

LITERATUR UND MYTHOLOGIE

Die Antike ist das uns nächste Fremde.
Uvo Hölscher

DIE REZEPTION

Die ursprünglichen Mythen der altgermanischen Kultur sind nicht überliefert; tradiert sind vielfältig überarbeitete Versionen einstiger Originale. Wir wissen nicht wirklich, in welcher Form (*Gerüst; Code*) sie tradiert wurden und welche Inhalte (*Botschaft*) sie, situativ und kontextuell, für ihre Rezipienten jeweils bereit hielten.¹ Wir können die erhaltenen Quellen nur analytisch nachvollziehend interpretieren. Grundsätzlich können wir aber davon ausgehen, dass es sich bei den Mythen aller Kulturen und aller Zeiten in ihrer ursprünglichen Form um mündlich komponierte und tradierte Texte gehandelt hat, um mündliche Dichtungen, die für ihre Weitergabe eine besondere Form verwendet haben, und dass sie in einen spezifischen kulturellen Kontext rituell eingebunden waren. Als poetische Texte sind Mythen allerdings keine beliebigen Texte, sondern als *Dichtung Teilgebiet der Literatur, und doch nicht unbedingt an die Schrift gebunden*.² Für die Bestimmung dessen, was Dichtung ist, hat Hermann Schmitz eine präzisere Definition entwickelt.³ Anders als Gero von Wilpert sieht er das Besondere von Dichtung viel pragmatischer

im *Anspruch an die Form* und
in der *Empfindlichkeit gegenüber Übersetzungen*.

Der normative Anspruch an die Form sowie die charakteristische Empfindlichkeit einer Dichtung gegenüber der Übersetzung in eine andere Sprache, in ein anderes *Sprachkostüm*, wie Hermann Schmitz es nennt, entscheidet auch bezüglich eines Mythos über die Klassifikation von Texten als Dichtung oder als umgangssprachliche Erzählung wie etwa Märchen, Fabel oder Legende. Ein Kriterium wie das der *Empfindlichkeit gegenüber Übersetzungen* genügt allein nicht, um genau zu wissen, welcher Text als Dichtung gelten kann und welcher nicht. Der *Empfindlichkeit gegenüber Übersetzungen* folgt konsequenterweise ein besonderer Anspruch an die formale Struktur eines Verses oder

¹ Die Termini *Gerüst* (die Gesamtheit von Merkmalen, die in zwei oder mehreren Mythen invariant bleiben), *Code* (das System der Funktionen, die jeder Mythos diesen Merkmalen zuschreibt) und *Botschaft* (der Inhalt eines bestimmten Mythos) sind analytische Kategorien, die Claude Lévi-Strauss hinsichtlich der Präsentation nord- und südamerikanischer Mythen benutzte (*Mythologica*, Bd.1, *Das Rohe und das Gekochte*, Frankfurt a.M., 1976, S.259).

² Gero von Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, Stuttgart, 1969, S.171.

³ Hermann Schmitz, *System der Philosophie*, Bd.3: Der Raum, Teil 4: *Das Göttliche und der Raum*, Bonn, 1977, S.527-685; *Neue Phänomenologie*, Bonn, 1980, S.80-101; *Der unerschöpfliche Gegenstand. Grundzüge der Philosophie*, Bonn, 1990, 460-476.

Textes.⁴ Aus der Verbindlichkeit zur Form beziehungsweise zu einer spezifischen Prosodie folgt dann auch, dass ein poetischer Text ein *formal anspruchsvoller* sein muss.⁵ Poeten, Skalden, Rhapsoden oder Dichter-Sprecher⁶ orientieren sich an der charakteristischen Formgebung ihrer Dichtung als einen durch Konvention bestimmten normativen Anspruch, der den einen Text als Dichtung zulässt, den anderen dagegen nicht.

Das Besondere an diesem normativen Anspruch literarischer Texte besteht darin, dass die Dichter-Sprecher nicht in erster Linie auf den Inhalt, sondern auf den Sprachgebrauch selbst achten. Den Anspruch der Produzenten einer poetischen Tradition, sprachlich etwas Nicht-Alltägliches durch die Art der Formulierung zu schaffen, lösen auch die Skalden⁷ der nordischen Heldenepen ein, indem sie sich einer verbindlich geltenden Norm der Formgebung unterordnen.⁸ An dieser Stelle berührt die Definition von Dichtung den Kanonbegriff, von dem Jan Assmann meint, er repräsentiere die *Norm des Richtigen*, diene als normatives Instrument einer Orientierung, die nicht nur feststellt, was ist, sondern vorschreibt, was sein soll.⁹ Seine Definition lässt als Dichtung nur das gelten, was einer kanonischen Formgebung entspricht. Die dichterische Orientierung an einer konventionalisierten Form (im Sinne kanonischer Invarianz), der *bezugnehmende Rückgriff* wie Aleida und Jan Assmann es nennen, zeichnet auch die Texte der *Edda* sowie die der nordischen Skalden als Dichtung aus. Neben einer spezifischen Empfindlichkeit gegenüber der Übersetzung von Dichtung in eine andere Form oder Sprache (*Sprachkostüm*) ist der normative Anspruch an die Form das wichtigste Kriterium. Während die Aussage, die ein Kunstwerk durch seine Form macht, durch eine adäquate Textpflege im Lauf der Zeit unverändert bestehen bleibt (von diachronischer Qualität ist), hängt die Überlieferung und Interpretation des Inhalts, die Sinnpflege also, von synchronischen Bedingungen ab.¹⁰

⁴ Schmitz, *Das Göttliche*, S.529.

⁵ Literarische Texte sind formal anspruchsvolle. Das ist noch vage gesagt. Es lässt sich aber durch das Merkmal der Empfindlichkeit gegenüber Übersetzungen präzisieren. Inhaltlich anspruchsvolle Texte können prinzipiell in jede nach Bedarf erweiterbare Sprache übersetzt werden, wenn auf die Ansprüche der Form keine Rücksicht genommen zu werden braucht (Schmitz, *Neue Phänomenologie*, S.81-82).

⁶ Den Begriff des *Dichter-Sprechers* habe ich zur Erläuterung der rituellen und kompositorischen Aufgabe der Produzenten ostindonesischer mündlicher Dichtungen geprägt (Herbert W. Jardner, *Die Kuan Fatu-Chronik. Form und Kontext der mündlichen Dichtung der Atoin Meto, Amanuban, Westtimor*, Veröffentlichungen des Seminars für Indonesischen und Südseesprachen der Universität Hamburg, Berlin und Hamburg, 1999, S.67ff).

⁷ Die Skalden (altnordisch *skáld* oder *skæld*) waren höfische Dichter im mittelalterlichen Skandinavien, vorwiegend in Norwegen. Ihre Kunstform, die Skaldendichtung (*Skaldik*), ist eine genuin nordische Kunstgattung, die neben den Sagas und der eddischen Dichtung besteht.

⁸ Im Sinne soziologischer Definition bezieht sich der Normbegriff auf Regelmäßigkeiten sozialen Handelns im Sinne Durkheims, der von sozialen Tatsachen (*fait social*) als mehr oder weniger festgelegten Handlungsweisen spricht, die auf den einzelnen einen äußeren Zwang ausüben. Eine Norm ist insofern eine intersubjektiv gültige Verhaltensanweisung, deren Einhaltung sanktioniert wird. In Normen werden Sollen, Verpflichtung und Verhaltensimperativ einer Gesellschaft deutlich. Zentral ist dem Normbegriff die Vorstellung, dass es sich um Verhaltensanweisungen handelt, die einen hohen Grad an Verbindlichkeit besitzen, die aber dennoch situativ und positional gestaltbar bleiben (vgl. Hartfiel & Hillmann, 1982 und Reinhold, 1991).

⁹ Jan Assmann, *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*, München, 1992, S.109 und 112.

¹⁰ *Bei einem lyrischen Gedicht, einer ciceronischen Rede oder ausgefeilter Prosa von Autoren wie Tacitus und Nietzsche geht aber meist etwas Wichtiges bei der Übersetzung verloren, und jedenfalls ist ihr spezifischer*

Ursprünglich waren Mythen als literarische Texte poetische Dichtungen, die rituell vorgetragen und in einer rituellen Situation, die den Dichter-Sprecher und sein Auditorium in einer gemeinsamen Situation verbindet, rezipiert wurden. Auch die uns überlieferten altgermanischen Mythenreste unterliegen den Merkmalen dieser Definition. Was die germanische Mythologie allerdings besonders auszeichnet, ist der Sachverhalt, dass wir keine originalen Texte besitzen, die dem gerade formulierten Anspruch genügen. Nur bei den Dichtungen der *Älteren Edda* handelt es sich um Mythen, teilweise um Abbrivierungen. Die zahlreichen anderen Quellen, die als Heldensagen erhalten blieben, stellen lediglich verschiedene Variationen nacherzählter, nachgedichteter oder wissenschaftlich-historisch bearbeiteter Text des Mittelalters dar. Das uns heute zugängliche Überlieferungsgut ist alles andere als original: es ist vielfältig bearbeitet. Durch wie viele Hände es dabei gelaufen ist, kann niemand mehr mit Gewissheit sagen, wenn dies auch immer wieder versucht worden ist. Was uns vorliegt, ist die hauptsächlich im mittelalterlichen Island beziehungsweise Skandinavien sekundär und tertiär bearbeitete, ursprünglich mündlich komponierte und vorgetragene altgermanische Götter- und Heldenmythologie. Hier bilden die poetischen Dichtungen wieder ein besonderes Zeugnis altgermanischer Dichtkunst. Von intrakulturellem und ethnisch authentischem Material kann dagegen meistens nicht mehr die Rede sein. Hinzu kommt noch, berücksichtigt man den äußerst umfangreichen wissenschaftlichen, philologischen, literaturwissenschaftlichen, historischen und religionsgeschichtlichen Diskurs von 150 Jahren, die mannigfaltigen Überarbeitungen der vorliegenden nordischen Quellen aufgrund der theoretischen Ansätze und Spekulationen von mehreren Schulen und Generationen von Wissenschaftlern, die einer anderen Kultur und Zeit angehörten als die von ihnen bearbeiteten Quellen. Viele Ergebnisse, so inspirierend und spannend sie auch sind, gehören in den Bereich gelehrter Spekulation.

Betrachtet man die vorhandenen Texte, die in der *Älteren* oder *Lieder Edda* auch als handschriftliche Manuskripte in verschiedenen Versionen vorliegen, so findet man zwei unterschiedliche Quellenarten:

einerseits ein literarisches Genre: von Skalden bearbeitete mythische Erzählungen, von diesen in formelhafte Dichtungen übertragen, die eine kanonisierte dichterische Sprache und Versbildungstechnik verwendeten, dazu gedacht, altgermanische Normen und Werte zu reflektieren, die Tugenden und Sünden der alten Zeit in ihrer Bedeutung für die herrschende Klasse der Gegenwart zu überprüfen;

zum anderen eine wissenschaftliche Analyse: von mittelalterlichen Historikern bearbeitete, mythische Stoffe, die einerseits dazu dienten, für ihre christlichen Zeitgenossen deren heidnische Vergangenheit kritisch zu reflektieren, die andererseits auch die Funktion hatten, diese Vergangenheit durch ihre wissenschaftliche Rezeption abzuwehren.

Anspruch nicht so beliebig von einem Sprachkostüm auf das andere übertragbar, wie bei einem bloß inhaltlich anspruchsvollen Text. (Schmitz, 1980:81-82).

Wir werden nie definitiv wissen, können es allenfalls vermuten, ob so bekannten Autoren wie Snorri Sturluson und Saxo Grammaticus, denen wir die systematische, wissenschaftliche Bearbeitungen der altgermanischen Mythologie verdanken, noch orale Traditionen für ihre Bearbeitungen zur Verfügung standen. Viel eher ist anzunehmen, dass sie wie Jakob und Wilhem Grimm auf Gewährsleute zurückgriffen, die ihnen volkstümliche Erzählungen präsentierten. Ganz sicher konnten sie aber auf einen umfangreichen Korpus von Skalden produzierte Dichtungen zurückgreifen. Die Produzenten dessen, was wir heute die altgermanische Mythologie nennen, befanden sich in einer Situation, ähnlich der eines Elias Lönnrot, der sich, wissenschaftlich geschult, auf den Weg machte, die mündlichen Dichtungen der *Kalevala* zu sammeln, zu verschriften und einer wissenschaftlichen Gemeinde als die Mythologie der Finnen zu präsentieren. Weltweit arbeiten Ethnologen immer noch daran, die Mythologien europäischer und außereuropäischer Ethnien zu dokumentieren, detailliert ausgearbeitete, philosophische Systeme und Weltanschauungen vor dem Untergang und den Nivellierungstendenzen der eurozentristischen, sozialen Marktwirtschaft und eines kulturellen Imperialismus der westlichen Moderne, inzwischen Globalisierung genannt, zu bewahren. Eine umstrittene Gallionsfigur dieses Bemühens, Claude Lévi-Strauss, den Susan Sontag einen *intellektuellen Helden* genannt hat, stand lange im Rampenlicht einer Kritik bis man ihn schließlich einfach vergessen hat. Ihm wurde vorgeworfen, anstatt die Mythen der beiden Amerika aus dem Blickwinkel der Kulturteilnehmer vorgestellt zu haben, *eine Form des Diskurses erfunden zu haben, um diese Fakten zu entfalten und diese Erklärungen zu entwerfen*.¹¹ Claude Lévi-Strauss, ein Schriftsteller-Schreiber im Sinne von Roland Barthes, der die Welt erschafft, die er beschreibt, der ein außergewöhnliches literarisches Werk vorgelegt hat, das eine aus seiner Feder stammende Mythologie Nord- und Südamerikas geworden ist. Clifford Geertz bewertet das Lévi-Straussche Unternehmen als Beispiel eines *Œuvres*, dessen Zweck darin besteht, *das vorzuführen, was wir bei einem Roman seine Fiktionalität nennen würden; bei einem Bild seine Planarität; bei einem Tanz seine Haltung; seine Existenz als ein gemachtes Ding*.¹² Wie Lévi-Strauss bemühten sich auch Snorri und Saxo ihre Texte an die im christlichen Hochmittelalter übliche literarische Tradition anzupassen. Gleichzeitig grenzten sie sich von den Botschaften ihres Forschungsgegenstands als heidnischem Irrglauben ab: *Doch sollen Christenmenschen nicht an die heidnischen Götter und nicht an die Wahrheit dieser Sagen auf andre Weise glauben, als so, wie es im Anfang dieses Buches zu lesen ist*,¹³ womit er auf ein Blendwerk anspielt, das in der *Gylfaginning* (Täuschung des Gylfi) dem schwedischen Königs Gylfi vorgezaubert wird. Mit der geschickten Übernahme des Blendwerks oder des Dämonenbetrugs als Grundlage auf der er sein Werk entfaltete, Konzepte, die in der mittelalterlichen Literatur eine bedeutende Rolle spielten, und mit der die christliche Kirche die Wirkung der Mythen durch eine Irreführung

¹¹ Clifford Geertz, *Die künstlichen Wilden. Der Anthropologe als Schriftsteller*, Frankfurt a.M., 1993, S.33.

¹² Geertz, *Die künstlichen Wilden*, S.36

¹³ *Die jüngere Edda mit dem sogenannten grammatischen Traktat*, Thule, Bd. 20, übertragen von Gustav Neckel und Felix Niedner, Düsseldorf und Köln, 1966, S.124.

durch Dämonen und böse Geister diffamierte, die sich die Menschen auf diese Weise dienstbar machen wollten, knüpfte Snorri an die Vorstellung an, der heidnische Götterglaube basiere auf Verführung, wunderbarer Vorspiegelung, Betrug und Täuschung.¹⁴ Daneben verfolgte gerade Snorri Sturluson mit dem zweiten Teil der *Snorra-Edda* (der *Skáldskaparmál*)¹⁵ einen weiteren Zweck. Er selbst schreibt am Ende des ersten Kapitels: *Die hier erzählten Sagen dürfen nicht vergessen oder Lügen gestraft werden, indem man aus der Dichtkunst die alten Umschreibungen verbannt, an welchen die Klassiker gefallen gefunden haben.*¹⁶ Snorri schwebte eine gelehrte Poetik der Skaldendichtung vor, eine wissenschaftlich-systematische Theorie und Praxis der formelhaften dichterischen Sprache der altnordischen Literatur (und damit Mythologie). Indem er die Rettung der Form, von Gerüst und Code vorspiegelte, bewahrte er die Botschaft, die inhaltliche Seite der Mythen. Im ersten Kapitel des *Skáldskaparmál* führen Bragi und Ægir einen literaturwissenschaftlichen Dialog über die Dichtersprache. Dort erläutert Bragi, Æsir und Gott der Dichtkunst (Poetik), dem wissbegierigen Ægir, einem Meerriesen, der Züge eines Meergottes annimmt, das Prinzip der dichterischen Formel, den *Code*, um in der Terminologie von Lévi-Strauss zu bleiben: *Es gibt dreierlei bei der Dichtersprache. (...) Entweder nennt man jegliches Ding so, wie es heißt. Das Zweite ist das, was man Fürnamen nennt. Das Dritte ist Umschreibung (kenning), und die besteht darin, dass wir z.B. »Odin« sagen, »Thor« oder »Tyr« oder überhaupt irgend einen Asen oder Alben nennen und zu dem Genannten einen Begriff hinzufügen, welcher zu dem Eigentum eines anderen Asen gehört oder eine Tat eines solche ausdrückt. Dann ist dieser bezeichnet und nicht jener, dessen Name gewählt wird.*¹⁷ Snorri, der die Formeln (*Kenningar*) der Skalden an zahlreichen Beispielen erläutert hat, hoffte damit ein vollständiges Verzeichnis von poetischen Synonymen zu entwerfen, das den Verfall einer indigenen dichterischen Tradition, die der Überlieferung der germanischen Mythologie diene, aufhalten sollte. Die dichterische Formel, die Snorri den Æsir Bragi an dieser Stelle erläutern lässt, die sogenannte Kenning (Pl. *Kenningar*), besteht meist aus zweigliedrigen Lexempaaren, die als poetische Umschreibungen auf Begriffe und Konzepte der germanischen Mythologie anspielen. Im letzten Abschnitt des ersten Kapitels des *Skáldskaparmál* erläutert er die Funktion der *Kenningar*: sie soll *den Dichtungen sprachliche Fülle verleihen* und dem Verständnis *dunkler Dichterwerke* dienen.¹⁸ Einerseits sind solche Formeln bewusst codiert, andererseits in der üblichen metaphorischen Kenning auch bildlich charakterisiert. Eine Kenning besteht meist aus einem Grundwort (*Stofnorð*) und einem Bestimmungswort (*Kenniorð*), die beliebig erweitert werden können; Snorri selbst empfiehlt, keine Kenning aus mehr als sechs Teilen zu verwenden. Auch in der Art der Metaphorik

¹⁴ Vgl. für diesen Zusammenhang v.a. Walter Baetke, *Die Götterlehre der Snorra-Edda*, Berichte über die Verhandlungen der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig, Philologisch-Historische Klasse, 97.Band, 3.Heft, Berlin, 1950, S.32-42.

¹⁵ *Die jüngere Edda*, S.124.

¹⁶ *Die jüngere Edda*, S.124.

¹⁷ *Die jüngere Edda*, S.124.

¹⁸ *Die jüngere Edda*, S.124.

können die Kenningar unterschieden werden, nämlich in reine Metaphern (*Nýgerving*), über längere Textpassagen durchgehalten und in gemischte Metaphern (*Nykrat* oder *Finngálfkat*). Charakteristische Beispiele für diesen poetischen Formeln finden sich besonders zahlreich in den Preisliedern¹⁹ der Skalden, aber auch in den Götter- und Heldenliedern der *Älteren Edda*, wo sie aber sparsamer verwendet werden.

Kenning	Bedeutung
des Wolfs Pflegevater	Týr
Óðinns Bankgenosse	Loki
Freyas Halsbandsucher	Heimdallr

Die folgende Strophe einer *Haustlög* genannten Dichtung,²⁰ die der Skalde Thjóðólfr ór Vwini²¹ im 9. Jahrhundert verfasste, berichtet eine mythologische Episode aus der Vita des Áss Thórr. Die Episode, in der þórr den Riesen Hrungrnir tötete, weil dieser im Rausch den Æsir droht er würde Sif und Freya entführen, erzählt auch Snorri im siebzehnten Kapitel der *Skáldskarparmál*. Die Æsir, der Prahlerei des Riesen müde, rufen þórr, der droht, den Riesen sofort zu töten. Da Hrungrnir aber unbewaffnet ist, einigen sich beide auf einen Zweikampf, dem der Riese unterliegt. Die folgende Strophe aus Thjóðólfr *Haustlög* illustriert Snorris Rede dunkler *Dichterwerke*, die von Skalden mit profunden mythologischen Kenntnissen komponiert werden, die aber mit Hilfe der Kenningar allenfalls auf die ihren Dichtungen zugrunde liegenden Mythen anspielen:

*Aufloht vor Ulls Vater*²²
*All Gebiet der Falken*²³.
Schneewind stark Land' unten,
*Schlag auch peitscht des Hagels,*²⁴
*Während wacker die Böcke*²⁵
*Wagens Gott*²⁶ *da tragen*
Hin zu Hrungrnir. Zersprungen
*Hier wär' fast die Erde.*²⁷

¹⁹ Preislieder nahmen besonders in der Wikingerzeit eine hervorragende Stellung in der Skaldendichtung ein. Ihr Zweck war es, das Lob von Fürsten und Königen zu besingen, worin die vornehmste Aufgabe des Hofskalden bestand. Sie waren aber nicht allein Selbstzweck, sondern überlieferten historische Ereignisse, waren rühmende Berichterstattungen königlicher Taten.

²⁰ Die *Haustlög* ist ein Schildgedicht, auf dem mythologische Szenen dargestellt sind, die vom Skalden in seiner Komposition geschildert werden.

²¹ Thjóðólfr von Vwini hieß ein Häuptling und Skalde im norwegischen Agde zur Zeit von Harald Schönhaar. Sein Hauptwerk ist das erwähnte *Haustlög*; außerdem ist er Verfasser zweier überlieferter Preislieder, des im 9. Jahrhundert entstandenen *Ynglingstal* (Gedicht über die Ynglinge) zu Ehren von Haralds Vetter Rögnwald, deren 38 Strophen in Snorris *Heimskringla* eingingen sowie des *Haraldskvædi* (Gedicht auf Harald), einer Dichtung im Stil der Edda, von denen Snorri ebenfalls zwei Strophen in der *Heimskringla* zitiert, wobei die Verfasserschaft Thjóðólfrs als umstritten gilt.

²² Ulls Vater ist der Áss þórr.

²³ Das Gebiet der Falken ist der ganze Luftraum.

²⁴ Die 3. und 4. Zeile des Gedichts spielen auf Schneesturm und Hagelschauer als Begleiter des Áss þórr an.

²⁵ þórrs Böcke Tanngrjóstr (Zähneknirscher) und Tanngrísgr (Zähnefleischer).

²⁶ Der Lenker des Bockgespanns ist der Áss þórr.

²⁷ Zitiert in *Die jüngere Edda*, S.148.

Die Kenningar der Skalden bilden eine formelhafte Sprache (Lévi-Strauss *Code*), ein esoterisches Gerüst, das die Botschaft der Mythen tradiert. Die Formeln erinnern an die Inhalte, nach denen sie gebildet wurden. Wer die Formel versteht, erinnert den Inhalt, wer den Inhalt kennt, kann die Formel bilden oder entschlüsseln. Mit Hilfe der für sie charakteristischen Kenningar konstruierten die mittelalterlichen Skalden ihre höfischen Dichtungen. Die Funktion dieser poetischen Versatzstücke, die die Dichtung der Skalden in das heidnische Weltbild stellen, dieses aber auch erläutern, besteht in der Hervorhebung der für das Verständnis der Dichtung wichtiger mythologischer Textstellen. Das besondere an diesen Kenningar ist aber, das sie den Rezipienten aktiv in das Geschehen der Dichtung einbeziehen, muss dieser doch die semantische Ebene der Kenningar decodieren, soll ihm der Inhalt des Erzählten, Assmanns *bezugnehmender Rückgriff*, gelingen: *The skalds demonstrate by their use of kennings with mythical content that they knew many myths but they do not tell them, they only allude to them. Snorri in his Edda found it necessary to tell the myths in narrative prose, so that Christian readers could appreciate the obsolescing allusions.*²⁸ Die vollständige Botschaft, den Inhalt des jeweiligen Mythos, entschlüsselt nur derjenige, der die Bedeutung der Kenningar versteht.

Welchen Vorteil bringt diese immense Arbeit den Schöpfern dieser Mythologien, und was bedeutet sie für die wissenschaftliche Analyse und Diskussion? Was besitzen wir, wenn die von Wissenschaftlern präsentierten Mythen doch nichts anderes sind, als deren subjektive Formulierung ethnischer Überzeugungen? Gelingt es uns angesichts einer solchen Situation überhaupt, auch nur ein Fragment fremdkultureller Überzeugung zu erhaschen – haben wir mehr in Händen, als eine neue Mythologie, die mit den Quellen, die sie verständlich machen wollte, nichts mehr zu tun hat? Oder enthalten die Arbeiten eines Snorri Sturluson oder eines Claude Lévi-Strauss doch mehr Wahrheit über die Kulturen, die sie vorstellen, als die oft hyperkritischen Vorwürfe von Fachkollegen, deren theoretischer Ansatz und deren Betrachtungsweise nicht minder subjektiv ist; eine Präsentation ihrer eigenen Vorstellungen von einer fremden Kultur oder vergangenen Epoche? Was ist Wissenschaft mehr, als die subjektive, vor der besonderen Individualität eines Menschen und vor dessen jeweiligem Erfahrungshintergrund entstandene Konzeptionalisierung seiner Wahrnehmungen: sinnlich, emotional, rational, intellektuell. So betrachtet, ruht die altgermanische Mythologie, wie wir sie heute kennen, auf einem eher undurchsichtigen Fundament: Sehr wahrscheinlich griffen die Mythographen des isländischen und skandinavischen Hochmittelalters, Wissenschaftler-Poeten, auf parallel existierende Überlieferungsstränge zurück. Sie fanden mündlich überlieferte, mythologische Traditionen, von Skalden gefertigte, poetische Dichtungen, und eine in christlichem Umfeld geführte wissenschaftliche Auseinandersetzung und Diskussion gleichzeitig vor.

²⁸ Einar Haugen, *The Edda as Ritual: Odin and His Masks*, in: Robert J. Gendinning and Haraldur Bessason, *Edda. A Collection of Essays*, University of Manitoba Press, 1983, S.3.

DIE AUTOREN

Die beiden mittelalterlichen Autoren, deren Werk große Teile der altgermanischen Weltanschauung bewahren, sind Islands bedeutendster Mythograph und Historiker, Snorri Sturlusson sowie der dänische Mönch Saxo Grammaticus.

Snorri Sturlusson wurde 1179 in Hvamm in Island geboren.²⁹ Sein Vater, Sturla Thórðarson (1116-1183), gesetzeskundig und Führer einer Deszendenzgruppe (Häuptling), der Begründer des Sturlungengeschlechts und Verfasser der *Sturlu saga*, deren Hauptfigur er gleichzeitig ist. In der Tradition der Regionalgeschichte berichtet seine Saga über Konflikte, die Snorris Vater, von 1148 bis zu seinem Tod im Jahre 1183, mit verschiedenen Nachbarn austrug. Die *Sturla saga*, ursprünglich ein eigenständiges Werk, wurde später, zusammen mit anderen *Samtíðarsögur* (Gegenwartssagas),³⁰ in die *Sturlunga saga* integriert, in der die isländische Geschichte zwischen 1117 und 1264 dargestellt wird. Der Name dieser Saga stammt von der damals politisch und literarisch einflussreichsten Familie Sturlungar. Den zentralen Text, die *Íslendinga saga*, verfasste Sturla Thórðarson (1214-1284), Enkel von Snorris Vater, und dessen Neffe. Diese Kompilation verschiedener Sagas bildet eine reichhaltige Quelle: in ihr finden sich Teile der mittelalterlichen Geschichte Islands, die Biographien der mächtigen Politiker dieser Zeit, die Beschreibung des Verlustes der Unabhängigkeit (1262-1264) sowie viele sozialgeschichtliche Details. Die *Sturla saga* selbst besteht wiederum aus verschiedenen kleineren Sagas. Die für Snorris Biographie wichtigste Episode ist der Streit mit dem Priester Páll, dessen Frau sein Vater Sturla zu blenden versuchte. Als Folge dieser Auseinandersetzung gibt Sturla den dreijährigen Snorri nach Oddi, wo Jón Loptsson sein Ziehvater (*fóstrfaðir*) wird. Es war eine ausgezeichnete Wahl, Jón Loptsson um die Erziehung des jungen Snorri zu bitten, war dieser doch väterlicherseits ein Enkel des berühmten Sæmundr Sigfússon hinn fróði (1056-1133), mütterlicherseits ein Enkel des norwegischen Königs Magnúss berfættr (1093-1103).³¹ Oddi, ein südisländisches Gehöft im Besitz der Oddaverjar, eine der damals

²⁹ Die Zusammenfassung der Biographie Snorris folgt in wesentlichen Zügen den lexikalischen Einträgen in Rudolf Simek, *Lexikon der germanischen Mythologie*, Stuttgart, 1995:380-381 sowie Rudolf Simek und Hermann Pálsson, *Lexikon der altnordischen Literatur*, Stuttgart, 1987:325-327; George Dumézil, *Loki*, Darmstadt, 1959:53ff; Walter Baetke, *Die Götterlehre der Snorra-Edda*, Berichte über die Verhandlungen der Sächsischen der Wissenschaften zu Leipzig, Phil.-Hist. Klasse 97.Bd., 3.Heft, Berlin, 1950. Für weitere Details vgl. Marlene Ciklamini, *Snorri Sturlusson*, Boston, 1978; J. Simon, *Snorri Sturlusson: His Life and Times*, Parergon 15, 1976:3-15; Heinrich Beck, *Das religionsgeschichtliche Modell Snorri Sturlussons in Edda und Heimskringla*, Sagnaskemmtum, Studies Hermann Pálsson, Wien, 1986; Heinrich Beck, *Snorri Sturlussons Sicht der paganen Vorzeit*, Nachrichten der Akademie der Wissenschaften in Göttingen, Philol.-hist. Klasse 1994/1, Göttingen, 1994; Anthony Faulkes, *Snorra Edda* (Medieval Scandinavia, An Encyclopedia), New York und London, 1993:600-602; Alois Wolf (Hg.), *Snorri Sturlusson*. Kolloquium anlässlich der 750. Wiederkehr seines Todestages, Tübingen, 1993.

³⁰ *Samtíðarsögur* nennt man eine Gruppe von zuerst eigenständigen Gegenwartssagas bzw. zeitgenössischen Sagas, die von isländischen Autoren des 13. Jahrhunderts über ihre Gegenwart oder jüngste Vergangenheit verfasst wurden, und die später zur umfangreichen *Sturlunga saga* kompiliert wurden.

³¹ Sæmundr Sigfússon hinn fróði (Sæmundr der Weise), 1059 geboren, studierte in Frankreich, und kehrte 1076 als Islands erster Autor in seine Heimat zurück. Dort wurde er, ein Gode (isl. *goði*, ein mittelalterlicher Führer einer Deszendenzgruppe, der in altgermanischer Zeit auch Priesterfunktion wahrnahm), zum Priester geweiht

mächtigsten Familien Islands, war seit dem 11. Jahrhundert das wichtigste kulturelle Zentrum des Landes. Sæmundr Enkel Eyjólfur gründete in Oddi eine Schule, die wahrscheinlich noch zu Lebzeiten Jón Loptssons bestand. In diesem Umfeld genoss Snorri eine Erziehung, wie sie seinerzeit besser kaum sein konnte. 1202 heiratete Snorri eine reiche Erbin, zog mit ihr nach Borg; 1206 verlegte er seinen Wohnsitz nach Reykjaholt, wo er bis zu seiner Ermordung lebte. Von 1215–1219 bekleidete er zum ersten Mal das Amt des höchsten Würdenträgers Islands, des Gesetzessprechers (Goden).

Snorris Interesse für Geschichte und besonders für die norwegische Königsdynastie stammt wohl aus dieser Zeit. Zunehmend einflussreich und mächtiger, verstrickte sich Snorri in politische Fehden, die sein Neffe Sturla Thórðarson in der *Íslendinga saga* beschrieben hat. Von 1222–1231 übernahm er erneut die Funktionen eines Gesetzessprechers. Snorri war ein fanatischer Befürworter der isländischen Unabhängigkeit, wodurch er in eine erbitterte Opposition zu den Bestrebungen der norwegischen Krone geriet, die darauf hinarbeitete, den Anschluss von Island an Norwegen betrieb. In dieser Angelegenheit begab er sich zweimal als Diplomat an den norwegischen Hof, zuerst 1218–1220, dann erneut 1237–1239. Verließ seine erste Mission noch erfolgreich, verweigerte ihm König Hakon die Genehmigung zur Rückkehr nach Island. Snorri, der sich dem Willen König Hakons widersetzte, reiste dennoch nach Reykjaholt. Dort wurde im Auftrage des norwegischen Königs in der Nacht zu 23. September 1241 ein Attentat auf ihn verübt, dem er erlag.

Snorri, dessen Genealogie so berühmte Skalden wie Egill Skallagrímsson, Markús Skeggjason und Einarr Skílasson aufweist, soll schon in früher Jugend für seine dichterischen Leistungen bekannt gewesen sein. Zu seinen frühen Werken zählen Preislieder auf norwegische Könige, die zwar im *Skáldatal*³² und in der *Íslendinga saga* erwähnt werden, im Wortlaut aber nicht überliefert sind. Lediglich Snorris *Háttatal*, das 1222-1223 entstand, ist vollständig erhalten. Gemeinsam mit einem ausführlichen Kommentar liegt es als Teil der *Snorra-Edda* vor. Diese ist überhaupt sein bedeutendstes Werk, zugleich Lehrbuch skaldischer Dichtkunst und eine Einführung in die altgermanische Mythologie und Weltanschauung. Diese um 1220 verfasste *Prosa-Edda* gliedert sich in einen kurzen Prolog historischen Inhalts sowie in drei Hauptkapitel:

die *Gylfaginning*: ein kurzer Abriss der altgermanischen Mythologie;

die *Skáldskarparmál*: eine Art Kompositionshandbuch, in dem vor allem Bedeutung und Gebrauch der Kenningar behandelt wird;

und verbrachte den Rest seines Lebens in Oddi in Rangárvellir, das noch einige Generationen ein geistiges Zentrum der Insel bleiben sollte. Sæmundr verfasste dort einige historische Chroniken, deren Verfasserschaft allerdings nicht ganz geklärt ist. Über die Regierungszeit von Magnúss berfættir (Magnus Barfuss) schreibt Snorri in der *Heimskringla* (Weltkreis; Snorris Chronik der norwegischen Könige): *Die wichtigsten Ereignisse seiner Regierung waren zwei Kriegszüge nach Westen: 1098 Hebriden; 1103 Nordirland, wo Magnúss berfættir in einem Sumpfertrank.*

³² *Skáldatal*, ein Skaldenverzeichnis, das sich in der *Snorra-Edda* und in der *Heimskringla* findet, und das eine Aufzählung von Namen der Skalden darstellt.

das Hättatal: ein kommentiertes Lehrgedicht in Strophenformen und Metren in dem in 102 Strophen 100 verschiedene Versformen vorgestellt werden.

Die Diskussion, ob und inwieweit die *Gylfaginning* christliche Einflüsse zeigt, ist letztlich nicht abschließbar; trotzdem ist dieses Werk Snorris, neben der *Älteren* oder *Lieder Edda*, das wichtigste Denkmal altgermanischer Mythologie. Snorri war aber nicht nur ein begabter Dichter und Mythograph. In seinen Werken *Egils saga Skallagrímssonar* (kurz *Egla*) und *Ólafs saga helga*, und besonders in der umfangreichen Chronik der norwegischen Könige, der *Heimskringla*, weist sich Snorri auch als umsichtiger Historiker aus, der sich bewusst war, dass in der Bewahrung der kulturellen Vergangenheit Skandinaviens eine wichtige Aufgabe zur Sicherung der ethnischen und kulturellen Identität der isländischen Gesellschaft bestand. Seine Biographie des Skalden Egill Skallagrímsson gehört zu den bedeutendsten *Íslendingasögur* und umfasst die Geschichte einer Familie von der Mitte des 9. bis zum Ende des 10. Jahrhunderts. Die Handlung dieser Saga reicht weit über Island hinaus, spielt in Skandinavien, im Baltikum und in England. Snorri als den Autor der *Egla* anzusehen hat sich aufgrund von sprachlichen und stilistischen Details sowie dem klaren Welt- und Geschichtsbild des Verfassers inzwischen durchgesetzt. Geschrieben hat er diese Sage vermutlich um 1230. Im Zentrum der Erzählung steht die wohl fiktive Lebensgeschichte des Skalden Egill, den Snorri in Charakter und innerpsychischen Motivationen äußerst lebendig schildert, ihn als tapferen und hemmungslosen Kämpfer zeichnet, einen von seinen Leidenschaften abhängigen Menschen und hervorragenden Dichter. Gleichzeitig, als Kulisse der Handlung, fängt Snorri die Atmosphäre altgermanischer Lebensweise und Weltanschauung in deftigen und äußerst realistischen Milieustudien ein: *Dann wurde Bier hereingetragen, und das war zu Hause gebraut und sehr stark. Bald gab es ein Einzeltrinken, und da sollte immer ein Mann allein jedes Mal ein Trinkhorn leeren; dabei gab man besonders acht auf Egil und seine Gefährten, sie sollten so kräftig wie möglich trinken. Egil trank zuerst eine lange Weile fest und hielt sich nicht zurück.(...) Da waren auch alle, die drinnen waren, sehr betrunken; aber bei jedem vollen Horn, das Armod trank, sagte er: „Ich trinke dir zu, Egil“, und die Hausleute tranken Egils Fahrtgenossen zu.(...) Egil sagte da zu seinen Fahrtgenossen, sie sollten nicht mehr weiter trinken, er aber trank für sie alles, was sie nicht auf andere Weise beseitigen konnten.*

Egil fand nun, daß er es so nicht mehr bewältigen würde; da stand er auf und ging quer durch den Raum, dorthin wo Armod saß; er faßte ihn mit den Händen bei den Schultern und drückte ihn gegen die Pfosten an der Rückseite seines Sitzes. Dann erbrach sich Egil gewaltig und spie Armod alles ins Gesicht, in die Augen und in die Nase und in den Mund, es rann ihm über die Brust herunter, und Armod verlor fast den Atem, und als er wieder Luft bekam, mußte auch er gewaltig speien.(...) Egil sagt: „Man soll mir deshalb keine Vorwürfe machen; ich mache es so, wie es auch der Bauer macht – er hat auch mit aller Kraft gespeien, nicht

weniger als ich.“ Dann ging Egil zu seinem Platz und setzte sich nieder und bat, ihm zu trinken zu geben.³³

Snorris *Heimskringla* enthält die Chronik der norwegischen Geschichte von der mythischen Urgeschichte bis ins Jahr 1177. Besonders auffällig ist Snorris klare Auffassung historischer Ereignisse, die viel realistischer gezeichnet sind, als bei seinen Vorgängern. Die darin enthaltenen Sagas, einzelne Könige betreffend, sind von Snorri als literarisches Einzelwerk und individuelle Biographie geschaffen; daneben bearbeitet Snorri aber auch die Vorlagen anderer Autoren und integriert sie in die *Heimskringla*. Nicht zuletzt liegt Snorris Stärke in seiner kenntnisreichen Adaption von Skaldengedichten, in deren Handhabung er meisterhaft vorging.

Die *Heimskringla* besteht aus einem Prolog, dem die einzelnen Sagas norwegischer Könige folgen, die Snorri als eine Mischung aus Heldensage und historischer Chronik komponiert hat:

Name der <i>Heimskringla</i> -Saga	Inhalt
<i>Ynglinga saga</i>	die mythischen Urgeschichte Skandinaviens und die schwedischen Ynglingerkönige
<i>Hálfðanar saga svarta</i>	Übergang von der mythistorischen <i>Ynglinga saga</i> zur historischen <i>Haralds saga hárfagra</i>
<i>Haralds saga hárfagra</i>	Regierungszeit Harald Schönhaars (868-928)
<i>Hákonar saga góða</i>	Regierungszeit Hakon des Guten (933-961)
<i>Haralds saga gráfeldar</i>	Regierungszeit Haraldr gráfeldr (960-975)
<i>Olafs saga Tryggvasonar</i>	Regierungszeit Olafr Tryggvasonar (995-1000)
<i>Ólafs saga helga</i>	Regierungszeit Olaf Haraldson, Olaf des Heiligen (1016-1030)
<i>Magnúss saga góða</i>	Regierungszeit Magnus des Guten (1035-1047)
<i>Haralds saga Sigurðarsonar</i>	Regierungszeit Haralds des Harten (1047-1066)
<i>Ólafs saga kyrra</i>	Regierungszeit Olafs des Stillen (1066-1093), der friedlichste Abschnitt der norweg. Geschichte
<i>Magnúss saga berfætts</i>	Regierungszeit Magnus Barfuss (1093-1103)
<i>Magnússona saga</i>	norwegische Geschichte nach dem Tod von Magnus Barfuss bis 1130 und der Regierung seiner Söhne Ólafr (1116), Eysteinn (1122) und Sigurð Jórslafari (1130)
<i>Magnús saga blinda ok Haralds gilla</i>	norwegische Geschichte von 1130, als Mágnus Sigurðarson und Haraldr gilli Mágnusson an die Macht kamen, bis 1136, als Haraldr gilli von Sigurðr slambir erschlagen wurde
<i>Haraldssona saga</i>	norwegische Geschichte von 1136, als Ingi und Sigurðr an die Macht kamen, bis 1157, als König Eysteinn Haraldsson fällt
<i>Hákonar saga herðibreids</i>	norwegische Geschichte von 1157-1162
<i>Magnús saga Erlingssonar</i>	norwegische Geschichte von 1161-1177

Saxo Grammaticus (1150-1220), über den wir sehr viel weniger wissen, lebte als Kleriker und Gelehrter am Hof des Erzbischofs von Lund, wo er zu Beginn des 13. Jahrhunderts seine

³³ *Egils saga Skallagrímssonar*, Kap.72.

lateinischverfasste Geschichte Dänemarks (*Gesta Danorum*) schrieb, deren Umfang in sechzehn Büchern die historischen Anfänge Dänemarks bis ins 13. Jahrhundert (1202) hinein schildert.

Saxo kompiliert in den einzelnen Bänden der *Gesta Danorum*, von denen die ersten neun die mythistorische Frühgeschichte Dänemarks behandeln, ausführlich alte Sagen und Mythen, deren damalige Verbreitung weit über das dänische Territorium hinausging. In seinen historisch-mythographischen Studien orientierte sich Saxo weitgehend an isländischen Quellen. Dabei tradiert er Texte, die sich sonst nirgends finden. Allerdings, und dies ist bedauerlich, verfuhr Saxo recht frei mit diesen Quellen, hängt als Kind seiner Zeit den Vorurteile mittelalterlicher Christen gegenüber ihrer heidnischen Vergangenheit an. Die ursprüngliche Form der von Saxo überlieferten Mythen, Legenden und Märchen ging so verloren. Wie Snorri Sturluson und dessen Zeitgenossen, und wie überhaupt unter den mittelalterlichen isländischen Gelehrten üblich, waren auch Saxos wissenschaftliche Interessen an der altgermanischen Mythologie durch einen ausgeprägten Euhemerismus gekennzeichnet.³⁴ Besonders bekannt ist Saxos dänische Geschichte als die älteste Quelle des Hamlet-Stoffes, den William Shakespeare durch seine dramatische Bühnenfassung in die europäische Literaturgeschichte eingeführt hat. Nach der *Lieder-Edda* und den anderen Werken Snorris ist Saxos dänische Geschichte die bedeutendste Quelle für die altnordisch-germanische Mythographie und Heldenepik.

Die Überzeugung, dass die Götter und deren Kult auf die Verehrung bedeutender Menschen und deren Taten in einer entfernten Vergangenheit zurückgeht, bezeichnet man als *Euhemerismus*.³⁵ Die Ethnologie hat diese Überzeugung in der Institution der Ahnenverehrung beschrieben, wobei Abstammungsgruppen beziehungsweise größere soziale Organisationen ihre Herkunft auf einem Gründer (*apical ancestor*; Kulturheros; Demiurg) bestimmter kultureller Institutionen zurückführen.

Im ersten Teil der *Heimskringla*, in der *Ynglinga saga* (Sage der Ynglinge), behandelt Snorri die sagenhafte Frühgeschichte Skandinaviens, und gibt so ein anschauliches Beispiel für diese wissenschaftliche Einstellung. Euhemeristisch stellt er die Asen als einst in Asien lebende Persönlichkeiten vor, führt den Stammbaum der norwegischen Könige auf Óðinn selbst zurück, der von Snorri, wohlgemerkt, als geschichtliche Persönlichkeit und nicht als Gottheit betrachtet wird: *The country east of the Tanaquisl in Asia was called Asaland, and their chief city in that land was called Asgaard. In that city was a chief called Odin, and it was a great place for sacrifice. It was the custom there that twelve priests should both direct the sacrifices, and also judge the people. They were called Diar, or Drotner, and all the*

³⁴ Vgl. Walter Baetke, *Die Götterlehre der Snorra-Edda*, Berichte über die Verhandlungen der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig, Philologisch-historische Klasse, 97. Band, 3. Heft, 1950 sowie George Dumézil, *Loki*, Darmstadt, 1959, S.53ff.

³⁵ Benannt ist der Euhemerismus nach dem griechischen Gelehrten Euhemeros, der um 300 v.Chr. in Messene lebte, und die nach ihm benannte Theorie begründete.

people served and obeyed them. Odin was a great and very far-travelled warrior, who conquered many kingdoms, and so successful was he that in every battle the victory was on his side.³⁶ Snorri berichtet weiter wie Óðinn und die Æsir, nach ihrem Krieg gegen Vanaland, vom Schwarzen Meer aus zur Landnahme nordwärts nach Skandinavien ziehen, um dort den Dynastie der norwegischen Könige zu begründen. Während dieser Einwanderung hält sich Óðinn eine Zeitlang in Odense (auf Fünen) auf. Er sendet Gefjon³⁷ auf Landsuche nach Norden, wo sie auf den schwedischen König Gylvi trifft, der ihr erlaubt, Land zu pflügen. Gefjon verwandelt ihre vier Söhne, die sie mit einem Riesen zeugte, in Stiere, spannt sie vor einen Pflug und trennt mit diesem Gespann Seeland von Schweden. In der *Ynglinga saga* nimmt Gefjon einen Sohn Óðinns, Skjöldr, zum Gatten, mit dem sie in Seeland siedelt.³⁸ Nach skandinavischer Tradition ist Skjöldr (altn. Schild) der mythische Ahnherr der³⁹ und erster Dänenkönig. So alt und verbreitet diese Überlieferung auch ist, ist dennoch die Vermutung nicht unwahrscheinlich, dass der Name Skjöldr eine ätiologische Ableitung des Namens Skjöldungen ist, des Geschlechts dänischer Könige. Es mag sein, dass dieser Name ursprünglich nicht mehr bedeutete als Schildleute beziehungsweise (dän.) Krieger.

SAXO NORDISCHES KÖNIGTUM

Im ersten Buch seiner monumentalen *Dänischen Geschichte (Gesta Danorum)* berichtet Saxo über die Urahn der dänischen Könige, über Dan, Skjöldr und Gramr, den Vater des berühmtesten Helden nordisch mythischer Frühgeschichte.⁴⁰

Saxo nennt den legendären DAN den ersten der dänischen Könige, der zu seinen Lebzeiten sicherlich mit Skjöldr um die Gunst der Historiker warb, Stammvater des dänischen Königsgeschlechts zu sein.⁴¹ Über Dan, den Gründer und Namensgeber Dänemarks (Danmarks), berichten die *Annales Lundenses*, deren Inhalt Saxo und seinen Lesern sicherlich vertraut war: *König Ypper (der Oberste) in Upsala hatte drei Söhne: Dan, Nor und Östen, die jeder ein eigenes Reich gründeten. Dan ging nach Dänemark, Nor nach Norwegen und Östen blieb in Schweden. Damals war das spätere Dänemark in viele kleine, unabhängige*

³⁶ *Heimskringla. The Chronicle of the Kings of Norway. The Ynglinga Saga or the Story of the Yngling Family from Odin to Halfdan the Black*, Online Medieval and Classical Library Release #15b, 1996.

³⁷ Die ältere Forschung ging von der Identität Gefjons (die Gebende) mit Freya oder Frigg aus, jedenfalls ist sie, allein schon aufgrund ihres Namens, sicherlich als eine Fruchtbarkeits- und Schutzgöttin anzusehen.

³⁸ Vgl. auch auch bei Snorri, *Prolog 4; Skáldskaparmál*, 40 und 62.

³⁹ Skjöldungen heißt das völkerwanderungszeitliche dänische Königsgeschlecht im 4. und 5. Jahrhundert, dessen historische Bedeutung und Ruhm in der Heldensage geschildert werden. Bewahrt worden ist dieser Stoff insbesondere durch den altenglischen *Beowulf* und die *Gesta Danorum* des Saxo Grammaticus.

⁴⁰ Zitate und Paraphrasen stammen, wenn nicht ausdrücklich erwähnt, aus einer der folgenden Quellen: a) *Saxo Grammaticus. Die ersten neuen Bücher der dänischen Geschichte*, übersetzt und erläutert von Hermann Jantzen, Berlin, 1900; b) *The Danish History, Books I – IX*, by Saxo Grammaticus, Online Medieval and Classical Library, Berkeley Digital Library SunSITE.

⁴¹ Abweichend vertritt Dudo, Dekan von St. Quentin, der in seiner 1002 vollendeten *Historia Normannorum seu de moribus et actis primorum Normanniae ducum libri III* die Theorie, die Dänen stammten von den Danai (Danaer) ab und seien auch nach ihnen benannt (vgl. zu diesem Thema auch Herrmann, *Heldensagen*, 1922:58-65).

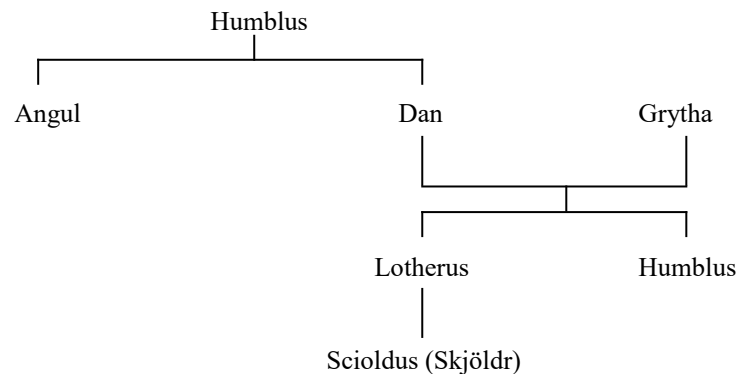
Königreiche geteilt. Dan beherrschte Seeland und die vorgelagerten Inseln. Er zeichnete sich durch große militärische Leistungen aus, sodass sich ihm die autonomen Reiche Jütland, Fünen und Schonen anschlossen, ihn an ihrer Thingstätte auf einen Stein erhoben, der Daneryge hieß,⁴² und ihn zu ihrem König ausriefen. Nach ihm benannten sie dann das vereinigte Reich Danmark. Dan regierte dieses Reich glücklich, und man nannte ihn den Mächtigen oder den Hochmütigen, denn niemand vor ihm hatte je solch ein Reich besessen. Die in den *Annales Lundenses* durch König Ypper repräsentierte Einheit Skandinaviens, dient dem Zweck, die politische Hegemonie Upsalas (Schwedens) zu legitimieren. Saxo lässt dies unerwähnt. Er zitiert die dynastische Genealogie der *Anales Lundenses* nicht, sondern präsentiert seinen Lesern seinen eigenen Ursprungsmythos der dänischen Könige, deren Genealogie mit den Söhnen eines sonst unbekanntes Humblus, Dan und Angul, beginnt. Von diesen beiden Heroen berichtet Saxo im ersten Buch der *Dänischen Geschichte*, sie seien nicht nur die Gründer unseres Volkes, sondern gewannen nach Wunsch und Willen ihres Heimatlandes die Herrschaft über das Reich; doch sie herrschten ohne Königstitel, denn dieser war damals bei uns nicht üblich. Dans Bruder Angul ist der Stammvater der Angeln, der Britannien eroberte. Auf ihn geht der Name England zurück.⁴³ Namen wie Dan und Angul erklären die Herkunft ethnischer Bezeichnungen. Indem Saxo beide zu Brüdern macht, behauptet er den gemeinsamen Ursprung, die historische Zusammengehörigkeit, der Dänen und Angeln (Engländer). Es ist nicht gänzlich ausgeschlossen, dass diese Familiarität der Gründerheroen in den Jahren zwischen 1016 bis 1042 aufkam, als der dänische König gleichzeitig König von England war, damit sich beide Nationen als ein Staat fühlen konnten. Bedenkt man die Notwendigkeit der Legitimation einer Fremdherrschaft, so ist der Rückgriff auf ein Brüderpaar am Ursprung beider Nationen ein geeignetes Mittel der politischen Verschmelzung. Das altenglische *Beowulf*-Epos kennt das Gründerpaar Dan und Angul jedenfalls nicht, sondern nennt Scyld (Skjöldr) als den bedeutendsten gründerzeitlichen Helden und die Scyldingas als poetisch-ethnische Bezeichnung für die Dänen. Auch die isländischen Quellen des 12. Jahrhunderts kennen Skjöldr und die Skjöldungen als Königsgeschlecht der dänischen Urgeschichte. Das *Langfedhgatal Skjöldunga*, das genealogische Verzeichnis der männlichen Linie der Skjöldungen von ihrem eponymen Ahnen Skjöldr, dem Sohn Óðinns, ausgehend, nennt einen Danr Mikilláte (Danr den Hochmütigen) an achter Stelle hinter Skjöldr. Auch Snorri erwähnt diesen König unter dem Namen Danr enn mikilláti dreimal in seiner *Ynglinga saga*. Die meisten Informationen über diesen Dan überliefert eine lateinisch erhaltene Version der jüngeren *Skjöldunga saga* (1260). Letztendlich, dies zeigen Paul Herrmanns Erläuterungen, ist die Verwirrung groß: Es lässt

⁴² Daneryge: *ryg(e)* ist ein jütländisches Wort, und bedeutet großer Stein (norw. *rygja*, Klump, Klüter) - der Stein des Dan. Ursprünglich erfolgte die Wahl des neuen Königs auf der Deckplatte des Grabes eines der Könige aus alter Zeit, sodass der verstorbene König ihn gewissermaßen als seinen Nachfolger legitimieren kann.

⁴³ Saxo nennt Bedas (672-735) Werk *Historia ecclesiastica gentis Anglorum* als Quelle für die Besiedlung Britanniens durch Angus.

sich nicht entscheiden, ob Dan und Angul oder Skjöldr-Scyld die Gründer Dänemarks und Englands sind, und wann der Name eines Königs Dan zuerst aufgekommen ist.⁴⁴

Die mythische Überlieferung von König Dan bildet den Kern der Einigung des dänischen Reiches. Dieser legendäre König, den Saxo aus den erwähnten Gründen an den Anfang der Genealogie der dänischen König stellt, und dessen Vater ein gewisser Humblus war, zeugte mit seiner Gattin Grytha, einer Deutschen, zwei Söhne, Lotherus, den Vater Scioldus, und dessen Bruder Humblus.



Während die Existenz Dans, vor allem aber die seines Vaters Humblus, ganz im mythischen Dunkel verschwindet, treten die Brüder Humblus und Lotherus, deutlicher ins Licht der Geschichte des völkerwanderungszeitlichen Europas. Paul Herrmann nimmt an, Saxo selbst habe die Brüder höchst ungeschickt und willkürlich in die Reihe der frühen dänischen Könige eingefügt, sie alten Sagen über die Kämpfe zwischen Hunnen und Goten nachempfunden.⁴⁵ Demnach habe Saxo diese Episode aus den Heldengesängen der *Älteren Edda* entlehnt, aus dem *Hlödhsksiða* (das Lied von Hlöðr oder Hunnenschlachtlied), das eine Schlacht überliefert, die die Ostgoten den Hunnen lieferten.⁴⁶ Felix Genzmer vermutet, die im Hunnenschlachtlied geschilderten Ereignisse gehen in die Zeit Ermanarichs, des *Herrlichsten der Amaler* (350-376) zurück. Sie ereigneten sich wahrscheinlich nachdem dessen Reich, das von der Ostsee bis an Schwarze Meer reichte, unter den Hunnenstürmen zusammengebrochen war.⁴⁷ Die von Ermanarich geknüpfte Allianz mit den Westgoten zerbrach unter dem Ansturm der hunnischen Reiter, die Westgoten wurden nach Süden und Westen abgedrängt und das ostgotische Reich geriet unter die Hegemonie der Hunnen. Im Weichselgebiet hielt ein kleineres, unabhängiges Gotenreich dem Druck der Hunnen noch eine Weile stand. Paul Herrmann ist der Auffassung, dass es sich bei den hier geschilderten Ereignissen um die Schlacht auf den Katalanischen Feldern handelt, die das Hunnenschlachtlied als poetische Kulisse nutzt, was allerdings nicht möglich ist, da die Hunnen erst 451 von den vereinigten

⁴⁴ , *Heldensagen*, 1922:64.

⁴⁵ Herrmann, *Heldensagen*, 1922:65.

⁴⁶ Das Hunnenschlachtlied (*Hlödhsksiða*) ist Teil der im 13. Jahrhundert in Island entstandenen *Hervarar saga*, einer umfangreichen *Fornaldarsaga* (Sagas aus der Frühgeschichte Skandinaviens), in der vier wesentlich ältere Heldendichtungen zusammengefasst sind, die sich inhaltlich aufeinander beziehen. Das Hunnenschlachtlied gehört zu der ältesten Schicht.

⁴⁷ *Das Hunnenschlachtlied*, in: *Die Edda. Götterdichtung, Spruchweisheit und Heldendichtung*, ins Deutsche übertragen von Felix Genzmer, München, 1996:240ff.

Kräften Galliens vernichtend geschlagen wurden.⁴⁸ In der isländischen Dichtung tritt Humli (Saxos Humblus) an die Stelle Attilas. Der Name Humli ist aus dem patronymischen Beinamen Hlöðrs, Humlungr, gebildet, der ihn als Nachkommen des Stammvaters der gotischen Könige, Humal, ausweist. Möglicherweise ist Humlungr aber auch eine Bastardisierung des berühmten gotischen Namens der Amaler beziehungsweise Amalungen. Wie dem auch sei: Der in den Heldengesängen der *Älteren Edda* geschilderte Bruderzwist zwischen Hlöðr und Agantýr, den das Hunnenschlachtlied schildert, spielt sich vor historischer Kulisse ab. Der Prolog der Dichtung berichtet, dass Hlöðr, der Sohn König Heiðreks, bei dem Vater seiner Mutter aufwuchs und ein Ziehsohn König Humlis war. Das Hunnenschlachtlied handelt von dem Streit der beiden Brüder um das väterliche Erbe. Hlöðr verlangt von seinem Bruder die Hälfte des Vatererbes, dass dieser ihm aber verweigert:

*Bersten soll Bruder
der blinkendweiße Schild
hinsinken viele
Helden ins Gras,*

*eh' ich dir, Humlung,
die Hälfte lasse
und ebenso teile
den Týrfing entzwei.⁴⁹*

Um seinen Anspruch durchzusetzen zieht Hlöðr, mit Unterstützung Humlis, ein riesiges Heer zusammen. Mit diesem Heer fallen beide in das Agantýrs Land ein. In einer neun Tage währenden Schlacht kämpfen die Goten für ihre Freiheit und Unabhängigkeit gegen die Übermacht des hunnischen Heeres. Agantýr tötet Hlöðr, König Humli fällt in der Schlacht, und die Hunnen ergreifen die Flucht: *Da fielen Hlöd und König Humli; und da brach die Flucht bei den Hunnen aus. Aber die Goten griffen an und fällten eine so große Schar, daß die Flüsse aufgehalten wurden und aus ihrem Lauf stürzten. Aber die Täler waren angefüllt mit Pferden und toten Männern und ihrem Blut. König Angantyr ging da, die Walstatt zu betrachten, und fand seinen Bruder Hlöd. Da sagte er:*

*Ich bot dir Bruder,
bruchfreie Ringe,
an Geld und Gut,
was du begehrtest zumeist.
Erlangt hast du nun
Als Lohn des Kampfes
Nicht Land noch Leute,
noch lichte Ringe.*

*Und weiter sprach er:
Böses traf uns Bruder;
dein Blut hab ich vergessen.
Das bleibt unvergessen:
Arg ist der Nornenspruch.⁵⁰*

Wie im Hunnenschachtlied schildert Saxo die beiden Brüder, Humblus und Lotharus, im Streit um das väterliche Erbe aus dem bei Saxo der verräterische Lotharus (Hlöðr), und nicht der gerechte Humblus (Angantýr), siegreich hervorgeht: *Durch die Ungunst des Schicksals wurde Humblus aus einem König wieder zu einem gemeinen Mann. Er wurde nämlich im*

⁴⁸ Herrmann, *Heldensagen*, 1922:66.

⁴⁹ Týrfing ist das fluchbeladene Schwert, das vier Generationen einer Familie dominiert, wobei die schon erwähnte *Hervarar saga* in vier entsprechende Abschnitte unterteilt ist: 1. Der Kampf auf Samsey; 2. Herwörlid; 3. Heiðreks Rätsel; 4. Hunnenschlachtlied. Vgl. Genzmer, *Edda*, 1966:243.

⁵⁰ Genzmer, *Edda*, 1966:250.

Kriege von Lotherus gefangen und musste sein Leben durch Niederlegung der Herrschaft erkaufen; denn nur diese einzige Möglichkeit zur Rettung wurde ihm in seiner Gefangenschaft gewährt. So sah er sich durch die Gewalttat seines Bruders gezwungen, der Regierung zu entsagen. Nach Humbles Abdankung geriet das noch junge Reich der Dänen in große Gefahren, denn Lothar war ein schlechter König. Er war übermütig, grausam und mordete den Adel des Landes. Ein Aufstand seines eigenen Volkes, das den Tyrannen nicht länger ertragen wollte, brachte ihm den Tod.

Scioldus (Skjöldr), der Sohn des Lotherus, wird nach dessen Tod König der Dänen. Saxo ist bemüht, die Persönlichkeit des Scioldus in realistischen Zügen zu zeichnen und konstruiert ihm eine idealisierte Heldenvita. Letztlich verschimmt seine Gestalt aber, wie die seiner Vorgänger, im mythischen Dunkel. Seine Biographie enthält kaum etwas, das für eine authentische Überlieferung spricht, da seine Heldentaten sehr allgemeinen Charakters sind. Seine Persönlichkeit bleibt schablonenhaft vage, entspricht sie in ihren prominentesten Merkmalen doch dem Prototypus des germanischen Heoren:

Schon in seiner Jugend zeichnete sich Scioldus unter den Jägern seines Vaters durch seine ungewöhnliche Furchtlosigkeit aus, da er es mit gewaltigen Tieren des Waldes aufnahm. Er wurde von den besten Lehrern erzogen. Von diesen erhielt er einmal die Erlaubnis, bei der Jagd zuzusehen, als ihm ein großer Bär begegnete. Da Scioldus ohne Waffen war, fesselte er das Tier mit seinem Gürtel, und ließ ihn von seinen Begleitern töten. Im Zweikampf, Mann gegen Mann, besiegte er mehrere Krieger, von denen Attalus (Atli) und Scatus (Skati) wegen ihrer außergewöhnlichen Tapferkeit weithin berühmt waren. Schon mit fünfzehn Jahren war er von ganz ungewöhnlichen körperlichen Wachstum und vollkommener Stärke, dass die nach ihm folgenden dänischen Könige Skjöldunge genannt wurden. Selbst König wandte er sich stets gegen ein unmoralisches und verweichtlichtes Leben, und regte seine Untertanen durch eigenes Vorbild zu Selbstzucht und Tüchtigkeit an.

Nach der Ausbildung seiner Kräfte warb er um Alwilda, die Tochter eines Sachsenkönigs, die wegen ihrer außergewöhnlichen Schönheit zahlreiche Freier anzog. Um ihretwegen forderte er seinen Rivalen in der Gunst Alwildas, Scatus, einen alamannischen Fürsten, zum Zweikampf heraus, erschlug ihn angesichts des dänischen und sächsischen Heeres, und machte sich sein Volk tributpflichtig. In Friedenszeiten sorgte er sich um seine Untertanen wie ein Vater um seine Kinder; reformierte die ungerechten Gesetze. So gewann er die Anerkennung zurück, die sein Vater Lotherus, seiner Schlechtigkeit wegen, beim Volk eingebüßt hatte. Als ein von ihm selbst freigelassener Sklave einen Mordanschlag auf ihn verübte, verfügte er ein Gesetz, nachdem freigelassene Sklaven, im Falle eines Gesetzesbruches, ihre Freiheit wieder verlieren sollten. Scioldus bezahlte aber auch die Schulden anderer aus seinem eigenen Schatz, und wetteiferte mit anderen Herrschern um Heldenmut, Güte und Freigebigkeit. Kranke und schwer leidende heilte er kraft seines königlichen Amtes, und seinen Gefolgsleuten gewährte er nicht nur Unterkunft und Verpflegung, sondern reiche Anteile an der Kriegsbeute, den er pflegte zu sagen: Die Beute gehört den Kriegern, der Ruhm dem Herrscher.

Ein Held, ganz nach dem Modell christlicher Ethik, wie ihn der höfische Ritterroman in der Artustradition des Mittelalters geformt hat. Als Ahnherr des mythistorischen dänischen Königshauses ist Scioldus in Saxos Mythographie der Großvater des Haddingus, dessen mythische Biographie hier erzählt werden soll.

In seiner Darstellung der dänischen Urgeschichte, die sich mit den Herrschern Dan, Humblus und Lotherus in der quasihistorischen Frühgeschichte verliert, priorisiert Saxo die Bedeutung Dans als Urahnen der Dänen. Damit eliminiert er die altgermanische Lesart, die Snorri noch

respektierte, als heidnisch und aus christlicher Sicht unhaltbar, da ethisch verwerflich. Indem Saxo auf die Genealogie des Dan zurückgriff, verweigerte er, anders als Snorri, den Æsir, und insbesondere Óðinn, Ursprung des dänischen Königtums zu sein. Aus der Biographie des Haddingus, wie der seines Vaters Skjöldr, ist Óðinn aber nicht wegzudenken, ist er es doch, der das Leben des Haddingus maßgeblich prägt. Und so bleibt Saxo auch nichts weiter übrig, als Óðinn, in seinem Bericht über Haddingus, in Gestalt des All-Vaters (*alfaðir*), wieder einzuführen. Zur eigenen Rechtfertigung und Abgrenzung benötigt Saxo dazu aber eine eigene Götterlehre, in der er pejorativ und diffamierend die altnordischen Götter als Zauberer und Schwarz-Magier schildert. Er bedient sich dabei zwar des Euhemerismus der isländischen Gelehrten, schafft es aber nicht mehr, anders als beispielsweise Snorri, die altgermanische Religiosität sachlich und unvoreingenommen zu bewerten. Aus dem Leben des Haddingus ist Óðinn, der auch diesen Helden in einer Initiation zum óðinnischen Krieger für sich gewinnt, ohne die Plausibilität der Mythe zu zerstören, nicht zu eliminieren. Außerdem formuliert der Skjöldr- und Haddingus-Mythos die altnordisch-altisländische Überzeugung, dass Óðinns Beziehung zu diesen beiden dänischen Helden eine verwandtschaftliche ist, und dass dieser Gott königliche Dynastien begründet. Insofern ist Skjöldr, dessen Verwandtschaft zu Óðinn mythisch fraglos ist, für die Haddingus-Saga auch weitaus wichtiger, als Dan und seine Söhne, die den Helden des Hunnenschlachtlieds nachgebildet sind, und die möglicherweise Saxos Versuch offenbaren, die Abstammung der dänischen Könige aus den verwandtschaftlichen Banden der Æsir zu befreien.

Im ersten Buch seiner *Dänischen Geschichte* berichtet Saxo auch über Skjöldr, den er Scioldus nennt, den Sohn von Lothus. Er schreibt ihm schon in seiner Jugend große Heldentaten zu. Saxo verherrlicht Skjöldr, portraitiert ihn überzeichnet nach dem Bild des idealen Herrschers und stellt die kriegerisch-heroischen Aspekte des angehenden Königs ganz in der Vordergrund. Zum wichtigsten Persönlichkeitsmerkmal stilisiert Saxo Skjöldr's charakterliche Distanz zu Lothus (nicht zu Óðinn): *Sein Sohn Scioldus erbte die natürliche Veranlagung nicht aber den Charakter von ihm, und durch äusserste Vorsicht in seinen zarteren Jahren gelang es ihm auf seinem Lebenspfade, an allen Spuren vorbeizukommen, die ihn auf denselben Irrweg wie seinen Vater hätten führen können.* Von seinen Lehrern mit größter Sorgfalt erzogen, ist Skjöldr ein sehr freigiebiger Mensch, ein hervorragender Jäger, der einen Bären mit bloßen Händen bezwang, ein Mann der erprobte Krieger, die für ihre Tapferkeit berühmt waren, im Zweikampf besiegte.⁵¹ Die nordische Sagaliteratur belegt die

⁵¹ Die vom jungen Skjöldr herausgeforderten und besiegten Krieger heißen Attalus und Skato. Paul Herrmann spricht von Appellativa, nicht Eigennamen: *atall*, schlimm, böse; *skati*, ein vornehmer, vorzüglicher Mann, Held, Krieger. Paul Herrmann hält es daher für möglich, dass es sich bei diesen beiden Männern nicht um wirkliche Personen handelt, sondern um eine dichterische Überhöhung, um *Scharen von Feinden*, die von Skjöldr besiegt worden. Auch bei dem Kampf mit dem Bären könnte es sich um eine sprachliche Verwechslung handeln: poetisch *bjarni*, Krieger. Er räumt allerdings ein, dass der Kampf jugendlicher Helden, wie David, Simson, Theseus, Herakles, Sigurd, mit einem gefährlichen Tier (Ungeheuer) zu deren Vita gehört (Herrmann, *Heldensagen*, 1922:70).

Mündigkeit und Waffentauglichkeit der Jugendlichen mit dem zwölften Lebensjahr, sodass solche Heldentaten nicht prinzipiell unglaubwürdig erscheinen müssen. Auch der Scyld des *Beowulf* zeichnet sich durch eine heldenhafte Jugend aus, wird als großzügig beschrieben, schlug schon in jungen Jahren eine Kriegerlaufbahn ein, war als außergewöhnlicher Plünderer bekannt, unterwarf andere Reiche, machte diese tributpflichtig und zeugte einen berühmten Sohn, den Stammvater der englischen Könige.

Das altenglische *Beowulf*-Epos beginnt mit den an ein skaldisches Preislied erinnernden Versen von Scyld Scefings rästelhafter Ankunft in Dänemark und dessen heroischem Charakter, und bewahrt so eine Erinnerung, die die beiden Heroen Skjöldr und Scyld miteinander in Beziehung bringt:⁵²

*Oft entwand Scyld Scefing den Scharen der Feinde,
manchen Stämmen, die Metsitze.
Er versetzte Fürsten in Schrecken, obgleich er am Anfang
Hilflos aufgefunden worden war. Er erlebte dafür Trost,
wuchs unter den Wolken heran, gedieh in der Wertschätzung,
bis daß jeder der Umwohnenden
über die Walfischstraße hinweg gehorchen sollte,
Tribut zahlen. Das war ein edler König.*

(...)

*Scyld machte sich dann auf, zur Schicksalsstunde,
der sehr Tapfere, um sich zu begeben in den Schutz des Herrn.
Da trugen sie ihn hin zur Strömung des Meeres,
die lieben Gefährten, wie er es selbst befohlen hatte,
als er noch mit Worten gebot, der Freund der Scyldinge,
der liebe Landesfürst, als er noch Verwandte besaß.*

(...)

*Keineswegs statteten sie ihn mit geringeren Gaben aus,
mit Volksschätzen, als jene es taten,
die ihn am Anfang hergeschickt hatten,
allein über das Meer, als er ein Kind war.⁵³*

Der den *Beowulf* eröffnende, mysteriöse Scyld Scefing (Verse 4-52), den Howell D. Chickering Jr. *Shield, the son of Sheaf* beziehungsweise *Shield with a sheaf* nennt,⁵⁴ ist der eponyme Gründer der dänischen Königsdynastie, die später bei Saxo Skjöldrung heißen und

⁵² Die im Britischen Museum aufbewahrte *Beowulf*-Handschrift, in der Zeit um 1000 verfasst, ist mit 3182 alliterierenden Landzeilen die längst altenglische Dichtung. Die Übersetzung einer fremdsprachigen Dichtung in ein modernes Deutsch kann zwar den Inhalt, nicht aber die stabende Metrik des *Beowulf* erhalten. Einige wenige Verszeilen mögen die originale Form des epischen Gedichts verdeutlichen. Die bilinguale kommentierte *Beowulf*-Ausgabe von Howell D. Chickering Jr., der die folgenden Zeilen entnommen sind, bemüht sich um eine inhaltlich und formal authentische Übersetzung (*Beowulf, translated with an Introduction and Commentary* by Howell D. Chickering Jr., New York, 1977):

*Oftēn Scyld Scefing seized mead-benches
From enemy troops, from many a clan;
He terrified warriors, even though first he was found
A waiþ, helpless. For that came a remedy,
He grew under heaven, prospered in honors
Until every last one of the bordering nations
Beyond the whaleroad had to heed him,
Pay him tribute. He was a good king! (48-49).*

⁵³ Zitiert nach Dieter Bähr, *Einführung in das Altenglische*, München, 2001:62-65.

⁵⁴ Chickering Jr., *Beowulf*, 278.

die im *Beowulf*-Manuskript *Scyldingas* genannt werden. Und so treten auch die *Scyldingas* der altenglischen Dichtung als die Nachkommen Scyld auf. Seine mysteriöse Herkunft und Ankunft in einem mit Schätzen beladenen Boot, die die gerade zitierten Verse schildern, gab Anlass zu mancher Diskussion. Die biographische Nähe der beiden Heroen Skjöldr und Scyld gründet auf deren Ursprung in einer Person, ein Motiv, das mit den Angeln schließlich Britannien erreicht hat, und an das sich viele mythographische Spekulationen geheftet haben. Die englischen und dänischen Überlieferungen sprechen von einem Findelkind in einem Boot, mysteriöser Herkunft, das nach seinem Tod auf die gleiche geheimnisvolle Weise wieder verschwindet. Wie Skjöldr sind auch Scyld, sein Vater Scef oder sein Sohn Beowulf (Verse 18 und 53) keine historischen Personen; alle vier repräsentieren die mythologische Ebene an der Basis fiktionaler nordischer Königsdynastien. Wie Dan, der Gründer Dänemarks, die kleinen, unabhängigen protodänischen Königreiche aus der finsternen Zeit eines Interregnums befreite und einte, so beendete wohl auch Skjöldr-Scyld, der Schild (*skeldr*; *scyld*), der Beschützer des Reiches, eine verheerende führerlose Epoche und machte Dänemark zu einem einflussreichen politischen Regime der Nordseeanrainer der frühen Völkerwanderungszeit (zwischen 250 und 400), *entwand den Scharen der Feinde die Metsitze* (Verse 4-5), eroberte ihre Reiche, entmachtete ihre Führer, machte sie sich tributpflichtig (Vers 11) und nahm ihre Festungen ein.

Zwei angelsächsische Quellen, die *Chronik des Æthelweard* (973) und das *Beowulf*-Epos (um 1000), tradieren ebenfalls die Überlieferung von Scyld (Sceldva).⁵⁵ In ihnen ist das Findelkind aber keine Waise mehr, sondern Scefing, Sohn des Scef.⁵⁶ Es ist auch möglich, dass Scef und der Langobardenherrscher Scafa identisch sind. Für die angelsächsischen Chronisten entstand daraus ein Konflikt, da die englische Königsgenealogie nicht mit einem Langobarden beginnen konnte. So lag es nahe, den ihnen bekannten Urahnen der Dänen, den Findling Skjöldr und dessen mysteriöse Ankunft, mit Scef zu identifizieren, um ihn so zu anglisieren. Etwas später, 1123, erzählt der zuverlässige Wilhelm von Malmesbury dieselbe Geschichte, aber weniger heroisch: Scaef, der in seinem Boot die dänische Küste zwischen Sachsen und Jütland erreichte, ist nicht mehr auf Waffen, sondern auf Kornähren gebettet. Später wird er von den Bewohnern, die in ihm ein Wunder erblickt haben sollen, nach der Garbe auf der er lag Scaef genannt (altenglisch *scaef*, Garbe), und soll schließlich zum König von Haithabu gekrönt worden sein. Abweichend zum *Beowulf* bezieht sich die *Chronik des Æthelweard* nur auf Scaef, den angelsächsischen Helden. Übereinstimmend sprechen beide Quellen aber von einem kleinen Kind, das in einem mit Kriegsgerät oder Getreideähren ausgestatteten Boot an die dänische Küste angetrieben worden sein soll. In Dänemark und in England steht dieses

⁵⁵ Der mit dem Schild deckende, der Schirmherr, eine Bedeutung, auf die auch Sven Aggesön in seinem Werk *Scritores rerum Danicarum ...* hingewiesen hat.

⁵⁶ Rätselhafte Ankunft und geheimnisvolles Verschwinden sind ein weitverbreitetes Motiv in Mythologie und Folklore wie beispielsweise die Legenden um die Herkunft von Perseus und Moses belegen. Sie tragen zu dem numinosen, ans Göttliche reichenden Ruhm beider Protagonisten bei.

Kind an Anfang der Königsgenealogien; in Dänemark gründet er, so der *Beowulf*, das Geschlecht der Scyldinge, von dem aus die Migrationen der Angeln nach Britannien ihren Ausgang nahmen. Nach einer ruhmreichen Regentschaft geben die Dänen Skjöldr-Scyld, ganz in der Art eines Wikingerbegräbnisses, dem Meer zurück, das ihn gebracht hatte.⁵⁷

Um Rolle und Charakter der zweiten Persönlichkeit besser zu verstehen, die Saxo, neben Dan, in den Rang eines Gründervaters des dänischen Königsgeschlechts rückt, ist ein Blick auf die Überlieferungen und gelehrten Kommentare des Mittelalters, mit deren Hilfe Saxo seinen Skjöldr entworfen hat, notwendig. Dies schon deshalb, da bei Saxo viel aus eigener Fantasie zu stammen scheint. Nach skandinavischer Tradition ist Skjöldr der mythische Ahnherr der Skjöldungr und erster Dänenkönig. So alt und verbreitet diese Überlieferung auch sein mag, ist die Vermutung nicht unberechtigt, dass der Name Skjöldr eine ätiologische Ableitung des Namens Skjöldungr ist. Dieser Name geht nämlich nicht, wie Saxo vermutet, eponymisch auf die Person des Skjöldr zurück, der sich durch eine außergewöhnliche Jugend und rühmenswerte Taten auszeichnet: *Im Alter von fünfzehn Jahren zeigte er bei einem ganz ungewöhnlichen körperlichen Wachstum die vollkommenste Ausbildung menschlicher Stärke, und so glänzend waren die Proben, die er von seiner Veranlagung ablegte, dass nach ihm die übrigen Dänenkönige Scioldunge genannt wurden.* Skjöldr's Name wurde vielmehr nach der Bezeichnung einer Gruppe von militärischen Funktionsträgern - den Schildträgern - geformt, einer Palast- oder Leibwache beispielsweise oder der Kampfbinde der Berserker,⁵⁸ die die nordischen Könige als Gefolgsleute um sich scharten. Ein solches Gefolgschaftsverhältnis entsteht aus der Vernetzung sippen- und schichtübergreifender sozialer Institutionen wie dem Männerbund oder dem bindend-verpflichtenden Brauch des Geschenks, als Beuteanteil im Krieg oder als materielle Zuwendung eines Patron-Klient-Verhältnisses in Friedenszeiten. Die Freigiebigkeit eines Königs seinem Gefolge gegenüber, Saxo wird hebt die Freigiebigkeit von Skjöldr und seinem Sohn Gramr als ideales königliches Verhalten hervor, stiftet und erhält dieses Bindungsverhältnis. Königskenninge wie Brecher der Ringe, Goldminderer oder Feind der Schätze setzen solche Freigiebigkeit als königliche Eigenschaft voraus und poetisch ins Bild. *Skeldungôz (Schildträger, Schildleute, Schirmer, Beschützer) ist die alte Bezeichnung der dänischen Krieger, nach der der Personennamen *Skelduz (altenglisch Scyld; altnordisch

⁵⁷ Über diese Art der Bestattung schreibt Rudolf Simek: *Eine dritte Art der Bootsbestattung besteht darin, den Toten an Bord seines brennenden Schiffes aufs Meer hinaussegeln zu lassen. Naturgemäß gibt es für diesen Brauch keine archäologischen Belege, doch hat uns Snorri Sturlusson mit seinem zugegebenermaßen mythischen Bericht über Balders Tod ein anschauliches Beispiel hinterlassen (Die Wikinger, München, 1998:119).* Die erwähnte Bestattung Balders schildert Snorri in *Gylvagingning*, Kap. 48. Schiffsbestattungen beschreiben auch der arabische Gesandte Achmad Ibn Fadlān, der sich 921 im Wolga-Gebiet aufhielt und dort der Bestattung eines Häuptlings der Wäraäger (*Rus*) beiwohnte (A.Z.V. Togan, *Ibn Fadlān's Reisebericht*, AKM 24,3, Leipzig, 1939, hier: §87) sowie die um 1000 entstandene, altenglische *Beowulf*-Handschrift (*Beowulf und das Finnsburg-Bruchstück*, aus dem Angelsächsischen übertragen von Felix Genzmer, Stuttgart, 1975:15-16).

⁵⁸Singular *Berserkr*. Krieger in der altnordischen Literatur, die sich mittels spezieller Rituale und Ekstasetechniken (möglicherweise drogeninduziert; Fliegenpilz) im Glauben unverwundbar und unbesiegbar zu sein, brüllend und in ihre Schilde beißend in den Kampf stürzen.

Skjöldr) gebildet wurde.⁵⁹ Folgt man meiner Interpretation, so verblasst Skjöldr's Bedeutung zu einem von vielen Skjöldungr, einem Primus inter pares vielleicht, und Saxo hatte allen Grund, die Persönlichkeit des von ihm bevorzugten Gründers der dänischen Königsdynastie durch außergewöhnliche Taten aufzuwerten. Der historische Kern der Skjöldungr liegt in der frühen Völkerwanderungszeit (etwa 480-530).⁶⁰ Als ausgewählte und bewährte Krieger stellten sie das Gefolge von Königen dar, die im schwedischen Hleiðra (Lejre), westlich von Roskilde residierten.

Der erste historisch fassbare König dieser Dynastie ist Halfdan. Das *Beowulf*-Epos feiert Halfdan als den edlen und gerechten Herrscher. In der Person des letzten Königs der Skjöldungr, des edlen Hrólfr Kraki (*Hrólfs saga kraka*), skizzierten die Mythographen des 14. Jahrhunderts das skandinavische Herrscherideal. An historische Ereignisse, die einen tiefen Eindruck auf nachfolgende Generationen machten, knüpfte die Heldensage als mythohistorische Überlieferung an.

Die skandinavische Mythologie bietet zwei Versionen eines mythischen Vorfahrens der dänischen Könige und versucht, beide in einer gemeinsamen Genealogie unterzubringen. Außerdem überliefert sie zwei Versionen der Abstammung des Skjöldr's. In Saxo's Perspektive ist Skjöldr der Enkel des mythischen Königs Dan, dem die Dänen die Einigung und Gründung Dänemarks verdanken. Auf diese Weise verbindet er zwei ursprünglich getrennte Abstammungslinien. Saxo macht Dan zum ersten König Dänemarks, eine eher legendäre als historische Persönlichkeit, wenn auch Könige dieses Namens historisch fassbar sind. Vor allem ist Dan aber ein Mensch, der auf dem steinernen Grabhügel vor ihm regierender Könige im Angesicht des Volkes gewählt und legitimiert sein Amt übernimmt. Ganz anders Skjöldr: Er ist kein erster gründerzeitlicher König mehr, der bereits auf dänische Könige, die vor ihm geherrscht haben, zurückblickt. Skjöldr ist der Gründer und Stammvater einer bestimmten königlichen Dynastie, die unter dem Namen der Skjöldungr in die dänische Geschichte eingegangen ist. Nichts spricht gegen die Annahme einer Palastrevolution in der die Schildträger (Skjöldungr) des Königs die politische Macht usurpierten. Und anders als Dan, dem vom Volk und vorausgegangenen Herrscher legitimiertem König, benötigt der erste König der Skjöldungr eine metaphysische Legitimation seiner Regentschaft: Er ist der Sohn Óðinns, ein gottgesandter Herrscher.

Im vierten und fünften Kapitel der *Ynglinga saga* berichtet uns Snorri über Skjöldr's Abstammung von den Æsir, die er euhemeristisch als historische Personen einführt, von den Menschen späterer Zeitalter als Götter verehrt: *Nachdem Ódin und die Asen ihren Krieg gegen Vanaland geführt hatten, zogen sie vom Schwarzen Meer aus zur Landnahme*

⁵⁹ Sven Aggesön kommt zu der Auffassung, dass Skjöldr seinen Namen trug, weil er mit seinem Schild die Grenzen Dänemarks sicherte (*Scriptores rerum Danicarum medii aevii*, 9 Bde., herausgegeben von Jacobus Langebeck, Kopenhagen, 1772-1878, hier: Bd.1, 44).

⁶⁰ *Skjöldungen* heißt das völkerwanderungszeitliche dänische Königsgeschlecht im 4. und 5. Jahrhundert, dessen historische Bedeutung und Ruhm in der Heldensage geschildert werden. Bewahrt worden ist dieser Stoff insbesondere durch den altenglischen *Beowulf* und die *Gesta Danorum* des Saxo Grammaticus.

nordwärts nach Skandinavien, um dort die Dynastie der norwegischen Könige zu begründen. Während dieser Einwanderung hält sich Ódin eine zeitlang in Odense (auf Fünen) auf. Er sendet Gefjon⁶¹ auf Landsuche nach Norden, wo sie auf den schwedischen König Gylvi trifft, der ihr erlaubt, Land zu pflügen. Gefjon verwandelt ihre vier Söhne, die sie mit einem Riesen zeugte, in Stiere, spannt sie vor einen Pflug, und trennt mit diesem Gespann Seeland von Schweden ab. Später nimmt Gefjon einen Sohn Ódins, Skjöldr, zum Gatten, mit dem sie in Lejre (Seeland) siedelt.⁶²

Götter	Apical ancestor	Königsgeschlecht	Land
Óðinn (Æsir)	Skjöldr	Sköjldungr	Dänemark
Freyr (Vanir)	Yng	Ynglingr	Schweden
þórr (Æsir)	?	?	Norwegen

Tabelle: Kult, Miration und Ahnenfunktion einzelner nordischer Götter

Die Kulte von Óðinn und Freyr schließen sich in Skandinavien gegenseitig aus. Die Verteilung religiöser Zentren offenbart einen Schwerpunkt der Óðinn-Verehrung in Dänemark, die der Freyr-Verehrung in Schweden (Upsala). Durch entsprechende Ortsnamen lässt sich dies außerdem belegen. Blickt man nach Norwegen, so fällt die Vielzahl der mit þórr gebildeten Ortsnamen auf, ohne dass sich þórr als Gründer einer königlichen Dynastie ausmachen lässt. þórr, der wahrscheinlich eine prähistorische, skandinavische Fruchtbarkeitsgottheit war, wurde erst sehr spät zu einem Sohn Óðinns degradiert, der dessen Rolle und Funktion okupierte.

Walther Golther sieht in dem Kind Scef (*Skéaf*) eine Inkarnation der altgermanischen Himmelsgottheit Tius (Tiwaz), der zu den Angeln als Kulturheros herabsteigt und Landwirtschaft und Königtum stiftet.⁶³ Antike Chronisten wie Tacitus und Jordanes berichten von einem Gott, den die Germanen verehrten, den sie interpretatione Romana Mars nannten. Von den Hermunduren und Chatten, weiß Tacitus zu erzählen (58 n.Chr.), dass die ersten siegten, weil sie ihre Feinde dem Mars und Merkur weihten.⁶⁴ Auch in der *Germania* spricht Tacitus von Tieropfern an Mars um dessen kriegerische Wut mit Blut abzukühlen.⁶⁵ Auch die Goten, so Jordanes (V.41), standen diesem vermeintlichen Mars Menschenopfer sowie einen Anteil an der Kriegsbeute zu. Bei den Thuliten, schreibt Prokop, war es üblich, dem Ares, den sie als ihren höchsten Gott verehrten, Menschen als wertvollste Opfer darzubringen.⁶⁶ Wer

⁶¹ Die ältere Forschung ging von der Identität Gefjons (die Gebende) mit Freya oder Frigg aus; jedenfalls ist sie, allein schon aufgrund ihres Namens, als eine Fruchtbarkeits- und Schutzgöttin anzusehen.

⁶² Vgl. auch Snorri, *Prolog* 4; *Skáldskaparmál*, 40 und 62.

⁶³ Wolfgang Golther, *Germanische Mythologie. Handbuch*, Rostock, 1895:209.

⁶⁴ Tacitus, *Historiae* XIII, 57.

⁶⁵ 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).

⁶⁶ Prokop, *De bello Goth.* II, 15, 25.

dieser Gott 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.⁶⁷ In seinem etymologischen Wörterbuch des Altnordischen führt er den Namen Týr als Götternamen (Plural *tivar*, Götter) an, der auf die Grundform *tīwR zurückgeht.⁶⁸ Er weist in diesem Zusammenhang auch auf *dīēu als Etymon für den Namen des Himmels- und Sonnengottes in den indoeuropäischen Kulturen Indiens, Griechenlands, Roms, Irlands und Skandinaviens hin. Obwohl die römischen Chronisten den germanischen Tiwaz mit ihrem Mars identifiziert haben, bleibt kein Zweifel über dessen Identität. Neben dem griechischen Zeus und dem römischen Jupiter handelt es sich bei ihm um eine weitere (indo)europäische Himmelsgottheit. Erst die besondere kulturelle, und zwar die religiöse Entwicklung germanischer Ethnien führte schließlich dazu, dass ein anderer Gott, Óðinn beziehungsweise Wodan (ae. Woden), den ursprünglichen germanischen Zeus verdrängen konnte. Dies geschah nicht restlos, sondern um den Preis des Verlustes seiner eigenen göttlichen Identität.

Wie die Griechen in Kronos, so verehrten 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, als Opfer darbrachten. Verlässt man sich auf Tacitus, verehrten selbst die Sachsen Tiwaz im ersten Jahrhundert als ihren höchsten Gott; 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) errichtete, die ihn zusätzlich als Kriegsgott charakterisiert. In diesen Zügen seiner Persönlichkeit gleicht er dem ihm nachfolgenden Óðinn. Und wie dieser steht Tiwaz an der Spitze des altgermanischen Götterpantheons und ordnet als Himmelsgottheit die Angelegenheiten der Menschen. In ihrem Wesen lassen sich Tiwaz und Óðinn kaum unterschieden; allenfalls ist der ältere Tiwaz in seiner Wirkung schwieriger fassbar. Bei verschiedenen germanischen Ethnien trägt er unterschiedliche Ehrennamen: bei den Bajuwaren heißt er *Eraz Er*, *Ear*, bei den Angeln und Sachsen *Ehrasz*. Paul Hermann führt diese Beinamen auf seinen freundlichen, den Menschen zugetanen Charakter zurück (Sanskrit *arya*, freundlich, zugetan). Sein Name könnte aber auch mit dem altgermanischen *erhaz* oder dem irischen *erc* (Himmel) beziehungsweise mit dem altenglischen *earendel* (Morgenstern) zusammenhängen.⁶⁹ Als Himmels- und Sonnengott weist ihn auch ein Epitheton aus, das ihn als Istwar, den Flammenden (Istw; urgerm. *istw, brennen, flammen; *îsi*, glänzen, leuchten) charakterisiert. Tiwaz erscheint hier als der eigentliche germanische Himmelsgott, dessen griechisches Alter ego Zeus oder Jupiter ist. Gerade dieser Sachverhalt entlarvt Óðinn-Wodan als Usurpator der Position und Funktion eines indoeuropäischen Himmelsgottes. Wo auch immer er hergekommen sein mag, die aus den zentralasiatischen Steppen nach Europa drängenden Reiternomaden haben ihn in dieser

⁶⁷ Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Bd.2, Berlin, 1970:11.

⁶⁸ Jan de Vries, *Altnordisches etymologisches Wörterbuch*, Leiden, 1962:603.

⁶⁹ Paul Hermann, *Deutsche Mythologie*, Leipzig, 1898:222.

Funktion sicher nicht aus ihrer Heimat mitgebracht. Anders als Óðinn, dessen Name ein Derivat der altnordischen Wurzel *ódhr*, Erregung, Ekstase, ist, gehen die Namen Zeus und Tiwaz auf die Sanskrit-Wurzel *dyaus* in der Bedeutung von Himmel zurück: *In der ältesten Zeit verehrten die Germanen als obersten Gott Tiwaz, den idg. Diéus, ind, Dyâus, griech. Zeus, lat. Jupiter.*⁷⁰ Die Sachsen kannten ein anderes Tiwaz-Epitheton, Saxnôt (Schwertgenosse; sich des Schwertes freuen), ein Name, der seine Zuständigkeit für Krieg, Fehde und Schlacht belegt. Der oben erwähnte Name Tiwaz Thingsus hat seinen Ursprung in einem archäologischen Denkmal, das den Wetter- und Himmelsgott Tiwaz auf einem Altarbild als Krieger abbildet, begleitet von zwei mit Schwert und Stab bewaffneten Walküren. Der von den Friesen verwendete Name Thingsus (als Leiter germanischer Volksversammlungen; Thing) weist auf eine weitere Funktion hin, die Tiwaz (altnordisch Týr) nach der óðinnischen Ursurpation erhalten blieb. Für Edred Thorson ist Týr der *Gott der Gerechtigkeit und der Selbstopferung zum Wohle der Gesellschaft.*⁷¹ 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. 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 (angelsächsisch Tiwesdaeg, englisch Tuesday, altnordisch Týrdagr, althochdeutsch Ziuwesdag) überlebt.

Die Gemahlin des Tiwaz war Nerthus, eine der großen Muttergöttinnen Europas, die das Erwachen des landwirtschaftlichen Zyklus im Frühjahr symbolisierte. Die Vermählung des schweifenden Himmelsgottes Tiwaz, nach der Weltanschauung nomadisierender Ethnien gebildet, mit einer Erdgöttin orientalischen Vorbilds wie Nerthus, repräsentiert eine göttliche Polarität, die ursprünglich einmal Göttin und Sohn-Gemahl gewesen sein mag. Beim jährlichen Nerthusfest erinnerten die Priester rituell an diese Vermählung, die den Menschen Friede, Freude und Fruchtbarkeit bringen sollte: *Die Bewohner des Binnenlandes nannten Tiwaz „den Großen, Erhabenen, Gewaltigen“ Ermnaz.(...) Istwaz „der Flammende“ war er den Rheinländern als der strahlende Himmelsgott.*⁷² Schon Tiwaz zeigt die funktionelle und charakterliche Ambivalenz, die seinen Nachfolger Óðinn so deutlich charakterisiert, einerseits die Zuständigkeit für Frieden und Wohlstand (Óðinn als All-Vater), andererseits für Krieg und Tod (Óðinn als Wal-Vater und wilder Jäger). Tiwaz (Týr) scheint eine gemeingermanische Gottheit gewesen zu sein; von einem Sohne (Wodan; Óðinn), wie hinsichtlich der Generationenfolge Kronos-Zeus, finden sich in Nord- und Mitteleuropa keine Spuren. Während die mythische Überlieferung davon erzählt, wie Zeus seinen Vater Kronos

⁷⁰ Herrmann, *Deutsche Mythologie*, 1898:222.

⁷¹ Edred Thorson, *Runenkunde. Ein Handbuch der esoterischen Runenlehre*, Neuhausen, 1992:173-174.

⁷² Herrmann, *Deutsche Mythologie*, 1898:210.

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. Der Týr-Aspekt ist für die Planung zuständig, während der óðinnische Aspekt die Planung in die Tat umsetzt und sie verwirklicht. Týr ist der Planer, Óðinn der Durchführende. Die germanische Seele ist grundlegend durch den Geist der Handlung und durch ewige Bewegung gekennzeichnet. Aus diesem Grund hat der óðinnische Aspekt im Pantheon auch stets eine gewisse Vorherrschaft gehabt.*⁷³

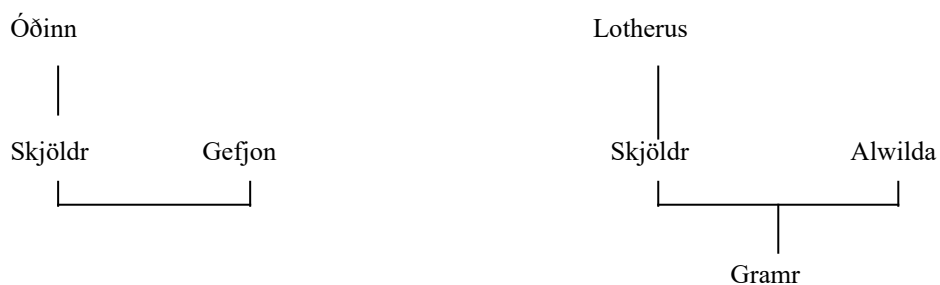
In der altgermanischen Mythographie und Histiographie ist es nicht ungewöhnlich, dass Abstammungsgruppen oder Herrscherdynastien ihre Genealogie auf die Götter zurückführten. Oben wurde schon aus der isländischen *Ynglinga saga* zitiert, in der Óðinn am Ursprung nordischer Königshäuser steht. Die schwedischen Könige des Frühmittelalters (Ynglinge) führen ihre Herkunft auf den legendären Yng zurück, der sich mühelos als Gott Freyr (Yngvi; Yngvifreyr) identifizieren lässt. So bezeichnet der Autor des *Beowulf* die Dänen auch als Yngwine, Freunde des Yng. Wie Skjöldr und sein englischer Doppelgänger Scyld ist auch Tiwaz ein geheimnisvoll Erschienenener: *Die an der Nord- und Ostseeküste wohnenden Stämme (Friesen, Langobarden, Sachsen, Angeln) hießen ihn Ingwaz, „den Gekommenen“ und dachten dabei an sein geheimnisvolles Erscheinen, mit dem der Segen des Lichtes und der Kultur verknüpft war.*⁷⁴ Gemeinsam war ihnen auch die Verehrung des Tiwaz als des Beschützers in Krieg und Frieden, als Sonnen- und Himmelsgott, und als den Spender von Frühling und Sommer. Vor diesem Hintergrund ist die Verwunderung von Paul Herrmann und Walter Golther über den mysteriösen Charakter von Skjöldr oder Scyld und dessen Verwandtschaft mit einem *Korngeist* (Scef; Scefing), wie James Frazers solche mythischen Persönlichkeiten nennt, nicht wirklich erstaunlich. Dass archaische Könige als Heil- und Segenbringer gelten, denen die rituelle Verantwortung für die Fruchtbarkeit des Bodens unterstand, beim Ausbleiben der Ernte den Göttern der Fruchtbarkeit zur Versöhnung als Opfer angeboten werden, hat die Ethnologie in vielen außereuropäischen Kulturen beobachten. Das Modell Tiwaz, das diesen Helden zugrunde liegt, vereint auch deren charakterliche Ambivalenz: Leben (Landwirtschaft: Scef auf Kornähren gebettet) und Tod (das kriegerische Königtum: Scef auf Waffen liegend). Skjöldr, Scyld oder Scef, Götter beziehungsweise deren Söhne, stehen als Begründer von Königsdynastien nicht alleine, sondern repräsentieren eine allgemeine Tendenz adeliger Geschlechter, ihre Herkunft

⁷³ Thorsson, *Runenkunde*, 1992:174.

⁷⁴ Herrmann, *Deutsche Mythologie*, 1898:210.

aufzuwerten, ihre Macht und Regentschaft als eine von Göttern gestiftete zu legitimieren. In der mythistorischen Urgeschichte Dänemarks und Englands repräsentieren Skjöldr und Scyld die in einem Boot von Gott gesandten Urahnen (*apical ancestor*) nationaler Dynastien. In den kriegerischen Wirren der Völkerwanderungszeit war es angemessen, wenn der heroische König, umgeben von seinen Waffen und den Insignien seiner Macht und Stärke, geradezu aus dem Nichts auftaucht. Friedlichere Zeiten beziehen sich eher auf die Funktion des Königs bei der Erhaltung von Fruchtbarkeit, Gesundheit und Wohlstand seiner Untertanen.

Doch zurück zu Skjöldr, Óðinns Sohn: Im Alter von fünfzehn Jahren freite Skjöldr um Alwilda, die Tochter eines Sachsenkönigs, die wegen ihrer außergewöhnlichen Schönheit weithin berühmt war. Seinen Mitbewerber, den Alemanen Scatus, tötete er im Zweikampf und machte dessen Volk tributpflichtig, eine Episode, die auch aus der Jugend anderer dänischer Könige (Frodo IV., Dan III.) berichtet wird. Aus dieser Verbindung ging Gram (Gramr) hervor, der nächste der mythischen Könige Dänemarks.



In Saxos idealisierender Perspektive wurde Skjöldr, aufgrund außergewöhnlicher Leistungen und eines menschliches Maß übersteigenden Lebens zum eponymen Urahn der Könige des Skjöldungengeschlechtes. Die Biographie seines Sohnes Gramrs, dessen Mythos inhaltlich eng mit dem Haddingus- und Fróðimythos zusammenhängt, folgt diesem Schema: *Dessen wunderbare Veranlagung, so Saxo, erinnerte so sehr an die Tugenden seines Vaters, dass man glauben konnte, sie verlaufe genau in denselben Bahnen.* Dient Saxo Skjöldrs Name dazu die Dynastie dänischer Herrschern sui generis zu bezeichnen, so trägt der Sohn, aufgrund seiner außergewöhnlichen Taten einen Namen, der gleichzeitig das Amt des Königs charakterisiert: *Schon in der Jugend erreichte er, mit den herrlichsten körperlichen und geistigen Gaben ausgestattet, den höchsten Gipfel des Ruhmes, und die Nachwelt zollte seiner Größe solche Achtung, dass in den ältesten Liedern der Dänen mit seinem Namen die Königswürde bezeichnet wird.* Snorri verwendet in der Chronik der norwegischen Könige (*Heimskringla, Ynglinga saga*, von Óðinn bis Halfdan) den Titel *Gramr* für König Dag als bedeutenden militärischen Führer: *In those times the chief who ravaged a country was called Gram, and the men-at-arms under him Gramer.*⁷⁵ Ganz im Stil eines wikingerzeitlichen

⁷⁵ In den Tagen Dags des Weisen bezeichnet der Name Gram einen Häuptling, der andere Länder überfiel und ausraubte; seine bewaffneten Krieger nannte man Gramer.

(<http://sunsite.berkeley.edu/OMACL/Heimskringla/ynglinga.html> by the SunSite Manager, Online Medieval and Classical Library Release, 1996).

Preisliedes zählt der Skalde Thjoðolf, und unter Verwendung zahlreicher Metaphern, die Eigenschaften auf, die Dag als einen *Gramr* auszeichnen:

*What news is this that the king's men,
Flying eastward through the glen,
Report? That Dag the Brave, whose name
Is sounded far and wide by Fame --
That Dag, who knew so well to wield
The battle-axe in bloody field,
Where brave men meet, no more will head
The brave -- that mighty Dag is dead!*

*Varva was wasted with the sword,
And vengeance taken for the bird --
The little bird that used to bring
News to the ear of the great king.
Varva was ravaged, and the strife
Was ended, when the monarch's life
Was ended too -- the great Dag fell
By the hay-fork of a base thrall!⁷⁶*

Das Adjektiv *gramr*, zornig, feindlich,⁷⁷ und seine Ableitungen geht auf ein indoeuropäisches Etymon zurück, dessen Reflexe nicht nur in den antiken und modernen germanischen Sprachen vorkommen, sondern auch in griechischen und persischen Sprachen zu finden sind (griechisch *χρῆμος*, *χρῆμης*, knirschen, wiehern; avesta *granta*, erzürnt). Während *gramr* in den alten nordischen Sprachen eine aktive, heroische Bedeutung hatte, verschob sich die Aussage im Deutschen immer mehr ins Passive, und setzte somit die Konsequenz der wikingischen Heldentaten für deren Opfer ins Bild. Nachvollziehbar ist dieser semantische Wandel unter dem Eindruck von Leid und Kummer, dem die französischen und deutschen Bevölkerungen unter den wikingerzeitlichen Raubzügen und Landnahmen ausgesetzt waren. Während das deutsche Substantiv Gram (tiefe Traurigkeit, nagender Kummer; synonym Leid) inzwischen antiquiert anmutet, so sind dessen Ableitungen durchaus geläufig: *jemandem gram sein*, *sich grämen*, sich über etwas bittere Gedanken machen, sich sorgen, missmutig sein; *gramerfüllt*, *gramgebeugt*, voller Kummer. Diese idiomatischen Ausdrücke beziehen sich auf emotionale Zustände, auf tiefe und verzehrende Gefühle, innerpsychische Befindlichkeiten, die einen Menschen bis in die physische Gestalt hinein beugen und niederdrücken. Im althochdeutschen *grem(m)en* und im gotischen *gramjan* blieb die ursprüngliche Bedeutung, erzürnen, zuerst noch erhalten, was die semantische Verwandtschaft von Gram und Mut bestätigt. Der althochdeutsche Ausdruck *grame muot* ist der erzürnte Sinn, dessen cholerische Erregbarkeit auf die Wurzel des Gottesnamen Óðinn (*ódhr*, als Substantiv: Erregtheit, Dichtkunst, mantische Poesie; als Adjektiv: wütend, rasend, von einer göttlichen Macht ergriffen)⁷⁸ und auf die in Kampf und Schlacht triebhaft von einem Furor (ekstatische Wut) ergriffen Berserkir zurückgeht. Hermann Schmitz hat dieses Phänomen als Gefühl *göttlicher Atmosphären* an einem Beispiel aus dem Urchristentum erläutert: Die Ausschüttung des Heiligen Geistes und der mit ihm verbundenen Feuerzungen, die die Zwölf Apostel am Pfingsttage in ekstatisches Entzücken versetzte, verlieh ihnen auch die Fähigkeit des Zungenredens. Wie die Erynien über Orestes kommen, erleben die Apostel den Heiligen Geist als eine ergreifende Atmosphäre nach Art eines Stoffes, wofür auch die Metaphern der Ausschüttung und Überschattung sprechen, die in der Apostelgeschichte in diesem

⁷⁶ Vgl. Anm. 48.

⁷⁷ De Vries, *Wörterbuch*, Leiden, 1962:184. Ebenfalls angelsächsisch und altenglisch *gram*, zornig, feindlich.

⁷⁸ De Vries, *Wörterbuch*, 1956:416.

Zusammenhang benutzt werden. Diese Konzeption leiblich ergreifender Atmosphären, die als den Leib weitende Gefühle erlebt werden, sind den Aposteln ein dionysisches Hochgefühl, den Óðinnskriegern und Wikingern destruktive Wut und den Skalden dichterische Inspiration. Gerade das Beispiel des Heiligen Geistes zeigt sehr deutlich, dass die bei Besessenheit in den Besessenen eingefahrene Macht keine Person ist, sondern ein Gefühl, eine Atmosphäre. Wie die Bakchen der Dionysosmysterien ein diese nicht verbrennendes Feuer im Haar tragen⁷⁹ – ein Analogon zum intuitiven Charakter der pfingstlichen Flammenzungen und zum Flammenschwert des Cherubs – so macht Dionysos die Bakchen rasend wie der Heilige Geist den Aposteln oder Mitgliedern der Pfingstgemeinde das ekstatische Charisma des Zungenredens verleiht wie Óðinn seinen Kriegern die Gewissheit ihrer Unverwundbarkeit. Zuletzt zerfleischen die Bakchen den Orpheus in ihrer Ekstase und die Bersirkir wüten unterschiedslos mordend in der Schlacht.

Die griechische und nordische Antike kennt die sogenannte mantische Besessenheit,⁸⁰ in der Person der Pythia oder Völva, aus denen ein in sie gefahrener Gott spricht. In Griechenland ist dies Apollon,⁸¹ der von Cassandra als ein Feuer, als die schöpferische Hitze der Intuition, erlebt wird: *Ah! Welch ein Feuer abermals, das stürzt auf mich!*⁸² Diese Vision veranlasste die Seherin Cassandra (altnordisch *völva*), den Untergang des Hauses Agamemnons und ihren eigenen Tod zu prophezeien. Moderne Besessenheiten dieser Art hat Hubert Fichte literarisch für die afroamerikanischen Religionen Brasiliens, insbesondere für die Candomble- und Umbando-Kulte, beschrieben:

*Ein Mann in hellem Sonntagsanzug hebt seinen Spazierstock und handhabt ihn wie ein Schiesseisen; der Mann verwandelt sich in den Gott Ogum, den Kriegsgott, Gott des Eisens, der Schmiede und aller, die mit Eisen, Maschinen, eisernen Transportmitteln umgehen.
Der Mann im Sonntagsanzug, Ogum, läßt sich in Ogums Pfuhl fallen.
[...]
Nachts tanzen Hunderte von halbnackten Mädchen um die Götterlöcher, rennen, schlammverkrustet grün, durchs Dorf, suchen Gäste, die sie zum Bad in die Pfühle schleppen können. Sie hatten am Nachmittag eine Alte, die erschöpft am Rande des Schlammes lag, ins Wasser gezerzt, sie bewußtlos getanzt und solange untergetaucht, bis sie sich nicht mehr rührte.
Jedes Jahr würde jemand im Pfuhl ertränkt.⁸³*

⁷⁹ Griech. auch *mainades* (Maenaden), die „Rasenden, Dionysosverehrerinnen, die in langen Gewändern mit Rehfellen darüber, mit aufgelösten Haar, in den Händen Schlangen durch die Wälder tobten, Rehkälbchen fingen, denen sie das Fleisch mit den Zähnen lebendig vom Leibe rissen“ (Hans Lamer, *Wörterbuch der Antike*, 1976, S.85).

⁸⁰ Mantik, griech. *mantike*, die Kunst des Orakels, der Divination.

⁸¹ 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 (*Apollo, der Überblicker und Känder; Die Götter der antiken Erfahrungsreligion* 7, in: Novalis, 5 / 1996, S.34ff.).

⁸² Aischylos, *Agamemnon, Orestie 1*, Stuttgart, 1958, S.46.

⁸³ Fichte, *Xango*, S.130-131.

In der oben geschilderten Szene erlebt sich Cassandra 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.⁸⁴ Die Seherin »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. Christa Wolf findet geeignete Worte, die Ergriffenheit der Seherin Cassandra durch Apollon außergewöhnlichen Bewusstseinszustand beschreiben:

Ich allein sah. Oder »sah« ich denn? Wie war das doch. Ich fühlte. Erfuhr – ja, das ist das Wort; denn eine Erfahrung war es, ist es, wenn ich »sehe«, »sah«: Was in dieser Stunde seinen Ausgang nahm, war unser Untergang. Stillstand der Zeit, ich wünsch es niemandem. Und Grabeskälte. Endgültige Fremdheit, schien es, gegenüber mir und jedermann. Bis endlich die entsetzliche Qual, als Stimme, sich aus mir; durch mich hindurch und mich zerreißend ihren Weg gebahnt hatte und sich losgemacht. Ein pfeifendes, ein auf dem letzten Loch pfeifendes Stimmchen, das mir das Blut aus den Adern treibt und die Haare zu Berge stehn läßt. Das, wie es anschwillt, stärker, gräßlicher wird, all meine Gliedmaßen ins Zappeln, Rappeln und ins Schleudern bringt. Aber die Stimme schert mich nicht. Frei hängt sie über mir und schreit, schreit, schreit. Wehe, schrie sie. Wehe, wehe. Laßt das Schiff nicht fort.⁸⁵

Die lexikalische Bedeutung des altnordischen Adjektivs *gramr* entspricht also ganz der Vorstellung, die sich der *Wikingermythos*⁸⁶ vom Charakter nordischer Könige und Helden, selbst seiner Gottheiten Óðinn und þórr in ihren furchterregenden Aspekten, macht, die die *Fornaldarsögur* durch ihre ekstatische Kampfeswut charakterisiert. Die aus diesem Adjektiv gebildeten Substantive König, Fürst, Teufel, Troll und Schwert unterstreichen diesen Eindruck. Der norwegische König Dag, den Thjoðolfs Strophen charakterisierten, ist nur ein Repräsentant des berserkerhaften Heldentypus in Saxos *Dänischer Geschichte* und in der nordischen *Fornaldarsögur*. In den ältesten dänischen Liedern bezeichnet das Lexem *gramr*, dessen semantisches Feld sich in vielfältiger Richtung verfolgen ließe, die Königswürde. Wie Saxo und die *Ynglinga saga* überliefern, bedeutet der Name von Skjöldr's Sohn Fürst oder Herr. Und weil dieser Gramr ein außergewöhnliches, heldenhaftes Leben führte, wandelte sich der Eigenname in einen Titel für adelige Herren und militärische Führer.

Der Gramr-Mythos entspricht dem Ideal einer *Fornaldarsögur* norwegischen Ursprungs. Gramr war der Sohn von Skjöldr und ganz der Vater und nach Skjöldr der zweite dänische König aus der Dynastie der Skjöldungen. Über sein Leben berichtet Saxo in der Dänischen Geschichte:

⁸⁴ Jungfräulichkeit ist in vielen Kulturen das bevorzugte Merkmal weiblicher Prophetie. Für die Cassandra-Überlieferung vgl. Hyginus, *Fabulae* 93.

⁸⁵ Wolf, *Kassandra*, S.70.

⁸⁶ Mit dem Terminus *Wikingermythos* grenzt Rudolf Simek die moderne Vorstellung des Met trinkenden Hörnerhelme tragenden auf flachbordigen Drachenschiffen rudern, stets gewaltbereiten Krieger als kleinen Ausschnitt der Bevölkerung Skandinaviens zwischen dem 7. und 11. Jahrhundert von der Gesamtbevölkerung Skandinaviens ab: *Von Geschichte und Kultur der Wikingerzeit ist aber der Mythos zu unterscheiden, der sich vor allem in den letzten 200-300 Jahren entwickelt hat. Dieser ist seiner eigenständigen Entwicklung halber von der Beschäftigung mit der realen Wikingerzeit sorgfältig zu trennen, ohne deswegen weniger real zu sein* (Vgl., *Wikinger*, 1998:7).

Schon in seiner Jugend zeichnete sich Gramr, der Sohn des dänischen Königs Skjöldr, durch seinen außergewöhnlichen Charakter und beachtenswerte Fähigkeiten aus. Er besaß hervorragende körperliche und geistige Fähigkeiten, trainierte seine Kräfte in Kampf- und Sporttechniken, in denen er von den besten Lehrern seiner Zeit unterrichtet wurde. Gramrs verbrachte seine Kindheit und Jugend bei Verwandten seines Vaters, denen er Erziehung anvertraut war. Um sich seinem Erzieher Roarus dankbar zu erweisen, nahm er dessen Tochter, seine Ziehschwester, zur Gemahlin. Später trennte er sich aber von ihr, und gab sie Bessus zur Frau. Mit Bessus, seinem treuen Gefährten, verband ihn manches Abenteuer, und es ist nicht sicher, ob Gramr sich mehr Ruhm durch seine eigenen Taten, oder durch die des Bessus erworben hat.

Einst hörte Gramr, dass Gro, die Tochter des schwedischen Königs Sigtrug, einem Riesen versprochen sei. Dies entrüstete ihn dermaßen, dass er sogleich mit Bessus nach Götland aufbrach, um Gro vor ihrem Schicksal zu bewahren, und um gegen den Riesen zu kämpfen. In Götland angekommen, kleidete er sich in das Fell eines Ziegenbocks, und machte sich auf die Suche nach Gro, die er mit ihren Zofen auf dem Weg zum Bade traf. Gro erschrak zuerst vor seiner Gestalt, da sie ihn für ihren riesischen Bräutigam hielt, aber Bessus konnte sie beruhigen, indem er ihr von Gramrs Ruhm erzählte. Als Gramr sich ihr schließlich zu erkennen gab, war sie von seiner Schönheit gefangen, und willigte ein, seine Frau zu werden.

Im Gegensatz zu Skjöldr's Biographie, die Saxo äußerst knapp skizziert, schildert er Gramrs Leben und Taten detailreich und farbenprächtig. Ohne dies hier zu präzisieren, enthält seine eine Version alles, was von sein Publikum von einer nordischen Heldensage erwartet hat. Ist die Individualität von Skjöldr's Persönlichkeit kaum sichtbar, und begnügt sich Saxo mit dem Hinweis auf heroische Ruhmestaten, zeichnet er Gramrs Charakter psychologisch genauer, sodass er für den Leser seiner Dänischen Geschichte in seinen innerpsychischen Motivationen fassbar wird. Die biographischen Phasen Gramrs behandeln seine Jugend, unter anderen von seinen Beziehungen zu Gro, Sigtrugar und Swarin (Suarinus), zu Signe und Sumblus, von seinen Kriegen in Schweden, Finnland und Norwegen sowie seiner Erhebung zum König von Dänemark, zuletzt seinen Tod. Gramrs Charakter zeichnet Saxo in vier Dialogen, dichte Stimmungsbilder und Charakterisierungen, in denen die am Gespräch beteiligten Protagonisten zu echten Individuen werden:

im Dialog zwischen Bessus und Gro;

in den Dialogen zwischen Gramr und Gro;

in Bessus Preislied auf Gramrs Heldentaten in Schweden;

in Gramr Preis seiner eigenen Heldentaten und Verwünschung der Untreue der Frauen.

Vermutlich gehen diese Dialoge auf ältere poetische Dichtungen (sogenannte *lausavisur*) zurück, die Saxo bei der Komposition der Gramr-Biographie noch vorgelegen haben.

Im wesentlichen gliedert Saxo Gramrs-Biographie in zwei Erzählstränge: die Heldentaten seiner Jugend und seine Initiation zum Óðinnskrieger⁸⁷ sowie seine Nachfolge Skjöldr's als zweiter Skjöldrungen-König. Die Passage, in der Saxo von Gramrs gegen König Swipdag Dänemark berichtet, leitet bereits zu seinen Söhnen über, zu Guthormus und Haddingus, und der Haddingus-Mythe. Saxos Schilderung des Lebens und der Taten des Haddingus liest sich über weite Strecken wie eine biographische Doublette seines Vaters Gramrs. Mit einem Unterschied allerdings: Saxo berichtet über Haddingus Leben noch ausführlicher und detailreicher als er die Biographie seines Vaters gestaltet hat, sodass eine aufsteigende, hierarchische Gliederung nordischer Heldenvitae von Skjöldr zu Haddingus entsteht. Ist

⁸⁷ Unter einem Óðinnskrieger verstehe ich die nordischen Helden in deren Leben Óðinn führend und schicksalhaft eingreift.

Sklöldr ein Held, ist Haddingus und später Starkadr der Superlativ eines Helden, der sich Superman von einem normalen Mann unterscheidet. Ebenso gesteigert ist die Nähe, in der Haddingus und Starkadr zu Óðinn stehen. Beide Helden erfüllen das Ideal des Óðinnkriegers par excellence. Saxo muss Gramr für unbedeutender gehalten haben. Wahrscheinlicher ist aber, dass er sich nicht vorstellen konnte, dass bedeutender Held wie Haddingus einen eher durchschnittlichen Vater hatte. Dennoch gliedert er dessen Biographie auf gleiche Weise in zwei Phasen: Haddingus Jugend unter Riesen als Vanir-Phase; seine Wikingerzüge als Óðinn-Phase.

DIE DREI FUNKTIONEN

Nachdem immer wieder von der Bedeutung mythischer Persönlichkeiten, Götter wie Óðinn, Týr und Þórr, für die soziale und politische Organisation der nordischen Kultur die Rede war, stellt sich die Frage ihrer Funktion für das altnordische Königtum.

In seinem Buch *Die drei Ordnungen* dehnt der französische Mediävist George Duby die bahnbrechenden Entdeckungen, die George Dumézil bei seiner Erforschung der indoeuropäischen Kulturen gelangen, bis in das Europa des vorrevolutionären Frankreichs aus. Während Duby seine Theorien bezüglich des europäischen Feudalismus ausführlich entfaltet, rückt für den Leser dieses Buches urgeschichtliches Geschehen, eben Mythologie, in beinahe greifbare, historische Nähe. Duby gelingt es zu zeigen, dass sich das Strukturprinzip indoeuropäischer Gesellschaften, wie Dumézil es verstand, in den drei Ständen des Mittelalters, die erst die Französische Revolution von der Bühne der europäischen Geschichte hinweggefegt hat, fortsetzt. Gleich zu Beginn seiner Untersuchung definiert Duby die ständische Ordnung Frankreichs vor der Großen Revolution von 1789, indem er eine zeitgenössische Quelle zitiert, die sich im 17. und 18. Jahrhundert großer Beliebtheit erfreute: *Die einen sind eigens zum Dienst Gottes bestimmt; die anderen zur Erhaltung des Staates durch die Waffen; noch andere, ihn zu nähren und ihn durch Übungen des Friedens zu bewahren. Dies sind unsere drei Ordnungen oder Generalstände von Frankreich, der Klerus, der Adel und der Dritte Stand.*⁸⁸ Drei sich ergänzende Funktionen also, eine *trianguläre Solidarität*:⁸⁹ die eine zum Himmel gewandt, kompetent im Umgang mit

⁸⁸ Charles Loyseau, *Traité des Ordres et Simples Dignitez*, zuerst veröffentlicht 1610; zitiert in George Duby, *Die drei Ordnungen. Das Weltbild des Feudalismus*, Frankfurt a.M., 1981, S.11.

⁸⁹ Duby, *Ordnungen*, S.11. Die Rechtfertigung, die Loyseau vorschwebt, ist die einer natürlichen Genese der Trifunktionalität: es geht ihm um die vollkommene Ordnung, und die ist die *Teilung in drei Arten*, denn nach seinen Vorstellungen liegt die Ternarität in der Ordnung der Dinge selbst begründet (ebd. S.12; 14). Im 11. Jahrhundert verkünden die Bischöfe Adalbero (von Laon) und Gerhard (von Cambrai): *Dreifach also ist das Haus Gottes, das man eines wähnt: hier auf Erden beten (orant) die einen, andere kämpfen (pugnant), und noch andere arbeiten (laborant); diese drei gehören zusammen und ertragen nicht, entzweit zu sein; derart, daß auf der Funktion (officium) des einen die Werke (opera) der beiden anderen beruhen, indem alle jeweils allen ihre Hilfe zuteil werden lassen* (ebd. S.16). In einem Brief Papst Gregor des Großen an die Bischöfe in Childerichs Reich (im August 595), der von der Ungleichheit der Menschen handelt, klingt die Rechtfertigung für diese Ordnung so (ebd. S.14): *Die Vorsehung hat verschiedene Grade (gradus) und unterschiedliche Ordnungen (ordines) errichtet, auf dass, sofern die Geringeren (minores) den Höheren (potiores) Ehrerbietung (reverentia) bezeugen und die Höheren die Geringeren mit Liebe (dilectio) belohnen, aus der Vielfalt wahre Eintracht*

dem Metaphysischen, die mittlere Ordnung mit der Sicherheit der Gesellschaft betraut und die dritte die beiden anderen durch ihre wirtschaftliche Produktion tragend – alle drei, mehr oder weniger solidarisch darum bemüht, den Staat zu bewahren und ihn zu entwickeln.

Die von George Duby beschriebene Form der Trifunktionalität europäischer Gesellschaften ist die charakteristische Struktur indoeuropäischer Ethnien, die dem Druck der Geschichte bis ins 18. Jahrhundert hinein widerstanden hat. Dieses trifunktionale System hat George Dumézil aus der Mythologie, Heldenepik sowie aus der Weltanschauung indoeuropäischer Kulturen herausgearbeitet.⁹⁰ Als Quellen nutzte er die überlieferte Mythologie dieser Gesellschaften. Ihre Mythen schreibt er, *ließen sich nicht verstehen, wenn man sie vom Leben der Menschen, die sie erzählen, trennte. Obwohl sie früher oder später – mitunter sehr früh, wie in Griechenland – eine eigene literarische Karriere durchliefen stellen sie keine beliebigen dramatischen oder lyrischen Erfindungen ohne Bezug zur politischen und sozialen Organisation, zum Ritual, zum Gesetz oder zum Brauchtum dar; im Gegenteil, ihre Rolle besteht gerade in der Rechtfertigung des Ganzen, in der Bebilderung der großen Ideen, die das Ganze organisieren und stützen.*⁹¹ Vom Indus, über die antiken mediterranen Kulturen der Griechen, Etrusker und Römer bis hoch in den Norden nach Island spiegeln Mythen und Epen diese dreiteilige soziale Organisation als prinzipielle Ideologie dieser Kulturen. In seinem umfangreichen Werk gelang es Dumézil nachzuweisen, dass die *Konzeption der Gesellschaft, die zum indischen System der Varnas*⁹², *der sozialen Klassen – Brahmanen-Priester, Kschatriya-Krieger und Vaischya-Viehzüchter und Ackerbauern – geführt hatte, bereits indoiranisch war und nicht nur bei den Iranern Asien zu beobachten war, sondern auch bei ihren europäischen Brüdern, den Skythen, und sogar bis in die heutige Zeit bei ihren Nachkommen, den Osseten des Nordkaukasus.*⁹³ Durch seine Untersuchungen der altnordischen Mythologie, der göttlichen Triade, Óðinn, Þórr und Freyr, die im Tempel des antiken Uppsala verehrt wurden, erfuhr die Theorie weitere Bestätigung.⁹⁴ George Dumézils Werk handelt von einer bestimmten Art, die Welt zu denken und über sie zu sprechen, von

(concordia) und Verbundenheit (contextio) entsteht. Die Gesamtheit (universitas) könnte in der Tat keinesfalls überleben, würde sie nicht bewahrt durch die globale Ordnung (magnus ordo) der Verschiedenheit (differentia). Mit diesen drei Quellen ist eine genügende zeitliche Tiefe erreicht, um die Bedeutung einer Ideologie anzudeuten, deren Konzeptionalisierung die Mythologie so unterschiedlicher indoeuropäischer Kulturen wie der Indo-Iraner, der Inder, der Griechen, Römer und Germanen belegt.

⁹⁰ Für einen kurzen Überblick über das Werk von Georges Dumézil siehe: C. Scott Littleton, *Introduction, Part 1* sowie Udo Strutynski, *Introduction, Part 2*, in Georges Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, Berkeley, Los Angeles, London, 1973, S.ix – xliii.

⁹¹ George Dumézil, *Mythos und Epos. Die Ideologie der drei Funktionen in der Epen der indoeuropäischen Völker*, Teil 1: *Die erleichtere Erde*, Frankfurt a.M., New York, 1989, S.12.

⁹² *Varna*, sansk. Farbe; Bezeichnung für die vier Stände der altindischen Gesellschaft. Bei dem vierten Stand, den Dumézil nicht nennt, handelt es sich um die Schūdra (Bauern, Handwerker; die sozial niedrig stehenden Gruppen der Bevölkerung). Diese Gliederung der Gesellschaft in vier Stände geht in die Zeit der Sesshaftwerdung der Arya in Indien etwa 1200 bis 900 v.Chr. zurück. Die Arya brachten die soziale Organisation der Gesellschaft in drei Gruppen mit und gliederten wahrscheinlich die vorarische Bevölkerung als vierte Gruppe in dieses System ein.

⁹³ Dumézil, *Mythos und Epos*, S.15.

⁹⁴ Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*.

drei Konstellationen von Tugenden, mit denen Götter und Helden begabt sind. Dumézil selbst hat in Bezug auf diese Ideologie davon gesprochen, dass sie nur *ein Ideal (gewesen ist, vielleicht nie gewesen ist) und gleichzeitig Mittel zur Analyse und Interpretation der Kräfte, die den Lauf der Welt und das Leben der Menschen gewährleisten*.⁹⁵ Über ein Ideal hinaus konstituiert sie das Gerüst eines Wertesystems für die ideale Aufteilung der menschlichen Gesellschaft im Sinne Loyseaus. Amalgamiert in Mythos und Epos verstärkt die Trifunktionalität *normative, imperative Reden, die zum Handeln aufrufen, zur Transformation, zur Restauration, oder aber die beruhigen, rechtfertigen. Die Trifunktionalität, von der ich spreche, steht im Dienst einer Ideologie, im Dienst einer »diskursiven polemischen Formation, mittels derer eine Leidenschaft versucht, einen Wert zu realisieren, indem sie eine Macht über die Gesellschaft ausübt«*.⁹⁶

Dumézils Theorie der drei Funktionen geht von drei Gruppen aus, die die indoeuropäischen Kulturen charakterisieren, und die durch verschiedene ihrer Götter repräsentiert und modellhaft konzipiert werden:

- die religiöse Souveränität: magische Souveränität und Souveränität des Rechts;
- die kriegerische Kraft;
- die lebenspendende Fruchtbarkeit.

Zur Funktion der ersten Funktion, der Souveränität, gehört die duale Struktur: die magische Manipulation des Kosmos sowie die Kontrolle über die moralische Ordnung der Dinge. Die Götter, die sie repräsentieren, sind verletzte Gottheiten, die wie Óðinn und Týr, irgendwo in ihrer Vita ein Auge oder eine Hand verloren haben. Doch während die Ideologie der ersten und der zweiten Funktion wissenschaftlich-analytisch ausgearbeitet und gut „durchdacht“ ist, scheint mir die dritte Funktion weniger eine Funktion zu sein als verschiedene kulturelle Aspekte anzubieten. An den Beispielen Mitani und Zoroastrismus erläutert Dumézil, dass die erste und dritte Funktion zu Götterpaaren organisiert ist, die zahlreichen ggöttliche Zwillinge gehören hierher. Die zweite Funktion dagegen wird nur durch einen Gott repräsentiert. Während die erste und dritte Funktion immer paarweise auftritt, steht die zweite allein:

	Souveränität	<u>Krieg</u>	<u>Fruchtbarkeit</u>
Mitani	Mitra-Varuna	Ind(a)ra	Nāsatya
Zoroastrismus	Vohu-Manah-Aša	Xšaδra	Haurvatat-Amèrètāt + Ārmaiti (w.)
Skandinavien	Óðinn-Týr	þórr	Njord-Freyr + Freya (w.)

Die Souveränität der ersten Funktion gliedert sich in zwei Aspekte, auf den ersten Blick antithetisch dennoch einander ergänzend, *zusammen aber erschöpfen sie den ganzen Bereich*

⁹⁵ George Dumézil, *Mythes et épopées*, Bd.1, Paris, 1968, S.15.

⁹⁶ Duby, *Ordnungen*, S.18; Zitat nach: G. Baechler, *Qu'est-ce que l'ideologie?*, Paris, 1976

der Funktion. Diese beiden Ebenen sind definiert zuvörderst durch das Verhalten Mitras und Varunas; die eine als die Ebene der wohlgeordneten, dem Menschen nahen, lichten und Sicherheit schenkenden, die andere als die der magischen, dem Menschen fernen, dunklen, schrecklichen Souveränität.

Mitra, assoziiert mit Wohlergehen und Frieden (*bráhma*n), repräsentiert die weltliche“ Macht:

Bereiche	Wirkungen	Charakter
was dem Menschen nahe ist die Opferstätten der Menschen die Welt; Herr des Tages	Eid, Vertrag, Gesetz Bündnisse unter den Menschen	wohlwollend, freundlich, Sicherheit Vertrauen auf den wohlwollenden Gott Ruhe das Ende von etwas der abnehmende Mond das erloschene Feuer

Varuna, die dunkle Seite von Mitra, besitzt eine Affinität zum Krieg (*kṣatrá*), und reicht damit schon in die zweite Funktion. Er repräsentiert die „geistliche“ Macht, ist der Magier und große Zauberer:

Bereiche	WIRKUNGEN	CHARAKTER
das unermessliche Ganze der Himmel als andere Welt Herr der Nacht	der große Zauberer verfügt über formenschaffende Magie	mitleidlos, heftig, jäh, dämonisch Angst und Zittern vor Varuna das berauschte Soma die heftige Energie der Erregung der Anfang von etwas der zunehmende Mond das flammende Feuer

Die Gemeinsamkeit von Mitra und Varuna ist ihre Eigenschaft Schützer des Rechts und Hüter der Ordnung zu sein. Was sie in dieser Funktion voneinander trennt, sie als Gegensatz erscheinen lässt, ist die Art ihrer Bindungen: Mitra die freundliche, lichte Gottheit knüpft Verträge und Freundschaftsverhältnisse zwischen den Menschen und vermittelt zwischen und den Göttern. Er will ihnen wohl und schützt sie vor dämonischem Lug und Trug, vor Verrat und Meineid, vor Treulosigkeit und Lüge. Er ist der göttliche Zeuge bei Verträgen und allen anderen rechtlichen Abmachungen.

Ganz anders Varuna, der Menschen und Welt in seinen magischen Banden hält. Er achtet nicht nur darauf, dass seine Satzungen nicht übertreten werden, sondern lähmt die Menschen mit unheimlichen Fesseln und Stricken, die sich bewusst oder unbewusst gegen ihn vergangen

haben. Ist Mitra der Beschützer der von Menschen gegebenen Verträge und der menschlichen Abmachungen, so liegt Varunas heiliges Recht in seinen eigenen göttlichen Gesetze, den Naturgesetzen und der Weltordnung, deren Unabänderlichkeit in den Naturerscheinungen und ihren Wirkungen spürbar sind.

Mitra und Varuna sind sich in ihrer Würde gleich; keiner ist dem anderem übergeordnet, beide sind gut, denn die Antithese wohlwollend-schrecklich ist nicht identisch mit gut-böse. In dem Paar Mitra-Varuna dominiert die Tendenz zur Einheit.

Indra repräsentiert die zweite Funktion: den Krieger, physische Kraft und Stärke, der allein handelt, aber nicht allein auftritt. An Partnern, den Marut, fehlt es ihm nicht, eher herrscht Überfluss. In der Tat zeigt kein anderer Gott, wie Þórr und seine Begleiter Loki, Þjálfi, ein solches Bedürfnis nach Gesellschaft. Er braucht seine Begleiter nicht wirklich. Diese haben nur die Aufgabe, ihn zu loben, zu beschwören, ihn wachsen zu lassen und ihm denn Raum zu schaffen, der seine Heldentaten für die Gemeinschaft ermöglicht. Ein ausgewogenes Paar, wie Mitra-Varuna, besitzt die zweite Funktion nicht.

Im Grunde ist Indra allein. Wie er in der Wahl seiner Gefährten nicht beschränkt ist, sowenig ist er in seinen Zielen eingeeengt. Indra der Krieger ist autonom (sansk. *sva-*, auto-) und nur sich selbst verantwortlich. Indra ist unabhängig (*sva=yúh*), König durch dich selbst (*sva=rāj*), glorreich durch sich selbst (*svá=yaśatarah*), frei (*svá=kṣatram*) und selbst stark wie ein Berg (*svátavān*). Die aus abstrakten Nomen gebildeten Epitheta mit dem Präfix *sva-* sind charakteristisch für Indra und seine Marut:

svásatra, der Macht besitzt durch sich selbst; stark aus sich selbst;

sváhānu, von selbst leuchtend;

svápati, sein eigener Herr.

Der interessanteste Terminus in diesem Rahmen, der die bisher genannten zusammenfasst ist das Substantiv *svadhā*, Eigenschaft, Art, eigener Wille, eigener Trieb, dass auf keinen anderen Gott der drei Funktionen bezieht, allein auf Indra und sein Heer der Marut. Die Autonomie, auf die die Krieger stolz sind, beunruhigt ihre Gemeinschaft, der sie angehören. Sie ist gefährlich für die Ordnung der Gesellschaft und des Kosmos. *Svadhā* will so wenig wie *sodalitas* sich dem Ganzen der Gesellschaft vollkommen anpassen.

ÓÐINN UND TÝR

Antike Chronisten berichten davon, dass die Germanen einen Gott verehrten, den sie interpretatione Romana Mars nannten. Jan de Vries knüpft an den lateinischen Wochentag *dies Martis* (Marstag) an, der im Alemanischen *zīstac*, im Altenglischen *tiwesdæg* (neuenglisch *tuesday*), finnisch *tisdei* und im Skandinavischen *týs dagr* heißt. Die sprachliche Übereinstimmung für Dienstag in den indoeuropäischen Sprachen entlarvt den Gott, den die

antiken Chronisten Mars nannten.⁹⁷ In der altnordischen Mythologie heißt dieser Gott Týr, eine Gestalt, die aufgrund ihrer Funktion eng mit Óðinn verbunden ist. In sein etymologisches Wörterbuch des Altnordischen hat Jan de Vries Týr, als Götternamen aufgenommen. Altnordisch Týr, althochdeutsch *Ziu* oder *Tiwaz* bei den Germanen Süd- und Westeuropas (Plural *tivar*, Götter), führt er auf das indoeuropäische Etymon **īwaR* zurück,⁹⁸ eine namentlich unbestimmte Gruppe von Göttern in der Art des Gattungsbegriffes. Wenn auch klanglich so verschieden, so ist der Name dieses altnordischen Gottes sprachlich dennoch mit den wohl bekanntesten Göttern der europäischen Antike, dem griechischen Zeus und dem römisch-lateinischen Jupiter, eng verwandt. Bei allen drei Götternamen handelt es sich um Derivate des indoeuropäischen Etymon **dyēu*. Verfolgt man die Reflexe dieser Wurzel in den entsprechenden Sprachen, so stößt man auf Bedeutungen wie Tag und Himmel,⁹⁹ Gott,¹⁰⁰ himmlisch und göttlich.¹⁰¹

Nähern wir uns dem germanischen Týr über eine eng verwandte Kultur der europäischen Antike an, so bietet sich der griechische Zeus aufgrund einer weitaus besseren Quellenlage an. Obwohl Zeus und Týr nicht identisch sind, was aufgrund der so unterschiedlichen Kulturen auch gar nicht zu erwarten ist, wurzelt die Entstehung der beiden Götter, belegbar durch den etymologischen Vergleich, im Erleben natürlicher Phänomene, die der archaische und später antike Mensch in seinem philosophischen Bemühen, sich in seiner Umgebung zurechtzufinden, klassifizieren und interpretieren musste. Diese philosophische Tätigkeit führte ihn seit Urbeginn zu sinnstiftenden und sinnstabilisierenden Systemen, unter denen die kosmogonischen und kosmologischen Systeme, und mit ihnen die Götter als ergreifende Mächte, keine Ausnahme bilden. Der Name des griechischen Zeus, und in seiner Nachfolge auch der des römisch-lateinischen Jupiters, offenbaren die Natur eines charakteristischen indoeuropäischen Himmelsgottes. Nach ihrem Sieg über Kronos und die Titanen teilten Zeus, Poseidon und Pluto das Universum unter sich auf: *Zeus*, so überliefert es Homer, *erhielt den geräumigen Himmel in Äther und Wolken*.¹⁰² Die Beinamen des Zeus, die Herbert J. Rose aufzählt, kennzeichnen ihn eindeutig als Personifikation himmlischer Atmosphären. Wie eng die indoeuropäischen Himmelsgötter mit den natürlichen Himmelsphänomenen und dem atmosphärischen Charakter des Himmels, synonym mit dem Tag, dem Leuchten des den Tag erhellenden Licht der Sonne oder der glänzenden Weite des Himmels, verbunden waren, beschreibt H.J. Rose beispielhaft in Bezug auf den griechischen Zeus: *Viele indogermanisch sprechende Völker verehren eine göttliche Gestalt (Iuppiter in Italien, Dyaus in Indien, Tiu bei den germanischen Völkern usw.), die mehr oder weniger Zeus entspricht. Die*

⁹⁷ Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Bd.2, Berlin, 1970, S.11.

⁹⁸ Jan de Vries, *Altnordisches etymologisches Wörterbuch*, Leiden, 1962, S.603.

⁹⁹ Altindisch, *dyauh*, Himmel, *divasa*, Tag bzw. *divya*, himmlisch; lateinisch, *diēs*, Tag; griechisch, *Zeûς* und lateinisch, *Juppiter* sind sprachverwandte Ableitungen (de Vries, *Wörterbuch*, S.603).

¹⁰⁰ Altindisch, *deva*, Gott; avestisch, *daēva*, Dämon; lateinisch, *deus*, *dīvus*, Gott; altirisch, *dīa*, Gott; altpreuussisch, *deiwas*, litauisch, *diēvas*, Gott (de Vries, *Wörterbuch*, S.603).

¹⁰¹ Griechisch, *δῖος*, göttlich; lateinisch, *dīvus*, göttlich (de Vries, *Wörterbuch*, S.603).

¹⁰² Homer, *Ilias*, 15,192. Übersetzt von Hans Rupé, München, 1990, S.322.

Grundbedeutung seines Namens ist anscheinend «glänzend». Er ist der Gott des Himmels, der Himmelserscheinungen oder genauer gesagt, der Erscheinungen der Atmosphäre. Seine ursprünglichen Funktionen scheinen mit dem Regen und der Wiederkehr schönen Wetters zusammenzuhängen und im besonderen mit Donner und Blitz. Er ist auch mit allem verbunden, was so weitgehend vom Wetter abhängt wie die Fruchtbarkeit des Bodens, obwohl das nie eine besondere Seite seines Wesens und seines Kultes war. Für all dies zeugt eine lange Reihe von Beinamen, wie *Ombrios* und *Hyettios* (Regner), *Urios* (Sender von günstigen Winden), *Astrapaios* (Blitzeschleuderer), *Bronton* (Donnerer), *Georgos* (Landmann) und andere.¹⁰³ Es wird wohl auf den Glanz des lichten Tageshimmels, auf das Leuchten des besonnenen Himmels, auf die Sonne als Tagesgestirn zurückzuführen sein, ganz allgemein auf eine Verehrung des Lichts, das sich als ergreifendes Faszinosum hinter einer solchen Weltanschauung verbirgt. Die antiken Griechen haben diese Erscheinungen des Himmels in dem Begriff Zeus (*Zeûς*) zusammengefasst. So meinten die Griechen, dass der Tag und das Licht von Zeus kamen, er sandte die Jahre, er schaute alles immerdar. Sein Auge schlief nie: Er war der Beschauer, der Allseher. Die sich zum Himmel reckenden Berggipfel waren im Wohnung und Heiligtum, der hoch am Himmel fliegende Adler das ihm würdige Tier. Zeus der All-Vater, Höchster der Götter, Beschützer der Menschen (Haus und Hof waren in seine Hand gelegt), thronte auf der lichten Höhe des Olympos, hoch über den Wolken.¹⁰⁴ Als *Astrapaios* (Blitzeschleuderer) und *Bronton* (Donnerer), und auch als *Urios* (Sender von günstigen Winden) gebietet Zeus nicht nur über die Wolken, sondern auch über das in ihnen gebundene Wasser als Garant für die Fruchtbarkeit der Felder und das Überleben der Menschen. Diese Affinität zum himmlischen Wasser (dem Regen) besitzt auch der römische Jupiter, den man als Jupiter Pluvius um Regen anflehte. Besonders anschaulich kommt dies in den für diesen Gott charakteristischen Paraphernalien, Blitz und Donner, zum Ausdruck.¹⁰⁵ Mit Blitz und Donner walten die höchsten Götter über die Elemente, Zeus insbesondere über Luft und Feuer.¹⁰⁶ Zeus, der Himmelsgott, ist an keine spezifische Naturlandschaft gebunden – darin unterscheidet er sich erheblich von den anderen Olympiern – er ist der Himmel über jeder Landschaft. Schon die wenigen Beispiele verdeutlichen, dass der Name des griechischen Zeus ein Leuchtendes, wohl die Helle des Himmels generell bezeichnet. Dies legt auch die etymologische Perspektive nahe, die auch indoeuropäische Wurzel **dei* (leuchten) als

¹⁰³ Herbert J. Rose, *Griechische Mythologie. Ein Handbuch*, München, 1969, S.43.

¹⁰⁴ Vgl. Hermann Usener, *Götternamen. Versuch einer Lehre von der religiösen Begriffsbildung*, Frankfurt a.M., 1948, S.196-107.

¹⁰⁵ Der Donnerkeil des Zeus entspricht in der altgermanischen Mythologie dem Hammer *mjölmir* den Óðinns Sohn Þórr gegen die Riesen schwingt beziehungsweise dem diamantenen Szepter Indras (*vajra*) in der indischen Mythologie der Vedas.

¹⁰⁶ *Der Herr der Gewitter ist der Herr der Welt, denn im Gewitter treffen die drei Ströme der beweglichen Elemente aufeinander: das Wasser, der Sturm, das Feuer. Das Feuer ist zunächst nichts, als geistige Lichtmacht (...). Ebenso ist der in den Bäumen brausende und wogende Wind nur ein anderes Medium des Urstroms, ja die Wolken sind die „Schaumkronen des Luftmeeres“, auf dessen Grunde als unserem Lebenselement wir stehen.* (Reinhard Falter, *Die Götter der antiken Erfahrungsreligion 12, Der Weltenbaum: Zeus – Poseidon – Hades*, in: Novalis 10; 1998, S.10. Falters Gedanken sind inspiriert von Ludwig Klages Schrift *Rhythmen und Runen*, Leipzig, 1944, S.410.

sprachliche Basis dieses Götternamens anbietet. Mit Zeus bricht der Tag an, auch die Tageszeit des wachen Bewusstseins, wie die verwandten Ableitungen lateinisch *dies* (Tag) und sansk. *dyaus* (Himmel) nahelegen. Lateinisch *Jupiter* bezeichnet den Lichtvater oder den Himmelsvater, nämlich denjenigen, der als Vater (lat. *pater*; sansk. *dyaus pitar*) von Göttern und Menschen im Himmel thronet.¹⁰⁷ Diese Götternamen bezogen sich einst auf den Tageshimmel und auf die am Himmel beobachtbaren Phänomene wie Wolken, Regen, Donner oder Blitz. Kulturelle Entwicklung, insbesondere philosophische Kontemplation, führte über das Bedürfnis der Artikulation natürlicher Phänomene und über die Formulierung von naturraumbezogener Ergriffenheitserfahrung schließlich zu der Gleichsetzung der leuchtenden Helle des Tages, die in mediterraner Umgebung besonders klar glänzend erlebbar ist, mit der Helligkeit und Schärfe des menschlichen Bewusstseins und rationalen Denkens. Das Erleben des Zeus in der griechischen Kultur zog sich allmählich aus der naturräumlichen Verhaftung ins Innere des Menschen zurück, und wurde fortan im Denken erlebt. Nicht in jenem kurz sinnigen Denken, das den Nutzen und technischen Fortschritt im Bewusstsein hat – das unterstand Athena –, sondern in jenem Denken, das künstlerisch ist, das von Apollon und von den Musen inspiriert wurde. Die Verehrung des Lichtes (des Sonnenlichts, -gottes) blieb auch Ziel der späteren griechischen Religiosität und Philosophie, die bemerkte, dass das normale Denken nicht ausreichte, um höhere Weisheit zu erreichen, das sich schulte, um Einblicke in geistige Welten zu erlangen. Was die Mysterien der frühgriechischen Zeiten ihren Eingeweihten vermittelten, die »Schau« geistiger Zusammenhänge, das sollte jetzt ein entwickeltes und geschultes Denken leisten, wie Platon es verstand.

Was einen Gott wie Zeus betrifft, charakterisiert auch Jupiter, Varuna und Óðinn, die aber auf den ersten Blick nicht so einseitig mit dem Himmel und dessen atmosphärischen Erscheinungen zusammenhängen. Dies ist aber lediglich das Ergebnis kulturellen Wandels. Eindeutig zum Himmel als Firmament oder dessen Umgrenzung gehörig ist dagegen Ouranos (griech. *uranós*), der Großvater des Zeus. Sein Name leitet sich vom indo-europäischen *wer- / wor-* in der Bedeutung von *umgrenzen, umhüllen* ab. Etymologisch identisch mit Ouranos ist der altindische Varuna, der *alles Umhüllende*, wenn auch seine Fähigkeit, magisch zu binden, ihn ebenfalls in den Komplex schamanistischer Tradition stellen dürfte, was ihn wiederum Zeus annähert.¹⁰⁸

¹⁰⁷ *Daß der Tag (lateinisch „dies“) und daß Zeus, der (helle!), der auf dem Berge (dem Olympe) wohnt und nicht mehr im Berge (der Höhle), der gleichen Wurzel sind wie Dais und Zeit, zeigt noch einmal, daß die „Zeit“ und daß der „Tag“ im Keim das gleiche sind: dazu machte sie erst unser Denken. (...) Die teilende Tageshelligkeit ist lediglich ein Ausdrucksprinzip der Achtsamkeit und Wachheit. (Jean Gebser, *Ursprung und Gegenwart, 1. Teil: Die Fundamente der perspektivischen Welt*, München, 1973, S.255).*

¹⁰⁸ Auch der altgermanische Óðinn bezieht seinen Charakter und seine Funktion deutlich aus dieser Tradition. Besonders seine Initiation am kosmischen Baum, der axis mundi, sowie seine Beziehung zu den Trance und Ekstase bedingenden *seiðr*-Ritualen der magischen Divination weisen in diese Richtung. In seinem Buch *Schamanismus und archaische Ekstasetechnik* bezeichnet Mircea Eliade mythische Gestalten wie den indischen Varuna als den *Archetyp des schrecklichen Herrschers* (Frankfurt a.M., 1975, S.361). Wie Mircea Eliade – auch im Zusammenhang mit der griechischen und germanischen Kultur zeigt – gehören Götter wie Varuna in den Komplex indoeuropäischer, schamanistischer Traditionen, sind sie – wie Zeus, Chiron und Óðinn - *Meister der Magie* und die großen *Binder*. Einen Zusammenhang zwischen Binden, Magie und dem Weben von Ritualtextilien zieht auch Paul Wirz: *Ist die Faser, die Schnur verknüpft, verschlungen oder zu einem Gewebe*

In so unterschiedlichen Kulturen wie Indien (*Dyauh*), Griechenland (*Zeus*), Rom (*Jupiter*) und Skandinavien (*Týr*) liefert das Etymon **dyēu* den Namen für die höchste indoeuropäische Himmels- und Sonnengottheit. Während die Namen Zeus, Jupiter oder der vedischen Gottheit Dyauh (Dyauś, der leuchtende Himmel) sicher von dem Etymon **dyēu* abgeleitet werden können, bestehen hinsichtlich der Zugehörigkeit des nordischen Týr Zweifel. Georges Dumézil bestätigt die linguistische Übereinstimmung der Namen Dyauh=Zeus=Jupiter, ist jedoch skeptisch hinsichtlich des vierten Namens, den er als **tiuz* rekonstruiert. Ihm zufolge gibt es keine direkte Beziehung zwischen der Reihe Dyauh=Zeus=Jupiter und Týr: *Es ist möglich, dass *Tiuz, wenn es wirklich einen *Tiuz gab, neben einem anderen Gott, *Wōdhanaz, existierte.*¹⁰⁹ Dies ist ein interessanter, aber zugleich gefährlicher Gedanke, den Georges Dumézil hier äußert, denn er verleitet beispielsweise Edred Thorsson, der eine óðinnische Hegemonie des altnordischen Pantheons favorisiert, dazu, Týr als urgermanischen Himmelsgott zu suspendieren, und ihn als eine Emanation des All-Vaters Óðinn aufzufassen. Die Namen und Funktionen der hier angesprochenen Gottheiten zeichnen sich durch interessante Gemeinsamkeiten und Unterschiede aus. Denn: Was etymologisch identisch zu sein scheint, ist es in Bezug auf die Funktion, die der Mythos jedem einzelnen Gott zuweist, noch lange nicht:

Griechenland	Zeus	<i>*dei / *dyēu</i>
Rom	Jupiter	<i>*dei / *dyēu</i>
Iran / Indien	Mitra / Varuna	/
Skandinavien	Týr / Óðinn	<i>*tiwaR / óðr</i>

Obwohl römische Chronisten wie Tacitus und Jordanes Tiwaz mit Mars identifizierten, kann kein Zweifel bleiben, dass er neben dem griechischen Zeus und dem römischen Jupiter eine weitere (indo)europäische Himmelsgottheit 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 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

verflochten, so sind die Kräfte gebunden und werden erst wieder frei, wenn der Knoten oder das Gewebe durchschnitten wird. Am stärksten gebannt sind die Kräfte selbstredend im Gewebe (Die magischen Gewebe von Bali und Lombok, Jahrbuch Bernisches Historisches Museum, Vol.11, 1932, S.129). Vgl. auch Georges Dumézil, Mythes et dieux des Germains, Paris, 1939, S.19f.

¹⁰⁹ Georges Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, Berkeley, Los Angeles, London, 1973; hier: S.37-38.

dass ihm der Suebenstamm der Hermunduren alles, was sie im Kampf besiegten, zum Opfer preisgaben. Verlässt man sich auf Tacitus, gilt als sicher, das 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 Himmels-gott auf, dem man nach dem Sieg eine mit Adlern geschmückte Säule (Irmingsûl) 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. 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 ags. *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 Himmels-gott, 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 Himmels-gottes zusteht, und entlarvt ihn als Usurpator. Wo auch immer er hergekommen sein mag, die aus den zentralasiatischen Steppen nach Europa drängenden Reiternomaden haben ihn in dieser Funktion sicher nicht aus ihrer Heimat mitgebracht. Denn nicht nur der Name Zeus geht auf die Sanskrit-Wurzel *dyaus* in der Bedeutung von Himmel zurück, sondern auch der Name Tiwaz.¹¹⁰ Ob auch der Name des griechischen Ares 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 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 Himmels-gotte Tiwaz zukommen*.¹¹¹ Der von den Friesen verwendete Name Thingsus (als Leiter germanischer Volksversammlungen; Thing) weist schließlich auf eine Funktion hin, die sich Tiwaz (an. Týr) vor der óðinnischen Ursurpation bewahren konnte. Nach Edred Thorson ist Týr der *Gott der Gerechtigkeit und der Selbstopferung zum Wohle der Gesellschaft*.¹¹² 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

¹¹⁰ *In der ältesten Zeit verehrten die Germanen als obersten Gott Tiwaz, den idg. Diéus, ind. Dyâus, griech. Zeus, lat. Jupiter* (Paul Hermann, *Deutsche Mythologie*, Berlin, 1996 (zuerst erschienen: Leipzig, 1898), S.222)

¹¹¹ Hermann, *Deutsche Mythologie*, S.206-207

¹¹² Edred Thorson, *Runenkunde. Ein Handbuch der esoterischen Runenlehre*, Neuhausen, 1992, S.173-174.

die Hand als Pfand ins Maul legt. Es war Týr, der diese Aufgabe übernahm, und dabei seine rechte Hand, die Schwurhand, verlor.¹¹³ 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 (ags. Tiwesdaeg, eng. Tuesday, an. Týrdagr, ahd. Ziuwesdag etc.) überlebt. Der Dienstag war auch der geheiligte Tag das Þingsaz, auf sächsisch-fränkischem Boden Dingsdag genannt. Ein Aspekt, der Týr und Mitra gemeinsam ist.

Schon Tiwaz besitzt die funktionelle und charakterliche Ambivalenz, die sein Nachfolger Óðinn charakterisiert, nämlich dessen Zuständigkeit für Frieden und Wohlstand (als All-Vater) und für Krieg und Tod (als Wal-Vater und wilder Jäger). 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. Wenn auch ungewöhnlich, so scheint doch vieles darauf hinzudeuten, dass Wodan und Óðinn plötzlich und unerwartet an die Macht drängten. Für Paul Herrmann 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*.¹¹⁴ 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 geht nach seiner Entmachtung und Entthronung in seinem Usurpator Óðinn, der sich seine Funktionen für die Gemeinschaft auch als Gott der Gerechtigkeit zu eigen machte. Wie die *psychokosmologische Gesamtstruktur des Pantheons zeigt, arbeiten Týr und Óðinn im Idealfall in ebensolcher Harmonie zusammen, (...). Für den Prozess der Formung oder Schöpfung sind beide Kräfte erforderlich*.¹¹⁵ Týr ist der Planer, Óðinn der Durchführende, ein Paar, das wie Mitra und Varuna zusammenarbeitet. Denn Óðinn besitzt viele Merkmale eines Schamanen und damit auch die dunkle, magische Seite des Varuna, die den charakteristischsten Aspekt seiner Persönlichkeit ausmachen.

1. Funktion		2. Funktion	3. Funktion	
Óðinn	Týr	þórr	Njördr	Freyr / Freya
Varuna	Mitra	Indra	Asvin	
Jupiter	Dius Fidius	Mars	Quirinus / Ops	

Für den kontinentalgermanischen Wodan unterscheidet Paul Herrmann 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

¹¹³ *Altnordische Götter- und Heldensagen*, nacherzählt von Hans-Jürgen Hube, Frankfurt a.M. und Leipzig, 1996, S.102.

¹¹⁴ Herrmann, *Deutsche Mythologie*, S.208.

¹¹⁵ Thorsson, *Runenkunde*, S.174.

seinen eigenen Gott als höchstem Gott huldigte (Wodan, Donar etc.). In der germanischen Religiosität traten Wodan und Óðinn im Banne des römischen Kultureinflusses den gleichen Siegeszug an den Zeus und Jupiter vor ihnen in der mediterranen Welt vollzogen hatten. In dessen Verlauf bemächtigte sich Óðinn neuer Fähigkeiten wie der Schrift, der Dichtung, im weitesten Sinne einer Philosophie, die mit der Runenmagie verbunden war. In diesem Prozess entwickelte er sich von einem archaischen Himmels- und martialischen Kriegsgott und Schlachtenführer, in dessen Zuständigkeit Fruchtbarkeit, Leben, Sterben und Wiedergeburt fielen, zu einer elaborierten Repräsentation kulturellen Wachstums und personaler Bewusstwerdung, ein Gott im Dienste der Ich-Entwicklung, ein *Kulturgott* wie Paul Hermann ihn nennt.

FAKTUM ODER FIKTION?

Fornaldarsögur Norðrlanda sind ein Genre, das sich mit den Erinnerungen an mythistorische Ereignisse beschäftigt.¹¹⁶ Ihre Bezeichnung als frühgeschichtliche Sagas¹¹⁷ verdanken sie dem Umstand, dass die Ereignisse, die sie tradieren, angeblich in der Zeit der Besiedlung Island stattgefunden haben (um 870). Die meisten *Fornaldarsögur* handeln von Begebenheiten in Skandinavien, nie in Island, wo ihre schriftlichen Versionen entstanden sind oder wechseln in eine semimythische Geographie Nordosteuropa. Die häufigsten Themen dieser Dichtungen handeln von Brautwerbung, von Wikingerfahrten, von Blutsbrüderschaft und Gefolgschaft, von Vatrache oder von bedeutenden Fehden und Schlachten. Konflikte zwischen Verwandten, die Suche nach Ruhm und Ehre, nach großen Taten, nach Beute und Landnahme, aber auch sich schicksalhaft auswirkende Verfluchungen sind die häufigsten psychologischen Motivationen der heroischen Protagonisten der *Fornaldarsögur*. Die Begegnung mit Zwergen, Riesen und Elben, aber auch Magie und Gestaltwandel sind alltägliche Phänomene in diesen Texten. In dämonisierter Gestalt beeinflussen die altgermanischen Götter, insbesondere Óðinn und þórr, den Lebenslauf der Helden oder beteiligen sich persönlich an deren Abenteuern. Die uns heute vorliegenden *Fornaldarsögur* sind im späten 13. und 14. Jahrhundert verfasste epische Prosadichtungen (Sagas), deren älteste Versionen aus dem 12. Jahrhundert stammen.

¹¹⁶ *Fornaldarsögur*, Vorzeit-Sagas (altnordisch *forn*, alt, heidnisch; *sögn*, Sage, Aussage; *fornöld*, Vorzeit): Erzählungen, die sich mit dem sagenhaften Stoff der Frühgeschichte Skandinaviens befassen.

¹¹⁷ *Saga* (altnord. *saga*; Pl. *sögur*), etwas Erzähltes (*segja*, erzählen.). Mit diesem Terminus bezeichnet man seit dem 12. Jahrhundert längere schriftliche Prosaerzählungen, die sich auf originale literarische oder historische Werke wie auch auf Übersetzungen beziehen. *Die Sagas sind keine festumrissene, einheitliche Gattung, sondern eine Reihe meist anonymer epischer Formen der Kurzgeschichte, Erzählung, Biographie und Chronik, mitunter bis hin zum realistischen Roman, im knappen, realistisch-sachlichen Sagastil ohne den Sprachschmuck der Lyrik. Der charakteristische Sagastil zeichnet sich durch eine sachlich-realistische Darstellung in knapper und präziser Prosa, aus ohne direkte Figurencharakteristik, mit Konzentration auf dramatische Höhepunkte, die als Bericht oder Dialog gestaltet werden* (Gero von Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, Stuttgart, 1989:803-804). Ihre Blüte erlebte die Saga im 13. und 14. Jahrhundert als isländisches Gegenstück zur mittelalterlichen, westeuropäischen höfischen Dichtung. Die *Íslendingasögur* (Sagas über die Isländer) handeln von Begebenheiten aus der Zeit vor der Christianisierung, die *Fornaldarsögur* beziehen sich generell auf eine mythistorische Frühgeschichte, sodass die Sagas zahlreiche Informationen über die altgermanische Religiosität enthalten.

Die isländischen *Fornaldarsögur* repräsentieren kein einheitliches Genre, sondern inkorporieren Gattungen wie Märchen (*Egils saga einhenda*), Heldensage (*Völsungsa saga; Völundarkvidha*), Fragmente von Mythen (*Hervarar saga*), alte Königsgenealogien (*Skjöldunga saga; Ynglinga saga*) und Berichte nordischer Königsdynastien (*Hrólfs saga kraka*). Einige der *Fornaldarsögur* sind spätere prosaische Nacherzählungen oder Umdichtungen von älteren poetischen Dichtungen, wie sie teilweise die *Ältere Edda* enthält (*Helgakvidha Hundingsbana*). Und dabei sind die Übergänge zwischen den Subgenres fließend und nicht eindeutig abgrenzbar. Die von dem Mönch Saxo Grammaticus verfasste *Dänische Geschichte* erweckt den Eindruck, dass die meisten der von ihm nacherzählten *Fornaldarsögur* sowie die poetischen Dichtungen, auf denen sie beruhen, verloren gingen. Saxo hat diese Dichtungen den philosophischen und moralischen Überzeugungen seiner Zeit angepasst und durch seine Bearbeitung stark verändert. Dennoch gebührt ihm der Verdienst, diese Überlieferungen, wenn auch in der Form (Textpflege) nicht authentisch, inhaltlich (Sinnpflege) aber bewahrt zu haben.¹¹⁸ Autoren, deren Interesse der Überlieferung von Texten gilt, sind neben der Textpflege auch für die Sinnpflege meist kanonischer Texte zuständig, das heißt: sie interpretieren die von ihnen bewahrten Überlieferungen. Pessimistisch rechnet Jan de Vries hinsichtlich der Heldensage damit, dass im Verlauf der mündlichen Überlieferung die individuellen Gestaltungsmöglichkeiten eines Überlieferungsträgers dazu beitragen, dass historische Tatsachen bis zur Unkenntlichkeit verändert werden können: *Das kann schon eingetreten sein, ehe der Augenblick angebrochen, daß der Stoff für eine poetische Behandlung reif war. Der Künstler kann ja nur dann die Gestalten scharf gegeneinander abgrenzen, und vor allem: die Motivierung der Ereignisse, wie er sie sieht, liegt nicht im dunklen Spiel politischer Kräfte, sondern in den persönlichen Entscheidungen der handelnden Helden. Diese sind es, die zum Zuhörer sprechen, der ja sonst für die Geschichte taub bleibe.*¹¹⁹ Geradezu charakteristisch an diesen mythistorischen Überlieferungen ist, dass sich in ihnen volkstümliche Vorstellungen, Vorurteil und Aberglaube, Fragmente aus Märchen und Legende, subjektive Interpretation und reine Erfindung, aber auch dichterische Fantasie und Überhöhung um mehr oder weniger historisch verbürgte Kerne ranken. Wer die nordischen *Fornaldarsögur* als Quellen verwendet, muss bedenken, dass er mit

¹¹⁸ Die identische Bewahrung und Überlieferung der kanonischen Form poetischer oder prosaischer Überlieferungen ist das Anliegen der Textpflege. Wegen seiner Kontinuität benötigt der Kanon allerdings eine gewisse Flexibilität. Hinsichtlich des Verhältnisses von Text- und Sinnpflege ist es entscheidend, dass die erste auf einer strengen Tabuisierung und Ritualisierung der formalen Gestalt von überlieferten Texten beruht, die zweite eine solche Tabuisierung nicht unbedingt fortschreiben möchte. Die Aktualisierung und Homogenisierung überlieferter Texte, welche die Sinnpflege auf der Inhaltsseite vornimmt, kann zu Widersprüchen und Ungereimtheiten führen (für eine ausführlichere Diskussion vgl. Herbert W. Jardner, *Die Kuan Fatu-Chronik. Form und Kontext der mündlichen Dichtung der Atoin Meto (Amanuban, Westtimor)*, Veröffentlichungen des Seminars für indonesische und Südseesprachen, Bd.23, Berlin und Hamburg, 1999:132ff). Trotzdem glaubt der jeweilige Kompilator, die von ihm bearbeiteten oder vorgetragenen Texte objektiv zu bewahren, obwohl seine Interpretation von den Worten abhängt, die er zur Komposition seiner Verse auswählt (Kunene, *Heroic poetry of the Basotho*, Oxford, At the Clarendon Press, 1971:35).

¹¹⁹ Jan de Vries, *Heldenlied und Heldensage*, München, 1961:273. Prinzipiell unterliegen mündliche Texte vier Manipulationsmöglichkeiten: die Geschichte, persönliche Erlebnisse und Erfahrungen, eigene Erfindung sowie vorhandener Erzählstoff.

Überarbeitungen des Mittelalters konfrontiert ist, von Autoren mit synkretistischen (altgermanisch-christlichen), religiösen Überzeugungen kompiliert, die frühgeschichtliche Überlieferungen als exotische Dekoration ihrer Texte oder zur moralisch-pädagogischen Belehrung ihrer Zuhörer verwendeten. In der germanischen Altertumskunde schwankt die Wertschätzung der *Fornaldarsögur* als Quelle: Sie reicht von der negativen Einschätzung unhistorischer, heroischer Wikinger- und Abenteuerromane bis zu ihrer Anerkennung als bearbeitete Reste alter Heldenlieder. In den Texten der nordischen *Fornaldarsögur* treten Protagonisten auf, die Kollektive repräsentieren, und deren außergewöhnliche oder stiftende Taten die jeweilige Dichtung idealtypisch darstellt. Dabei bezieht sich der Autor dieser Dichtungen auf historische Fakten, oder auf das, was er und seine Rezipienten dafür halten. Die Veränderungen, die ein Autor an einer einst als authentisch wahrgenommenen, mündlichen Dichtung notgedrungen vornahm, diente einer zeit- und situationsadäquaten Sinnpflege, die es ermöglichte, dass seine Rezipienten überhaupt noch verstanden haben, wovon die Rede war, um die Überlieferungen ihrer Kultur in ihre eigene Lebenswelt zu integrieren. Die unmanipulierte Überlieferung des Erzählgutes, die Textpflege also, gerät dabei in den Hintergrund des Interesses an diesen Texten. John W. Du Bois sieht die Spannung zwischen einem ursprünglichen Autor und den auf ihn folgenden Trägern und Kommentatoren einer kulturspezifischen Überlieferung als die Beziehung zwischen einem *prime* und *proximate speaker*. In dieser Relation ist es der *prime speaker, who is originally responsible for framing the proposition, the original performer of the illocutionary act*. Während der *proximate speaker actually utters the sentence*. Er ist der gegenwärtige *performer of the utterance act* (Du Bois, 1986:323-324).

Die altnordischen Mythen und Heldensagen waren einst mündliche Dichtungen, die seit dem 13. Jahrhundert zunehmend schriftlich fixiert wurden. Ihre Sprache ist das Altnordisch-Altisländische der frühen Besiedlung Islands, der Landnahmezeit, die mit dem ersten isländischen Althing (930), das die Übernahme des Christentum offiziell beschloss, endete. Die Geschichte Islands im 12. und 13. Jahrhundert fassten gelehrte Historiographen in der *Sturlunga saga* und der *Íslendinga saga* zusammen. Die *Íslendinga sögur* bilden eine besondere literarische Gattung mythistorischer Überlieferung der Sagazeit (*sagaöld*), die Familien- oder Geschlechterchroniken tradiert. Dabei handelt es sich einerseits um Generationen umspannende Chroniken (9.-10.Jahrh. *Egils saga Skallagrímssonar*), deren Name von den Bewohnern einer Region (9.-11.Jahrh. *Laxdæla saga*) oder Personengruppe (11.Jahrh. *Fóstbraeða saga*) abgeleitet ist, oder um Biographien, deren Name auf den des Protagonisten der Erzählung zurückgeht (10.Jahrh. *Grettis saga*). Man darf annehmen, dass die Inhalte dieser exemplarisch genannten Texte noch bis ins 13. Jahrhundert in einer formelhaft geprägten Sprache mündlich überliefert wurden, sodass die Autoren der erwähnten Chroniken mit den Bewahrern dieser Traditionen (Skalden) zusammenarbeiten konnten. An diesen Heldensagas ist aber erkennbar, dass es sich bei ihnen um Neuschöpfungen (Formpflege) der

Wikingerzeit handelt, sich ihre Inhalte (Sinnpflege) jedoch auf alte Überlieferungen beziehen, die bis in die Völkerwanderungszeit zurückreichen.

Die Produzenten dieser mündlichen Dichtungen waren nicht nur die Verfasser dieser Texte, sie waren auch Erzähler oder Sänger (Dichter-Sprecher),¹²⁰ vor allem Chronisten, da ihre Dichtungen von den (oft regionalen) historischen Überlieferungen ihrer Gesellschaft handeln. Sie sind Experten des Erinnerns, das sie als soziale Verpflichtung der Gemeinschaft gegenüber begriffen. Erinnert wurde allerdings, wie in der Praxis historischer Überlieferung üblich, nur das Erwünschte und jeweils Nützliche. Die Sorge dieser Überlieferungsträger (Skalden) galt vor allem anderen der Frage: Was dürfen wir nicht vergessen, um unsere Identität zu bewahren. Aber auch Daniel P. Kunenes Auffassung trifft zu. Nach dieser wäre der Dichter-Sprecher zwar in erster Linie Dichter und nicht Chronist, dessen Vortrag und Exegese, insbesondere die *Metaphorik seiner Rede, die emotionale Verwicklung in die Begebenheiten widerspiegeln, die er schildert*.¹²¹ Konrad Ehrlich spricht in diesem Zusammenhang von einer *zerdehnten Sprechsituation* und weist darauf hin, dass bei der Überlieferung von Texten Situationen entstehen, in denen ein ursprünglicher Sprecher und ein späterer Hörer weder demselben Raum noch derselben Zeit angehören (Ehrlich, 1983:S.32), dass *prime* und *proximate speaker* zu unterscheiden sind. Die alttestamentliche Forschung pflegt hier von »Botenformel« zu reden und deren Aufgabe darin zu erblicken, den Nabi (der mit einer Botschaft betraute; H.W.J.) als Mund der Gottheit zu legitimieren. Ebensogut könnte man von »Proklamationsformel« sprechen, da dadurch der Inhalt der nachfolgenden Aussage nicht nur in seiner Bedeutung als Gott entstammend hervorgekehrt wird, sondern auch für die Zukunft als gültig und nur noch bedingt abwendbar erklärt wird (Koch, 1987:32).¹²²

Wie jede mündliche oder schriftliche Überlieferung besitzen auch die von Snorri Sturlusson und Saxo Grammaticus überlieferten altgermanischen Heldensagen einen Ursprung, dem historische Bezüge nicht abzusprechen sind. Was moderne Wissenschaft als mythisch und ahistorisch und damit als Fiktion oder versöhnlicher als *quasi-historisch* bewertet,¹²³ ist aus

¹²⁰ Den Begriff des Dichter-Sprechers verwende ich für die doppelte Funktion dieser Spezialisten und ihre Fähigkeit, während bestimmter Rituale mündliche und kontextbedingte Texte zu improvisieren, das heißt aus dem Stegreif zu dichten (Dichter). In besonderen Situationen (Ritualen) werden diese Texte in einer formelhaften Rede (Sprecher), die aber auch ein Sprechgesang oder Lied sein kann, vorgetragen (vgl. auch Jardner, *Kuan Fatu-Chronik*, 1999:67ff). Häufig wird im Zusammenhang mit mündlichen Dichtern oder Sängern, besonders in der englischsprachigen Literatur, von *chantern* gesprochen, obwohl nicht immer eine Liedform für den vorgetragenen Text vorhanden ist. Werden Dichtungen ohne Musikbegleitung vorgetragen und auch nicht gesungen, sondern, wenn überhaupt, im Sprechgesang vorgetragen, ist die Bezeichnung Sprecher besser geeignet, das Spezifische dieses Vortrags zu bezeichnen. Von einem Sänger sollte nur dann gesprochen werden, wenn a-capella-Gesang oder Gesang bzw. Sprechgesang mit Instrumentalbegleitung vorliegt. Ähnlich beurteilt B. de Campos in ihrer Dissertation die Bezeichnung *Sängerpoet* (Hausa, Westafrika): *Er soll ausdrücken, daß der orale Dichter beides zugleich ist, Sänger und Dichter, Musiker und Poet (Die Kompositionstechnik der Hausa Sängerpoeten. Interrelation von Funktion und Form in einem Genre westafrikanischer Oralliteratur, Hamburger Beiträge zu Afrikanistik 3, Münster und Hamburg 1994:10).*

¹²¹ Kunene, *Heroic poetry*, 1971:35.

¹²² Auch Jan Assmann verwendet den Begriff *Botenformel* im Sinne der *sach- und sinngetreuen Wiedergabe einer Botschaft (Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen, München, 1992:103).*

¹²³ *Quasi-historisch* nennt Raymond Firth (*History and traditions of Tikopia*, The Polynesian Society, Wellington, 1961:11-12) die mündlichen Überlieferungen der Tikopia. In seiner soziologischen Analyse beschreibt er die

der Sicht der Textproduzenten Faktum. Wie die rezenten außereuropäischen Kulturen war auch der altgermanischen Kultur der Gegensatz zwischen mythischen und historischen Ereignissen nicht im modernen Sinn geläufig. Ob mythische Erzählung oder historischer Bericht, beides galt als wahr, wurde allerdings von erdichteten Erzählungen wie Märchen, Legende oder Fabel unterschieden. *Dieser Wahrheitsbegriff, welcher mythische und geschichtliche Überlieferungen als gleich glaubwürdig ansieht, ist unserem kritischen Wahrheitsbegriff, wie ihn die moderne Historie verwendet, natürlich fremd. Die Antinomie zwischen wahr und falsch wird zunächst von uns an die geschichtliche bzw. mythische Überlieferung herangetragen und erweist sich als ein viel zu grobes Kriterium, um beide Sphären im Bewußtsein schriftloser Völker zu unterscheiden.*¹²⁴ Geschichte als Faktum und Mythos als Fiktion sind europäische wissenschaftliche Kriterien, die einen Gegensatz bilden, der in anderen Kulturen so nicht zutrifft. Den mittelalterlichen Autoren des 13. Jahrhunderts, deren wissenschaftliche Arbeit einerseits der Dokumentation der ethnischen Überzeugungssysteme ihrer eigenen Vergangenheit galt, die andererseits darum bemüht waren, diese Systeme ihren christlichen Zeitgenossen nahe zu bringen, kann kein westlicher Geschichtsbegriff unterstellt werden, der eine faktische, kritische sowie quellenorientierte Geschichtsschreibung impliziert. Allein schon der Begriff »Geschichtsschreibung« macht vor dem Hintergrund mündlich tradiert Überlieferungen wenig Sinn, muss doch davon ausgegangen werden, dass die meisten der von ihnen verwendeten Quellen weitgehend oraler Natur waren. Germanische Götter- und Heldensagen vor Snorri waren von Skalden mündlich tradierte Dichtungen, die wohl erst im Dunstkreis christlicher Gelehrsamkeit, also relativ spät, verschriftet wurden. Die künstliche Dichotomie, Mündlichkeit gegen Schriftlichkeit auszuspielen, die Urs Bitterli heftig kritisiert, führte in der Vergangenheit dazu, Kulturen, die keine schriftlichen Aufzeichnungen besaßen, ihre Geschichtlichkeit abzusprechen.¹²⁵ Erich Rothacker spricht dann von einem *historischen Bewußtsein*, wenn Ereignisse und Personen der Vergangenheit tradiert und erinnert werden, wenn nachkommenden Generationen über sie erzählt wird.¹²⁶ Hermann Trimborn ist darüber hinaus der Auffassung, dass Geschichtlichkeit eine unentrinnbare menschliche Wesensart sei.¹²⁷ Schriftlose oder semi-literale Ethnien, wie es die altgermanischen und die nordischen Kulturen zur Zeit Snorris noch weitgehend waren, besitzen genau sogut wie jede andere Kultur ihre Geschichte. Was als historisch klassifiziert wird, entscheidet jede Kultur primär selbst und nicht ein fremdes wissenschaftliches Weltbild. Rüdiger Schott, der sich kritisch mit der Behauptung *schriftlose Völker seien geschichtslose Völker* auseinandersetzt, folgt in diesem Zusammenhang E. Rothacker (1931) und definiert den Terminus *Geschichtsbewußtsein* als die *Erinnerung an Ereignisse, die Menschen erlebt*

Vielschichtigkeit der Zeitkategorien und die fließenden Grenzen zwischen den einzelnen Erzählgenres.

¹²⁴ Rüdiger Schott, *Das Geschichtsbewußtsein schriftloser Völker*, in: Archiv für Begriffsgeschichte Bd.12(1), 1968:193.

¹²⁵ Urs Bitterli, *Die Wilden und die Zivilisierten*, München, 1976:269-324.

¹²⁶ Erich Rothacker, *Das historische Bewußtsein*, in: Zeitschrift für Deutschkunde 45, 1931:468.

¹²⁷ Heinrich Trimborn, *Die Entwicklung der wissenschaftlichen Fragestellung in der Völkerkunde seit Friederich Ratzel und Adolf Bastian*, in: Erdkunde. Archiv für wissenschaftliche Geographie, Bd.13, 1959:374.

oder bewirkt haben und die als wirklich geschehen überliefert werden.¹²⁸ Es ist fast unnötig, in diesem Zusammenhang an Cicero zu erinnern, der von Geschichte als dem *Leben des Gedächtnisses* (historia vita memoriae) gesprochen hat. Diesem Verständnis schließt sich Horst Folkert in seiner Studie über den Geschichtsbegriff bei Walter Benjamin an, wenn er darauf hinweist, dass von Geschichte ohne das Vermögen der Erinnerung nicht gesprochen werden kann: *Daß ein Vergangenes nicht einfach mit dem Zeitablauf verschwunden ist, sondern in einer realen oder idealen Weise anwesend ist, das ist offenbar die Hauptbedingung dafür, von Geschichte sprechen zu können. Erinnerung ist das Organon der Geschichte.*¹²⁹

Historizität kann auch den altgermanischen Heldensagen nicht generell abgesprochen werden; sie sind, was Raymond Firth *quasi-historisch* nannte. Betrachtet man die Heldensagen der Germanen in diesem Sinne, so sind wir mit regional gebundenen, mythistorischen Überlieferungen konfrontiert, mit Traditionen, deren Ursprung sich in einem schwer entwirrbaren Geflecht aus mythischen und historischen Elementen verliert. Wann und wo eine Überlieferung entstanden ist, lässt sich in Bezug auf schriftliche Quellen einfacher und problemloser feststellen, als hinsichtlich mündlicher Texte, den Quellen der im Mittelalter verschrifteten, skandinavischen Heldensage. Gero von Wilpert verwendet den Begriff *Heldendichtung* als allgemeine Sammelbezeichnung für *Heldensage*, *Heldenlied* und *Heldenepos* im Unterschied zur *höfischen Dichtung*.¹³⁰ Obwohl die altgermanische Heldensage im Milieu der Höfe und des Adels ihre Blüte erreichte, ist sie ihrer Funktion nach keine höfische Dichtung. Der wichtigste Unterschied zwischen *Heldensage* und *höfischer Dichtung* besteht darin, *dass letztere Ideale und Probleme, Standesbewußtsein und Lebensgefühl und besonders höfische Zucht in vorbildlicher Weise zum Ausdruck brachte*, während die *Heldensage* eine mündliche oder schriftliche Quelle bildet, die *von Taten einzelner aus der heroischen Frühzeit eines Volkes berichtet*. Die Grundzüge der Heldensage, so argumentiert von Wilpert weiter, sind eine *idealistische und tragische Weltbetrachtung, strenges Nationalbewußtsein, Kriegerehre, Anreicherung durch Motive aus Mythos und Märchen*. Die von Snorri Sturluson und Saxo Grammaticus überlieferten Texte wählen für ihre Darstellung eine dem *Heldenlied* vergleichbare Form, da ihr Stil noch die Verwendung der ursprünglichen Formeln und Epitheta ihrer mündlichen Quellen erahnen lässt, ihre *Komposition durch Vermeidung epischer Breite, geringe Figurenzahl, sprunghaftes Zusammenrücken der Gipfelpunkte der Handlung* gekennzeichnet ist.¹³¹

Aristoteles hat in der *Poetik* darauf hingewiesen, dass epische Dichtungen Berichte sind, die mit Hilfe von Sprache und Rhythmus Menschen und ihre Handlungen nachahmen, *die entweder schlechter oder besser sind, als wir zu sein pflegen*.¹³² Nachgeahmtes menschliches

¹²⁸ Schott, *Geschichtsbewusstsein*, 1968:170.

¹²⁹ Horst Folkerts, *Die gerettete Geschichte. Ein Hinweis auf Walter Benjamins Begriff der Erinnerung*, in: Aleida Assmann & Dietrich Harth, *Mnemosyne. Formen und Funktionen kultureller Erinnerung*, Frankfurt a.M., 1991:363-377; hier S.364.

¹³⁰ Gero von Wilpert, 1989:366.

¹³¹ Gero von Wilpert, 1989:368.

¹³² Aristoteles, *Poetik*, übersetzt und herausgegeben von M. Fuhrmann, Stuttgart, 1993:7.

Handeln, so Aristoteles weiter, ist in sittlicher Hinsicht relevant. Jan de Vries spricht im Zusammenhang der germanischen Heldensage von Sippenkonflikten im Kontext von *Familiensaga* oder *Hausüberlieferung*.¹³³ Die Bezeichnung mythologisch für diese Texte berücksichtigt auch diesen Sachverhalt, da sie daran erinnert, dass die epische Dichtung *das Wesen der Heroen als Menschen einer fernen Vergangenheit sozusagen kanonisiert* überliefert, geradezu in teleskopischer Perspektive aus der fernen Vergangenheit, es neu aufbereitet in die jeweilige Gegenwart rückt.¹³⁴ *Fornaldarsögur* idealisieren die Handlungen dieser *guten Menschen* (Aristoteles): Ob nun Individuen oder Repräsentanten kollektiver Verbände, auch darauf weist Jan de Vries hin, alles *dreht sich um Menschen und ihre Schicksale*.¹³⁵

Auch die antiken nordischen *Fornaldarsögur* besitzen, wie jede andere mündliche oder schriftliche Überlieferung einen doppelten Ursprung: sie repräsentieren eine Quellenart, die hinsichtlich ihrer Daten gleichzeitig historische und mythische Wurzeln erkennen lässt, weshalb hier für diese Art der Quellen die adäquate Bezeichnung mythologisch gewählt wurde. *Fornaldarsögur* sind Dichtungen, Berichte oder Erzählungen von bedeutenden Personen und deren Taten, von Kriegen, Bündnissen und Gründungen aus der Frühgeschichte einer Kultur. Nicht selten erwähnen verbürgte schriftliche Quellen die in der Saga-Literatur behandelten Ereignisse, sodass deutlich wird, dass es sich um die mehr oder weniger mythologisierte Wiedergabe tatsächlichen Geschehens handelt. Was wirklich und eindeutig als historisch (Faktum) im westlichen Sinne bezeichnet werden kann, was als Mythos oder Heldensage (Fiktion), ist meistens schwer zu trennen, intrakulturell auch meist nicht relevant.

¹³³ Man hat mit Recht die Bemerkung gemacht, daß die großen historischen Ereignisse in der germanischen Heldensage den Charakter von Sippenkonflikten erhalten. Das ist auch leicht verständlich. Das Volk hat gar keinen klaren Begriff von politischen Verhältnissen; alles, was sich ereignet, liebt es dem Willen und Wirken seiner Führer zuzuschreiben. Es waren ja auch gerade die Fürsten, die damals den Gang der Ereignisse bestimmten, und sie wurden ihrerseits zu solchen Taten meist von dynastischen Interessen getrieben (de Vries, *Heldenlied*, 1961:272). Die Termini *Familiensaga* oder *Hausüberlieferung* nach Joachim Heinzle, *Das Nibelungenlied. Eine Einführung*, Frankfurt a.M., 1994.

¹³⁴ De Vries, *Heldenlied*, 1961:310.

¹³⁵ Außerdem kann ein Dichter ein Gefecht gar nicht als das Treffen zweier Heere beschreiben; er muß es in eine Reihe von Einzelkämpfen auflösen, in denen sich die Führer und ihre Edlen hervortun. (...) Man muß also berücksichtigen, daß ein episches Gedicht gar nicht imstande ist, Massenkämpfe zu beschreiben; aber man soll auch bedenken, daß hier noch die Erinnerung an eine uralte Kampfweise in dunkler Erinnerung erhalten ist: der *dux* und sein *comitatus* haben sich immer durch Taten persönlicher Tapferkeit hervortun wollen und verschmähten es so, ihre Gegner mit einer Übermacht niederzuringen (de Vries, 1961:272-273).