen eines;[33]*

Ursprunglich war Odinns Mantel auch bei Wagner blau. Der gefalligeren Alliteration *Greis-grau-Gewand* wegen anderte Wagner dann in der Partitur und Ringausgabe von 1876 den blauen in einen grauen Mantel. In der nordischen Mythologie tragt Odinn immer den blauen Mantel (als Symbol des Himmels), da dieser der Tracht der Hauptlinge entspricht. In seiner von nordischen Mythen und Marchen inspirierten Erzahlung *Der Herr der Ringe* fuhrt John Ronald Reuel Tolkien gleich zu Anfang den bedeutendsten Protagonisten des *Ringkrieges* - Gandalf den Zauberer - mit der gleichen farblichen Ambivalenz ein:

Am Ende der zweiten Septemberwoche fuhr am hellichten Tage, von der Brandyweinbrucke kommend, ein zweiradriger Karren durch Wasserau. Ein alter Mann sa ganz allein darauf. Er trug einen hohen spitzen blauen Hut, einen langen grauen Mantel und ein silbernes Halstuch. Er hatte einen langen weien Bart und buschige Augenbrauen, die unter seiner Hutkrempe hervorragten. (...) der alte Mann war Gandalf, dessen Ruf im Auenland hauptsachlich auf seiner Fertigkeit, mit Rauch, Feuer und Blitz umzugehen, beruhte. Sein eigentliches Geschaft war weit schwieriger und gefahrlicher aber davon wuten die Leute im Auenland nichts.[34]

Wenn wir den *Herrn der Ringe* sorgfaltig durchsuchen, finden wir weitere Eigenschaften und Attribute Gandalfs, die J.R.R. Tolkien bei der obersten Asengottheit ausgeliehen hat. Wenn auch die Einugigkeit fehlt, so auert sich doch Odinns schweifender Charakter in Gandalfs unruhiger Wanderschaft durch die Regionen Mittelherdes. Die ahnlichkeit dieser beiden Gestalten reicht bis in

Äußerlichkeiten: Fällt nicht auch Gandalf durch langen Bart, Hut und Mantel auf, und zeichnet er sich nicht zu Beginn dadurch aus, dass gerade er die Person der Erzählung ist, die ständig auf zwillingehafte Weise in den Angelegenheiten unterwegs ist, die mit den Gesetzen der Welt von Mitteleuropa zusammenhängen, um zuletzt, ganz Schütze, Sinn und Ordnung zu stiften. Schließlich stoßen wir im *Herrn der Ringe* - nämlich nach seiner Transformation zu Gandalf dem Weißen - sogar auf die Erzengelfunktion, die Rudolf Steiner in einer in Oslo gehaltenen Vortragsreihe für Óðinn in Anspruch genommen hat.[35]

Ein ähnlich dichterisch überhöhtes Bild - diesmal vom westeuropäischen Wodan,[36] zeichnet Stephan Grundy in seinem Roman *Rheingold*. [37] Die Verkörperung Óðinn-Wodans aus dem Geistigen in seine irdische Gestalt beschreibt er folgendermaßen:

Wenn Wotan seine irdische Gestalt annahm, war er groß und hager; er trug einen weiten dunkelblauen Mantel, dessen Kapuze das Gesicht mit dem grauen Bart beschattete. Der Brunnen der Dunkelheit in seiner rechten Augenhöhle war wie ein geheimnisvoller Brunnen; das linke Auge glitzerte wie das Sternenlicht auf der scharfen Spitze seines Speers, von ihm ging der gleiche kalte Glanz aus wie von der Waffe mit den eingegrabenen Runen, auf deren Eschenschaft er sich stützte. Vom langen Wandern waren seine Schuhe abgetragen, aber noch immer fest und zuverlässig; das Feuer der Runen auf Gungnirs Schaft verbarg sich im Holz; nur ein rötlicher Schimmer in den geschnitzten Zeichen sprach von der Macht, die in ihnen brannte. Das Methorn hatte er umgehängt, und es wand sich wie ein dicke Schlange um seine schmale Hüfte. Geisterhafte Rabenschwingen schlugen hinter seinem Kopf. Dort saßen die schwarzen Raben Hugin und Munin, der Gedanke und die Erinnerung, die nur das geistige Auge voll wahrnehmen konnte. Wo Wotans Schatten hinfiel wuchsen an manchen Stellen feuerrote Pilze mit kleinen weißen Flecken.[38]

Óðinn ist nicht nur Herrscher über die Götter, sondern mit den meisten von ihnen irgendwie verwandtschaftlich verbunden. Neben seinen Geschwistern sind es seine Kinder, die Asgardr bevölkern. Dies entspricht ganz der Sippenideologie und der Heiratspraxis indoeuropäischer Kulturen, deren wirtschaftliches und politisches Überleben von solchen engen verwandtschaftlichen Beziehungen abhängig war. Insbesondere Óðinns Umgang mit dem weiblichen Geschlecht ähnelt dem beweglichen Charakter der beiden Mittelmeer-Gottheiten. Wie diese zieht es auch ihn ständig in die Ferne um sich mit Göttern oder Sterblichen gleichermaßen zu verbinden, um so weitere Nachkommen zu zeugen, und so die Ordnung der Schöpfung zu konsolidieren. Richard Wagner legt im *Rheingold*

Óðinn Worte in den Mund, die seinen ambivalenten Charakter - in bezug auf Treue und Versprechen[39] - zeigen und mit denen er seine Neigung zum weiblichen Geschlecht gegen Friggs (Frikkas) Angst um ihre Schwester Freyja ausspielt:

*Ehr´ ich die Frauen doch mehr, als dich freut!
Und Freia, die gute, geb´ ich nicht auf:
nie sann dies ernstlich mein Sinn.*

Die Götter-Könige der indoeuropäischen Kulturen besitzen gemeinsame Eigenschaften, Fähigkeiten und Funktionen. Wie Zeus und Jupiter ist auch Óðinn eine Allvater-Gestalt. Seine Autorität und vor allem sein Wort üben absolute Macht aus über Götter, Menschen und die Elemente. In schmerzhaften Initiationen erwirbt er sich erkenntnisbringendes Wissen. Er belohnt und bestraft, verwaltet Recht und Gerechtigkeit, Weisheit und Prophetie, von ihm geht alles Heil, Glück und Gedeihen aus. Von seinem Hochsitz (Hliðskjálf, offener Turm; im Sinne von Aussichtsturm) aus überblickt er den Kosmos; ein angemessener Platz für den Erhalter und der Ordner der Schöpfung und des Weltgeschehens.

Óðinn steht als Fürst der Æsir und als Lenker von Himmel und Erde, als All-Vater und Menschen-Vater an der Spitze der germanischen Götterwelt. Er ist der höchste Gott im altgermanischen Pantheon 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 mediterraner Verwandter tritt auch er die Herrschaft eines neuen Zeitalters und eines neuen Göttergeschlechts an - Óðinn löst die Vanir, Zeus die Titanen ab -, und beide regieren ihre Welt aus lichter Höhe (vom Olymp herab oder aus Asgardr). Kein *Edda*-Text hat die Rolle Óðinns als Erhalter oder Regent des Kosmos einleuchtender dargestellt, als die Weissagung der Seherin (*Völuspá*).[40] Von Óðinn selbst aufgefordert verkündet die Seherin (*völva*) der Welt und Götter Schicksal. Zauberkraft, Prophetie und Weisheit waren den Germanen eins und an die Überzeugung gebunden, dass vor allem Tote die Zukunft künden könnten. Weil die sinngebende Betrachtung vergangener und gegenwärtiger Ereignisse den Blick der Völva für das Zukünftige schärfte, ging Óðinn zu ihr. In *Baldrs draumar* (Baldrs Träume)

schildert die *Lieder Edda*,[41] wie Óðinn zur Grenze des Totenreichs reitet, um eine Seherin aus dem Grabhügel zu beschwören. Diese weissagt den Tod Baldrs, aber auch die Rache hierfür. Auch der junge Svipdagr weckt - wie Óðinn eine Völva - nämlich die eigene Mutter im Grabhügel und fordert ihren Schutz und Rat in einer schweren Prüfung,[42] ähnlich wie Óðinn um kosmogonisches Wissen bittet.[43] Beider Intentionen sind magischer, zukünftige Ereignisse bewirkender Natur und der Wille Runenweisheit zu erwerben:

GESANG DER GROA

*Sing mir die Lieder,
die Segen bringen,
hilf, Mutter, mir!
Auf der Fahrt muß ich
sonst finden den Tod;
zu jung bin ich ja.*[45]

VÖLUSPÅ

*Allen Edlen gebiet ich Andacht,
Hohen und Niedern von Heimdalls Geschlecht;
Du willst, daß ich, Walvater, dir würdig künde
die ältesten Sagen, der ich mich entsinne.*[44]

Die Tradition, Tote um Prophezeiungen zu bitten setzt sich bis in die Heldenepik fort. In Saxos Darstellung der *Haddingr saga* weckt die Riesin Harthgrepa (Harðgreip) einen Toten, eine in Saxos Darstellung frevelhafte Tat, die sie der Rache der Riesen ausliefert.[46] In der Saga von Hervör und König Heiðrek (*Hervarar saga ok Heiðreks konungs*) ruft Hervör ihren verstorbenen Vater Angantýr aus dem Jenseits zurück, um von ihm das Schwert Tyrfing zu fordern. Der widerstrebend sich aus seinem Grabhügel erhebende Angantýr prophezeit ihr und ihrem Sohn Heiðrek gleichzeitig deren Schicksal, das eng mit dem wiedergewonnenen Schwert verknüpft ist:

23

*Erwache, Angantýr,
es weckt dich Hervör,
deine und Sváfus
einzige Tochter;
gib aus dem Grabhügel
dein scharfes Schwert,
das für Sigrlama
Zwerge schmiedeten.*

24

*Hervarðr, Hjörvarðr,
Hrani, Angantýr!
Ich wecke euch alle
unter hölzerner Wurzel,
mit Helm und mit Brünne,
mit scharfem Schwert
mit Schild und Rüstung
und gerötetem Speer.[47]*

Und auch die Walküre Brynhild, die Sigurðr hinter der Flammenlohe weckt, prophezeit ihm sein Schicksal: *Nicht lange seh ich dein Leben wären, da furchtbare Fehde naht.[48]*

Die vergleichenden Religionswissenschaften unterscheiden zwei Arten von Gottheiten oder, anders formuliert, die kosmogonischen und theogonischen Spekulationen unterschiedlicher Kulturen führten zu zwei aufeinanderfolgenden Phasen im Entwicklungsprozess des Kosmos, nämlich die Phase der Schöpfung und die Phase der Erhaltung der Welt beziehungsweise der Bewahrung der Individuationsordnung.

Entsprechend berichten die aus indoeuropäischem Substrat entstandenen Mythen von zwei Kategorien von Gottheiten, die für diese unterschiedlichen Aufgaben, die ursprüngliche Schöpfung und die konsolidierende Bewahrung dieser Schöpfung, zuständig waren. In der griechisch-römischen Mythologie sind dies Uranus und die Titanen, vor allen aber sein Sohn Kronos, und die Olympier um Zeus, in der altgermanischen Überlieferung die Vanir (die Glänzenden) um Njörðr, Freyr und Freyja sowie die Æsir um Óðinn. Beide Mythenkreise berichten von einem großen Krieg (dem Titanen- beziehungsweise Vanirkrieg), der den Übergang der Zeitalter und den Sturz des alten Göttergeschlechts markiert. Mythen dieser Art sind charakteristisch für die patrilinear organisierten Reiternomaden aus den asiatischen Steppen. Die Forschung sieht in den mythischen Überlieferungen von den Siegern über die Vanir und Titanen, die aus Zentralasien nach Europa und Indien vordringenden Indoeuropäer, die eine Völkerbewegung auslösten, welche die ansässigen Vorbevölkerungen akkulturiert oder verdrängt haben. Die ursprünglichen, friedlichen matriarchaischen Kulturen Europas wurden von kriegerischen patriarchaischen Kulturen aus Zentralasien

abgelöst. Rudolf Steiner geht soweit, die Vanir als die Bewohner seiner spekulativen Atlantis zu bezeichnen – in beiden Fällen repräsentieren Vanir oder Titanen beziehungsweise Æsir oder Olympier verschiedene Stufen kultureller Wahl.

Zeus, Jupiter und Óðinn heißen die Götter-Könige in der indoeuropäischen Weltanschauung deren Aufgabe die Bewahrung der Schöpfung und somit die Begründung und Aufrechterhaltung der kosmischen Ordnung ist. Die Strophen der *Lieder-Edda* charakterisieren die Æsir-Götter, und an erster Stelle Óðinn, mit dem Begriff *regin*, was Ordnungsmächte bedeutet. *Regin* bedeutet aber auch Rater oder Berater und in der *Völuspá* wird *regin* in bezug auf diejenigen verwendet, welche die Schöpfungsbeschlüsse fassen und die Ordnung der Zeit verfügen. Óðinn ist aufgrund seiner Prüfungen, und seines kulturheroischen Wirkens in der Schöpfung der Ordner der Welten und allen Lebens. Paul Hermann listet die Namen Óðinns (*heiti*) auf, die diese Funktion des Welterhalters bezeugen:

Seinem Wesen nach ist er Wak (der Wachsame), Thekk (der [den Menschen; H.W.J.] Willkommene), seiner Stellung nach Omi (der Höchste); er ist der Herr oder Gott der Erde, Gott der Männer, Vater der Menschen oder Zeiten, der allmächtige Herr der Zeit, der hohe Herrscher, der Lehrmeister der Götter, Gott der Götter, Allvater; er waltet über alles in seinem Reiche, Großes und Kleines. Wie mächtig auch die anderen Götter sind, so dienen sie ihm doch alle wie Kinder dem Vater.[49]

Zu einem All-Vater (*alfaðir*), zum Herrscher über Götter und Menschen, wie er hier geschildert wurde, stieg Óðinn erst nach langem persönlichen Wachstum auf. Um als absolutistischer Himmelherr und Herrscher der neun Welten, welche die Edda schildert, anerkannt zu werden, musste Óðinn zuerst einen Entwicklungs- und Schulungsweg absolvieren, der ihn vom Schamanen zentralasiatischen Charakters, zum Kriegs- und Schlachtengott und zuletzt zum Gott der bewusstseinserweiternder Magie, Weisheit und Ekstase befähigte:

Odin ist eine Gestalt, in der sich auf seinem Weg zum Allvater der Welt göttliche und menschliche Persönlichkeitsanteile erkennen lassen. Als Gottheit repräsentiert er das göttliche Interesse am Wohlergehen der Menschen, die ohne die Inspiration der Gottheit in der Unbewußtheit verhaftet bleiben. In seinen menschlichen Persönlichkeitsanteilen verkörpert er den Weg der Psyche aus dem Unbewußten heraus zu Bewußtheit und Individuation.[50]

Bestimmend für den óðinnischen Charakter ist seine vielfältige Natur, welche die antiken Autoren ja auch dazu veranlasst hat, ihn in die Nähe der Trickster-Gestalten, und damit von Hermes-Merkurs zu rücken. Die altnordische Mythologie, wie sie in der *Edda* überliefert ist, legt in bezug auf die vielen attributartigen Namen Óðinns (*heiti*) Zeugnis davon ab. Mehr als hundert solcher Namen sind bisher dokumentiert worden.[51] Diese Namen überbrücken die Kluft von *Bölverkr* (Wirker des Bösen) bis zu *Alfaðir* (All-Vater).[52] Sein umfangreiches Namensspektrum reicht vom fanatisch seine Weltanschauung durchsetzenden und verteidigenden Götter-König (Jupiter unerlöst in Schütze)[53] bis hin zum alles Lebende und Werdende in seinem Wesen vereinenden Gott: Er ist das Ganze, das sich aus vielen Teilen zusammensetzt (Jupiter erlöst in Fische, seinem anderem, klassischen Domizil). Wie seine Namen zum Ausdruck bringen, macht er alle Dinge zu den seinen und verwendet sie seinem Willen entsprechend. Besonders einer seiner Namen drückt diese schillernde Vielfalt in Óðinns Wesen treffend aus: *Svipall* (der Bewegliche, das ist der Wandelbare),[54] womit die Beweglichkeit, die den Elementen Feuer und Luft, in denen Óðinns Gestalt und Wesen seinen Ursprung fand, eignet. Wie schon erwähnt, ist es falsch, Óðinn einseitig mit dem griechisch-römischen Hermes-Merkur gleichzusetzen, da auch das Feuer der Erkenntnis und der Inspiration von erheblicher Beweglichkeit ist, und Óðinn weit mehr als nur eine luftige Atmosphäre.

Die *Lieder-Edda* bezeichnet Óðinn in der achten Strophe der *Vafþrúðnismál* mit einem seiner esoterischen Namen, *Gangráðr*. [55] In einer Fußnote zu dieser *Edda*-Strophen übersetzt Karl Simrock dieses Pseudonym Óðinns als *mit Erfolg ratend* oder *durch Rätselraten* oder *im Rätselraten* siegend. Walter Golthers sehr genaue Zusammenstellung enthält weitere Namen Óðinns, die ihn in seiner Funktion eines die Welten durchmessenden All-Vaters zeigen (auch Tiwaz ist ein solcher „Wanderer“ [56]):

Den Wanderer zeigen die Namen Gangráðr, Gangleri, Vegtamr, weggewohnt, Víðforull, Weitfahrer, sein Aussehen Langbardr, Langbart (...) Síhottr, mit herabhängendem Hut (...) Heklumadr, Mantelträger (...) an. [57]

Anders als Karl Simrock bringt Wolfgang Golther *gangráðr* mit dem Adjektiv *weggewohnt* in Zusammenhang, auf den auch die achte Strophe des *Vafþrúðnismál* hinweist:

ODIN

*Gangrad heiß ich, die Wege ging ich.
Durstig zu deinem Saal.
Bin lange gewandert, der Ladung, Riese,
Und deines Empfangs bedürftig.*

Óðinn und der Riese Vafþrúðnir besitzen annähernd das gleiche kosmogonische Wissen über die Genese des Universums. Erst Óðinns Frage: „Was sagte Óðinn dem Baldr ins Ohr, ehe man ihn auf den Holzstoß hob?“ offenbart Vafþrúðnir seinen Gegner und dessen Überlegenheit. Totes, tradierbares Wissen besitzt auch der Riese, aber die schöpferische Fülle des Geistes, der mit Hilfe der Runen schaffenden und ordnenden Gottheit, fehlt ihm; entsetzt muss Vafþrúðnir schließlich bekennen:

VAFÞRÚÐNIR

*Nicht einer weiß,
was in alten Tagen
deinem Sohne du gesagt!
Verfallen dem Tod,
erzählte ich Vorzeitkunde
und von der Asen Untergang!
Mit Odin maß ich
mein Allwissen:
Du bleibst der Weisen
Weisester.[58]*

Welche Erfahrung der Verlierer der Wissenswette mit Óðinn, dem Besitzer des Mets Óðrærir, der Riese Vafþrúðnir unter Umständen machte, berichtet in anschaulichen Bildern der dritte Gesang der *Kalevala*, der den Sängerwettstreit zwischen Väinämöinen und Joukahainen schildert.[59] Aus jugendlichem Leichtsinn und Übermut fordert ein Magier niederen Ranges aus Lappland den alten Schamanen Väinämöinen mit den folgenden Sätzen heraus, behauptend, ihm in dem alten Wissen überlegen zu sein:

*Joukahainen sprach, der junge: »Wohl ist gut des Vaters Wissen,
Besser das noch meiner Mutter, doch mein eignes ist am höchsten.
Wenn ich mich im Wettkampf messen, in dem Männerstreit bestehn will,
Bann ich singend selbst den Sänger, selbst beschwör ich den Beschwörer,
Banne auch den besten Sänger zu dem schlechtesten Beschwörer.*

*Sing ihm Steinschuh an die Füße, Holzes Hosen an die Hüften,
Sing ihm auf die Brust den Senkstein, einen Steinklotz auf die Schultern,
Felsenhandschuh an die Hände, auf das Haupt ihm einen Steinhut.»[60]*

Wie es aber um Youkahainens magische Kraft und um seine Fähigkeit, Lieder der Macht zu komponieren, wirklich bestellt ist, davon berichten die weiteren Strophen, in denen Väinämöinen ein Lied komponiert. Mit diesem singt der urzeitliche Zauberwisser Väinämöinen den jungen Aufschneider Youkahainen allmählich, nur durch die Macht seiner Worte, Stück für Stück in den Erdboden, bis dieser ihm, völlig verzweifelt, seine Schwester Aino verspricht:

*Joukahainen ward, der junge, nun von großer Angst ergriffen,
Steckt ´ schon bis zum Kinn im Schlamm, bis zum Bart am bösen Orte,
Mit dem Mund in Moor und Moose, mit den Zähnen in den Zweigen.*

*Joukahainen sprach, der junge: »O du weiser Väinämöinen,
Urzeit-alter Zauberwisser, sing zurück die Zaubersänge,
Schone doch mein schwaches Leben, laß mich los von hier nur kommen,
Denn schon zieht der Fluß am Fuße, ätzt der Sand mir meine Augen!*

*Wenn du Zauberworte wendest, auf den Zauberspruch verzichtest,
Schenk ich Aino, meine Schwester, bring dir meiner Mutter Tochter,
Daß sie dir die Stube kehre, daß sie dir den Boden fege,
Daß sie dir die Bütteln spüle, Decken dir im Wasser schwenke,
Daß sie goldne Decken webe, daß sie Honigbrot dir backe.«*

*Väinämöinen ward, der alte, gleich von Freude ganz ergriffen,
Daß ihm Joukahainens Schwester wird als Trost für alte Tage.*

*Setzt ´ sich auf den Freundefelsen, stellt ´ sich auf den Stein der Lieder,
Sang ein Weilchen, sang von neuem, sang auch noch zum dritten Male,
Wendete die Zauberworte, rief zurück die Zaubersprüche.*

*Joukahainen kam, der junge, mit dem Kinn nun aus dem Schlamm,
Mit dem Bart aus bösem Orte, kam das Pferd vom Stein im Strome,
aus dem Strandgeräusch der Schlitten, aus dem Uferschilf die Peitsche. [61]*

Wie im *Vafþrúðnismál* oder in der *Hervarar saga*, zwischen König Heiðrek und Óðinn (alias Gestumblindi, blinder Gast), geht es auch in der Wissenswette zwischen Youkahainen und Väinämöinen um in manchmal absurd anmutende Rätsel kodierte kosmologisches Wissen. Singt Väinämöinen seine Lieder (Runen) vorwärts, versinkt sein Widersacher im Boden, rückwärts gesungen befreien sie ihn wieder.

Die Überzeugung, dass nur wer *weggewohnt* ist und *weite Wege ging*, sich Wissen erwerben, und die gestellten Rätsel lösen kann, bildet den Übergang zwischen den *gangrádr*-Übersetzungen von Simrock und Golther; sie spiegelt sich aber auch in der Zwillinge-Schütze-Polarität der astrologischen Theorie:

Der Prozeß der Heilung liegt in der Polarität Schütze-Zwillinge. In den Zwillingen lernen wir die verschiedenen Rollen zu spielen, im Schützen bestimmen wir Ziele in unserem Leben. Die Zwillinge sind also Beherrscher der Differenzierung, der Aufspaltung in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft und der umfassenden Kraft des Gedächtnisses. (...) In der Polarität Zwillinge-Schütze sehen wir die Aufspaltung der Ganzheit in differenzierte Einheiten. Einheiten und die anschließende Heilung durch die verbindende, sinngebende Kraft.[62]

Und genau um diese gegenseitige Befruchtung geht es im Vafþrúðnir-Wettstreit: Nicht mit dem Hammer wie Þórr, nicht durch Kampf und Krieg wie Týr, sondern mit der Waffe des Geistes überwindet Óðinn den allwissenden Riesen Vafþrúðnir, denn der Wissenswettstreit der beiden geht schließlich um mythische Erd- und Himmelskunde. Die Zielstrebigkeit des Schützen veranlasst den Zwilling dazu, sich selbst ernst zu nehmen, durch Reflexion kommt der Schütze dazu, seinen fanatischen Wissensdurst zu relativieren um den anderen nicht aus dem Auge zu verlieren. Die ganze Darstellung des *Vafþrúðnismál* zeigt, dass Óðinns Art mit den Riesen zu streiten von mental-geistiger Art ist, gleichsam einer höheren Sphäre angehört, obwohl auch Þórrs Streit mit den Riesen nützlich, segensbringend und vor allem notwendig ist.

Den Unterschied, den die Dichter der *Edda* in bezug auf Óðinn und Þórr machen, schildert auch das Lied von Hárbardr (*Hárbardsljóð*). Dieses Lied ist ein anderes Beispiel für Óðinns Wortgefechte. In den Strophen dieser Dichtung geht es darum, Geist und Kraft miteinander zu messen. Paul Hermann bezeichnet dieses Lied als eines der *künstlerisch bedeutsamsten, aber auch kecksten* der *Eddalieder*.^[63] In dieser Überlieferung verwehrt Óðinn, als Fährmann Hárbardr maskiert, dem unglaubliche Krafttaten vollbringenden, unermüdlischen Haudegen und Riesenbezwinger Þórr den Dienst der Überfahrt, ihn verhöhrend mit klugen Prophezeiungen. Þórr ist ein Kämpfer, ein Gott der Tat und nicht des Wortes; seine Feinde sind auch die Feinde der Æsir: Riesen, Ungeheuer und Urkräfte. Der Autor des *Hárbardr-Liedes* charakterisiert Þórrs Verstand als den eines Durchschnittsmenschen, der sich, ganz widdergemäß, 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 Þórr unüberlegt und ratlos. Óðinn 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, anders als die Þórrs, von Ungestüm und Wildheit. Im verzweifelten Versuch dennoch als Sieger aus dem Wortgefecht hervorzugehen, prahlt Þórr zuletzt damit, Óðinns Sohn zu sein, und beweist so vollends dessen geistige Überlegenheit.

3. Wal-Vater Óðinn — Herr der Gefallenen

Im Verlauf von Jahrhunderten vereinte die Gestalt Óðinns solche Funktionen wie souveräner Gott, König, Priester und Magier in seiner eigenen Person und verband diese in einer multifunktionalen Personalunion. Týr und Þórr tragen viel eindeutigeren Charakterzüge: Letztlich sind sie nichts anderes als Götter des Krieges, unbeugsam und aggressiv wie der griechische Ares oder der römische Mars. Þórrs Bemühen gilt dem Schutz und der Rettung der Asen, um sie vor ihren Todfeinden, den Riesen, zu retten. Doch auch Óðinn hat - in ganz anderer Weise als Týr und Þórr - mit Kampf und Schlacht zu tun:

In Walhall herrschte Odin als Totengott. Hel und Walhall dürften ursprünglich identisch gewesen sein. Vermutlich hat sich Hel erst unter späteren religiösen Einflüssen von Walhall gelöst. Die zunehmende Ausdifferenzierung Odins zu einer vielschichtigen Gottheit hatte auch die Verlagerung der Götterwelt von der Erde in den Himmel zur Folge. Der Aufenthaltsort der toten Krieger war von da an ein Ort im Himmel, der lichtvoll, paradiesisch und Schlaraffenland ähnlich beschrieben wurde.[64]

Von den Kriegsbegeisterung der Semnonen berichtet Tacitus in seiner *Germania*:

Wenn ihr Land sich in einer längeren Phase des Friedens und der Untätigkeit befindet, müssen viele junge Edelleute andere Dinge betreiben, als Kriege zu führen ... Aber der wirklich Edle verlangt von seinem Häuptling ein kriegstüchtiges Roß und den blutigen, siegreichen Speer; anstelle von Bezahlung besteht er auf einer ausreichenden Ration hausmännischer Kost, denn die Aufstockung seiner Reichtümer will er durch Kriegsbeute und Raub erreichen. So läßt er sich nicht überreden, als Landmann den Boden zu kultivieren und auf die Jahreszeitlichen Erträge seiner Bemühungen zu warten - er will seinen Feind haben und sich seiner Wunden rühmen. Er hält es für geistlos, ja, völlig

unbegründet, sich durch Mühe und Schweiß das zu verdienen, was er eben so gut durch den Einsatz seines eigenen Lebens erlangen kann.

Als Herrscher, Ordner und Bewahrer der Schöpfung ist Óðinn oberster Kriegsherr, Wal-Vater (*valfaðir*) und Befehlshaber über ein Heer von Walküren, Helden und Berserkern. Die Mythologie erzählt davon, dass sich Óðinn in die verschiedensten Fehden und Kriegen zwischen Menschen eingemischt hat. In diesen Kämpfen repräsentiert Óðinn den von ihm usurpierten þórr- 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 Götterdämmerung (*ragnarökr*), die einst seine Herrschaft beenden werden: die Kämpfe und Kriege Óðinns 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 begegnen zu können. In diesem Kontext tritt Óðinn als Totengott (Psychomp) auf, der ähnlich dem antiken Hermes-Merkur die Verstorbenen auf ihrer Jenseitsreise führt und begleitet. Besonders wird es ihm dabei um die gefallenen Krieger (den Einheriern) zu tun gewesen sein, die von den Walküren, den Schlachtmädchen, ausgewählt (erkoren) und Óðinn zugeführt und nach Walhall geleitet wurden. In diesen Zusammenhang fällt auch die eher profane Vorstellung von Óðinns Versuchen Helden mit menschlichen Frauen zu zeugen, in dem er dem Zeus oder Jupiter nicht nachstand (Sigmundr).

Die letzte Schlacht Sigmundrs gegen den Hundingssohn Lyngvi, der sich an Sigmundr zu rächen gedachte, da Hjördis ihm Sigmundr vorgezogen hatte. In dieser Schlacht trat Óðinn gegen Sigmundr an, dessen Schwert an Óðinns Speer in zwei Stücke zerbrach. Erst der Sohn von Sigmundr und Hjördis, Sigurðr, schmiedet aus den beiden Teilen des väterlichen Schwerts ein neues, Gram genannt.

In dieser Szene tritt Óðinn in der Rolle der Walküren auf, und wählt Sigmundr aus zum Einzug nach Walhall, und bestimmt so den Zeitpunkt seines Todes:

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 schwinge, da es zerbrach; ich habe Schlachten geschlagen, solange es ihm gefiel.«.[65]

Óðinn als Psychopomp, der den toten Sinfjötli von Sigmundr entgegen nimmt, und ihn in einem Boot auf Meer hinausführt (nachdem Sigmundrs erste Frau, Borghild, seinen Sohn mit seiner Schwester Signy gezeugten Sinfjötli vergiftet hatte):

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 Meerbusen entlang. Und alsbald entschwand das Schiff dem Sigmunds den Augen und auch der Mann.[66]

Die Funktion Óðinns als Schlachtengott und Psychopomp reicht bis in die religiös-politisch motivierten germanischen Männerbünde und ihre oft als martialisch beschriebenen Initiationsrituale hinein. Mircea Eliada verweist im Zusammenhang mit Óðinns Gestalt und Mythos auf die *Ekstasetechniken bei den Germanen* hin, die er als schamanistisch charakterisiert. Eliade knüpft mit seinen Betrachtungen an George Dumézils Forschungen an, und beschreibt Óðinn als *Schrecklichen Herrscher und Großen Zauberer* (als Funktionsträger der ersten dumézilschen Funktion), dessen in seiner Mythologie vorhandene Initiationen eindeutig schamanistischer Natur sind: Erwerb von Geheimwissen durch körperliche Qual und Folter, Hilfsgeister, Gestaltwandel, Katabasis sowie der *seiðr* als klassische schamanistische Séance, um hier nur einige der auffälligsten Merkmale zu nennen. Im Rahmen dieser Kompetenz kommuniziert Óðinn mit seinen Anhängern oder Opfern und fordert ihnen die von ihm durchlaufenden Initiationen, sei es im Wissenserwerb oder auf dem irdischen oder kosmischen Schlachtfeld. Was Berserkir und Wissenssuchende im Namen Óðinns verbindet, umreißt Eliade mit seinem Begriff der *archaischen Ekstasetechnik*, Formen der Leibbemeisterung. Ähnliches weist die Forschung auch über die Kindheit des Zeus und die Kureten zu berichten, ekstatische „Priester“, die das Zeuskind in der Höhle am kretischen Ida beschützten. Óðinn: Wal-Vater, Gott des Krieges sowie der Ekstase des Krieges.

In diesem Rahmen gehören auch Legenden und Berichte von Wodan und der wilden Jagd, die diese kontinentalgermanische Personifikation Óðinns als den Anführer eines nächtlichen Totenheeres charakterisieren. Wie Wolfgang Golther berichtet, findet man in allen von Germanen besiedelten Gebieten

die Sage von einem gespenstigen Heere, das in stürmischen Nächten durch die Lüfte braust. Die Erscheinung wird teils als Heerzug, teils als Jagdtross gedacht. Der einsame Wanderer scheut seine Begegnung, denn oft wird er auf Nimmerwiedersehen in die wilde Schar entrückt. Dem Umzug wird manchmal besondere Bedeutung beigemessen, wie allen Gespenstererscheinungen. Krieg und sonstige schwere Ereignisse werden dadurch angezeigt, aber man schließt auch auf fruchtbare Jahreszeit. Im Geisterheere ziehen die Seelen derer, die gewaltsamen Todes verstarben oder auf denen Fluch oder heidnisches Wesen lastet, also gefallene Krieger, Gerichtete, Ungetaufte u.a. (...) Gern setzt die Sage der Schar einen besonderen Führer, der zuweilen dann auch allein umreitet, etwa als wilder Jäger, der der Windsbraut, einem Weibe oder einem gespenstigen Eber nachjagt.[67]

Óðinns Entwicklungsweg führt ihn von der Ekstase des Krieges zur Ekstase der Weisheit, vom Gott des Krieges zum Gott (Schamanen und Priester-König) der Weisheit und magischen Kompetenz.

4. Die drei Prüfungen Óðinns

Die Mythen, die Óðinns Wirken in den Welten überliefern, berichten von drei Initiationsritualen. Diese Einweihungen dienen einem doppelten Zweck, der den eigentlichen Charakter dieses Gottes offenbart: einerseits unterstützen diese Prüfungen den Erwerb des Wissens, das Óðinn benötigt, um Lokis Kreaturen, Midgarðrschlange (Jörmungandr, gewaltiges Ungeheuer), Fenriswolf und Hel, zu kontrollieren, ihre Befreiung so lange wie möglich hinauszuzögern. Andererseits besteht die Aufgabe Óðinns darin, der Menschheit zu immer größerer Bewusstwerdung zu verhelfen. Als Lichtträger kämpfen Óðinn und seine Söhne Þórr und Víðarr, der vedische Drachentöter Indra[68] (Besieger des schwarzhäutigen Dasyus, der die vom Drachen zurückgehaltenen Ströme befreit), aber auch die jugendlichen Helden Herakles (Hydra), Theseus (Minotaurus) und Siegfried (Fafnir) sowie der Heilige Georg und der Erzengel Michael in der christlichen Legende gegen diese ahrimanischen Mächte der Finsternis und des Materialismus, symbolisiert in den Ungeheuern Drache,

Schlange und Wolf, deren Ziel in der Vernichtung des den Kosmos vitalisierenden und regenerierenden Lichtes ist. Aus diesem Blickwinkel betrachtet, schildern die Dichtungen der nordischen *Edda* auch den Kampf der Æsir mit den Mächten der Erde, den Riesen, Repräsentanten des Materialismus, als Funktion des Erwachens des Ich im Menschen.

Rudolf Steiner hat in seiner Darstellung über die *Mission einzelner Volksseelen* diese Funktionen Óðinn-Wodans erörtert.[69] Nach Steiners Ausführungen ist Óðinn ein geistiges Wesen der Erzengel-Hierarchie (Archangeloi), welches das Bewusstsein erreicht hat, um in die nächsthöhere Gruppe der Archai aufzusteigen.[70] Durch den Verzicht auf diesen Aufstieg erwarb sich Óðinn größere Macht und magische Kraft für die Durchführung seiner in der *Edda* überlieferten Aufgabe.

Die anthroposophische Theorie stellt den Gott Óðinn in den Rang eines Archangeloi. Nach Rudolf Steiners Klassifizierung stehen göttliche Atmosphären wie Óðinn, die er Erzengel nennt, in ihrer Entwicklung zwei Stufen über dem Menschen, und der Mensch kann in ihnen erleben, was er zukünftig selbst sein wird. Als ein Erzengel kann sich Óðinn frei in seinem Astralleib bewegen und unabhängig von seinem physischen Leib in der Welt tätig sein – Óðinns Fähigkeit zum Gestaltwandel und seine vielschichtige Persönlichkeit wurden bereits erwähnt. Der Mensch wird diese Fähigkeit - ohne die Verwendung von Drogen - erst auf der nächsten Stufe der Erdenentwicklung - dem sogenannten Jupiterdasein - erreichen. Rudolf Steiner beschreibt göttliche Atmosphären wie den Erzengel Óðinn als geistige Wesen, die ihren astralischen Leib in ein vollständig entwickeltes Geistselbst (oder Manas) umgebildet haben. Aus diesem Geistselbst heraus wirken sie weiter auf der Erde und in die Entwicklung der Menschheit hinein, sodass sie dem Menschen als Ergriffenheitserfahrung leiblich spürbar werden.

Óðinn gehört zu solchen geistigen Wesen, die wie der Bodhisattva des Mahāyāna-Buddhismus darauf verzichtet haben, in ihrer Entwicklung höher aufzusteigen,

um ein Archai, ein Geist der Persönlichkeit zu werden, und der sich entschloß, auf der Stufe eines Erzengels stehen zu bleiben und sich in Zukunft den verschiedenen Zeitgeistern, die da zum Beispiel innerhalb Europas stehen würden, unterzuordnen.[71]

In seinen Vorträgen über die *Mission einzelner Volksseelen* charakterisiert Rudolf Steiner die Erzengel im weiteren *als diejenigen Wesen, die sich um das Erwachen des Ich im Menschen kümmern*. Der germanische Mensch, der das Hineinwirken des Archangeloi noch in unmittelbarer Anschauung erlebte - er war *mit seinem Ich dabei* wie Rudolf Steiner es formuliert -, erkennt in ihnen die Göttergestalten des Æsir-Pantheons und als den hervorragendsten unter ihnen Óðinn oder Wodan.[72] Der Mensch der altgermanisch-nordischen Kultur lernt diesen großen Asen als

einen der abnormen Erzengel kennen, als einen der großen Verzichter der Vorzeit, die das Erzengeltum übernommen hatten, als sie die wichtige Mission auf sich nahmen, in die Seele des Menschen hineinzuarbeiten.[73]

Durch Óðinns Opfer des Irdischwerdens konnte er die germanischen Völker auf ihrem weiteren Entwicklungsweg begleiten, so Steiner. Vor allem

Sprache, Gesang, Schrift werden durch ihn erobert und dadurch den Völkern, die auf ihre Aufgabe in der Bewußtseinsseelenzeit vorbereitet werden müssen, verfügbar.[74]

In dieser Funktion hat Rudolf Steiner Óðinn einen *Volksgeist*, einen der *dirigierenden Volksgeister der Erde* oder den *Inspirator der germanischen Völker* genannt. In der modernen Astrologie repräsentieren die transpersonalen oder geistigen Planeten Uranus, Neptun und Pluto als *höhere Dreieheit*, bestehend aus Manas, Buddhi und Atman,[75] in ähnlicher Weise die Archangeloi, welche die Ebene der Persönlichkeit transzendieren und mit dem geistigen Wesen des Menschen korrespondieren. Wie die *Volks- und Zeitgeister* Steiners, die Hermann Schmitz als *leibliche Dispositionen* bezeichnet hat, bilden sie kollektive und geschichtliche Tendenzen ab. Mehr noch als die Schütze- und Jupitersymbolik sind die Themen der drei transpersonalen Planeten mit einer Zukunft jenseits der saturnischen Hemmung von Erweiterung, Wachstum und Lebendigkeit verbunden. Die Aufgabe der Archangeloi sieht Steiner in den erwähnten Vorträgen genau in diesem Zusammenhang, wenn er in bezug auf ihre unterstützende Tätigkeit schreibt:

Sie (seine Zuhörer; H.W.J.) wissen aber auch, daß wir auf eine Entwicklung der Menschheit in der Zukunft hinblicken, und daß das Ich an den drei niederen Gliedern der

menschlichen Wesenheit arbeitet, so daß es diese Glieder vergeistigt, umarbeitet von der gegenwärtigen niederen in die zukünftige höhere Form.[76]

In der Umgestaltung der Wesensglieder des Menschen zu einem zukünftigen Bewusstsein liegen Intention und Aufgabe eines Archangeloi wie Óðinn, der diese Aufgabe durch seine drei Initiationen erfüllt hat. Ein Erzengel wie Óðinn, dessen Engagement der menschlichen Entwicklung dient, muss zu diesem Zweck selbst *eine Art Evolution, eine Entwicklung durchmachen*. Im *Hávamál*, vor allem in den beiden Óðinnsbeispielen und in der Runenlehre (*Rúnatal*) berichten die Skalden nicht nur von Óðinns Verzicht, sie schildern auch die Prüfungen und Initiationen die er in seinem Dienst für die Menschheit erduldet.[77] Menschheitsentwicklung, meint Rudolf Steiner, bedeutet gleichzeitig eine Mit-Entwicklung der Hierarchien. Mit diesem Verständnis der germanischen Götter und deren zukunftsöffnender Mission steht die anthroposophische Theorie nicht alleine:

Somit sind sowohl der kosmische als auch soziale Bereich im Selbstverständnis der Germanen vollkommen von diesem Werdeprinzip durchdrungen, getragen von dem, was wir lebensbezogenen Schicksalsglauben nennen, der letztlich auch mit dem Leben der Götter aufs engste verschlungen ist. Denn mit ihnen steht man im Bündnis wider alle Widrigkeiten, die Leben und Werden treffen und einschränken könnten. Mit ihrer Hilfe sucht man, im Orakel die Mauern zwischen Gegenwart und Zukunft aufzubrechen, damit man umso bewußter an Werdeprozeß teilnehmen kann. Ihrer Unterstützung und ihrer übermenschlichen Kräfte bedarf man vor allem in den Krisen des Lebens, weiß sich von ihnen jedoch nicht abhängig, sondern das Verhältnis ist vielmehr als bündnishaft Aufeinanderangewiesen und -bezogen sein zu charakterisieren. Die Götter sind einbezogen in die soziale und kosmische Ordnung, die immer als ein Ganzes, in das man qua Geburt, dem Werdeprozeß gemäß hineingestellt ist, erfahren wird.[78]

Durch den Verzicht des Erzengels Óðinn gelang es dem germanischen Menschen, sich aus seiner Verbindung mit der geistigen Welt zu lösen, und in die Sphäre des Ich-Bewusstsein und der irdischen Realität einzutreten. In prometheischer Tat verhalf Óðinn der Menschheit zu Freiheit und personaler Emanzipation von der Ergriffenheit durch göttliche Atmosphären, vollzog den allmählichen Übergang von einer *primitiven* zur *entfalteten Gegenwart*. [79] Es sind insbesondere die Mythologeme der drei Prüfungen Óðinns, welche die Entwicklung des Menschen zu einem Ich-begabten, bewusstseinsfähigen Wesen, sowie der damit verbundenen, besonderen Fähigkeiten der Menschwerdung, beschreiben.

Am windigen Baum

*Von Runen hört ich reden und vom Ritzen der Schrift
Und vernahm auch unnütze Lehren.*

Hávamál 112

Es wäre verlockend zu behaupten, Óðinns Hängeopfer an der Weltachse Yggdrasil (nordgermanischen Axis mundi), sei seine erste Initiation – seine spektakulärste Prüfung ist sie zweifelsfrei. Ins Bild gesetzt reflektiert die Tarot-Karte DER GEHÄNGTE einen möglichen Prototyp dieses Mythologems, das sich somit als nicht genuin germanisch ausweist. In den Zweigen der Weltesche aufgehängt, gestorben, in die Unterwelt hinabgestiegen und wiedergeboren, erwirbt Óðinn die zu Wort- und Klangmagie, zum divinatorischen Instrument taugenden Runen, Schriftzeichen, die sich immer wieder gleich aussprechen lassen, und intendierte klangliche Assoziationen wecken. Jede der drei óðinnischen Initiationen gehört in den gleichen Kontext: Sie beziehen sich auf Divination, Überlieferung, kulturspezifische Philosophie, insbesondere auf Tugenden, auf Ethik und Moral. Sie in eine lineare Folge zu gliedern ist weder notwendig noch möglich, da sie sich dreifach gestaltet auf den gleichen Gegenstand beziehen; sie sind drei Aspekte des Gleichen. Sie finden synchron – mannigfaltig in einander verschachtelt – in mythischer Zeit und im mythischen Raum statt. Ihre direkte Bezugnahme auf die alltägliche Zeit- und Raumwahrnehmung ist beabsichtigt.

Das analoge Weltbild der Astrologie reduziert das Prinzip Schütze / Jupiter auf die minimalste Formel des *Ich weiß?* Über welches Wissen aber verfügten indoeuropäische Götter-Könige wie Óðinn? Über welche besonderen Sachverhalte waren der griechische Zeus, der römische Jupiter und der germanische Óðinn-Wodan informiert, sodass dieses Wissen ihre für den Erhalt des Kosmos notwendige Position und Macht sichern konnte? Wie war dieses Wissen konzipiert, damit diese Götter ihr Amt - die Ordnung und Bewahrung der Schöpfung - ausüben konnten? Und die bei weitem wichtigste Frage: Auf welche Weise kamen sie in den Besitz dieses Wissens? Der altgermanische Kreis der

Óðinn-Mysterien und die einst nur mündlich existierenden Dichtungen der *Lieder Edda* liefern den Schlüssel für die Beantwortung der gestellten Fragen.

Das Göttergeschlecht der Æsir, mit Óðinn an ihrer Spitze, trat nach vollzogener Schöpfung die Herrschaft über das Universum an. Sie waren es, die in früherer Zeit die Welt in Besitz nahmen, diese ordneten und verwalteten, um sie zu erhalten. Die *Lieder Edda* berichtet von neun Welten, die mit der Schöpfung aus dem gähnenden Abgrund (*ginnungagap*) entstanden. Die Worte, die Óðinn von der aus dem Grabe aufgeweckten Seherin (*völva*) erfuhr, lauten:

2
*Neun Welten kenn ich, neun Äste weiß ich,
Den starken Stamm im Staub der Erde.*

3
*Einst war das Alter, da Ymir lebte:
Da war weder Sand, nicht See nicht Salz'ge Wellen,
Nicht Erde fand sich, noch Überhimmel,
Gähnender Abgrund, und Gras nirgend.*

4
*Bis Burs Söhne den Boden erhuben,
Sie, die den mächtigen Midgard schufen.*[80]

In diesen Versen beschreibt die *Edda* den Beginn eines kosmogonischen Individuationsprozesses; ausgehend vom gähnenden Ginnungagap, dem chaotisch mannigfaltigen Urzustand, schildert die Seherin die Geburt des Universums.[81] Wie in vielen anderen Kosmogonien – die keine *creatio ex nihilo* beschreiben - berichtet auch die *Edda* von einem Ur-Chaos, einem ungeformten Ur-Zustand, einem Chaos von Bildekräften, eben jenem gähnenden Abgrund Ginnungagap, in dem sich Ymir befand.[82] Aus diesem individuierten sich die neun Welten, durch eine Übergangsphase kosmischer Gestaltungsprozesse, die in der *Lieder Edda* als Riese Ymir, Kuh Auðumla und der androgynen Wesenheit Búri personifiziert sind. Erst nachdem die Schöpfung abgeschlossen ist, erschienen Borrs Söhne, die göttliche Dreieheit Óðinn-Vili-Vé, gestalten das so Gewordene, initiieren Ordnung und Gesetz:[83]

Die óðhinnische Grundstruktur ist dreifacher Art: Der älteste Name dieser dreiteiligen Wesenheit ist Wödhanaz-Wiljön-Wihaz (AN Óðhinn-Vili-Vé). Die Bedeutung dieser Namen zeigt, wie diese dreiteilige Bewußtseinswesenheit arbeitet. Wödhan-az (Meister der

Eingebung [wödh-]) ist die sich ausdehnende, allumfassende, ekstatische und transformierende Kraft an der Wurzel des Bewußtseins und der Be-Geisterung (Inspiration). Wiljön (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.[84]

Die erste Tat der göttlichen Triade bestand in der Ordnung und Umgestaltung der Schöpfung durch die Tötung des das Urleben verkörpernden Ymirs (des Brüllenden), der aus der Vereinigung der Energieströme Feuer (Muspellsheimr: Feuerwelt im Süden) und Rauhreif-Eis (Niflheimr: Nebelwelt im Norden) inmitten des gähnenden Abgrunds entstanden war. Aus Ymirs Leib formten sie in der Mitte von Ginnungagap die Welt, verliehen ihr Gestalt und setzten sie in Bewegung und gaben ihr den Namen Midgarðr (Mittelhof; mittlerer Garten).

Neben Óðinns Zuständigkeit für Ekstase, Weisheit und Krieg besteht eine weitere seiner Verantwortlichkeiten in der Zeugung neuer Götter, Halbgötter sowie der Menschen, welche die neue Welt Óðinns bevölkern. Die *Lieder-Edda*, und zwar die *Hávamál* (des Hohen – also Óðinns - Lied), überliefert die wohl am häufigsten zitierte kulturheroische Tat Óðinns, der die Schöpfung die abschließende Ordnung verdankt, nämlich den Erwerb des Runenwissens im Verlauf einer zwei Phasen umfassenden Initiation. Im Prozess der Bildung und Formgebung - der Umgestaltung - des aus den Energien von Ginnungagap Gewordenen entstehen auch die Runen. Óðinns Einweihung in das Runenmysterium und seine Gestaltung der Runenstruktur ist – neben dem Raub des Dichtermets Óðrærir - sein bedeutendster, die Welt und das Universum ordnender Akt.[85]

Die altgermanischen Runen[86] bilden ein komplex miteinander verbundenes semantisches Netzwerk, das in Dichtung (*Skaldik*) wie Wissenschaft überliefertes Wissen und philosophisch-religiöse Überzeugungen tradiert. Mittels Runen werden Vorstellungen und Ideen durch mehrdimensionale Assoziationen verbunden,[87] 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, die sie zur Divination auf ein weißes Tuch warfen. Nach 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 und erfahrbar 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 Óðinn, der den Göttern und Menschen die Aufnahme runischer Weisheit ermöglicht. Er ist der erste, der in die aus Ginnungagap entstandenen runischen Mysterien eingeweiht wurde:

(...), 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 Óðhinns, die uns die tiefe Kraft der Erkenntnis der Runen erlaubt.[88]

Ernst Uehli beschreibt den gleichen Sachverhalt aus der anthroposophischen Perspektive des óðinnischen Verzichtes, den dieser als Archangelo der Menschheitsentwicklung brachte:

Das Opfer, das er damit bringt, verwandelt sich durch eine Göttereinweihung in eine höhere Kraft. Er gewinnt Macht über die im Laute webende Weisheit. Er wird der Herr der Runen. Er wird der Schöpfer der Sprache.[89]

So oder so: Óðinn ist im Besitz der Runenweisheit und ihrer zauberischen Verwendung.[90] Als großer Magier beherrscht er alle Mittel der Heilkunst (Zeus muss diese mit Chiron, und später auch mit dessen Schüler Asklepios teilen).

Die mit einer Schöpfungstat vergleichbare Initiation Óðinns schildert ein weiteres Gedicht der *Lieder-Edda*, das zum Liederzyklus *Hávamál* gehört, und das auch als Óðinns Runenwerbung (*Rúnatal*) bekannt ist. Und das ist das Besondere: dieser Text schildert eindeutig ein schamanistisches Einweihungsritual:

*Ich weiß, daß ich hing am windigen Baum
Neun lange Nächte,
Vom Speer verwundet, dem Odin geweiht,
Mir selbst ich selbst,
Am Ast des Baums, dem man nicht ansehen kann,
Aus welcher Wurzel er wächst.*

139

*Sie boten mir nicht Brot noch Horn;
Da neigt ich mich nieder,
Nahm die Runen auf, nahm sie schreiend auf,
Fiel nieder zur Erde.*

(...)

141

*Zu gedeihen begann ich und begann zu denken,
Wuchs und fühlte mich wohl.
Wort aus dem Wort verlieh mir das Wort.
Werk aus dem Werk verlieh mir das Werk.[91]*

Die im *Rúnatal* verwendete Formulierung *mir selbst ich selbst* findet sich inhaltlich identisch auch im zweiten Óðinnsbeispiel des *Hávamál* wieder, wo der Raub des Mets Óðrærir thematisiert wird. Dort heißt es: *so setzt ich mich selber ein*.^[92] Diese beiden Formulierungen des óðinnischen Selbstopfers berechtigen letztlich dazu, auch den Raub des Óðrærir als eine schamanistische Initiation aufzufassen, und beide zusammen als die Taten Óðinns zu bezeichnen - Steiner hat in diesem Zusammenhang pathetisch von einer *Mission* gesprochen -, der die altgermanische Menschheit Sprache, Wissen und Weisheit verdankt. Die in seinen Initiationen dargebrachten Opfer charakterisieren Óðinns *Mission*; sie stellen den Verzicht Óðinns dar und markieren sein Verharren auf der Stufe eines Archangeloi. Auch Chiron und Prometheus (Sterblichkeit gegen Unsterblichkeit) oder Amfortas und Parzival (physische gegen spirituelle Heilung) erlösen sich gegenseitig.

Ursprünglich war Óðinn wohl ein indoeuropäischer Kriegsgott, der sich aber allmählich zu einem Meister der Erkenntnis und okkulten Künste wandelte.

Seine Weisheit hat er sich in drei initiatorischen Prüfungen erringen müssen, von denen zwei mit dem Weltenbaum Yggdrasil zusammenhängen, in dessen Zweige sich Óðinn selbst aufhing. Mircea Eliade hat Bäume dieser Art als kosmische Bäume bezeichnet:^[93]

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.[94]

Der historisch fassbare Weltenbaum, der nach den Überzeugungen der Sachsen das Himmelsgewölbe trug, war die Weltensäule Irminsûl, die Karl der Große 772 als Götzenbild fällen ließ. Adam von Bremen beschrieb im 11. Jahrhundert einen verwandten Baum bei den Semnonen im schwedischen Uppsala: Nahe bei diesem Tempel steht ein ungemein hoher Baum, der seine Zweige weithin erstreckt und im Winter und 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. Ein Sumpf, der von einer Quelle an der Basis dieses Baumes gespeist wird, erscheint als passendes Bild für einen Kultort wie diesen, für Urðrs Quelle an der ersten Wurzel Yggdrasils.

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 die menschliche Existenz weit überdauerndes Dasein ist Ausdruck absoluter Realität und prädestiniert den Baum als Mittelpunkt der Welt (als *axis mundi* und *omphalos*). Yggdrasil und Irminsûl erheben sich im Mittelpunkt des Universums, wo die drei kosmischen Zonen zusammentreffen: Unterwelt (Hel), Erde (Midgarðr) und Oberwelt (Asgarðr).[95] Die Bedeutung des Baumes im Zentrum der Welt beruht auf der

Kontinuerlichkeit 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.[96]

Bäume wie die Weltesche Yggdrasil 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 war Yggdrasil das Symbol des Universums, die Germanen verehrten aber schon deshalb jede Esche (Eiche), weil sie an der archetypischen Kondition teilhat und so eine Wiederholung Yggdrasils darstellt. Aus diesen Gründen errichteten die Germanen auch ihre Wohnhäuser um einen behauenen Baumstamm, auf dem die ganze tragende Konstruktion des Hauses ruhte.

Óðinns Hängen am Baum 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. Jean Markale hat darauf hingewiesen, dass Óðinns Rituale ihn mit den Schamanen des vorchristlichen Irland oder Nordasiens verbindet,[97] 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. Historiker gingen einst davon aus, dass Christi Kreuzestod das Modell fürs Óðinns Hängen an der Weltesche abgegeben hat. Dies ist jedoch ein Irrtum, der die Unterschiedlichkeit der Kulturen verkennt: Óðinn hängt sich nicht an den Weltenbaum, um die leidende Menschheit zu retten, sondern um für sich mehr magische Kraft zu gewinnen. Das Opfer in einem Baum aufzuhängen und mit Speeren zu stechen (Speermarkung), ist die durchgängig überlieferte Methode, dem Óðinn Menschenopfer darzubringen, die aus den frühen römischen Berichten bis zu den Sagas der Wikingerzeit bekannt ist. Sich auf dem Totenbett mit dem Speer zu ritzen, sich so Óðinn zu weihen, stellte den Versuch dar, dem schmachvollen Strohtod zu entgehen. Dass diese Art des Menschenopfers, insbesondere von Kriegsgefangenen, keine Innovation Óðinns ist, darauf weist auch Paul Hermann im Zusammenhang mit einer Bemerkung des römischen Chronisten Jordanes hin:

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; (...).[98]

Diese Opfer – nicht nur Menschen, sondern auch Hunde und Pferde – wurden im schwedischen Uppsala im heiligen Baum beim Tempel aufgehängt, wie auch der christliche Chorherr Adam berichtete, der an einem einzigen Tag zweiundsiebzig menschliche Leichen in einem wirren Durcheinander aufgehängt gesehen hat.

Auch der Name dieses Weltenbaumes, an dem Óðinn hängt, verdient besondere Aufmerksamkeit, lautet er doch das *Reittier des Ygg*, wobei Yggr eines der zahlreichen Pseudonyme (an. *heiti*) Óðinns ist.[99] Auf dem Weltenbaum reitend durchquert Óðinn alle kosmischen Ebenen (die *neun Welten*), steigt hinab bis ins Reich der Hel, 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. Dieses Wissen um das Werden und Wirken greift er auf, und trägt es in die Welt und in das Bewusstsein, sodass in der óðinnischen Initiation inspiriertes Bewusstsein und kosmische Essenz miteinander verschmelzen. Óðinns neuntägige Prüfung am Weltenbaum oder wie Bernard Lievegoed es übertreibend formuliert, *Óðinns Kreuzigung*,[100] macht ihn zum (göttlichen Lehrer der Menschheit), der sich zu diesem Zweck mehr mit seinem physischen Leib verbinden musste; symbolisch steht für diese Prüfung der Vorgang des Hängens oder der Kreuzigung (das Kreuz als Symbol des Materiellen wie es auch im astrologischen Jupiter-Symbol erscheint).[101]

Die magische Macht der Runen

Im *Hávamál* (141) verkündet Óðinn die Wirkung einer solchen Initiation auf das Bewusstsein: sie bewirkt, dass es wird, dass es sich entwickelt, dass es wächst und gedeiht. Vom Speer durchbohrt und am Baume hängend, zwischen Tod und Wiedergeburt schwebend, empfängt Óðinn den Schatz runischer Weisheit, wird tief in das Wesen des schöpferischen, aller Welt gebietenden Wortes eingeführt.[102] Und schon im nächsten Moment kehrt er in die Welt (nach Asgardr und Midgardr) zurück. Für immer trägt er die runische Weisheit in

verschlüsselter Form in sich, bereit diese anzuwenden und weiterzugeben. Auf dem Weltenbaume reitend erfährt Óðinn das Geheimnis des Werdens, erwirbt sich das Wissen, um die Geheimnisse der Welt.

Auf Óðinns Runenlied (*Rúnatal*) folgen in der Simrock-*Edda* die Strophen 146 bis 164, die Karl Simrock als *Zaubergedicht*, Ernst Uehli nachvollziehbarer als *Runenkunde* bezeichnet.[103] Über die Entstehungsgeschichte der Runen überliefert die *Lieder Edda* folgendes:

*Runen wirst du finden und ratbare Stäbe,
Sehr starke Stäbe,
Sehr mächtige Stäbe,
Die FIMBUTHUL färbte
Und die großen GÖTTER schufen
Und der hehrste der HERRSCHER ritzte.*[104]

Das im Urtext in Strophe 142 verwendete Óðinn-*heiti Fimbulþulr* wird in der Regel mit *Erzredner* übertragen[105] die Bezeichnung Götter mit *Ginnregin*. [106] Eine Nebenbedeutung von *Fimbulþulr* ist Ursänger, eine Anrede, die dem Skalden gebührt, der sein Wissen in Sprechgesang und Lobrede vortrug. Wie für Óðinn, so überliefert auch die finnische *Kalevala* den Titel *urzeit-alter Zauberwisser* für den Schamanen Väinämöinen, dessen Herkunft – wie die Óðinns – mit der Schöpfung verbunden ist. Den Begriff, den Karl Simrock, ebenfalls ungenau, mit *Herrscher* übersetzte, erscheint im Urtext als *hroþr*, ein Óðinnsname, den Jan de Vries als *Beschwörer* interpretiert,[107] der ganz im Sinne des Inhalts der zitierten Strophe die Runenlehre aus Mímirs Brunnen trank.

Den Vorbesitzer der neun Runenpaare, die der Menschheit durch Óðinns Verzicht und Selbstopfer offenbart wurden, nennt die *Lieder-Edda* in Strophe 140:

*Hauptsprüche neun lernt´ ich von dem weisen Sohn
Bölthorns, Bestlas Vaters ...*[108]

Óðinns Genealogie reicht, wie dieser Teil von Strophe 140 zeigt, in das Reich der Reifriesen (*Hrímþursar*), die von Ymir abstammen. Und damit ist der eigentliche Quell des Wissens und der Weisheit genannt, die Óðinn usurpiert und für die jüngeren Æsir gewinnen konnte. Der weise Sohn Bölþorns ist nämlich Óðinns

Onkel Mímir (Bestla, Mímirs Schwester ist Óðinns Mutter), der Träger der Weisheit des ganzen Kosmos. Mímir ist das kollektive Gedächtnis der lebenden Geschlechter Asgardrs, Midgardrs oder Utgardrs, gleichgültig ob Æsir, Vanir, Riesen oder Menschen. Insofern muss Mímir eng mit Kvasir, dem weisesten aller Lebewesen, und dem Met Óðrærir verbunden sein, der aus dessen Blut hergestellt wurde. Die *Lieder Edda* überliefert in den achtzehn Strophen des *Rúnatal* neun Doppelpaare, die so Ernst Uehli, *eine rhythmische Gesetzmäßigkeit offenbaren, wie sie im Atemprozeß, im Aus- und Einatmen lebt*.^[109] 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*.^[110] Im dritten und vierten Runenpaar^[111] werden Fessel und Fesselung besprochen:

148

*Ein drittes weiß ich, des ich bedarf,
Meine Feinde zu fesseln.
Die Waffen stumpf ich dem Widersacher,
Ihre Schwerter schneiden wie Holz.*

149

*Ein viertes weiß ich, wenn der Feind mir schlägt
In Bande die Boden der Glieder,
sobald ich es singe so bin ich ledig,
Von den Füßen fällt mir die Fessel,
Der Haft von den Händen. [112]*

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

Das Ritzen von Runen auf Gegenstände, die 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 Rúnatâl die folgende. Fimbultur 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.[113]

Um eine Vorstellung von der Art des Wissens zu erhalten, das sich Óðinn in seiner 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 solche, welche die altgermanische Tradition besonders eng mit Óðinn und den kultischen Männerbünden der Germanen verbindet, deren erster Eingeweihter Óðinn selbst ist: er war nicht nur derjenige, der das entsprechende Initiationsritual begründet hat, er hat es auch als erster an sich selbst vollzogen. Erst in diesem und aus diesem Initiationsritual heraus wird Óðinn als göttliche Atmosphäre erlebbar, wird er als ein mit numinöser Autorität wirkendes Gefühl leiblich spürbar erfahren und entsteht die mit ihm verbundene Technik visionär-ekstatischer Bewusstseinsweiterung, die an der Basis des magischen Umgangs mit den Runen steht.

Den Namen der Rune *ansuz* hält die Forschung für den Namen eines Gottes, für 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 Óðinn von den Æsir, die ideographische Bedeutung, der im Winde wehende Umhang von Óðinn - ein Piktogramm, das an das Bild des Wanderers im blauen Mantel und mit breitkrempigem Hut, an den umherziehenden Weisen erinnert, dessen Wesen Wanderschaft, Unruhe und zerstörerische und schöpferische Expansion ist.

Zu den Runenüberlieferungen zählen verschiedene Runengedichte, deren Zweck darin besteht, Runenwissen überlieferungsgerecht zu formulieren beziehungsweise die Schlüsselbedeutungen der Runen bei der Divination im Gedächtnis zu behalten. 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 Óðinn erwähnt dieses Gedicht nicht ausdrücklich. Es beschränkt sich mit dem Hinweis auf prominente Eigenschaften dieses Gottes wie Sprache, Weisheit, Hoffnung und Glück, die ja auch zum neunten astrologischen Urprinzip gehören. Runenwissen aus viel älterer Zeit überliefert das *altisländische Runengedicht* und kommt dabei ganz ohne die Metapher des *Gott-Mundes* aus. Im Zusammenhang mit der *ansuz*-Rune wird Óðinn hier direkt in seiner Funktion angesprochen:

*[Ase = Odin] ist der All-Vater
und Häuptling Asgardhrs
und Führer von Walhall.*

Auch im *Abecedarium Normanicum* ist mit den Worten

der Ase ist über ihm

der Zusammenhang zwischen Óðinn, der *ansuz*-Rune und atmosphärischer Ergriffenheit durch Gefühle eindeutig gegeben. Auch die Seherin Cassandra hat ihre Ergriffenheit durch Apollon *als Feuer über ihr* empfunden. Im ersten Teil der Orestie, legt Aischylos der Seherin Cassandra Worte in den Mund, die deren Ergriffenheit durch Apollon,[114] verdeutlicht durch die Metapher der schöpferischen Hitze, des Feuers (der Intuition), zum Ausdruck bringen:

Ah! Welch ein Feuer abermals, das stürzt auf mich![115]

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.[116] Cassandra »sieht«, ahnt und fühlt zukünftiges Geschehen als ihr zuletzt zur eigenen Erfahrung gerinnendes, inneres Bild. In dieser Fähigkeit liegt ihre vom griechischen Mythos als göttliches Wirken interpretierte, prophezeiende Gabe

Edred Thorsson bezeichnet die *ansuz*-Rune als das *mysterium tremendum*, Stephan Grundy nennt sie *die Gott-Rune der einströmenden Kraft* der Futhark-Runenreihe.[117] Beide Autoren beziehen sich mit dieser hervorhebenden Bezeichnung auf die besondere magische Potenz dieser Rune. Oben habe ich die

Gaben Óðinns bei der Erschaffung der ersten Menschen erwähnt. In diesem Zusammenhang spielt *ansuz*, die a-Rune, eine wesentliche Rolle:

Sie verkörpert zwei von mehreren geistigen Gaben, welche die Götter Óðinn, Hœnir und Lóðurr 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 Óðinns als Gott der Magie und der Ekstase.[118]

Noch deutlicher lässt sich die Bedeutung Óðinns als Gott der visionären Ekstase, der ekstatischen Dichtkunst und magischen Beherrschung und Verwendung des Wortes - und aller Arten schamanistischen Zaubers, schwarzer Magie und Runendivination - nicht mehr zum Ausdruck bringen. Geht man davon aus, dass auch die vermeintlichen Brüder Hœnir und Loðurr Teilpersonalitäten Óðinns darstellen, dann ist es allein Óðinn, der dem Menschen diejenigen Fähigkeiten verleiht, die ihn über sich selbst und seinen Alltag hinauswachsen lassen, denn *ansuz* ist die Rune des Empfangens-Bewahrens / Umwandelns-Ausdrückens von spiritueller Macht und göttlichem Wissen. Es sind diese Fähigkeiten, welche die drei Asen-Brüder Óðinn, Hœnir und Loðurr (die Trinität Óðinn-Vili-Vé)[119] 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 Óðinns.

Die a-Rune ist auch die Rune des Wortes, des Gesanges, der Dichtkunst und der magischen Beschwörung als Träger und Ausdrucksform magischer Kraft (siehe auch die Funktion des Óðrærir-Mets als Sinnerreger). Sie ist gleichzeitig 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 Óðrærir bekannt. Die beiden letzten Zeilen der Strophe 140 im *Rúnatal* belegen, dass die Substanz der von Óðinn erworbenen Runen auch im Met enthalten:

140

*Hauptsprüche neun lernt´ ich von dem weisen Sohn
Bölthorns, Bestlas[120] Vaters,
Und trank einen Trunk des teuren Mets
Aus Odrörir geschöpft.*

141

*Zu gedeihen begann ich und begann zu denken,
Wuchs und fühlte mich wohl.
Wort aus dem Wort verlieh mir das Wort,
Werk aus dem Werk verlieh mir das Werk.[121]*

Diese Fähigkeit wird direkt aus der Sphäre der Æsir empfangen, im Menschen transformiert, um sie dann in Form von magischen und religiösen Handlungen zum Ausdruck zu bringen. Die *ansuz*-Rune ist dabei 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 Odems, die bilderschaaffende Kraft der Erulier (Runenmeister) und Skalden (Dichter), der Synthese des sprachlichen Denkens mit dem nicht-sprachlichen, wie sie Jupiter als dem Herrscher in Schütze entspricht.

Die Worte *dem Óðhinn gegeben, mich selbst mir selbst*, wie es in Strophe 138 des *Rúnatal* heißt, enthalten die große Óðinn-Rune *gebo*, das wahre Wesen óðinnischer Selbstopferung: Jupiter rückt zum Herrscher in den Fischen auf. Die Grundbedeutung dieser Rune, deren phonetischer Wert [g-] ist, lautet Geschenk, 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.[122]

Der Sinn der in den kultischen Männerbünden der Germanen durchgeführten Einweihungsriten zum Erwerb esoterischen Wissens und außergewöhnlicher Fähigkeiten bestand nicht allein darin, sein Selbst dem Óðinn (als Geschenk) hinzugeben, sein Ich aufzulösen, sondern auch im Studium der Technik des óðinnischen Erkenntnisweges, ihn zu beschreiten und sein Selbst sich selbst hinzugeben. Der Symbolgehalt der *gebo*-Rune bezieht sich ebenfalls auf die Gaben Óðinns in seiner Dreiergestalt an die ersten Menschen wie sie in der *Volüspá* geschildert sind: Die Dichtungen der *Lieder-Edda* berichten auch von den Æsir-Brüdern Óðinn, Hœnir und Lóðurr (eine Emanation der göttlichen Dreierheit Óðinn-Vili-Vé), den Söhnen Borr's, die im Anschluss an die Schöpfung den Kosmos gestalten und die ersten Menschen erschaffen. Nachdem der dreifache Óðinn der Welt eine Form gegeben hatte, formte er aus dem

organisch-pflanzlichen, aus zwei Baumstämmen, die er am Meer fand, die ersten Menschen: den Mann nannte er Esche (*Askr*, ein Name der auf Yggdrasil hinweist) die Frau Ulme (*Embla*).[123] Auch die neuen Menschen, Lif (Leben) und Lifþrasir (der nach Leben strebende), die nach der Götterdämmerung die Welt bevölkern, stammen von der die Katastrophe überdauernden Weltenesche ab.[124] Die *Völuspá* der *Lieder-Edda*, der die Forschung wahrscheinlich unberechtigt christliche Beeinflussung unterstellt, schildert die Erschaffung des Menschen als Mann und Frau, mit den folgenden Worten:

17
*Gingen da dreie aus dieser Schar,
Mächtige, milde Asen zumal
Fanden am Ufer unmächtig
Ask und Embla und ohne Bestimmung.*

18
*Besaßen nicht Seele (ÖND), und Sinn (ÓÐR) noch nicht,
Nicht Blut (LÁ) noch Bewegung (LÆTI), noch blühende Farbe (LITO GOÐA).
Seele gab Odin, Sinn gab Hönir,
Blut gab Lodur und blühende Farbe.[125]*

Diesen bereits (im pflanzlichen Sinne) lebenden Menschen verlieh die óðinnische Trinität die Gaben, durch die sie zu empfindenden und denkenden Menschen wurden: Óðinn gab ihnen *önd*, den belebenden Atem (*anda*), den Hauch des Lebens, welcher der Lebensodem ist (den Ätherleib), von Simrock völlig verfehlt als Seele interpretiert, Vili (bzw. Hœnir) verlieh ihnen *óðr*, die Fähigkeit zur ekstatisch-visionären Trance und zum göttlich inspiriertes Denken,[126] und als Vé (bzw. Lóðurr) schenkte ihnen Óðinn Gestalt, Sprache und die Sinne, die Ausdrucks- und Empfindungsfähigkeit des physischen Leibes (*lík*) sowie der psychische Konstitution (*lá, læti* und *lito goða*):[127]

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.[128] Hoenir verdankt die Menschheit óðr, die Gabe der Inspiration, inspirierter geistiger Tätigkeit des Sinns und des Bewußtseins:[129] 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.[130]

Die Mitteilungen über Hœnir, den schweigsamen Asen, der eine Gabe (*óðr*) verleiht, die, wie noch erläutert wird, etymologisch eng mit dem Namen Óðinn zusammenhängt, sind äußerst fragmentarisch, sodass ein einheitliches Bild dieses Gottes nicht gewonnen werden kann. Eigenartig scheint nur, dass das wenige, das überliefert ist, schlecht zu einem schweigsamen Gott, der auch als furchtsam (an. *hræðastr*) gilt, passt, dem die Menschen die Fähigkeit zu *óðr* verdanken, dessen Spektrum von der visionären Ekstase des Dichters und Propheten bis hin zur frenetischen Wut der Berserkir reicht. Diese Bereiche gehören unzweifelhaft in die óðinnische Sphäre. Jan de Vries schreibt, dass man zum Wesen dieses Gottes nicht durchdringen kann, *er kann aber nicht unbedeutend gewesen sein, wenn er bei der Schöpfung den Menschen Verstand zuteilte und nach dem Ragnarök in der neuen Welt Orakelsprüche kundtun wird.*[131] Diese beiden Charakteristika Hœnirs, die Gabe zu visionärer Trance und die Verkündigung der Orakelsprüche, ermutigt dazu, in Hœnir (und dann auch in Lóðurr) keine unabhängigen Götter, sondern Aspekte Óðinns zu vermuten. Hœnir wäre dann die Repräsentation der geistigen Potenz Óðinns. Obwohl Jan de Vries in seiner Interpretation dieses Gottes nicht so weit gehen würde, passt zu dieser Sicht doch auch seine Vermutung, Hœnir spiele im Opferritual eine Rolle, eine Funktion, *zu der die ehrfurchtvolle Haltung des schweigsamen Hœnir gut passen würde.*[132]

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 Ginnuggagap entstandenen kosmischen Macht aufrechtzuerhalten. Die Betonung liegt dabei auf dem Austausch von Macht, auf dem Fließen von Kraft von einem System ins andere um dort transformiert zu werden und zu ihrer Quelle zurückzukehren. Die Kraft, die zwischen Göttern und Menschen fließt bezeichnet Ernst Uehli als *Eigenleben* und *Eigenempfinden*. Und die nächste Stufe, so schreibt er, besteht darin, *durch die Sprache die Seele nach außen zu offenbaren.*[133] Ein solcher Austausch garantiert starke Bande innerhalb sozialer Gruppen der Gesellschaft; derselbe Prozess findet zwischen Göttern und Menschen statt.

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

Gebo steht auch für die psychische Vereinigung zweier Menschen, um 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 *Edda*, und zwar im *Sigrdrífomál* (Erweckung der Walküre), findet sich als Zeugnis die Szene, in der Sigurðr die Walküre Sigrdrífa weckt. Er bittet sie, ihn Weisheit zu lehren, da sie Kunde aus allen Welten wisse. Nachdem Sigrdrífa 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.[134]

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

157
*Ein zwölftes kann ich, wo am Zweige hängt
Vom Strang erstickt ein Toter,
Wie ich ritze das Runenzeichen,
So kommt ein Mann und spricht mit mir.[135]*

Der germanische Mensch erlebte diese Ergriffenheit leiblich, und zwar durch eine vorbereitende Schulung (Initiation) und indem er seinen physischen Leib den Atmosphären (oder kosmischen Ätherkräften), die er in seiner Umgebung vorfand, vorübergehend als Wohnung zur Verfügung stellte. Am Phänomen des Gewittersturms mit Donner und Blitz - der Óðinn-Wodan-Chiffre schlechthin - hat Rudolf Steiner beschrieben wie diese Grenzüberschreitung von der physischen Welt in die Ätherwelt 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.[136]

Óðinn setzt sein Wissen und seine Erkenntnisfähigkeit ein, um die Welt in ihrem So-Sein zu gewährleisten und 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 der Vanir-Æsir-Krieg oder die Verbannung der Titanen in den Tartaros). So betrachtet wirkt die luziferische Weitung Jupiters 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. Und aus der Sicht der griechischen Mythologie: 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 óðinnischen Äons trifft Æsir wie Olympier das gleiche Schicksal wie Ouranus und Kronos: Die indoeuropäischen Götter-Könige, die das Werden der Welt organisierten, begleiteten und zuletzt konsolidierten, zerstören im Übergangsritual der Götterdämmerung (*Ragnarökr*) die Welt, um den Werdeprozess eines neuen Zeitalters zu ermöglichen. Um die Welt ihrem Potential entsprechend zu entwickeln, um sie über die immer nur augenblickliche Existenzform hinaus zu heben, muss man wissen, was sie im Innersten zusammenhält: darin besteht der Sinn der astrologischen Symbolik Jupiters, der óðinnischen *Mission*.

An Mímir's Brunnen

Mímir's Brunnen befindet sich unter einer der drei Wurzeln Yggdrasils. Wenn es heißt, Óðinn stieg hinab, um die Runen aufzunehmen, so liegt die Vermutung nahe, dass er sich hinunter an den Brunnen Mímir's und der Urðr (der Nornen) begab. Er reiste in die Unterwelt, wie dies Schamanen zu tun pflegen, die ihr Pferd am Weltenbau anbinden, den Weg des kleinen Todes beschreiten, um Wissen zu erwerben. Óðinn gewinnt schließlich den Trank aus Mímir's Brunnen,

und damit die *neun Hauptlieder*, die im *Hávamál* erwähnt werden, aber nicht ohne eine Gegenleistung. Vielmehr verlangt Mímir das eine Auge seines Neffen zum Pfand für gewährtes Wissen und offenbarte Weisheit. Dass es sich bei diesem Auge um das Stirnauge handelt, das die äußere Wahrnehmung um die innere ergänzt, dürfte nicht schwer zu verstehen sein. Die esoterische Perspektive Rudolf Steiners sieht in Óðinns Opferung seines Auges die Aufgabe der intuitiven Hellsichtigkeit des dritten Auges zugunsten des eher intellektuell ausgerichteten Ich-Bewusstseins. Diese Hellsichtigkeit, die entsprechend der anthroposophischen Kulturgeschichte für das vorausgehende Zeitalter der Vanir charakteristisch war, wird durch Óðinns Mission abgelöst, der Wissen und Weisheit in Freiheit und willentlich erwarb. Dies so Steiner, und in dessen Nachfolge Ernst Uehli, blieb nach dem óðinnischen Selbstopfer die einzige Möglichkeit. Óðinn deponiert in seiner Unterweltfahrt sein Stirnauge an Mímirs Brunnen, wo es ihm einen kontinuierlichen Zugang zum kollektiven Gedächtnis, zur Erinnerung der Götter, Riesen und Menschen gewährt.

Im Mythos symbolisiert Óðinns Verzicht auf den Aufstieg zu den Archai das Opfer eines seiner Augen an Mímirs Brunnen. Die jüngere *Snorra-Edda* tradiert diese Episode im 15. Kapitel der *Gylfaginning* (Gylvis Verblendung). Dort berichtet Snorri von den Brunnen an den drei Wurzeln der Weltesche:

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:

*Alles weiß ich, Odin, wo dein Auge blieb:
In der vielbekanntten Quelle Mimirs.
Met trinkt Mimir jeden Morgen
Aus Walvaters Pfand: Wißt ihr was das bedeutet?[137]*

In ekstatischer Trance durchquerte Óðinn 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 Mímirs wurde. Dieser lehrte ihn die Fähigkeiten einer Sprache und der Schrift, die als kosmogonisches Wissen evoziert und tradiert werden kann.[138] Durch seinen Onkel Mímir gelangte Óðinn 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 Óðinn schließlich zum Sprachschöpfer, der die Klänge der Natur in Worte und abstrakte Zeichen zu wandeln wusste, um sie den Menschen zu überlassen.[139]

Im Verlauf seiner ersten Prüfung setzt Óðinn sein Stirnauge, sein hellseherisches Organ, an Mímirs Brunnen zum Pfand ein.[140] 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 – 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 zielgerichteten Denkfähigkeit geopfert werden müssen.[141]

Wie die germanische Kultur, so trat auch die hebräische aus dem traumhaften Hellsehen und der ekstatisch-magischen Kraft zugunsten der Herausbildung des Intellekts und der Fähigkeit zur Wahrnehmung in der Außenwelt heraus, wechselte vom Erleben des *Bin Odysseus* zum *Ich-bin* Jahwes.[142] Ihre Hingabe an den mosaischen 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.*[143]

Óðinn verpfändet am Brunnen Mímirs sein Stirnauge, und kommt erst dadurch in den Besitz innerpsychischer, intuitiver (das heißt prophetischer) Schau, die aus der Inspiration schöpft. Es ist nicht erstaunlich, dass auch der oberste der Æsir 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, nämlich jener der Riesen, muss er einen Teil seiner Persönlichkeit opfern. Die Quelle, aus der sich Mímirs Brunnen speist, gehört in die Sphäre der Schicksalsmächte, besonders hervorgehoben im Urðr-Brunnen der drei Nornen. Deren Wissen und Wirken, Hellsichtigkeit und

Prophetie in bezug auf Zukünftiges, begehrt Óðinn so dringend, dass er bereit ist, ihnen (in der Gestalt Mímir) eins seiner Augen zu opfern. Indem Óðinn 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 Blindheit dann in der Wahl der in der Schlacht fallenden Helden, deren Schicksal, als Einherier nach Walhall zu gehen, sich in ihrem von Óðinn prophezeiten Tod erfüllt.

Óðinn wird oft als einäugiger Gott, mit einem sein blindes Auge bedeckenden Hut dargestellt. Dieses metaphorische Bild darf aber nicht wörtlich genommen werden, denn was er Mímir opferte, war sein drittes Auge, auch als Stirn-Chakra bekannt,[144] ein Organ, dass auch als der anatomische Sitz hellseherischer Fähigkeiten betrachtet wird; Beziehungen Hypophyse (der Zirbeldrüse) des menschlichen Gehirns, da sie über ihre innersekretorische Tätigkeit die Funktion aller anderen Drüsen koordiniert und harmonisiert, werden diskutiert.[145] Die *Weltentat* Óðinns, von der Rudolf Steiner 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 Óðinns – 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 hell-schichtige Schau. Da das dritte Auge der Sitz aller Bewusstwerdungsprozesse ist, besteht die Fähigkeit zur Manifestation bis hin zur Materialisation und Entmaterialisation von Materie. Auf der physischen Ebene entstehen neue Realitäten, alte werden abgelöst. 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: Was wir in unserer Umgebung erleben, ist auch Bestandteil unserer subjektiven Wirklichkeit.

Óðinn deponierte sein Stirn-Chakra in Mímir's 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-óðinnische Mensch 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. Der griechische Hades oder der christliche Himmel beispielsweise sind weder von dieser Welt noch ein metaphysisch abgeschiedener, distanzierter Raum. David Howes berichtet, dass auf Tanimbar die Ahnen im gleichen Raum untergebracht sind wie die Lebenden,[146] 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.[147] 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.[148]

Ódinn 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, die Ritualisierung der Handlung, und damit ein wichtiger Schritt in der intellektuellen Entwicklung des Menschen. Der Verlust des Stirnauges, und damit die Einschränkung der Funktion der Hypophyse, ist ein weiteres Indiz für Ódinn's Weg des Irdisch-Werdens, des ins Materielle, Egoistische und Ahrimanische verstrickte.[149]

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.[150]

Die hellsichtigen Vanir-Götter, die Steiner in der von ihm postulierten atlantischen Zeit ansiedelt, kannten und benötigten weder Sprache noch Schrift; mit Ódinn's Prüfung an der Weltesche 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.[151]

Ódinn's kulturstiftende Taten erfolgten um den Preis der All-Einheit mit dem kosmischen Geschehen und dessen Gesetzen, aus dem der Mensch sich durch Ódinn's Wirken allmählich herauslösen konnten. Heute, an der Schwelle zur Epoche der Bewusstseinsseele, hat sich die Menschheit am weitesten aus ihrer einstigen Verschmelzung mit dem universalen Energiefeld gelöst.

Individualisierung und Differenzierung, Verschiedenheit und Unterscheidbarkeit erreichen heute einen Zenith um den Preis der Verarmung der Möglichkeiten intuitiver Einfühlung und inspirierter Kreativität. Das rezente Verständnis des Mythischen sowie die weitere Erfahrbarkeit und Epiphaniefähigkeit des Göttlichen verarmt. Der nach-óðinnische Mensch des Informationszeitalters unterliegt inzwischen immer mehr dem, was Henning Köhler den *dreifachen Kreativitätsverlust* genannt hat:

In diesem Kraftfeld vollzieht sich unter den Augen der »herrschenden euphorischen Allianz des positiven Denkens« (Horst-Eberhard Richter) als »Ausdruck ... der Getrenntheit des Menschen von seinem überweltlichen Wesen« (Karlfried Graf Dürckheim) dasjenige, was ich den dreifachen Kreativitätsverlust nennen möchte: Erstarrung der Phantasie (Denktod), Mechanisierung der Beziehungen (Fühltod) und Verzweckung des Handelns (Willenstod).[152]

Damit ist aber weder die atmosphärische Dimension der Wirklichkeit noch die menschliche Resonanzfähigkeit für diese verloren gegangen. Nicht die Empfänglichkeit für Atmosphären hat sich geändert, nur deren Interpretation und Bewertung.

Tau aus Óðinns Gefäß

*... es braust Allvaters Brandung des Malzes.
Arnor, der Skalde*

Die Texte der *Lieder-Edda* erzählen vom Raub des Dichtermets Óðrærir, vom Hängen Óðinns am Baum Yggdrasil und von seinem Abstieg an Mímir's Brunnen, wo er ein Auge opferte. Die *Edda* berichtet von drei Prüfungen Óðinns, von schwierigen Unternehmungen, die als schamanistische Initiationsrituale interpretierbar sind und kulturheroischen Charakter tragen. Óðinns Prüfungen kennzeichnen ihn als einen Schamanen von indoeuropäischem Typus, dessen Wurzeln möglicherweise mit dem sibirischen und zentralasiatischen Schamanismus zusammenfallen. Mircea Eliade beschreibt 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 Psychopomp, Seelengeleiter, und er kann Priester sein, Mystiker und Dichter.[153]

Ein wichtiges Merkmal des Schamanismus ist auch die Überzeugung, dass die Fähigkeit zur Ekstase das religiöse Erlebnis schlechthin ist, allenfalls einer Elite zur Verfügung steht, und dass nur der Schamane der *Meister der Ekstase* ist. Schamanismus, formuliert Mircea Eliade, ist eine spezielle

Technik der Ekstase, der Schamane ein Spezialist der Trance, in der seine Seele den Körper zu Himmel- und Unterweltfahrten verläßt.[154]

Der Schamane ist aber kein Bessener, in dem Sinne, dass jemand anderes in seinem Körper wohnt und in seinem Namen handelt. Er bringt seine ekstatischen Erlebnisse aus eigener Kompetenz zustande, meistert seine im Bild und im Namen übernatürlicher Wesen verbalisierte Ergriffenheitserfahrung und organisiert seine Jenseitsreisen und Kontakte zu Toten, Dämonen oder Geistern als menschliches Wesen, ohne zu einem Instrument fremder Mächte zu werden. Ethnologische und kulturhistorische Forschungen zeigen immer wieder, dass der Schamanismus eine spezielle Form der Magie ist und im allgemeinen nicht allein das religiöse Leben einer Kultur dominiert,[155] sondern mit anderen Formen der Magie und Religion zusammenlebt, wie sich dies insbesondere im antiken Griechenland oder im modernen Korea finden lässt. 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 und dem germanischen Óðinn, dessen Allmacht allein die Schöpfung garantieren kann. Der Siedlungsraum dieser Kulturen und das Herkunftsgebiet der indoeuropäischen Völker liegt räumlich beieinander, sodass es nicht erstaunt, vergleichbare religiöse Phänomene bei Griechen und Germanen vorzufinden. Wie diese so unterhält auch der zentralasiatische Beherrscher des Himmels - mächtige Göttinnen kommen nicht vor - ein Pantheon von Söhnen und Töchtern, vergleichbar demjenigen in der Mythologie nordischer und mediterraner Kulturen, die lokale, tellurische Göttinnen[156] erst durch Hierogamien als Gattinnen in ihr Pantheon aufnahmen.[157]

Eine weitere kulturheroische Tat, eine andere schamanistische Prüfung, erhebt Óðinn in den Rang des gewaltigsten der Dichters und Sängers; als solcher reift er zum göttlichen Inspirator der Skalden und der fahrenden Sänger. Und als

solcher erwirbt und verfügt er über die magisch-bannende Macht des gesprochenen Wortes im poetischen Vers oder im Zauberspruch. Die Wort-Magie, die von Óðinn praktiziert wurde, hat Joseph von Eichendorf in einen romantischen Vers gebannt:

*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 Óðinns Namen, die Autorität in der Tradierung konventionalisierter Lebensregeln und Werte in poetischer Sprache; sie waren die Verkünder der zu allen Zeiten gültigen Satzungen und Werte Óðinns:[158] *Odin gibt Weisheit vielen und gewandte Rede, Dichtkunst dem Sänger*, schreibt Paul Hermann in seiner Charakteristik des höchsten und mächtigsten unter den Æsir.[159] Schon die ältesten Skalden bezeichneten ihre Kunst als *Tau aus Óðinns Gefäß*, als *Óðinns Bier* oder als *Óðinns Gabe*.

Im zweiten Óðinnsbeispiel der *Havámál*[160] berichtet die *Lieder-Edda* vom Erwerb des Dichtermets Óðrærir durch Óðinn. Mit anderen Worten: Das zweite Óðinnsbeispiel überliefert neben dem Hängeopfer an der Axis mundi die Einweihung Óðinns in das Mysterium des Wortes, in die magisch-zauberische Beherrschung der Sprache:[161]

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

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

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

5
*Die betörte Schöne
hab ich schlau benutzt:
nichts ist Weise verwehrt;
denn Odrörir
ist nun aufgestiegen
Zur Wohnung des Weltenherrn. [162]*

Nach dem Friedensschluss zwischen Æsir und Vanir entstand aus dem Blut von Kvasir, eine aus dem Speichel der Götter gemischte, besondere Flüssigkeit, welche die Begehrlichkeit der Götter, Riesen und Zwerge weckte.[163] Kvasir, der aus dem Speichel hervorging, den die beiden Göttergeschlechter als Zeichen des Friedens in ein Gefäß spuckten, galt als das weiseste aller Wesen aller Welten und Zeiten, da er alle Fragen beantworten konnte.[164] Auf einer seiner Wanderungen wurde Kvasir von Zwergen getötet, die aus seinem mit Honig vermengten Blut einen einmaligen Met herstellten, und diesen in dem Kessel Óðrærir und in den beiden Krügen Són und Boðn 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 oder der Zwergentrunk. Für Óðinn stand es deshalb außer Frage, diesen Trank für sich und die Æsir zu erwerben. Der Trank Óðrærir geriet aber zunächst in die Hände der Riesen, und in die Obhut der Gunnlöð, welche die Gefäße in einer Höhle tief im Gebirge verbarg. In der Maskierung des Bölverkr (Bewirker des Bösen) sowie durch Tücke und Eidbruch verschafft sich Óðinn - in phallischer Gestalt - 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 Asgardr, wo er den Met wieder ausspeit.[165] Fliegen und Gestaltwandel sind Fähigkeiten, die eng zusammen gehören, und die insbesondere dem Schamanen zugeschrieben werden. Óðinns Gestaltwandel und Rückflug nach Asgardr als Adler, aber auch die Schlange, germanische Schwanfrauen oder die schwanenflügeligen Walküren, sind schamanistische Topoi, verwandt dem

Hexenflug, eine Fähigkeit, den als Vögel erscheinende, jenseitige Wesen der Zaunreiterin verleihen; umgangssprachlich hat sich die Redewendung *mir schwant etwas* in der Bedeutung von Vorahnung und Vorauswissen erhalten, mit dem nicht nur Óðinn, sondern jeder Schamane begabt ist.[166] Zentralsibirischen Mythen zufolge, besonders der Tungusen und Burjaten, erscheint der Adler im Auftrag des Himmelsherren, der durch ihn Lebenskraft und Allweisheit verleiht.

Die Initiation, in der Óðinn den Skaldenmet erwirbt, weist eine deutliche sexuelle Symbolik auf. Mit dem Bohrer Rati wühlt sich Óðinn durch den Berg in die Höhle der Riesin Gunnlöð. Der Begriff, der auf den ersten Blick ein schlichtes Werkzeug bezeichnet, besitzt ein bemerkenswertes semantisches Feld, das Kognate wie *Narr, Tölpel, unsittlicher Mensch* oder *homosexueller Zauberer* enthält.[167] Und damit nicht genug: Als der Schacht endlich gebohrt ist, greift Óðinn erneut zu einer phallischen Symbolik, und kriecht in Gestalt einer Schlange zu Gunnlöð, in deren Schoß (Höhle = Uterus), und gewinnt ihr in drei Liebesnächten den Dichternet ab. Der außerordentlich inspirierende *Wunder- und Zaubertrank Óðrærir*, der Met, den Óðinn durch Hinterlist und Gestaltwandel der Riesin raubte, gehört nur scheinbar Suttungr und damit den Männern – erworben werden kann er nur, dass erzählt doch der Mythos, durch die sexuelle Vereinigung mit einer Frau. Und was hat es mit dem Blut auf sich, aus dem er ursprünglich entstand?

Den Trank aus Kvasirs Blut, den die Zwerge durch Mord, die Riesen unrechtmäßig in Besitz genommen hatten und den Óðinn nach Asgardr zurückholt, markiert einen weiteren Schritt Óðinns zu Wissen und Weisheit. Für die Germanen stand die Dichtkunst unmittelbar in Beziehung zur Gottheit, und war so der alltäglichen Sphäre enthoben. Sie war ein mit Prophetie und Divination verbundenes Schöpfungswerk, das Jakob Grimm an *die schaffende norn*. [168]

Der Met Óðrærir ist außerdem vergleichbar dem Trank der Unsterblichkeit, dem *Soma* der vedischen Religion, dem allheilenden Opfertrank *Haoma* der Parsen, mit dem Zarathustra das Böse vernichtete oder dem Unsterblichkeit verleihenden Nektar *Ambrosia* der griechischen Mythologie, den Hebe [169] 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), daneben aber auch das Sonnenrad (Feuer), der Delphin (Wasser) sowie der dreifach gehörnte Stier (Erde), womit deutlich ausgedrückt wird, dass Jupiter über die vier Elemente herrscht, aus denen der Kosmos beschaffen ist.

Bei den Æsir verwandelt sich der Trank ewiger Jugend in die *Woge Odrerir*, [170] in den Trank der Poesie, ekstatischer Dichtkunst und Weisheit. Den Germanen gilt seit dem Raub Óðrærir die Poesie als Lohn für Óðinns sexuelle Beziehung mit Gunnlöð, der Hüterin des Mets. Dichtkunst und Weisheit sind Tau aus Óðinns Gefäß oder Kessel, so formuliert es eine Kenning der germanischen Skalden. Der Kessel, in dem der Met aufbewahrt wird, ist aber nicht irgendein Gefäß, sondern ein archetypisches Bild, das in vielen indoeuropäischen Mythologien vertreten ist. Es ist ein Kessel der Wandlung, der bald Jugend und ewiges Leben spendet, bald wieder Heilung, inspirierende Kraft und Weisheit. Zu den vier Schätzen der halbgöttlichen Vorbevölkerung Irlands, den Thuatha da Danaan (dem Volk der Dana), gehört der Kessel des Dagda, der ein ganzes Heer speisen konnte, ohne leer zu werden. [171] Im walisischen *Mabinigion* ist es der magische Kessel des Bran, der die erschlagenen Krieger wieder zum Leben erweckt, sie interessanterweise aber ihrer Sprache beraubt. Auch die mythische Biographie des Bardens Taliesin ist eng mit diesem Kessel verbunden, den Keridwen [172] zur Unterstützung für ihren hässlichen Sohn Afang-Du, dem keltischen Kvasir, 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. [173]

Der Kessel der Keridwen enthält einen Trunk, ähnlich dem nordischen Sinnreger-Met Óðrærir: Auch ihr Kessel schenkt die Gabe der Inspiration, der Weisheit und der Dichtkunst, die ihr Kessel zum Sieden und Überfließen bringt. [174] Keridwens Kessel geheimnisumwobenen Ursprungs ist ein Gefäß des Überflusses, der Wiedergeburt und der Lebenserneuerung. Mehr als drei Tropfen des Suds im Kessel sind allerdings tödlich, und so erweist sich Keridwen als Große

Muttergöttin, als Herrin über Leben und Tod. Denn nur wer Macht über den Tod besitzt, kann andererseits Leben schenken.[175] 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.[176]

Nach der Rückkehr der Argo verjüngte Medea mit Hilfe ihres Kessels Aison, den schon greisen und gebrechlichen Vater Jasons, den Pelias von Iolkos tötete sie auf gleiche Weise: Den Töchtern des Pelias bot Medea nämlich an, sie ihren Verjüngungszauber zu lehren. Zur Demonstration schlachtete sie einen alten Widder, zerschnitt ihn, kochte ihn in ihrem Kessel, sodass er am Ende dieser Prozedur als Lamm aus dem Sud sprang. Medea versprach ihnen, ihr Vater Pelias, ließe er sich nur in dem Kräuterbad, das im Kessel brodelte, kochen, werde verjüngt ins Leben zurückkehren. Pelias, der Rache Jasons und Medeas verfallen, verließ diesen Kessel allerdings nicht mehr.[177] 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.[178] 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. [179]*

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

*Das erste Wort vom Kessel, wann ward es gesprochen?
Durch den Atem von neun Mädchen wurde er sanft erwärmt.
Ist es nicht der Kessel der Unterwelt?
Welcher Art ist er?
Ein Reif von Perlen liegt um seinen Rand.[180]*

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 ermöglicht, handelt wie Óðinn als Schamanin.

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

Dieselbe Kraft wie beim Vogel Phönix bewährt der Gral bei den Menschen. Es mag einem Menschen noch so schlecht gehen, wenn er eines Tages den Stein sieht (wohl aufgrund eines Übersetzungsfehlers hält Wolfram den Gral irrtümlich für einen Stein, den Lapsit exillis nennt), so wird er in der Woche, die auf diesen Tag folgt, nicht sterben. Auch bleibt sein Aussehen dasselbe, das er hatte, als er den Stein erblickte und zwar so, wie er in seiner besten Zeit aussah – Frau wie Mann –, und wenn sie den Stein zweihundert Jahre lang sähen; nur das Haar wird grau. Solche Kraft gibt der Stein dem Menschen, daß Fleisch und Bein flugs Jugend empfängt. Der Stein wird auch genannt der Gral.[181]

Der Gral, so wie ihn Wolfram beschreibt, ist ein Lebenselixier, ein Gefäß des Überflusses und der Inspiration, die er gleichzeitig spendete, und das im Rahmen eines Mysteriums Leben und Tod repräsentiert, Eigenschaften, wie sie 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. Die Aufgabe, die Parzival zu erfüllen angetreten ist, besteht nach ihrer Auffassung in der eigenen Bewusstwerdung, die schließlich zur Erlösung des Amfortas und des wüsten Landes führt.[182] Und aus diesem Kessel trinken die Æsir, Dichter und Sänger; aus diesem empfangen sie die magische Kraft des Gesanges, denn das Lied birgt magische Macht, da es Sänger und Zuhörer durch Klang, Rhythmus und Assoziation zu einer eng verbundenen Gemeinschaft zusammenfasst. Besonders die *Urzeitsänger* Orpheus und Väinämöinen sind für ihre Fähigkeit berühmt geworden, wandernd die ganze Natur auf der Suche nach magischen Worten zu durchstreifen, um sie anschließend durch ihren Gesang in den Bann zu schlagen, eine Fähigkeit,

welche die katholische Kirche noch dem heiligen Franziskus zutraut. Die Eingangsstrophen des ersten Gesanges der finnischen *Kalevala* bieten allein schon in rhythmischer Hinsicht ein gutes Beispiel, wie die 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 anzuschieken,
(...)*

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

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

*Auch der Forsthauch sprach mir Verse, Regen sandte mir Gesänge,
Andre Weisen brachten Winde, trugen mir die Meereswogen,
Sprüche führten zu die Vögel, Wipfel brachten Zauberworte.
Diese knüpfte ich zum Knäuel, band zusammen sie zum Bündel,
Schob das Knäuel in meinen Schlitten, bracht das Bündel auf den Rodel,
Holt´ es heim auf meinem Rodel, auf dem Schlitten zu der Scheune;
Schafft´ es auf den Speicherboden, in den Schrein mit Erz beschlagen [183]*

In der mittelalterlichen Alchemie ist das *Vas Hermetica* dann zu ganz besonderer Berühmtheit gelangt.[184]

Mit der Rückeroberung des Mets macht Óðinn den entscheidenden 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, zum primären Dichter-Sänger, mit den keltischen Barden oder griechischen Rhapsoden vergleichbar, deren Aufgabe in der Überlieferung kulturell relevanten Wissens und in der pädagogisch-ethischen Belehrung ihrer Zuhörer besteht. Beiden Aufgaben werden sie aber erst durch die magische Wirkung von Sprache und Lied gerecht. *Óðr*, die erste Silbe *Óðrærirs*, bezeichnet die Fähigkeit zur Ekstase, welche die óðinnische Trinität den ersten Menschen schenkte, womit ein Heraustreten aus dem gewöhnlichen

Bewusstseinszustand ermöglicht wurde; außerdem ist diese Silbe auch den Bildung des Namens Óð=inn beteiligt. Aus diesem Grund kann Edred Thorsson vom Met Óðrærir als der *Essenz des inspirierten Bewußtseins der Asen und des organischen Unbewußten der Vanen* sprechen.[185] Der Met Óðrærir ist der Sinnerreger, ein wahrhaft jupiterhaftes Getränk. Zurück in Asgardr spuckt Ódhinn den Met aus und teilt ihn wieder in seine dreifache Essenz auf: in Óðrærir, den Erreger der Eingebung, in Són (Sühne) und in Boðn (Behälter). Die dreifache Essenz des Mets steht aber auch symbolisch für die drei Quellen, aus denen Óðinn seine Weisheit schöpft: das Yggdrasil-Opfer, dem er die Runen verdankt, dem Augen-Opfer an Mímir's Brunnen,[186] dem er sein All-Wissen verdankt sowie dem Opfer seiner Wahrhaftigkeit, dem er seine Fähigkeit zur ekstatischen Intuition verdankt.

In der altgermanisch-nordischen Mythologie sind die Riesen im Besitz des kosmogonischen Wissens, und eine der Aufgaben Óðinns besteht darin, diese Weisheit zu erwerben, um sie im Rahmen des den Riesen folgenden Zeitalters neu nutzbar zu machen. Den Riesen ihre Weisheit abzunehmen ist allerdings keine leichte Aufgabe, wie ja schon der Raub des Mets Óðrærir zeigte. Mit den sprachbildenden und ausdrucksfördernden Fähigkeiten, die Óðinn durch die Verwendung des Mets zufließen, kann er mit den Riesen ich-begabt und selbstbewusster auf den Wissenswettstreit einlassen. Eine Dichtung der *Edda*, die von Óðinns Wissens- und Erkenntniserwerb berichtet, ist das *Vafþrúðnismál* (Vafþrúðnirs Lied).

Ein beliebtes Thema altgermanischer Dichtung sind auch 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 Óðinns 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 und Muninn[187] - durchstreifen für ihn das Universum auf der Suche nach Neuigkeiten, Informationen und machtverleihendem Wissen. Im *Vafþrúðnismál* schildert die *Lieder-Edda* diese Aufgabe Óðinns:[188]

ODIN

1

*Rat du mir nun, Frigg, da mich zu fahren lüstet
Zu Wafthrudnirs Wohnungen;*

*Denn groß ist mein Vorwitz über der Vorwelt Lehren
Mit dem allwissenden Jöten zu streiten.*

Und in der übernächsten Strophe heißt es dann weiter:

ODIN

3

*Viel erfuhr ich, viel versucht ich,
Befrug der Wesen viel;
Nun will ich wissen, wie 's in Wafthrudnirs
Sälen beschaffen ist.*

Óðinn plant Vafbrúðnir, den weisesten der Riesen, auszuforschen, will wissen, ob ihm dieser an Kenntnis gewachsen sei. Frigg, seine Gemahlin, versucht ihn in treuer Gattenliebe zurückhalten, doch Óðinn 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.[189] Da der Riese sich selbst mit Óðinn nie einließe, kommt er in unscheinbarster Gestalt, als armer fahrender Mann. Wie die Geschichte vom Raub des Dichtermets illustriert auch das *Vafbrúðnismál* einige der unangenehmeren Eigenschaften Óðinns: seine hinterhältige, auf den eigenen Vorteil bedachte Schlaueit, seine Fähigkeit zum Gestaltwandel, seine Vorlieben für Makeraden und falsche Namen und seine Zuflucht zu Hinterlist und Verrat. In den Versen der Walküre zeichnet Richard Wagner Óðinns Äußeres in einem Vers

*(...) ein Greis in grauem Gewand;
tief hing ihm der Hut,
der deckt ' ihm der Augen eines;
doch des anderen Strahl, Angst schuf er allen
traf die Männer sein mächtiges Dräu 'n (...)*

und wie bekannt ist, verrät Óðinn in Wagners Oper den auf ihn bauenden Sigmundr im Zweikampf mit Hundingr, indem er auf Friggs Forderung hin die Walküre Brynhild daran hindert, Sigmundr zu schützen.

5. Óðinn-Wodan: Eine Etymologie

Der Name des obersten Æsir besitzt kognate Reflexe in den meisten der großen germanischen Dialekte wie beispielsweise in ahd. *Wuotan*, ae. *Wōden* und an. *Óðinn*.^[190] Die ursprüngliche Form könnte *Wōðanaz* gewesen sein. *Wōð* (an. *óðr*) 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. *Wōð* und *óðr* verweisen auf ein magisches Konzept persönlichen Charismas - ähnlich dem *orenda* der Irokesen und dem polynesischen *mana*.^[191] Das Morphem *-an* (*-ano*), Suffix der Personifizierung, bezeichnet jemanden als den Inhaber von *Wōð*-Kraft.^[192] Paul Hermann und andere Autoren (so z.B. auch George Dumézil) hängen einer recht unterschiedlichen Etymologie des Namens Wodan an: Nach seiner Auffassung ist der Name dieses altgermanischen Gottes ein Derivat der indoeuropäischen Wurzel **va*, wehen, womit erneut die Merkurcharakteristik des Tacitus ins Spiel kommt.^[193] Er bezieht sich dabei einseitig auf Wodans (Wodes) Rolle als Walvater oder wilder Jäger, nämlich urgermanisch *vottha*, wütend, rasend, besessen, das seiner Meinung nach mit lateinisch *vates*, geistig erregt verwandt ist,^[194] womit er der eigentlichen Bedeutung dieses Lexems auf einem Umweg nähert.^[195] Lat. *vates*, skr. *vâtas* oder gar an. *wōð* weisen aber nicht nur auf die stürmische Bewegung der Luft hin, wie Hermanns Etymologie nahe legen will, sondern auch auf eine besondere innerpsychische Befindlichkeit. Auch verwandte Begriffe wie ae. *vōd*, Ruf, Schall, Rede oder Gedicht und an. *óþr*, Geist, Gesang und Gedicht weisen auf diese Bedeutung hin, der hier der Vorzug gegeben wird. Sehr wahrscheinlich knüpft Paul Hermann mit seiner Etymologie an christliche, mittelalterliche Autoren an, die Wodans Namen mit *furor* (Wut) übersetzt haben, und so das Feuer der geistiger Erregung und Inspiration auf den primitiveren Impuls cholischer Wut reduzierten.^[196] Dementsprechend werden Óðinn und Wodan zum Wüter und Stürmer, deren Name noch im 11. Jahrhundert auf Wut reduziert wird. Auch Wolfgang Golther zeichnet in seiner *Germanischen Mythologie* ein einseitiges Bild der Gottheit Óðinn, das sich zu sehr auf deren luftigen Charakter beschränkt.^[197] Óðinn-Wodan ist, und darauf wurde hingewiesen, jedoch weit mehr als ein Luft- oder Sturmgott. Wie Zeus und Jupiter ist auch der germanische Óðinn-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 (*wōđ*) auf bemerkenswerte Weise. Óðinn-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 Óðinns Wesen, des obersten der Æsir-Götter des altgermanischen Pantheons. Seine außergewöhnlichen Fähigkeiten erwarb er sich, die Transformation vom ekstatisch erregten Berserker[198] und wildem Jäger, vom ekstatischen Seher und weisen Lehrer gelang ihm erst, nachdem er sich drei Prüfungen (Initiationen) unterzogen hatte. Zum 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 Óðinn kann man nicht reden, ohne von Wodan zu sprechen - dies zeigte schon die kurze Etymologie der Namen des germanischen Jupiters, des Repräsentanten des neunten astrologischen Symbols im Norden Europas. Óðinn, oder seine südgermanische Entsprechung Wodan, ist die zentrale Figur der germanischen Mythologie. In der Gestalt des Asen Óðinns sind im Lauf der Zeit die wichtigsten Aspekte altgermanisch-nordischer Kultur oder Mentalität in einer Gestalt zusammengefließen, welche die Mythologie als die Entwicklung von Willen, Tatkraft und einem *merkwürdig schweifenden Hang, der bald beim einzelnen, bald völkisch aufbricht*, beschreibt.[199] In dieser Persönlichkeit äußere sich, so Martin Ninck weiter, die *heldenhafte Männlichkeit*. In der germanischen Mythen charakterisieren diese Persönlichkeit durch Eigenschaften wie Kraft, Stärke, Härte, Widerstandsfähigkeit, darüber hinaus noch durch Mut, Verwegenheit und äußerst entschlossenem Handeln. Die Entwicklung von Ich-Bewusstsein und der Zugang zu außergewöhnlichen Bewusstseinszuständen, das Óðinn-Wodan-Mythologem der altgermanischen Mythologie, bilden das Fundament dieser Persönlichkeitsmerkmale. Wenn Óðinn 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 Óðinn und Wodan gegeben haben, mit der vorausgehenden Interpretation vereinbaren. Die Wurzel *va* nimmt auf die stürmische Bewegung der Luft Bezug, und weist Óðinn-Wodan als personifizierten Gott des Sturmes aus; *wōđ* dagegen bezieht sich eher auf das Gefühl leidenschaftlicher Erregung, auf die geistige Anspannung erweiterter, außergewöhnlicher Bewusstseinszustände. Aus astrologischer Perspektive sind mit dieser unterschiedlichen Etymologie allerdings zwei verschiedene Prinzipien oder energetische Zustände angesprochen: Die Verbindung Óðinn-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 Ekstase, Bewusstseinsweiterung und das Feuer der inneren Erregung (*wōđ*) 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 *wōđ*-Etymologie, die den eindeutigen Jupitercharakter Óðinns bezeugt, spricht ein weiteres etymologisches Indiz:

Der Name des Asen Óðinn hängt – wie der Wodans mit *wōđ* – mit dem altnordischen Lexem *óđr* zusammen. Geht es hier nicht allein um Klangassoziation auf magischer Grundlage, so ist mit einer die Begriff Óðinn und *óđr* verbindende Etymologie zu rechnen, wobei Óðinn ein Kompositum aus *óđr* und dem Suffix *-inn* zu sein scheint.[200] Auch *óđr* bezeichnet den frenetischen Geisteszustand und die Fähigkeit zur Ekstase, die schon dem Begriff *wōđ* bescheinigt werden konnte. Allein aufgrund ihres Namens symbolisieren Óðinn (*óđr*) und Wodan (*wōđ*) das Gefühl machtvoller, ekstatischer Erregung- und Entrückung sowie die Möglichkeit, aus dem alltäglichen Bewusstseinszustand herauszutreten. Óðinn und Wodan sind weit mehr als nur Luft- oder Sturmgötter. Wie Zeus und Jupiter sind Óðinn und Wodan Personifizierungen ergreifender Gefühle, die als göttliche Atmosphären erlebt und interpretiert wurden, leiblich spürbare Erregung im Zustand eines außergewöhnlichen Bewusstseins.

Wie andere astrologische Ur-Energien besitzt auch die neunte viele Facetten, und der Versuch, ihre unterschiedlichen Qualitäten entsprechend vermeintlicher Prioritäten zu ordnen kann nicht über richtig und falsch, sondern über Situation, Kontext und über Wirkung und Konsequenz entscheiden. Präsentiert wird hier eine ganz bestimmte Perspektive auf die göttlich empfundene Atmosphäre des Herrschaftlichen, die sich in Zeus, Óðinn, Jupiter und Wodan äußert, und die aus der menschlichen Begegnung mit diesen Archetyp konzipiert wurde. Der kreative Umgang mit Archetypen ist dabei das Recht der Mythologie und der astrologischen Deutung.

Sein Horoskop entfalten, seine Lebensaufgabe erfüllen und sein Lebensziel erreichen, bedeutet, den Blick in die Zukunft, ins Offene zu richten, um die potentiell vorhandenen Möglichkeiten zu erkennen, zu verstehen, um sie auszuschöpfen. Selbstwerdung, Optimum, Erweiterung des Bewusstseins und Erkenntnis - um die hervorragendsten Merkmale Jupiters noch einmal zu nennen - repräsentieren 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.[201]

Anmerkungen

[1] An. *áss*, Gott, Ase (Pl. *Æsir*); Derivat des idg. Etymon **ans*, atmen; vgl. auch ae. *ōs* bzw. as. *ás-* *ās-*, Gott, ai. *ásu*, Lebenshauch, Welt sowie av. *ahura* (>*nsura*) Gottheit. Aber auch: *Das Wort „Asen“ bedeutete ursprünglich Balken. In diesem Zusammenhang ist es bemerkenswert, daß die ältesten Darstellungen germanischen Götter geschnitzte Pfähle waren* (Alfred Bertholet, *Wörterbuch der Religionen*, Stuttgart, 1976:53). Jan de Vries, der die oben zitierten Lexeme der germanischen und asiatischen Idiome nennt, bestätigt die von Bertholet angegebene Bedeutung in zweiter Position: Pfahl, Balken, agerm. *ansaz*, mit weiteren Derivaten in verwandten Sprachen wie beispielsweise Achse, Dachfirst (Jan de Vries, *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch*, Leiden, 1962:16). Die patriarchalische Weltanschauung der Indoeuropäer äußert sich anschaulich in der

phallischen Symbolik des Pfahles (der Pfahlgötter), die sich auch in der durch das harte Holz (des Baumes) gespiegelten Kontinuität der patrilinearen Lineage ausdrückt.

[2] Die archäologischen und mythologischen Überlieferungen der Germanen sind, verglichen mit den mediterranen, nur spärlich. Die wenigen schriftlichen Quellen, welche die Götter- und Schöpfungsmythen überliefern, liegen in den beiden Teilen der *Edda* vor, in älteren poetischen *Lieder-Edda* (auch *Ältere Edda* oder ungenau *Sæmundar-Edda*) sowie in jüngeren prosaischen Texten, der sogenannten *Snorra-Edda* (auch *Prosa-Edda*). Die *Lieder-Edda* ist in zwei Teile geteilt, die Götterlieder (Göttermythen und religiös-philosophische Texte) und die Heldenlieder (beispielsweise die *Helgakviða* oder die *Nibelungenlieder*). Bei den Götterliedern handelt es sich einerseits um Wissensdichtung, die umfangreiches kosmogonisches Wissen tradiert, andererseits um eine moralisch-ethisch belehrende Spruchdichtung. Die Heldenlieder berichten in drei unabhängigen Mythenkreisen von den heroischen Taten Helgis, Sigurðs und Jörmunreks. Die älteste Handschrift ist der um 1640 aufgefundene *Codex Regius* der *Älteren Edda*, der aufgrund paläographischer und linguistischer Kriterien in das Jahr 1270 datiert werden konnte. Mutmaßlich stammen die Texte des *Codex Regius* von Sæmundar (1056-1133), der die Lieder entweder selbst geschrieben oder gesammelt hat. Die *Snorra-Edda*, eine umfassende Quelle der Dichtung des 10. bis 12. Jahrhunderts, geht auf Snorri Sturluson (1179-1241), einen isländischen Dichter und Historiker zurück. Sturluson verschriftete die nordischen Mythen, die er teilweise der *Lieder-Edda* entlehnte, teilweise noch unbekanntem Quellen, in der Absicht, ein Handbuch für nordische Dichtung, Metrik und Poetik zu verfassen. Neben drei weiteren, ist die wichtigste Handschrift der *Snorra-Edda* der schon erwähnte *Codex Regius*. Die Bedeutung des Namens *Edda* ist allenfalls spekulativ fassbar. Es könnte sich hier um eine Ableitung des Wortes *óðr* (Poesie), eine Derivation des lat. *edo* (veröffentlichen, auch dichten) oder um eine Ableitung des Ortsnamen *Oddi* sein, wo Snorri studierte. Die Überlieferung der germanischen Götter- und Schöpfungsmythologie ist wohl auch den skandinavischen Wikingern zu danken, die mit Beginn des 7. Jahrhunderts ganz Europa überfluteten; in ihrem Gefolge erlebten die germanischen Kulte ein Revitalisierung. Die überlieferten schriftlichen Quellen sind also fast ausschließlich nordeuropäischen Ursprungs (Nordgermanen in Skandinavien und Island) und auch nur fragmentarisch erhalten. Für den südgermanischen Raum gibt es so gut wie keine schriftlichen Überlieferungen. Es ist überliefert, dass Karl der Große eine umfangreiche Bibliothek südgermanischer (heidnischer) Überlieferungen anlegte ließ, die sein Sohn Ludwig der Fromme im Verlauf der Christianisierung konsequent verbrennen ließ.

[3] Þórr (þonar, Donar (aus *punnaraz*, Donnerer). *Thor, eine sehr populäre Gottheit, ist der große Kraftmeier unter den Göttern; jähzorniger Polterer, gewaltiger Biertrinker, enormer Esser, scharfer Haudegen. Er streitet vor allem gegen die Riesen: die Mächte der sterilen Felseinöde, des Winters, der Eisstürme, die im Norden den Lebensraum von Menschen und Göttern einschränken und bedrohen. Seine Waffe ist der Hammer Mjöllnir* (vgl. russisch *mólnija*: Blitz). *Thor kämpft vorzüglich durch seine ungeheuere Stärke; Kriegslust und Täuschung sind Odins und Lokis Sache* (Hans-Peter Hasenfratz, *Die religiöse Welt der Germanen*, Freiburg, 1992:98). Oder bei R.I. Page: *Als der mächtigste der Götter hatte Thor in der Mitte des Raumes einen Thronszitz: Er herrscht in der Luft; er gebietet Donner und Blitzen, Wind und Regen, Sonnenschein und Furcht* (hier liegen die interessanten Überschneidungen zwischen Þórr und seinem Vater Óðinn; H.W.J.). *Drohen Krankheit und Hungersnot, werden Thor Opfer dargebracht. Das ist zwar keineswegs der Thor, den wir aus den norwegischen oder isländischen Mythen kennen, doch wäre es eine Erklärung für seine Popularität in Gemeinschaften, die von Ackerbau und Fischfang leben* (*Nordische Mythen*, 83). Zu Donar vgl. auch Grimm, *Deutsche Mythologie*, 61ff

[4] Týr (Tiwaz, Teiva zu altindisch *devah*: leuchtender Gott). Die Römer fanden in diesem Gott ihren Mars wieder. *Tiwaz* muss also ursprünglich ein Gott des Krieges und der

Volksversammlung des Thing gewesen sein; deshalb hat er den entsprechenden Beinamen *pingsaz*, Thingsgott getragen; dieser Beiname hielt sich im *Diens*-tag. Als Kriegsgott ist Týr von Óðinn überflügelt worden - spätestens in der Zeit als männerbündisch strukturierte Gemeinschaften sich anschickten, Weltgeschichte zu schreiben. 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 auch 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. *Snorra-Edda, Gylfaginning* 34.

[5] Hel (hehlen, bergen) ist Bezeichnung und Personifizierung der altgermanischen, unterirdischen Welt der Verstorbenen, genauer der den Strohtod in Krankheit und Alter (nicht in der Schlacht) gestorbenen, 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.

[6] Edred Thorsson, *Runenkunde. Ein Handbuch der esoterischen Runenlehre*, Neuhausen, 1992:172.

[7] Sehr wahrscheinlich wegen des schweifenden Charakters des Wanderers und seiner Beziehung zum Wind und somit zur Luft, wird Óðinn, undifferenziert betrachtet, mit Merkur gleichgesetzt. Bei Bernard Lievegoed findet man die Einschätzung Rudolf Steiners: *In Odin, so Steiner, verehrten die Germanen ein Wesen aus der Merkur-Sphäre, in welchem wir den Bodhisattva der damaligen Zeit sehen müssen* (Bernard Lievegoed, *Alte Mysterien und soziale Evolution. Gesellschaftliche Krisen und Entwicklungsmöglichkeiten*, Stuttgart, 1991:87; vgl. auch Anm. 5 zu Hermoðr).

[8] Hermoðr, der Bruder Baldrs und Sohn Óðinns, dessen Name nicht nur klanglich an den griechischen Hermes erinnert, ist der Bote der Æsir. Er ist es auch, der nach Baldrs Tod den Weg zur Hel antritt, um seinen Bruder zurückzufordern (*Gylfaginning* 40; vgl. auch Hermes Aufgabe im Persephone-Mythos). Hätte Loki in Gestalt der Riesin Þökk, die Baldrs Tod nicht beweinte, Hermoðrs Auftrag nicht mit einer List verhindert, wäre die Rückkehr Baldrs gelungen (vgl. Golther, *Mythologie*, 371-372). Die Überlieferung um Hermoðr verliert sich allerdings mythischen Dunkel.

[9] Vgl. *Germania* 9.

[10] Tacitus, *The Agricola and Germania*, A.J. Church and W.J. Brodribb, Trans., London, 1877:87ff.; Etext: halsall@murray.fordham.edu.

[11] Aus diesem Grund vergleicht auch Jakob Grimm Óðinn-Wodan mit dem altägyptischen Thot: (...) *der ägyptische Theut erfand nicht nur die Buchstaben, sondern auch das Würfelspiel, so ist Odin nicht nur Runenerfinder, sondern auch der Meister des Würfelspiels* (Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie*, Bd.3, Berlin, 1981:58). Von Theuth als dem Erfinder der Schrift lässt Platon Sokrates sagen: *Also: ich vernahm, in der Gegend von Naukratis in Ägypten sei einer der alten Götter des Landes beheimatet, dem auch der heilige Vogel zugehört, den sie Ibis nennen, - der Name des Gottes selbst sei Theuth. Dieser sei der erste Erfinder von Zahl und Rechnen und von Geometrie und Astronomie, ferner des Brett- und Würfelspiels und vor allem der Schrift* (Phaidros 274c-278b).

[12] Thorsson, *Runenkunde*, 174. In seinen vergleichenden Forschungen kam George Dumézil zu der Auffassung der polaren Struktur seiner indoeuropäischen ersten Funktion (der der Souveränität), die bezüglich Altskandinavien Óðinn (magisch-ekstatisch) und Týr (sozial-juristisch) umfassen sollte (*Gods of the Ancient Northmen*, University of California Press, 1973:26ff).

[13] Tacitus, *Historiae* XIII, 57.

[14] Tacitus, *Germania*, c.9. Diese Bemerkung ist schon deshalb interessant, weil sie Mars (Tiwaz) und Wodan (Merkur) aufgrund der ihnen zustehenden Opfer in einen Gegensatz

- bringt. Wie Tacitus ebenfalls in der *Germania* berichtet, erhält Wodan Menschenopfer, Tiwaz dagegen wird *durch Opferung der üblichen Lebewesen gnädig gestimmt* (c.9).
- [15] Prokop, *De bello Goth.* II, 15, 25.
- [16] Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Bd.2, Berlin, 1970:11.
- [17] Jan de Vries, *Altnordisches etymologisches Wörterbuch*, Leiden, 1962:603.
- [18] Gewaltige Säule, gelegentlich auch Säule des Gottes Irmin, der wahrscheinlich mit dem römisch-griechischen Hermes oder Mars identifiziert wurde, und den die ältere Forschung deshalb für den germanischen Gott Tiwaz hielt. Identität und Funktion dieses Gottes bleiben aber spekulativ.
- [19] Wie erwähnt fasst Dumézil beide Gottheiten in der polaren Struktur der ersten Funktion zusammen, nennt auch unterscheidende Kriterien, die er für indoeuropäisch hält. Dies hilft aber nur mühsam über den Eindruck hinweg, man habe es vielleicht doch mit zwei Aspekten des gleichen Gottes zu tun, der ein differenziertes religiös-weltanschauliches Bedürfnis befriedigt.
- [20] Hier wäre vermutlich die Erklärung für die polare Struktur der ersten Funktion indoeuropäische Kultur zu suchen. Ein in Europa jüngerer Himmelsgott Óðinn (mit einer schwer fassbaren, ihm vorausgehenden Gottheit Óðr) verschmilzt mit dem älteren, autochthonen Tiwaz, den er nicht verdrängen kann, und mit dem er sich durch die Aufteilung der Funktionen arrangieren muss
- [21] Für die Etymologie des sprechenden Namens Óðinns sowie seiner Beziehung zu dem Lexem (an.) *óðr* siehe unten.
- [22] Paul Hermann, *Deutsche Mythologie*, Berlin, 1996:222 (zuerst erschienen: Leipzig, 1898)
- [23] Hermann, *Deutsche Mythologie*, 206-207
- [24] Edred Thorson, *Runenkunde. Ein Handbuch der esoterischen Runenlehre*, Neuhausen, 1992:173-174.
- [25] *Altnordische Götter- und Heldensagen*, nacherzählt von Hans-Jürgen Hube, Frankfurt a.M. und Leipzig, 1996:102.
- [26] In einem kurzen Aufsatz weist Jan de Vries zumindest die Parallelität, um den Begriff Identität zu meiden, des schon erwähnten Óðr mit Óðinn nach. Beiden so bemerkt er, ist ein schweifender Charakter eigen, beider partielle Abwesenheit wird, kontextuell äußerst ähnlich, von Frigg bzw. Freyja betrauert (*Über das Verhältnis von Óðhr und Óðhinn*, Zeitschrift für Deutsche Philologie 73, 1954).
- [27] Hermann, *Deutsche Mythologie*, 210. Ingwaz der Gekommene ist vergleichbar dem mysteriösen Scyld Scefing des *Beowulf*, der aus unbekannter Ferne nach Dänemark kommt, eine königliche Dynastie, nämlich die Skjöldungen gründet, und geheimnisvoll, wie er gekommen ist, über das Meer wieder verschwindet.
- [28] Hermann, *Deutsche Mythologie*, 208.
- [29] Thorsson, *Runenkunde*, 174.
- [30] Thorsson, *Runenkunde*, 174.
- [31] Ist in diesem Zusammenhang von Stagnation der Evolution die Rede, so ist dies nicht wertend gemeint, sondern bezieht sich auf die Entwicklung von Bewusstsein, begrifflichem Denken und der Fähigkeit des Menschen, sich seiner Umgebung personal emanzipiert gegenüber zu stellen. Während der Sohn-Geliebte als Instrument der Großen Mutter-Göttinnen noch ganz in deren Sphäre eingebunden war, trat der ihnen folgende neue Mann des Mythos, der Götter-König, als Vater von Menschen und Göttern, deren Individuation fördernd, auf den Plan mythischen Wirkens.
- [32] *Hyndluljóð* 2; zitiert nach Golther, *Germanische Mythologie*, 357; vgl. auch Hermann, *Nordische Mythologie*, 204-205.
- [33] Richard Wagner, *Der Ring des Nibelungen. Die Walküre*, Mainz, 1981:96.
- [34] J.R.R. Tolkien, *Der Herr der Ringe, Bd. 1: Die Gefährten*, Stuttgart, 1975:39 u. 40.
- [35] Rudolf Steiner, *Die Mission einzelner Volksseelen im Zusammenhang mit der nordisch-germanischen Mythologie*, Dornach, 1994

- [36] Für den Zusammenhang Wotan / Óðinn vgl. Golther, *Mythologie*, 283ff.
- [37] Stephan Grundy, *Rheingold*, Frankfurt a.M., 1996.
- [38] Grundy, *Rheingold*, 17. Interessant ist in diesem Zitat auch die Verbindung des Fliegenpilzes mit Óðinn-Wodan, der im zentralsibirischen Schamanismus geläufigen Rauschdroge.
- [39] R.I. Page vertritt die einseitig wertende Meinung: *Sich nach dem hinterlistigen, finsternen und vielschichtigen Óðinn dem unkomplizierten und aufrichtigen þórr zuzuwenden ist fast eine Wohltat (Nordische Mythen, 73).*
- [40] *Das ganze gibt sich als die Ansprache einer idealisierten Seherin. Sie teilt das Wissen ihrer riesischen Verwandten, nicht deren Götterhaß: vor Odin als ihrem Meister (vgl. auch die Position Óðinns im Vafþrúðnismál) hat sie sich bewahrt, in Odins Auftrag spricht sie zu den Menschen als einer aufforschenden Thinggemeinde. Die kehrreimhaften Worte, die uns an die Sprecherin immer wieder erinnern, tragen viel zu dem prophetischen Klange bei (Genzmer, Edda, 32).*
- [41] Vgl. Genzmer, *Edda*, 63-67.
- [42] *Grógaldur* (der Zaubergesang der Groa), in: Genzmer, *Edda*, 211-213.
- [43] *Aber Odin sucht eine andere riesische Seherin in der Unterwelt auf und weckt sie aus dem Grabe durch Totenzauber, um von ihr Baldrs Geschick zu erfahren, und wo sonst in der Edda von der Befragung einer Wölwa die Rede ist, wird überall deren Tod vorausgesetzt. Nachdem sie ihre Aufgabe erfüllt hat, versinkt sie wieder, d.h. sie kehrt wieder in ihr Grab zurück (Hermann, Nordische Mythologie, 201).*
- [44] Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 10.
- [45] Vgl. Genzmer, *Edda*, 212.
- [46] *In seiner Begleitung kam sie (Hadingus und Harthgrepa; H.W.J.) an ein Haus, für dessen verstorbenen Besitzer eben unter Trauerfeierlichkeiten das Begräbnis zugerüstet wurde. Hier wünschte sie nun mit Hilfe von Zauberei den Sinn der Himmlischen zu erforschen, schnitt ein furchtbares Runenlied in ein Holzstäbchen, ließ dasselbe durch Hadingus dem Toten unter die Zunge legen und zwang diesen dadurch zu sprechen (Saxo Grammaticus, Die ersten neun Bücher der Dänischen Geschichte, übersetzt und erläutert von Hermann Jantzen, Berlin, 1900:32-33).*
- [47] Christopher Tolkien, *The Saga of King Heidrek the Wise (Saga Heiðreks Konungs ins Vitra)*, Edinburgh, 1960:14.
- [48] *Sigrdrífomál* 6; Genzmer, *Edda*, 325.
- [49] Hermann, *Nordische Mythologie*, 202-203. Einen ausführlichen, 50 Óðinn-Namen umfassenden Namenskatalog enthält die *Grímnismál*.
- [50] Horst Obleser, *Odin. Psychologischer Streifzug durch die germanische Mythologie*, Waiblingen, 1993:17.
- [51] In Vers 48 des *Grímnismál* heißt es: *Eines Namens genügte mir nie, seit ich unter die Völker fuhr* (Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 28; vgl. auch *Grímnismál* 47-55); ebenfalls Golther, *Germanische Mythologie*, 354-356.
- [52] Vgl. die *Grímnismál* 47 und 48 (Simrock, *Götterlieder*, 27-28).
- [53] Manfred van Doorn bezieht sich in seinen Betrachtungen zur Schütze-Thematik auf den Faschismus als Resultat einer Zeit, in der eine Kultur keine Ideale hervorbringen konnte. In der Folge kann dann ein übersteigerter Kreuzritter-Idealismus entstehen, der antritt, die Welt mit allen Mitteln zu retten: *Weil keine individuelle Individualisierung stattfand, treten jetzt Menschen in Erscheinung, die sich das Recht anmaßen, das Individuum zu opfern. Darin besteht die Tragik des Faschismus, der propagiert: »Wir müssen frei werden, und jeder, der dagegen ist, muß sterben«. Der Schütze zertritt dann die Welt unter seinen Hufen. Der Zweck heiligt alle Mittel (Universal Man, 161).*
- [54] *Grímnismál* 47 (Simrock, *Götterlieder*, 27-28). Vgl. auch Golther, *Germanische Mythologie*, 356.

- [55] Vgl. de Vries, *Wörterbuch, ganga*, gehen, schreiten; *gangr*, Gang (156); *ráð*, Rat, Entschluss (430), *ráða*, raten, erraten (431) und *-ráðr* in Komposita wie *auðráðr*, leicht zu beraten und *kaldráðr*, üblen Rat geben (431).
- [56] Hermann, *Deutsche Mythologie*, 210.
- [57] Vgl. Golther, *Germanische Mythologie*, 356.
- [58] Zitiert nach Genzmer *Edda*, 52. Vgl. auch Page, *Nordische Mythen*, 70-71: *Glänzend entfaltet sich Odins magisches Wissen in dem Runenwettstreite mit dem Riesen Wafthrudni; durch persönliche Kenntnis hat er, der alte Weise, sein Wissen erworben und ist darum der Runengewaltigste unter den Riesen. Unter den Zwergen ist Alwis der zauber- und runenkundigste, er kennt die magisch wirksamen Zeichen und Namen aller Naturdinge in allen neun Weltregionen. Aber eine Rune ist allein Odin bekannt und sichert ihm den Vorrang über den Riesen und den Zwerg: die Worte, die er Baldr ins Ohr flüstert, die Unsterblichkeit, die er Hadding verheißt* (Hermann, *Nordische Mythologie*, 197-198).
- [59] Väinämöinen, Schamane und Urzeit-Sänger des finnischen Nationalepos *Kalevala* ist wohl ohne Zweifel mit Óðinns Onkel Mímir gleichzusetzen. Von diesem erhielt Óðinn einst die Runen, von denen die Überlieferung berichtet, sie fließen aus Mímirs Quelle an einer der Wurzeln der Weltesche Yggdrasils: *Die dritte Wurzelkraft, die den Menschen zu einem Ich-Träger macht, ist die Sprache. Bei dieser Wurzel liegt der Weisheitsbrunnen Mímirs. Sein Brunnen ist der Quell der Sprache* (Ernst Uehli, *Nordisch-Germanische Mythologie als Mysteriengeschichte*, Stuttgart, 1984:80). Aus Mímirs Brunnen schöpfte Óðinn die Ur-Sprache magischer Runen.
- [60] Vgl. *Kalevala*, 16.
- [61] Vgl. *Kalevala*, 22.
- [62] Van Doorn, *Universal Man*, 152.
- [63] Vgl. Hermann, *Nordische Mythologie*, 206.
- [64] Horst Obleser, *Odin. Ein psychologischer Streifzug durch die germanische Mythologie*, Waiblingen, 1993:141.
- [65] *Die Völsungen* übertragen von Paul Hermann, *Thule. Isländische Sagas*, Bd.3, Düsseldorf und Köln, 1978:33.
- [66] *Die Völsungen*, 30
- [67] Golther, *Germanische Mythologie*, 284.
- [68] *Verethraghna*; Indras Name als „Drachentöter“ im zarathustrischen „Buch des Wissens“ (*Avesta*).
- [69] Rudolf Steiner, *Die Mission einzelner Volksseelen im Zusammenhang mit der germanisch-nordischen Mythologie*, 8. und 9. Vortrag, Dornach, 1994:135-166.
- [70] *Archangeloi* sind geistige Wesen, die im Umkreis unserer Erde existieren, wo sie göttlichen Atmosphären gleich räumlich ortlos ausgedehnt sind und den Menschen als Gefühle ergreifen können. *Archai*, die Geister der Persönlichkeit, sind wie Erzengel, ortlos ausgedehnte göttliche Atmosphären.
- [71] Vgl. Steiner, *Mission*, 128. Hermann Schmitz spricht anstatt von *Volks- und Zeitgeistern*, phänomenologisch genauer, von *leiblichen Dispositionen*, die wie Atmosphären den Körper umringen und durchdringen, die sich dem leiblichen Spüren aufdrängen, und sogar als göttliche Atmosphären gefühlt werden können. In seinem *System der Philosophie* begründet er eine *Geschichte der Leiblichkeit*. Schmitz meint mit Leib nicht den sicht- und tastbaren Körper, sondern all das, was am eigenen Leibe spürbar ist, v.a. die *sich wandelnden und abwechselnden Atmosphären und Klimata, in die das jeweilige leibliche Befinden mit seinen momentanen Regungen, oft unauffällig und unbemerkt, gleichsam eingetaucht ist* (Hermann Schmitz, *System der Philosophie, Bd.2, Teil 2: Der Leib im Spiegel der Kunst*, Bonn, 1987:81ff.). Leibliche Dispositionen wie Volks- und Zeitgeister sind grundlegend mitverantwortlich für die Prägung kultureller Besonderheiten im Denken, Fühlen und Wollen (für den Begriff des *Lebensstils* vgl. Erich Rothacker, *Probleme der Kulturanthropologie*, 1948:147).
- [72] Vgl. Steiner, *Mission*, 143-144.

[73] Vgl. Steiner, *Mission*, 144.

[74] Lievegoed, *Alte Mysterien*, 87.

[75] Detlev Hover, *Spirituelle Horoskopanalyse*, Meridian 6, 1997:42.

[76] Steiner, *Engel*, 125.

[77] Vgl. Steiner, *Mission*, 120, wo er den Gedanken äußert; (...) *daß nicht nur eine Lenkung und Leitung der Vorgänge auf unserer Erde und vor allen Dingen in der menschlichen Entwicklung durch die Wesenheiten und Kräfte der verschiedenen Hierarchien geschieht, sondern daß die Wesenheiten dieser Hierarchien selber eine Art Evolution, eine Entwicklung durchmachen.*

[78] Rainer Flasche, *Germanische Religiosität als lebensbezogener Schicksalsglaube*, in: Gunther Stephenson, *Leben und Tod in den Religionen. Symbol und Wirklichkeit*, Darmstadt, 1994:143.

[79] Begriffe nach Hermann Schmitz, *System der Philosophie, Bd.1: Die Gegenwart*, Bonn, 1964.

[80] Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 10.

[81] Die prosaische Schilderung der Einzelheiten der Weltentstehung beschreibt Snorri in den Kap. 5 – 9 *Gylfaginning*.

[82] Das *ginnungagap* ist das *flutende Walten von reinen kosmischen Bildekräften, die von einer kosmisch ordnenden Gesetzmäßigkeit ergriffen werden* (vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, 58-59). Hermann Schmitz spricht im gleichen Zusammenhang vom *chaotisch Mannigfaltigen* des noch nicht Verschiedenen und Unterschiedenen, als Ausgangspunkt des kosmogonischen Individuationsprozesses (vgl. Hermann Schmitz, *System der Philosophie, Bd.1, Die Gegenwart*, Bonn, 1964:264ff).

[83] Der V-Anlaut der Namen der Brüder Óðinns lässt vermuten, dass mit einer älteren Form *Vóðinn* zu rechnen ist, welche die klanglichen Voraussetzungen für die notwendige Alliteration garantiert. Vgl. auch die südgermanische W-Anlautreihe: *Woðanaz-Wiljón-Wihaz*.

[84] Thorsson, *Runenkunde*, 170-171.

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

[86] *Im modernen Deutsch findet sich das Wort »raunen«. Rún kommt auch in keltischen Sprachen vor, wie zum Beispiel im Altirischen als rún oder im Mittelwalischen als rhin. In beiden Fällen steht es für Geheimnis oder Mysterium. Wahrscheinlich haben die Kelten die semantische Qualität dieses Wortes von den germanischen Stämmen entlehnt. »Rune« entstand aus dem ur-indoeuropäischen Wortstamm *reu (brüllen, brausen). Später wurde diese Bedeutung auf alle Hieroglyphen übertragen, die eine Rune - eine Einheit geheimen Wissens - repräsentieren. Es ist die Form, die als 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 fälscherlicherweise zum Synonym für den Begriff »Buchstabe«, wie er in anderen Sprachen gebraucht wird* (Edred Thorsson, *Handbuch der Runen-Magie*, Neuhausen, 1987:15). Thorsson folgt der Auffassung, dass Rune im Rahmen eines erweiterten Bedeutungsspektrum als Geheimnis oder Mysterium übersetzt werden müsste (111). Weiter schreibt er: *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 Óðinn »ins Ohr geflüstert«* (Thorsson, *Runenkunde*, 111-112). Vgl. in diesem Zusammenhang auch Hœnirs Gabe an die ersten Menschen – *óðr*.

[87] Runen evozieren solche assoziativen Situationen durch Klang (wie Reim oder Alliteration), durch Versmaß (räumliche Anordnung der Zeichen) oder durch Zitate oder Anspielungen aus der Mythologie.

[88] Thorsson, *Runen-Magie*, 18. Die zum Mythos geronnenen Ereignisse, die während der im gähnenden Abgrund Ginnungagap ablaufenden Individuation stattfinden, laufen synchron ab: die Geburt von Óðinn-Vili-Vé, die Opferung Ymirs, die Manifestation der Runen und der Welt (Yggdrasil) sowie die Runeneinweihung Óðinns. Diese Ereignisse beschreiben auf verschiedenen Ebenen handelt es sich um ein und denselben Sachverhalt. In esoterischer Manier geht Thorsson davon aus, dass *das Bewußtsein von außerhalb in die Ordnung des Organischen eintritt* (142). Dies ist allerdings nicht das im Mythos Gemeinte, der Archetypen formuliert, die innerpsychisch existieren und nach außen wirken.

[89] Uehli, *Mysteriengeschichte*, 85.

[90] *Allbeherrschende Kenntnis der Runen kam nur einem zu: Wodan-Odin. Seine Zauberwelt umfaßt alle Dinge im Himmel, auf der Erde 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).

[91] Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 62-63.

[92] Vgl. Genzmer, *Edda*, 181.

[93] 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.

[94] Jacques Brosse, *Mythologie der Bäume*, Düsseldorf, 1994:11-12.

[95] Mircea Eliade, *Kosmos und Geschichte. Der Mythos der ewigen Wiederkehr*, Frankfurt a.M., 1986:25ff. *Der Begriff des »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* (Eliade, *Religionen*, 312). Gerade deshalb kann die Weltesche Yggdrasil zum Wohnort der Götter werden.

[96] Eliade, *Kosmos*, ebd: *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* (Eliade, *Religionen*, 310).

[97] Jean Markale, *Die Druiden. Gesellschaft und Götter der Kelten*, München, 1987:27-28.

[98] Hermann, *Deutsche Mythologie*, 211.

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

[100] Vgl. Lievegoed, *Alte Mysterien*, 86.

[101] Vgl. hierzu: Lievegoed, *Alte Mysterien*, v.a. das Kapitel *Der nördliche Strom. Die germanischen Völker*, 82-92).

- [102] 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 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 vermutet außerdem christliche Beeinflussung der *Rúnatal*-Strophen und weist auf die Parallelen zwischen dem Selbstopfer Óðinns und das des Christus hin: *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*, 26-27). Dass es sich hier um einen interkulturell vertretenen, sehr archaischen Archetypus handelt, belegt *Der Gehängte* der Großen Arkana des Tarot.
- [103] Felix Genzmer fasst den gesamten hier behandelten Komplex unter dem Titel *Runenlehren* zusammen (*Edda*, 200-205).
- [104] Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 63. Mit Fimbubulr und dem hehrsten Herrscher ist Óðinn gemeint, der in der Genzmer-Übersetzung an der gleichen Stelle als *Redeherr* und *Raterfürst* bezeichnet wird (vgl. *Edda*, 202).
- [105] *Fimbul-*, groß, mächtig; de Vries übersetzt Fimbulpulr nicht ganz korrekt mit *großer Zauberer* (120). In den altnordischen, altenglischen und ganz allgemein den germanischen Kulturen übernahm der *pulr* (ae. *byle*) eine Funktion, die am besten mit dem Terminus des Dichter-Sprechers zu bezeichnen ist (Begriff nach Jardner, *Die Kuan Fatu-Chronik*). Erwägt man mit Jan de Vries, dass das Verb *þylja*, murmeln, aufsagen bedeutet, und dass *þylja* und *pulr* auf ein gemeinsames indoeuropäisches Etymon zurückgehen, gewinnen wir ein Bild für die ursprüngliche Redeweise des auch als Kultredner (Simek, *Lexikon*, 423) bezeichneten *pulr*. Dieser ist dann der mit lauter und klarer Stimme rezitierende Vortragende, der die magischen Prozeduren vollziehende Spezialist, der die von James J. Fox *rituals of oration* genannten Zeremonien Durchführende, der sich eines archaischen, nicht mehr allgemein verständlichen Vokabulars bedient.
- [106] Auf die allgemeine Bezeichnung der Æsir als *regin*, Ordner der Schöpfung wurde oben schon hingewiesen; die Vorsilbe *ginn-* (vgl. *ginnungagap*) weist auf Bilde- und Gestaltungskräfte im chaotisch-mannigfaltigen Ur-Chaos hin. Nach Ernst Uehli sind die *ginnregin* die *bildenden oder schaffenden Götter* (*Mysteriengeschichte*, 99).
- [107] De Vries, *Wörterbuch*, 260.
- [108] Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 62.
- [109] Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, 99-100.
- [110] Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, 100.
- [111] Gemeint sind die Runen *thurisaz* (urgerm. der Starke, Riese; ae. Dorn; an. Riese; ideographische Interpretation: der Hammer oder der Dorn auf einem Zweig) und *ansuz* (urgerm. Gott der Vorfahren; ae. Gott; an. einer der Asen; ideographische Interpretation: der im Winde wehende Umhang Óðinns). 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 Þórrs. *Ansuz* ist die Rune Óðinns als Gott der Magie und der Ekstase, sie ist die Rune spiritueller Macht und göttlichen Wissens (vgl. Thorsson, *Handbuch*, 41-44).
- [112] Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 64.

[113] Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, 103.

[114] 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, S.34ff.).

[115] Aischylos, *Agamemnon, Orestie 1*, Stuttgart, 1958, S.46.

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

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

[118] Thorsson, *Runen-Magie*, 41.

[119] *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).

[120] Aus einem salzigen Eisblock leckte die Kuh Auðumla 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 Bölþorn (Böse-Dorn). Aus der Vereinigung des Urgotts Borr mit der Etin-Frau Bestla entstand die göttliche Dreiheit Óðinn-Villi-Vé (Thorsson, *Runenkunde*, 139).

[121] Vgl. Simrock, *Götterlieder*, 62-63.

[122] Thorsson, *Runen-Magie*, 47.

[123] Die Bedeutung Ulme ist noch umstritten, leitet sich möglicherweise von an. *elmla* her; möglich ist aber auch griech. *ámpelos*, Rebe, Schlingpflanze.

[124] Die Vorstellung, der Mensch sei aus Holz geschaffen, ist allgemeines indoeuropäisches Erbe; vgl. auch Homers oder Hesiods Metaphorik in diesem Kontext: *von Eiche und Fels plaudern*, bzw. *um Eiche und Fels herumreden*. Die Überzeugungen von Holz und Stein als Ursprungsort oder -anlass gehören sicherlich zum ältesten Kulturerbe der Menschheit: Stein / Fels, weil sie Symbol dauernden Lebens, ewiger Kontinuität, sind; der Baum, obwohl dem Zyklus von Leben und Tod unterworfen, verfügt über die Gabe ewiger Erneuerung als Symbol eines dynamischen Lebens.

[125] Zitiert nach Simrock, *Götterlieder*, 12. Hœnir und Loðurr sind, wie Óðinn auch, Söhne des Börr, von dem die *Edda* berichtet: *bis Burs Söhne den Boden erhoben, sie, den mächtigen Midgard schufen ...* (*Volüspá*, 4). Hœnir, der schnellste Läufer der Asen, wurde im Anschluss an den Vanirkrieg den Vanir als Geisel gegeben. Rolle und Funktion des Asen Loðurr verlieren sich im mythischen Dunkel.

[126] Oder wie Snorri in der *Gylfaginning*, christlich geprägt, sagt, *vit*, das geistige Leben, die Intelligenz. Für das Bedeutungsspektrum von *óðr* siehe unten Kap.4.5.

[127] Die Verwendung der an einer eurozentristischen Anthropologie geprägten Begriffe, insbesondere die Übertragung der christlich-abendländischen Seelenkonzeption auf andere Kulturen, ist höchst problematisch. Dies trifft insbesondere auf Simrocks Übersetzung *önd* = Seele sowie *óðr* = Sinn zu, da *önd* zuerst den Atem bezeichnet, der erst über die Stilisierung „Lebenshauch“ zur Seele wurde (de Vries, *Wörterbuch*, 687). Kritisch zu werten ist aber auch seine Gleichsetzung von *óðr* mit Sinn, denn *óðr*

bezeichnet die in der Trance eintretende visionäre Ekstase (de Vries, *Wörterbuch*, 416) die göttliche Inspiration des Dichters, den die Griechen mit den Musen verbanden oder die visionäre Schau des Propheten, und zuletzt auch die tranceartige, frenetische Wut der Berserkir. Zum Kontext und Bedeutungsumfang von *óðr* vgl. v.a. weiter unten Kap.4.4.

[128] Throsson, *Runenkunde*, 161. *Átman* 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.

[129] den Astralleib; vgl. oben: Uehli: *Fimbulþulr erregt in der Seele das Erlebnis kosmischer Klanggewalten; Mysteriengeschichte*, 103

[130] Thorsson, *Runenkunde*, 160. Vgl. Kap. 4.4: Óðinn und *óðr*.

[131] De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte 2*, 269-270.

[132] De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte 2*, 271.

[133] *Odhin mußte gemeinsam mit Willi und We den Riesen Ymir opfern, damit die Entwicklung ihren Fortgang nehmen konnte. So entstanden Asgard, 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). Auf die Problematik der Übertragung der christlich-abendländischen Seelenkonzeption auf andere Kulturen wurde schon hingewiesen.

[134] Vgl. Genzmer, *Edda*, 325.

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

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

[137] *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. Für die hier von Snorri zitierten Stophen vgl. auch *Völuspá* 21 und 22.

[138] Vgl. auch Steiner, *Mission*, 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 einzuimpfen.*

[139] *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 zu zerstören* (Uehli, *Mysteriengeschichte*, 98).

[140] Vgl. auch Lievegoed, *Alte Mysterien*, 87ff und Uehli, *Mysteriengeschichte*, 90ff. Nach Auffassung der naturmythologischen Schule gelten Sonne und Mond als Augen des Himmels, Óðinn 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, 1892:19). Ähnlich vermutet Brian Branston, dass nicht Óðinn in Mímirs 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 – Mímirs Quelle – verschlungen wurde (*The lost gods of England*, London, 1975).

[141] Charlotte Eckhoff-Dietz, *Die Essäer – Ursprung, Aufgabe, Bedeutung. Alter Mysterienstrom im neuen Licht*, Das Goetheanum. Zeitschrift für Anthroposophie 14-15, 1999:262. Interessant auch die Formulierung *zielgerichtet und treffsicher*, die 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).

[142] Vgl. hierzu: Herbert W. Jardner, *Odysseus, Cassandra und der Heilige Geist. Die Begegnung mit dem Göttlichen und deren Darstellung im Mythos*, veröffentlicht in Vingilot.de.

[143] Eckhoff-Dietz, *Essäer*, 262.

[144] 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, 15).*

[145] *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 Weltentat, die dazu führt, daß der mit natürlichem Hellsehen begabte Mensch dieses Götterauge verliert und nach und nach übergeht zum ausschließlichen Gebrauch seiner Sinnesorgane. Der hellseherische Einblick in die geistige Welt erlischt, die ausschließliche Sinneswahrnehmung in die Raumeswelt tritt an dessen Stelle (vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, 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 der 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.

[146] 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.

[147] Hans Schärer, *Die Gottesidee der Nadju Dajak in Süd-Borneo*, Leiden, 1946:159.

[148] Hermann Schmitz, *Der unerschöpfliche Gegenstand*, Bonn, 1990:273.

[149] Ernst Uehli spricht vom *Sündenfall der Asen*, den er in Óðinns Verbrüderung mit Loki sieht (vgl. Novalis 5, 1996:31).

[150] Vgl. Uehli, *Mysteriengeschichte*, 87. Die Opfertat Óðinns verhilft dem Menschen zum Ich, zum Selbstbewusstsein und zur Freiheit. Rudolf Steiner stellt Óðinn in einen Zusammenhang mit 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*, 146-147).*

[151] Vgl. Steiner, *Mission*, 144-145.

- [152] Vgl. Henning Köhler, »Schwierige« *Kinder gibt es nicht. Plädoyer für eine Umwandlung des pädagogischen Denkens*, Stuttgart, 1997:62).
- [153] Mircea Eliade, *Schamanismus und archaische Ekstasetechnik*, Frankfurt a.M., 1975:13.
- [154] Vgl. Eliade, *Schamanismus*, 14-15.
- [155] *Durch Ekstaseerlebnisse konstituiert, paßt sich der Schamanismus mehr oder weniger schlecht den verschiedenen religiösen Strukturen an, auf die er trifft* (Eliade, *Schamanismus*, 21).
- [156] Vgl. Frigg, Freyja, Nerthus in der germanischen Mythologie; sie sind chthonische Erdmütter der Fruchtbarkeit und der Weisheit wie Hera, Metis, Themis, Demeter.
- [157] Eliade, *Schamanismus*, 19-20.
- [158] 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, Óðinns 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 *Lieder-Edda*, insbesondere die Strophen der *Hávamál*, sind ein gutes Zeugnis für die Funktion des Skalden als Überlieferungsträger moralischer und pädagogischer Maximen.
- [159] Paul Hermann, *Nordische Mythologie*, Berlin, 1992:199.
- [160] *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 zielt. Gelegentlich sind auch erzählende Abenteuer eingebaut* (R.I. Page, *Nordische Mythen*, Stuttgart, 1993:26-27; die *Hávamál* skizziert weitgehend das Weltbild der Wikinger). Vgl. auch *Bragaræður* 58 (Bragis Gespräche), *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.
- [161] 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. Ebenfalls *Bragaræður* in der *Snorra--Edda* nacherzählt.
- [162] Zitiert nach dem zweiten Óðinnsbeispiel; Genzmer, *Edda*, 181.
- [163] Vgl. *Bragaræður* 57, *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.
- [164] *Sie (die Vanir; 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).
- [165] Vgl. für den Mythos vom Met Óðrærir die *Snorra-Edda (Skaldskaparmál* 1) sowie *Lieder-Edda (Hávamál*, 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 Óðinn sind eng miteinander verbunden, der ja auch Adlerhaupt (Arnhöfði) heißt. Als Parallele zu Óðinns Hochsitz, von dem aus er das gesamte Universum überschauen kann, sitzt oben auf dem Weltenbaum ein vielwissender Adler.

- [166] 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.
- [167] De Vries, *Wörterbuch*, 434: ... *an eine Verbalform des Zw. rétta, und dazu noch ein nom. Agentis rétti, eig. Erector, also homosexueller zauberer.*
- [168] Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie*, Bd.2, Wiesbaden, 1992:749.
- [169] Hebe, Idunns griechische Schwester, die Göttin der Jugendschönheit, Tochter von Zeus und Hera, Gemahlin des Herakles seit seiner Aufnahme in den Olymp.
- [170] Golther, *Germanische Mythologie*, 351, Anm.2.
- [171] Jean Markale, *Taliesins 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.
- [172] Keridwen, Besitzerin und Spenderin des heiligen Kessels der Kelten; bei den walisischen Barden 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.
- [173] Markale, *Taliesins 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).
- [174] Die Æsir besitzen einen zweiten wiederbelebenden Kessel – Eldrimnir (der vom Feuer Berußte) – der die hungrigen Einherier in Walhall wie ein Füllhorn ernährt. In ihm wird täglich der Eber Sæhrímnir (Rußschwarz) gesotten, dessen Fleisch und Speck nie zu Ende geht. Ist alles verzehrt, wird Sæhrímnir wieder lebendig, um täglich aufs neue geschlachtet und gegessen zu werden (Ulf Diederichs, *Germanische Götterlehre*, 1989:217 und 265).
- [175] 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: Lauterbach, *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 übel nehmen und ihn beißen. »Oder ob man wirklich einen Mann töten und ihn darin kochen könnte, und er spränge wieder raus, so gut wie neu, bloß daß er nicht mehr reden könnte« (Der zweite Zweig des Mabinogi: Die Kinder Llyrs, 187). Aus dem Kessel heraus kam ein Geräusch wie von einer Bewegung, von Etwas, das sich darin regt. Ein Schrei stieg von den nächststehenden Männern auf, und sie sprangen noch weiter zurück. [...] Auf dem Rand des großen Gefäßes erschien eine Hand, Finger, die unangenehm lang, unangenehm eifrig aussahen. Sei hörten ein scharendes Geräusch, und dann schwang sich ein Körper über die Kante; seine langen Beine, sein Zottelhaar und sein Bart verdeckten halb den untergehenden Mond (189).**

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

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

[178] Markale, *Taliesins Lied*, 119.

[179] Ebd. Markale, *Taliesins Lied*.

[180] 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.

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

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

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

[184] Siehe dazu auch C.G. Jung, *Die Psychologie der Übertragung*, in: *Praxis der Psychotherapie*, GW 16, Zürich und Düsseldorf, 1995.

[185] Thorsson, *Runenkunde*, 184.

[186] *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 Mimirs Wesen vereinigt* (Uehli, *Mysteriengeschichte*, 90). Nur zur Erinnerung: Bei Óðinns Wissenswette mit Vafþrúðnir ging es um den Vergleich des Wissens der Æsir und der Riesen – Mimir vereint in sich die Totalität des Wissens. Óðinn empfängt vom Mimir das Runenwissen – schon Mímirs Name verrät seine Verwandtschaft mit dem lateinischen *memor* oder dem englischen *memory*.

[187] Beide an. Gedanke, werden sie oft als Gedanke und Erinnerung übersetzt.

[188] Zitiert nach Simrock *Götterlieder*, 30-31.

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

[190] Zu den unterschiedlichen Namen Óðinn-Wodans in den germanischen Dialekten vgl. auch Grimm, *Deutsche Mythologie*, 48-49 (ahd. althochdeutsch; ae. angelsächsisch; an. altnordisch).

[191] *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).

[192] Altgerm. **Wóðanaz*, ahd. *Wuotan*, an. *Óðinn* sind die Fortbildungen mit einem Suffix [-ano]. In den meisten Fällen wurde aus der Endung (-az) im Altnordischen ein -r, doch nach einem -n- veränderte 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 Óðinn also nur um eine völlig regeltreue Weiterentwicklung von Wóðhanaz (Thorsson, *Runenkunde*, 180).

[193] In diesen Zusammenhang gehört auch Paul Hermanns Hinweis, dass die Dichter und Sänger der Germanen das Wort Sturm vom Kampf der Lüfte auf den Kampf der Männer übertragen haben; in poetisch-metaphorischer Überhöhung hieß die Schlacht bei ihnen *Wetter*, *Hagel* oder *Regen Odins* (Vgl. Hermann, *Nordische Mythologie*, S. 169-170). Auch der Name von Óðinns Roß, *Sleipnir*, knüpft an diesen Zusammenhang an: Der Hengst *Sleipnir* ist der Wind, auf dem Óðinn einherstürmt, und seine acht Beine symbolisieren die acht Himmelsrichtungen des Kompass, den der Gott durchmisst. Vom Windgott ist es zum Toten- und Seelenführer, zum Wilden Jäger und zum Urheber aller Künste und Wissenschaften, nicht mehr sehr weit.

[194] Lat. *vates* wiederum ist verwandt mit skr. *vātas*, geistig erregt (urgerm. urgermanisch; lat. lateinisch; skr. Sanskrit).

[195] Paul Hermann nennt die folgenden Derivate des indoeuropäischen Etymons **va* (wehen): (...) bei den Langobarden durch Vortritt eines G *Gwōdan*, ags. *Vōden*, an. *Óðinn*, Öpenn, 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.

[196] Als Gewährsmann für diese Etymologie zitieren die entsprechenden Arbeiten meistens den christlichen Chorherren Adam von Bremen.

[197] Wolfgang Golther, *Handbuch der Germanischen Mythologie*, Rostock, 1895:284.

[198] *Berserker sind Menschen, die plötzliche Wutanfälle haben* (vgl. *wōđ*, *óđr* 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* (Golther, *Mythologie*, 102-103).

[199] Martin Ninck, *Wodan und germanischer Schicksalsglaube*, Jena, 1935:108.

[200] Für die Bedeutung von *óđr* vgl. den Mythos des Göttermets Óðrærir.

[201] Lilian Smith, *The Journey*, zitiert in: Arroyo, *Jupiter-Handbuch*, 23.