



Asen, Vanen und andere heilige Wesen

Verein für Germanisches Heidentum e.V.
<https://www.vfgh.de>



Inhalt

1. Gottheiten	S.05
Was sind Götter überhaupt	
Jenes Geheimnis, das sie in einziger Ehrfurcht schauen	
Göttliche Einheit und Vielfalt	
2. Asen und Vanen	S.08
Warum gibt es zwei Götterfamilien	
Der Krieg zwischen Asen und Vanen	
3. Die Asen - Odin und seine Familie	S.10
Odin	S.11
Vater der Götter und Menschen	
Geburt und mythische Gestalt Odins	
Der falsche Ruf Odins als Gott von Kampf und Krieg	
Odins Frauen und Kinder	
Odin der Allvater	
Frigg und die Nornen	S.16
Schicksalsgöttinnen: Die Nornen	
Baldur	S.19
Der Helle und Reine	
Der Mythos von Balders Tod und Wiedergeburt	
Die Alte Verehrung Balders	
Thor	S.21
Beschützer der Welt	
Thors Gestalt im Mythos	
Der Sohn der Erde	
Fulltrúi - Der vertraute Freund	
Der komplexe Geist thors	
Die Verehrung Thors	



Der Schutzgott des Heidentums	
Tyr	S.27
Gitt der Gerechtigkeit	
Heimdall	S.30
Das Lied von Rigr	
Idunn	S.31
Sif	S.32
Ostara	S.33
Die Asengöttin des jungen Lebens	
4. Die Vanen, Gottheiten der Erde	S.35
Die andere Götterfamilie	
Freyja	S.36
Die größte Göttin der Vanen	
Freyja als Göttin von Leben und Tod	
Freyja und Oðr	
Freyja und Gefjun - Die Gründung Seelands	
Freyr	S.39
Gute Ernte und Frieden	
Freyr und der Froðj-Frieden	
Freyr, Thor und Odin	
Freyr und Gerðr	
Tiere und Attribute Freyrs	
Gott des Wassers: Ingwaz / Yngvy-Freyr	
Nertgus und Njoerd	S.43
Die vanische Erdmutter	
Nerthus und Njoerd	
Die Ehe von Njoerd und Skaði	
Skaði und Ullr	S.46
5. Andere Gottheiten	S.48
Die heilige Mutter Erde	S.48
Loki	S.49



Jötensohn und Götterbruder	
Hel	S.50
Göttin der Toten	
Heidnische Jenseitswelten	
Göttinnen in altgermanischer Zeit	
Die heiligen Mütter	
Disen, Fylgjen und Walküren	
6. Naturgeister	S.55
Das heilige in allen Dingen	
Was wir in der Natur verehren	
Jöten und Thursen	S.57
Alben und Zwerge	S.59
Alben in Mythen und Heldensagen	
Vom Mythos zum Märchen	
Wald-, Feld- und Berggeister	S.62
Geister der Gewässer	S.64
Gestirne und Elemente	S.65
Die Kräfte der Gestirne	
Elemente: Feuer und Eis	
7. Heilige Bäume und Tiere	S.67
Bäume sind Heiligtümer	
Baumgeister	
Magische Bäume	
Das Heidentum und die Tiere	S.69
Tiergötter und Göttertiere	
Tiergestalt im Mythos	
Krafttiere und Tiergeister	

Alle Bilder, soweit nicht anders Beschriftet, von Wikicommons und unter CCC Lizenz



Gottheiten

Je mehr Götter du in dein Leben integrierst, desto umfassender wird die Welt, die du erlebst.

(Jan Fries)

Was sind Götter überhaupt ?

Wer sich mit heidnischen Göttern beschäftigt, muß sich von Vorstellungen über Göttlichkeit, wie sie das Christentum lehrt, gründlich befreien. Eine Gottheit im Heidentum ist kein abstraktes, jenseitiges, ewiges, allmächtiges Wesen, das über der Welt schwebt und sie von außen regiert, kein „reiner Geist“ und keine moralische Instanz, die ausschließlich das sogenannte Gute verkörpert, kurz: kein Gegenkonzept zur Natur, wie es viele Lehren aufstellen, sondern das Göttliche in der Natur, nicht „ganz anders“, sondern eins mit der Welt. Eine heidnische Gottheit ist kein abstrakter, ewiger Geist in einem imaginären „Reich, das nicht von dieser Welt ist“, sondern eine konkrete, lebendige Wesenheit, die die Wirklichkeit dieser Welt durchwebt, mit ihr lebt und stirbt, in ihr wirkt und sich entfaltet.

Gottheiten zeigen sich uns in der Erfahrung der Natur, in der Begegnung im Kult, in den Mythen, die ihre Persönlichkeit durch ihre Taten enthüllen, und auf manche andere Weise, z.B. Visionen und Träumen. Man kann sie als wirklich und gegenwärtig erleben, doch mit dem Verstand nur begrenzt begreifen. Daher zeigen sie sich uns in Gestalten, die unserem Wahrnehmungsvermögen entsprechen.

Die Götter, die uns die Mythen „menschengestaltig“ beschreiben, sind keine Menschen, aber sie teilen mit uns ganz wesentliche Eigenschaften: Sie besitzen Persönlichkeit, Gefühle und Urteilsvermögen, und man kann mit ihnen kommunizieren.



Das traditionelle germanische Heidentum ist eine polytheistische Religion, die in den Göttern keine „Aspekte“ einer abstrakten Göttlichkeit sieht, wie es manche esoterischen Lehren tun, die Vielfalt ihrer Persönlichkeiten nicht auf spekulative Phantome wie „den Gott und die Göttin“ reduziert und sie schon gar nicht als „Archetypen“ psychologisiert oder zu bloßen Symbolen herabwürdigt. Götter und Göttinnen existieren tatsächlich und sind konkrete persönliche Wesen mit individuellen Persönlichkeiten. Die Natur ist vielfältig und besteht aus verschiedenen Wesen und Dingen – daher sind auch die Götter, die in ihr sind, verschieden und vielfältig.

„Jenes Geheimnis, das sie in einziger Ehrfurcht schauen“

Cornelius Tacitus, der im 1. Jh. CE in seiner „Germania“ die Stämme und ihre Bräuche beschrieb, berichtet über die Verehrung der Götter: „Sie halten es für unter der Würde der Himmlischen, die in Wänden einzuschließen oder in einer Form des Menschengesichts darzustellen. Wälder und Haine weihen sie ihnen und benennen mit den Namen der Götter jenes Geheimnis (secretum illud), das sie in einziger Ehrfurcht schauen.“

Aus diesem Bericht und aus der Tatsache, dass in den germanischen Sprachen das Wort für „Gott“ (gotisch *goþ*, nordisch *góð*, ahd. *cot*) ursprünglich das grammatikalische sächliche Geschlecht hat, wollten frühere Interpreten, die aus christlichem Umfeld kamen, Hinweise auf einen germanischen Monotheismus herauslesen, nach dem die Götter und Göttinnen der Ausdruck eines Mysteriums wären, das lediglich „mit ihren Namen benannt“ würde.

Tatsächlich unterlag Tacitus einem Trugschluss. Er unterlegte den Germanen die römische Vorstellung, dass ein bildloser Kult abstrakt sein müsse, und verstand das sächliche Geschlecht des Wortes *goþ* nach dem Muster des lateinischen



Neutrum, das nur für Sachen und Abstrakta verwendet wird. Im Germanischen ist es aber auch Utrum, d.h. es bezeichnet auch Wesen, die entweder das eine oder das andere Geschlecht haben können, z.B. das Kind, und Gruppen von Wesen beiderlei Geschlechts. *gop* wurde stets in der Mehrzahl verwendet. Es bedeutet „die Götter und Göttinnen“, so wie noch im Nordischen: *öll góð* = alle Götter und Göttinnen. Richtig verstanden hat Tacitus aber, dass *gop* so etwas wie die lateinischen *numina* sind: geheimnisvoll anwesende heilige Mächte oder Kräfte, die sich erst konkret zeigen, wenn man mit ihnen kommuniziert, sie also „mit den Namen der Götter benennt.“

Göttliche Einheit und Vielfalt

Die Götter und Göttinnen sind also stets eine Vielheit, doch bilden sie trotzdem eine Einheit – nicht als „das Eine“ abstrakter Philosophien, sondern ganz konkret vereint durch die Sippenbande, mit denen die Mythen die Verwandtschaften ihres Wesens ausdrücken, und durch das gemeinsame Handeln. Die Edda nennt sie „die Beratenden“, *regin*, ein Wort, das auch althochdeutsch (*regano*) überliefert ist und auf eine alte, gemeinsame Überzeugung hinweist. So sehr auch jede Gottheit ihren eigenen Bereich haben mag, z.B. Wodan/Odin die geistigen Kräfte, Donar/Thor die physischen und den Mut, Freyr und Freyja die Sexualität usw., so ist dennoch gewiss, dass sie gemeinsam die Welt lenken und dies genauso tun, wie es – nach ihrem Beispiel geformte – germanische Tradition ist: durch freie, gleichberechtigte Beratung im Thing.

Die Versammlung der Götter, das Thing, eine göttliche Demokratie ist die Einheit, die über allem steht – kein einzelner Herrscher, der alles in Händen hält, und auch kein einziges abstraktes Grundprinzip oder „Absolutes“. Die Einheit der Götter ist das Zusammenspiel ihrer Vielheit in Freiheit, Gemeinsamkeit und gleichem Recht.



Asen und Vanen

Warum gibt es zwei Götterfamilien?

Die Existenz zweier verschiedener Götterfamilien mag verwirrend wirken, wenn man an die Denkmuster der abendländischen Philosophie gewöhnt ist, die durch ihre christliche Prägung eine so eintönige Vorstellung vom Göttlichen hat, dass sie vor den vielschichtigen Visionen des Heidentums ziemlich ratlos dasteht. Sogar manche Heiden meinen, die Vielfalt des Seins wäre „einfacher“ erfassbar und es müsste nicht mehr als eine Göttin und einen Gott und schon gar nicht zwei ganze Familien von Göttinnen und Göttern geben, die doch alle „irgendwie“ ähnlich wären. Solche Leute übersehen, dass „irgendwie“ bestenfalls der Anfang religiöser Erfahrung ist. Ein Göttin-Gott-Kult, wie ihn z.B. Wicca-Gruppen praktizieren, mag ein guter Einstieg ins Heidentum sein, aber in all den Jahrtausenden, in denen unsere Religion immer weiter fortgeschritten ist, haben unsere Vorfahren immer feinere, differenziertere Visionen erhalten, in denen sich ihnen die „irgendwie“ ähnlichen Gottheiten als doch recht verschieden gezeigt haben. Ein Aspekt dieser Verschiedenheiten in den Persönlichkeiten der Götter ist ihre Unterscheidung nach zwei Grund-Wesensarten, die sich mythisch in der Zugehörigkeit zu zwei Familien ausdrückt.

Der Krieg zwischen Asen und Vanen

Die Edda-Mythen berichten von einem Krieg zwischen Asen und Vanen, der am Anfang der Zeiten ausgefochten wurde, unentschieden blieb und mit einem Friedensschluss endete, durch den die heutige Gemeinsamkeit der beiden Götterfamilien begründet wurde.

Verschiedene Religionsforscher sahen darin eine Erinnerung an historische Kämpfe zwischen den Leuten der Megalithkul-



tur (Vanenverehrern) und den eindringenden Indogermanen (Asenverehrern) oder zwischen Bauern und Kriegerern innerhalb eines Volkes. Das ist möglich, aber nicht die ganze Wahrheit. Konflikte zwischen ihren Verehrern schärfen das Bewusstsein für die Unterschiede der beiden Götterfamilien, aber ihre Polarität selbst ist keine historische, sondern eine kosmische Erfahrung. Sie zeigt sich als gegenseitige Ergänzung, aber natürlich auch als Spannung, Konflikt und Gegensatz.

Der Götterkrieg ist der mythische Ausdruck dieses Gegensatzes – und die Versöhnung der Feinde das Geheimnis der Ganzheit: die Vereinigung der Gegensätze. Diese Versöhnung ist der Grund, warum der Mythos vom Vanenkrieg überhaupt noch erzählt wird: Kriege bringen die Menschen alleine zustande, zu Frieden und Versöhnung aber brauchen sie das Vorbild der Götter.

Als Kriegsgrund erzählt die Edda, dass von den Vanen eine Frau mit Namen Gullveig die Asen besuchte und mit ihren Zauberkünsten in Konflikt mit ihnen geriet. Sie erstachen sie mit Speeren und verbrannten sie dreimal, doch dreimal wurde Gullveig wiedergeboren und heißt seither Heiðr (Strahlende). Ihre Sippe konnte den Angriff natürlich nicht ungesühnt lassen. Die Vanen zogen gegen Asgard, und es begann ein langer Krieg, den keine der beiden Seiten für sich entscheiden konnte.

Schließlich waren sie bereit, Frieden zu schließen. Asen und Vanen kamen an einem heiligen Ort zusammen und hielten das erste Thing ab. Sie schworen einander Eide, künftig Frieden zu halten, und tauschten Geiseln aus. Dann ließen sie eine Schale reihum gehen, in die alle spuckten – denn der Speichel als „Material“ der Sprache symbolisierte, was jeder von ihnen gesprochen hatte – und so bekräftigten sie nochmals durch ein Zeichen die Gültigkeit ihrer Abmachungen. Das ist entweder ein sehr altertümlicher Brauch oder, was wahrscheinlicher ist, ein symbolischer Ausdruck des My-



thos, denn aus ihrem gemeinsamen Speichel schufen die Göttersippen viel mehr als nur ein Zeichen ihrer Versöhnung. Er enthielt überhaupt alles, was Asen und Vanen sprechen konnten: ihr gesamtes Wissen und ihre gemeinsame Weisheit, sodass aus ihm ein Mann entstand, der Kvasir hieß und der weiseste aller Menschen war. Das ist der Anfang des Mythos von Óðrörir, dem heiligen Met der Weisheit und Dichtung.

Als Geiseln sandten die Asen Hönir und Mimir zu den Vanen, die sich dadurch aber bald betrogen fühlten: Hönir war nicht so klug, wie sie dachten, sondern verdankte alle guten Ratschläge, die er gab, Mimir. Da schlugen sie Mimir den Kopf ab und sandten ihn Odin, der ihn am Leben erhielt und sich seither mit ihm berät. Die Asen gingen mit den Geiseln der Vanen freundlich um: Zu ihnen kamen Njörðr und seine Kinder Freyr und Freyja, und sie leben bei ihnen wie Leute der eigenen Familie.



Die Asen - Odin und seine Familie

Die Götter, die wir im germanischen Heidentum verehren, gehören zwei verschiedenen Stämmen an. Der eine, die



Vanen, ist zwar sehr bedeutend und lebt und wirkt in sehr wichtigen Bereichen überall in der Natur, die Überlieferung berichtet aber nur über wenige große Vanengottheiten. Der andere Stamm, dem die meisten Götter angehören, die von uns verehrt und in den Edda-Mythen beschrieben werden, sind die Asen (nordisch Æsir, Einzahl áss - Asengott und ásynja - Asengöttin), die Familie Odins. Ihr Name, der durch den Runennamen Ansuz und mit Ans- gebildete Personennamen auch bei den kontinentalen Germanen bezeugt ist, wird auch allgemein für „Götter“ verwendet.

Als Odins engsten Verwandten, die aus seinem Wesen als Gott der geistigen Kräfte geboren sind, sind alle Asen, auch wenn ihre speziellen Bereiche in anderen Gebieten liegen, geistbestimmte Gottheiten, die mehr den Elementen der Luft und des Feuers verbunden sind als denen von Erde und Wasser. Sie zeigen sich vor allem in Naturbereichen wie Wind, Donner, Himmel oder Licht und in psychisch-sozialen Bereich in Fähigkeiten und Funktionen wie Wissen und Magie, Schutz, Recht, Konflikt und Versöhnung sowie in übergeordneten Ganzheitskonzepten wie Schicksal, Tod und Wiedergeburt, Weltordnung oder Ethik. Diese Bereiche sind nicht „übernatürlich“, sondern gehören zum ungeteilten Sein der Wirklichkeit. Die Asen sind deshalb genauso in der Natur wie die Vanen und zeigen sich auch im physisch-biologischen Bereich, z.B. Wachstum und Fruchtbarkeit, und natürlich auch in Tieren, Bäumen und Kraftorten.



Vater der Götter und Menschen

Odin ist der – heute auch im deutschen und englischen Sprachraum meistverbreitete – nordische Name des Gottes, der auf althochdeutsch Wodan und auf altenglisch Voden heißt. Sein Name kommt vom Wort woð, wörtlich „Wut“, das



aber ursprünglich allgemein einen Zustand geistig-seelischer Erregung, Energiegeladenheit, Begeisterung und Ekstase bezeichnete, im besonderen aber den Zustand höheren Bewusstseins, den der Seher (lat. vates) für seine Aufgaben braucht.

Odin ist der Gott der geistigen Kräfte, des Wissens und der



Weisheit. Er ist Magier, Seher, Heiler, Dichter und Entdecker der Runen. Er zeigt sich in der Kraft von Wind und Sturm, im Rauschen der Wälder und allem, was geheimnisvoll mächtig ist. Er heißt Allvater

(nord. Alföður), weil er der Vater der Götter und unser mythischer Urahn und Stammesgott ist, dessen Wesen wir eng verwandt sind. Er kennt und erfüllt das Schicksal der Menschen. Daher ist er auch

der Gott des Todes, der unser aller Schicksal ist, der Führer der Totengeister und der Beherrscher des Krieges.

Durch seine geistige Überlegenheit, die er als ständiger Wanderer, Sucher und Forscher stets neu hält, ist Odin der höchste Gott und heißt „der Hohe“ (Hár) oder einfach „der Ase“ (hinn Áss). In seiner Souveränität ist er Geist, Wille und Weihe. Deshalb verehrten ihn unsere Vorfahren auch als Dreiheit – in den Brüdern Odin, Vili und Vé, deren Namen ursprünglich, als Odin noch Wodan hieß, einen Stabreim bildeten. Eine andere Dreiheit sind Odin, Hönir und Lodur. Es sind keine mysteriösen „Dreifaltigkeiten“ Odins, sondern drei persönliche Götter, die aber in ihrem Wesen eng verwandt sind



und gemeinsam handeln.

Geburt und mythische Gestalt Odins

Odin, Vili und Vé sind die ersten Götter, die als Söhne des Burr, dessen Vater Buri aus dem Ur-Eis gewachsen war, und der Jötentochter Bestla geboren wurden. Nachdem sie die Welt geordnet haben, ist nur noch von Odin allein die Rede.

Odin ist von schöner, eindrucksvoller Gestalt, aber einäugig, weil er ein Auge geopfert hat, um aus der Quelle Mimirs Weisheit und Seherkraft trinken zu können. Wenn er durch die Welt wandert, verbirgt er sein leeres Auge unter einem breitkrepfigen Hut und ist in einen blauen Mantel geleidet. Er reitet den achtbeinigen Hengst Sleipnir und wird von zwei Wölfen, Geri und Freki, und zwei Raben, Huginn und Muninn, begleitet. Die Raben fliegen täglich durch die Welt und bringen ihm Nachrichten.

Odins Wohnort in Asgard heißt Hliðskjálf (offener Turm) oder Gláðsheimur (Freudenheim). Hliðskjálf wird auch Odins Thron genannt. Von dort blickt er in die ganze Welt. Odin besitzt den Speer Gungnir, der nie sein Ziel verfehlt, und den Ring Draupnir, der sich in jeder neunten Nacht verneunfacht. Sein Gefolge sind 13 Kriegerinnen, die Walküren (Valkyrjar), und die Seelen der gefallenen Krieger, die Einherier, die in Valhall wohnen.

Mit allen diesen Details haben die Dichter Odins Gestalt ausgeschmückt, um den Zuhörern ein Bild seiner Größe und Macht zu vermitteln, wie es der Kultur der Wikingerzeit entsprach. Sie sind aber nicht nur poetische Mittel, sondern auch Symbole, z.B. seine Einäugigkeit ein Hinweis auf das „innere Sehen“ mit dem „Geistauge“ (hugauga).

Der falsche Ruf Odins als Gott von Kampf und Krieg

Häufig liest man, die Wikinger hätten Odin als Gott von Kampf und Krieg verehrt. Das ist nicht richtig. Sie verehrten ihn – wie alle anderen Germanen auch – als Gott des Geistes



und Wissens, als Schicksals- und Totengott und vor allem als den Gott, der die Entscheidung über Krieg und Frieden trifft, Sieg und Niederlage bestimmt und damit Leben und Tod der Krieger in Händen hält. Es ist nur natürlich, dass die Wikingerkrieger diese Aspekte, die sie persönlich am meisten betrafen, besonders betonten. Doch auch in ihrer Sicht ist Odins Bereich nicht der Krieg als solcher, sondern das Schicksal, das sich im Krieg erfüllt – aber ebenso in anderen schicksalhaften Ereignissen. So ist Odin auch nicht nur der Gott der Gefallenen in Valhall, sondern allgemein der Totenführer, wie es der ältere Mythos der Wilden Jagd ausdrückt, in der alle Totengeister unter Führung Odins durch die Nacht reiten.

Odins Frauen und Kinder

Die Ehefrau Odins ist Frigg, deren althochdeutscher Name Frijja lautet und oft mit dem nordischen der Vanengöttin Freyja verwechselt wird. Frigg verkörpert das Wesen der Mutter und Ehefrau, wird als Beschützerin der Frauen und der Ehe verehrt und ist überhaupt eine Göttin der Ordnung, besonders natürlich der Familien- und Sippenordnung, und der Verträge und Eide. Damit ist sie auch eine Göttin der kosmischen Ordnung, die sich im Sonnenlauf zeigt – Sunna heißt im Merseburger Zauberspruch eine ihrer Schwestern, zusammen mit Volla (Fülle) und Sinthgunt (Kämpferin). Frigg ist keine Sonnengöttin (das ist Sunna, nordisch Sól), aber sie ist die Mutter des sonnig hellen und reinen Baldur.

Obwohl die Ehe zwischen Odin und Frigg das Urbild aller Ehen ist, hat Odin auch Affären und Kinder mit anderen Frauen – ein Umstand, den ihm christliche Moralprediger ebenso ankreideten wie dem griechischen Zeus. Sie missachteten dabei aber die Funktionen, die diese Affären im Mythos haben: Sie begründen das Wesen der Gottheiten, die aus ihnen hervor gehen. So erfahren wir dadurch, dass Odin mit



Jörð, der Mutter Erde, Thor zeugt, dass dieser ein Gott ist, der in seinem „Asenzorn“ die heilige woð Odins mit der erdhaften Kraft des Fruchtbarkeitsbringers vereinigt. Er ist ein Sohn der Asen und als Sohn der Erde zugleich ein „Bruder“ der Menschen und der beste Freund, den wir unter den Göttern haben.

Odin der Allvater

Der traditionelle Titel „Allvater“ (nordisch Alföður) bedeutet nicht nur, dass Odin der Vater der meisten Götter ist – er ist vielmehr wie der griechische Zeus der „Vater der Götter und Menschen“. Denn die heidnischen Naturreligionen wissen, dass wir, weil wir aus der heiligen und göttlichen Natur stammen, einen angeborenen Anteil am Göttlichen haben. Wir sind keine bloßen Geschöpfe, sondern Angehörige der Götter – sie sind als Urgrund unseres Daseins unsere himmlischen Ahnen, mit denen wir nach alten Mythen buchstäblich, auf jeden Fall aber geistig verwandt sind.



Die meisten germanischen Stämme fühlten die engste Wesensverwandschaft mit Wodan/Odin. Von ihm leiteten viele Königssippen ihre Herkunft ab, ihn verehrten die Stämme dieser Könige als Stammes- und Volksgott, dem sie das Schicksal ihrer Gemeinschaft anvertrauten, und in seinem Wesen erkannten sie die Tiefe ihres eigenen Selbst wieder. Als „Dichter und Denker“ ist Odin auch ein deutscher Gott – aber wir kennen auch seine dunkle Seite. Er kehrt sie



immer dann hervor, wenn wir ihn und damit uns falsch verstehen.

Frigg und die Nornen

Frigg ist die Ehefrau Odins und die höchste der Göttinnen, die alle, auch wenn sie zum Vanenstamm gehören, Asinnen (nord. Ásynjur) genannt werden. Die Edda berichtet mehr von den männlichen Göttern, doch heißt es ausdrücklich, dass „die Göttinnen um nichts weniger heilig und mächtig“ sind. Frigg heißt in den altgermanischen Sprachen Frea (langobardisch) und Frija (althochdeutsch) und wird wegen dieser Namensähnlichkeiten gelegentlich mit Freyja verwechselt. Tatsächlich kommen beider Namen vom selben Wortstamm wie „Frau“ im ursprünglichen Sinn



Von John Charles Dollman

von „Herrin“ und besagen, dass sie die höchsten Göttinnen der Asen bzw. der Vanen sind – es sind also eigentlich rituelle Ehrentitel, unter denen die Göttinnen angerufen wurden.

Frigg ist als höchste Göttin der Asen die Himmelskönigin und herrscht über die heiligen Ordnungen im Kosmos und in den sippenübergreifenden Zusammenschlüssen der Menschen. Sie schützt die Eide, durch die sich Fremde einander verpflichten, und die Ehe, durch die nicht nur einzelne Frauen und Män-



ner, sondern auch ihre Sippen verbunden werden. Daher ist sie die Göttin der verheirateten Frauen, die nach germanischer Tradition richtige Herrinnen von Haus und Hof sind, und die Schützerin ihrer Aufgaben und Interessen. Die als gegenseitige Verpflichtung betrachtete Ehe ist nach germanischer Auffassung eine Spezialform der Heiligen Ordnung (ahd. êwa) im allgemeinen, die sich auf höchster Ebene in der Ordnung des Kosmos zeigt.

Frigg ist daher eng mit dem zentralen Ordnungsgestirn, der Sonne, verbunden. Sunna, die Sonnengöttin, wird im Zweiten Merseburger Zauberspruch ihre Schwester genannt. So spiegelt sich Friggs Ordnungs- und Schöpfungskraft in der Sonne. Weil die Sonne aus der Sicht von Seeleuten, wie es die Wikinger waren, aus dem Meer steigt und im Meer versinkt, heißt Friggs Wohnort in der Wikingertradition Fensalir (Meersäle). Mit der Sonne verbunden ist auch Friggs Begleiterin Fulla (im Zauberspruch Volla, „Fülle“), die ein goldenes Stirnband trägt, nach dem die Dichter das Gold „Sonne von Fullas Stirn“ nennen.

Frigg besitzt ein Falkengewand, d.h. sie kann sich in einen Falken verwandeln, wie sich auch Odin verwandeln kann. Diese Kunst, ein Teil des Seiðr-Zaubers, hat Odin von Freyja gelernt. Frigg besitzt diese Fähigkeit von sich aus. Anders als Freyja gibt Frigg ihr Wissen nicht weiter. Sie kennt das Schicksal aller Wesen, aber sie schweigt darüber. Denn sie weiß auch um die Unabänderlichkeit des Schicksals – dass sie im Fall ihres Sohnes Baldur dennoch versucht, es zu ändern, und dadurch selbst dazu beiträgt, es zu erfüllen, zeigt das tragische Schicksalsverständnis des Heidentums: Was immer dein Schicksal ist, lass es nicht geschehen, sondern lebe es!

Diese Haltung liegt im Wesen Friggs, denn als Himmelskönigin und Herrin der Heiligen Ordnung ist sie letztlich die Schöpferin des Schicksals oder jedenfalls der Grundlagen, aus denen es gewoben ist. Dadurch ist sie eng mit den

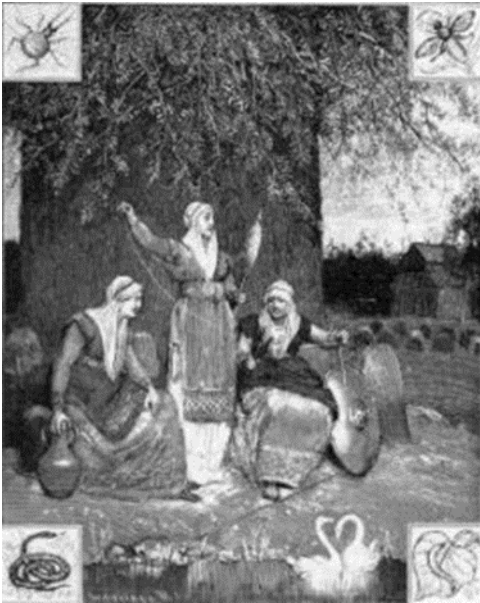


Nornen verbunden.

Schicksalsgöttinnen: die Nornen

Die Nornen (nord. Nornar, Einzahl Norn) sind eine Dreieit von Göttinnen, die an einer Quelle am Fuß des Weltbaums wohnen, die der Brunnen des Schicksals (Urdbrunnen) heißt. Dort teilen sie allen Wesen ihr Schicksal zu. Die älteste heißt Urðr („die Gewordene“), ihre Schwestern sind Verdandi

(„die werdende“) und Skuld („die werden wird“). So teilen sie Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu, und so nimmt man beim Loswerfen die drei Runen in der Reihenfolge der Nornen auf und liest aus ihnen Ursprung, Zustand und Ausichten einer Sache, nach der man die Runen befragt. Die Namen der Nornen wurden erst von den Sehern der Vikingerzeit genannt, aber ihre Dreizahl der Nornen ist



Von L.B. Hansen

alt, denn Göttinnen wurden

schon in altgermanischer Zeit oft als Dreieit verehrt.

Urðr ist darüber hinaus eines der Wörter, mit denen man auch das Schicksal als solches bezeichnet. Es heißt auf althochdeutsch Wurt und auf altenglisch Wyrd (beide Wörter sind wie Urðr weiblich). Das bedeutet, dass das Schicksal nicht eine von fremder Hand festgelegte und starre „Bestimmung“ ist, wie Anhänger autoritärer Religionen glauben, sondern ein dynamisches Werden, das sich immer



wieder selbst gestaltet und aus seinen Ursachen hervorbringt. Auf nordisch heißt es auch Örlög, d.h. Grundlagen oder Grundschichten, denn es betrifft die grundlegenden Ursachen, aus denen die Dinge entstehen. Der gebräuchlichste heutige Ausdruck für das Schicksals, wie wir es verstehen, ist das englische Wort Wyrð. Es ist das ewige Werden, das durch die Hände der Nornen geht, aber auch ihre Macht übersteigt. Daher wäre es sinnlos, die Nornen um Hilfe anzurufen. Man kann sie nur respektieren und das Schicksal, das sie zuteilen, bewusst annehmen und leben, wie es Frigg im Mythos tut.

Baldur

Der Helle und Reine

Baldur ist der schönste und freudlichste der Götter. Er ist der Sohn von Odin und seiner Gemahlin Frigg und gemeinsam mit seinem Bruder Höðr der Erbe von Odins Herrschaft, wenn die Brüder nach der Götterdämmerung wiedergeboren werden. Baldur ist von sonnenhaftem Wesen. Er ist so hell, dass ein Leuchten von ihm ausgeht, er ist der weiseste der Asen und am sprachgewandtesten, doch es ist ihm bestimmt, dass seine Beschlüsse keinen Bestand haben. Von allen germanischen Göttern kommt er dem Wesen eines Sonnengottes am nächsten, doch die Sonne ist im Norden weiblich. Baldurs Wesen ist aber voll der Dinge, die von der Sonne ausgehen: Licht, Reinheit, erhellender Geist und Heilung. Eine wichtige Heilpflanze, die von den keltischen Druiden „Allheil“ genannte Mistel, ist Baldur geweiht. Indem sie heilt, leistet sie Wiedergutmachung dafür, dass sie Baldur getötet hat, wie der Mythos berichtet:



Der Mythos von Baldurs Tod und Wiedergeburt



Es wird berichtet, dass Baldur schlechte Träume hatte, und Odin ins Totenreich der Hel reiste, um dort eine verstorbene Seherin zu erwecken und nach der Bedeutung der Träume zu fragen. Sie erzählte ihm, dass seinem Sohn ein früher Tod bestimmt sei. Da schickte Frigg, seine Mutter, Boten zu allen Wesen und Dingen der Welt und ließ sie schwören, Baldur keinen Schaden zuzufügen. Alle schworen es, denn alle

liebten Baldur, doch ein einziges Wesen hatten die Boten übersehen, da es zu unscheinbar war. Das war die Mistel. Der einzige außer Frigg, der davon wusste, war Loki, denn er brachte eine Botin Friggs dazu, ihm das Geheimnis zu verraten.

Als die Asen nun glaubten, dass nichts in der Welt Baldur schaden konnte, machten sie sich einen Spaß daraus, die gefährlichsten Dinge nach ihm zu werfen und zu sehen, wie sie wirkungslos an ihm abprallten. Alle feierten die Unversehrbarkeit Baldurs mit diesem Spiel, nur sein Bruder Hödr konnte nicht mitmachen, denn er war blind. Da ging Loki zu ihm und bot sich an, ihm die Hand zu führen, damit auch er Baldur diese Ehre erweisen konnte. Hödr spannte einen Bogen, aber Loki legte als Pfeil die Mistel ein, und so geschah es, dass Baldur von seinem blinden Bruder getötet wurde.

Alle Götter waren verzweifelt, nur Baldurs Mutter Frigg gab die Hoffnung nicht auf: Sie fragte, ob nicht einer genug Mut



habe, ins Totenreich zu gehen und mit seiner Herrscherin Hel zu verhandeln, dass sie Baldur freigeben würde. Das wagte ein dritter Sohn, den sie mit Odin hatte, Hermoðr. Er ritt mit Odins Pferd Sleipnir ans Tor der Hel, durch das keiner, der es durchschritten hatte, wieder zurückkehrt. Sleipnir sprang über das Tor, und so konnte Hermoðr wieder zurückkehren. Es gelang ihm, Hel dazu zu überreden, dass sie Baldur freigeben würde, wenn alle Wesen und Dinge der Welt um ihn weinen würden. Frigg schickte wieder ihre Boten aus, und alle weinten um Baldur bis auf eine Riesin mit Namen Thökk. Es heißt, dass dies Loki war, der sich in die Riesin verwandelt hatte. Die Götter ergriffen ihn und fesselten ihn an einen Felsen unter der Erde, von dem er sich erst bei der Götterdämmerung losreißen kann.

Die alte Verehrung Baldurs

Manchen halten Baldur für einen „jungen“ Gott, der erst in der Vikingerzeit bekannt war. Das ist aber nicht richtig, denn er wird bereits in altenglischen (unter der Namensform Bældæg) und althochdeutschen Texten (Balder) erwähnt. Vieles spricht auch dafür, dass er mit dem keltischen Beli oder Belenos verwandt ist. Als Gott des Lichtes, der Reinheit und der Heilung entspricht er auch dem griechischen Apollon, von dem es heißt, dass er zuerst bei den „Hyperboräern“, dem Volk im äußersten Norden der Welt, verehrt wurde. Dort hatte er der Sage nach einen runden Tempel, den griechische Reisende später mit Stonehenge identifizierten. Es ist gut möglich, dass der Kult Baldurs in der Bronzezeit, als rege Handelsbeziehungen bestanden, vom Norden bis nach Griechenland verbreitet war. Im Mittelpunkt der bronzezeitlichen Religion des Nordens standen Sonnen- und Jahreszeitriten, die bis heute in unseren Hauptfesten gefeiert werden.

Sommer- und Wintersonnenwende sind mit dem Mythos Baldurs verbunden: Im Sommer, wenn sich die Sonne nach Sü-



den kehrt und die Tage kürzer werden, gedenken wir des Tods Baldurs, und zum Julfest, wenn die Wiederkehr der Sonne einsetzt, feiern wir seine Wiedergeburt. Dies heißt nicht, dass Baldur ein Gott ist, der jahreszeitlich stirbt und wiederkehrt. Sein Schicksal ist an Ragnarök, die Götterdämmerung, geknüpft, und somit ein einmaliges Ereignis – zumindest innerhalb der gegenwärtigen Welt. Es ist aber analog dem Schicksal der Sonne, sodass das Gedenken daran zu den Sonnenwenden Sinn macht.

Thor

Beschützer der Welt

Thor altgerm. Donar, altengl. Thunaer, nord. Schreibung Þórr) ist der Sohn Odins und der Mutter Erde, die in der Edda Jörd, Fjörgyn oder Hlodyn (altgerm. Hludana oder Huldana) heißt. Er ist der stärkste und mutigste der Asen und hat die Aufgabe, Götter und Menschen vor allen zerstörerischen und finsternen, lebensfeindlichen Kräften zu beschützen. Er ist von zuverlässigem, geradlinigem Charakter, hilfsbereit für seine Freunde und zornig gegen seine Feinde, die vor allem die Thursen sind, wie diejenigen unter den Urwesen vom Stamm der Jöten genannt werden, die den Göttern feindlich gesinnt sind und Schaden auf der Welt anrichten. Viele Mythen der Edda erzählen von seinen Kämpfen gegen sie.

Thors Gestalt im Mythos

Thors schützende Kraft zeigt sich in der Natur in der Gewalt von Blitz und Donner. Sein heiliger Baum ist die Eiche, sein Tier der Ziegenbock. Im Mythos fährt er auf seinem Streitwagen, der von zwei Böcken gezogen wird, gegen seine Feinde. Als Gott der sozialen Schutzfunktion (Krieger)



beschreiben ihn die Dichter so, wie man sich einen VIKINGERKRIEGER vorstellt: groß, kräftig gebaut und mit dichtem rotem Bart. Er hat funkelnde Augen, die seinen Feinden Angst machen, eine laute Stimme und kann Unmengen essen und trinken.

Thors Waffe und ist ein Hammer, der Mjöllnir heißt und von Alben geschmiedet wurde. Wenn er ihn nach seinen Feinden wirft, kehrt

er wie ein Boomerang wieder in seine Hand zurück. Mit seinem Hammer kämpft Thor aber nicht nur, sondern weiht damit auch alles, was schützenswert ist, z.B. die Ehepaare bei der Hochzeit, den Spruch des Richters, das Trankopfer oder die Runen, die man ritzt. Er heißt Véorr, Beschützer, Vingþórr oder Vingnir, Weihender, und Ása-þórr, weil er zur Asenfamilie gehört.

Thors Wohnort in Asgard heißt Thrudheim (Kraftheim) und seine Halle dort heißt Bilskirnir. Seine Gattin ist Sif, seine Söhne sind Magni (Starker) und Modi (Zorniger), seine Tochter Thrud (Kraft) und sein Ziehsohn der Wintergott Ullr. Auf seinen Fahrten wird Thor von den Bauernkindern Thjálfi und Röskva begleitet, oft auch von Loki, der ihn mit trickreichen Einfällen unterstützt.



Der Sohn der Erde

Die älteste Darstellung Thors, eine bronzezeitliche Felszeichnung aus Schweden, zeigt ihn als bockshörnigen, zwei Häm-



mer schwingenden Gott der Fruchtbarkeit oder besser der Männlichkeit. Als Sohn der Erde hat Thor am lebensspendenden Wesen seiner Mutter ebenso Anteil wie am magischen Geist seines Vaters Odin, der sich in der schamanischen Tiermaske zeigt. Der Name seiner Frau Sif und die Verwendung seines Hammers zur Weihe der Ehepaare weisen darauf hin, dass Thor eng mit dem Fortbestand der Sippe verbunden ist. Da seine Naturmanifestation Gewitter und Regen sind, spendet er auch den Feldern und Weiden Wachstum. Deshalb – und natürlich als Beschützer des Lebens, der Haus und Hof, Familie, Tiere und Felder vor Schaden bewahrt – ist Thor ein Gott der Bauern, die ihn stets ganz besonders verehrten. Vielen steht er persönlich näher als Odin. In der Vikergerzeit galt Odin als Gott der Krieger, Anführer und Dichter, Thor aber als Gott des Volkes.

Fulltrúi – der vertraute Freund

Einen Gott, dem sich jemand besonders verbunden fühlte, nannte man in der Vikergerzeit fulltrúi, „vertrauter Freund“ oder „einer, dem man voll und ganz trauen kann“. Diese Funktion erfüllte für die meisten Nordleute Thor. Er war es, an den sie sich in ihren täglichen Sorgen wandten, den sie um Hilfe und Schutz anriefen und dessen Vorbild ihnen die innere Kraft gab, sich wie er gegen die Bedrohungen ihres Daseins zu behaupten.

Diese Vorbildwirkung eines Gottes ist besonders wichtig, denn die Götter wollen als innere Kräfte der Welt und des Menschengestes nicht wie ferne Mächte angebetet, sondern in uns verwirklicht werden. Es hat daher keinen Sinn, sich einem starken Gott mit schwächlichen Demutsgesten zu nahen. Er würde dich gar nicht zur Kenntnis nehmen bzw. du würdest ihn, wenn er es täte, gar nicht begreifen. Deshalb musst du der Gottheit, die du anrufst, ähnlich werden, so gut du kannst, um gewissermaßen auf gleicher Wellenlänge überhaupt mit ihr kommunizieren zu können.



Da die meisten Vikinger Thor ähnlich sein wollten, wurden auch viele von ihren Eltern nach Thor genannt, z.B. Thorsteinn, Thorbjörn, Thorvaldur usw. Auch Frauen hatten oft Thorsnamen wie Thorgerdr oder Thor-dis. Verbreitet war der Brauch, Darstellungen Thors oder sein Symbol, den Hammer, in die Stützbalken der Häuser zu schnitzen. Die Besiedler Islands brachen zumeist ihre alten Häuser ab und nahmen sie in die neue Heimat mit. Sobald ihre Schiffe in auflandige Strömung kamen, warfen sie die Stützbalken mit Thors Bild über Bord. Dann beobachteten sie, wohin die Strömung die Balken trieb, und siedelten sich dort an, „wo Thor an Land gegangen war.“

Der komplexe Geist Thors



Über Thor gibt es eine große Zahl von Mythen, deren gemeinsames Motiv seine Fahrten gegen gefährliche Feinde der Götter ist. Oberflächlich gesehen, gleichen sie heroischen Abenteuergeschichten, bei näherem Hinsehen

lassen sie aber eine sehr tiefgründige Symbolik erkennen. Im Mythos vom Riesenbaumeister spielt Thor auch eine tragische Rolle von universaler Tragweite. Nicht zuletzt gehört er wie Odin und Tyr zu den verletzten Göttern: Seit seinem Kampf mit Hrungrnir steckt ein Stück von dessen Waffe, einem Wetzstein, in Thors Kopf – diese Verletzungen zeigen, dass auch die Götter erst durch Kampf und Mühen, von



denen ihnen auch Narben blieben, zu dem wurden, was sie sind.

Aus dem allem wird klar, dass Thor keineswegs eine so einfache, auf rohe Kraft und kämpferische Schutzfunktion beschränkte Gestalt ist, wie ihn manche gern sehen würden. Hinter seinen Kämpfen und Fahrten steht ein komplexer und tiefgründiger Geist, der immer unterwegs ist, forschend und Erfahrung sammelnd. Es stimmt also nicht, dass Thors Weg weniger geistvoll wäre als der Odins. Er mag beschwerlicher sein, weil Thor durch die Flüsse waten muss, über die Odin auf der Brücke reiten kann. Vielleicht ist er aber eben deshalb auch der sicherere Weg. Man bleibt auf der Erde.

Die Verehrung Thors

Thor ruft man in allen Dingen an, bei denen man göttlichen Schutz braucht und selbst stark und durchsetzungsfähig sein muss, aber auch als Weihegott, wenn man Runen, Kultplätze, Menschen und Tiere, die Felder oder wichtige Handlungen weihen, d.h. mit göttlicher Kraft erfüllen und vor schädlichen Einflüssen schützen will. Dazu macht man das Hammerzeichen, indem man ein auf dem Kopf stehendes T in die Luft oder über die Dinge zeichnet, die man weihen will. In dieser Form zeigt der Hammer, ebenso wie bei den Thorshämmern, die wir als Amulette und Erkennungszeichen tragen, als Ausdruck der friedlichen Absicht mit dem Eisen nach unten.

Der Schutzgott des Heidentums

Diese Thorshämmer sind alte Schutzamulette, waren aber schon in der Vikingerzeit, als Gegensymbol zum Christenkreuz, das Erkennungszeichen der Heiden und somit ein Symbol bewussten Heidentums. In dieser Zeit wurden viele Krieger, die Odin verehrt hatten, Gefolgsleute der christlichen Könige und nahmen die fremde Religion ihrer Chefs an. Der Widerstand gegen Zentralherrschaft und Zwangsmis-



sion – für die angestammte Religion und ihre demokratische Sippenordnung – ging von den Bauern aus, die Thor verehrten. So wurde die Verehrung Thors von den Königen am brutalsten verfolgt, konnte sich aber dennoch lange behaupten. Es wird auch erzählt, dass Thor dem norwegischen König Olaf auf seinem Schiff erschien und ihn zur Rede stellte. Dann sprang er ins Meer, ohne Rache zu üben.

Diesen schützenden, aber friedfertigen, hilfreichen Gott, der uns mit Kraft und Stärke erfüllt, verehren wir auch als Schutzgott unserer Religion.



Gott der Gerechtigkeit

Außer Freyr, der unter dem altgermanischen Namen Ingwaz (nordisch Yngvi-Freyr) erscheint, und Odin, der nur allgemein als Ansuz (Asengott) genannt wird, ist Tyr der einzige Gott, nach dem eine Rune benannt ist. Die 17. Rune Teiwaz, der altgermanische Name Tyrs, steht sogar am Anfang des dritten Runengeschlechts (Ætt), das daher „Ætt von Teiwaz“ heißt. Schon allein daraus lässt sich ersehen, dass Tyr, obwohl es in der Edda nur wenige Mythen über ihn gibt, ein überaus bedeutender Gott ist.

Sein Name (nordisch Týr, altgerm. außer Teiwaz auch Tiu oder Ziu) ist eines der germanischen Wörter für „Gott“ und kommt aus der indogermanischen Wortwurzel *diw, von der auch u.a. griechisch theos und lateinisch deus und divus abgeleitet sind. Götter, deren Namen von diesem Wort abgeleitet sind, sind oft die höchsten Götter: Zeus (von *diw-eus) in Griechenland, Iupiter (Diu-piter) in Rom oder Dyaus im vedischen Indien. Alle diese Götter werden auch „Vater“ genannt und sind Götter des Himmels und der himmlischen Naturkräfte.



Es ist daher nicht verwunderlich, dass auch bei einigen Germanenstämmen Tyr der höchste Gott war. Zwar sagt schon Tacitus über die Germanen ganz generell, dass sie „Mercurius“ (Wodan/Odin) am meisten verehrten, doch noch im Frühmittelalter herrschte z.B. bei den Schwaben die Tyr-Verehrung vor oder war zumindest so stark ausgeprägt, dass dieser Stamm in einer lateinischen Glosse als „Ciuvvari“, Ziu-



Von John Bauer

Verehrer, bezeichnet werden konnte. Auch die Sachsen gelten als besondere Freunde Tyrs, den manche Forscher mit ihrem Stammesgott Saxnot („Sachsengenosse“) gleichsetzen. Saxnot könnte auch ein Beiname Wodans sein, aber er wird auch neben Wodan und Thunaer (Donar/Thor) genannt. Ebenso verehrten die Friesen einen Stammesgott mit Namen Fosite, der mit Tyr identifiziert wird, denn dieser Name (nord. Forseti) bedeutet „Vorsitzender“.

Tyr ist nämlich der „Mars Thingsus“ lateinischer Weihesteine, mit denen ihn Germanen auf römischem Gebiet ehrten: der Gott des Things, das zugleich demokratische Rats- und Gerichtsversammlung ist. Tyr ist der Gott des Gerichts und der Beratungen, der Eide und Verträge, der Gerechtigkeit und der rechtmäßigen Ordnung. Diese Ordnung wird im Heidentum nicht als starr aufgefasst wie in den autoritären Religionen, wo ein für allemal festgelegte göttliche Gesetze gelten, sondern entwickelt sich dynamisch zwischen den



Rechtspartnern oder den Konfliktparteien.

Tyr ist daher nicht nur der Gott, der Streitfälle schlichtet. Er sorgt auch dafür, dass Konflikte nach festen Regeln, die alle akzeptieren, ausgetragen werden können. Nur in diesem Sinn ist er auch ein Gott des Krieges („Mars“), wenn ein Konflikt nicht anders geklärt werden kann – also kein wirklich „kriegslüsterner“ Gott wie Mars/Ares. Dieser ist bei den Göttern der Griechen und Römer unbeliebt, Tyr aber wird von den Asen hoch geehrt. Er akzeptiert den Kampf als Rechtsstreit und begünstigt alle Versuche, ihn zu begrenzen, z.B. durch den Brauch bei Germanen und Kelten, Schlachten durch Zweikämpfe der Heerführer zu ersetzen. In solchen Fällen, wie auch bei Streitfällen vor Gericht, kann man Tyr um Sieg anrufen.

Die Edda erzählt von Tyr, dass er ein Sohn Odins und einer Riesin ist, deren Name aber nicht genannt wird. Tyr's Mutter heiratete später den Riesen Hymir, von dem Tyr gemeinsam mit Thor den magischen Braukessel holt, den Hymir besitzt. Dabei kommt es zu Thors Kampf mit der Midgardschlange, einem der Ungeheuer, die Loki mit der Thursin Angrboda gezeugt hat.

Ein anderes dieser Ungeheuer, den Wolf Fenrir, bezwingt Tyr selbst, büßt dabei aber seinen rechten Arm ein: Die Götter wollen dem Wolf eine magische Fessel anlegen, doch er lässt das nur mit sich tun, wenn sie ihm schwören, ihn wieder zu befreien, und einer von ihnen seine Hand in seinen Rachen legt. Tyr, der Gott der Eide, ist dazu bereit, aber er weiß, dass er einen Meineid schwören muss – um die Welt vor dem Ungeheuer zu schützen, muss er gegen sein innerstes Wesen handeln und einen Teil von sich selbst opfern.



Heimdall



Heimdall ist ein Sohn Odins, der neun Mütter hat, die Schwestern sind. Viele halten sie für die Töchter des Meerjöten Ägir. Heimdall ist der Wächter der Brücke Bifröst. Er sieht und hört mehr als alle Wesen. So ist er ein Gott der höheren Wahrnehmung und der Verbindung zwischen Göttern und Menschen, wie es auch sein Vater Odin ist. Da er unter dem Namen Rigr die Ahnen der Stände zeugt, halten ihn

viele für eine Erscheinung des Stammesgottes und setzen ihn daher mit Odin gleich – in der mythischen Genealogie ist ja oft der Sohn eins mit dem Vater. Andere sehen engere Verbindungen mit Tyr, denn Heimdall ist ein Himmels-gott. Sein Wohnsitz heißt Himinbjörg, er selbst wird „der weiße Ase“ genannt. Heimdall besitzt ein Horn, das Gjallarhorn heißt und das er zur Götterdämmerung blasen wird, um die Asen zum Kampf zu rufen. Heimdalls Feind ist Loki, mit dem er um Freyjas Halsband Brisingamen kämpft und es wieder zurückbringt. In der Götterdämmerung treffen die beiden wieder zusammen und töten sich gegenseitig.

Das Lied von Rigr

In der Edda gibt es ein Gedicht, das zu den Menschheitsmythen gehört und sehr oft missverstanden wird. Es erzählt, dass Heimdall unter dem Namen Rigr zu den Menschen



ging und bei drei Familien zu Gast war, die kinderlos waren. Er schenkte jeder von ihnen einen Sohn, und von diesen sehr verschiedenen Söhnen stammen die drei Stände der Knechte, Bauern und Jarle (Krieger und Anführer) ab. Dieses Lied bedeutet keineswegs, dass die Standesunterschiede „gottgewollt“ wären. Es betont ganz im Gegenteil die Einheit der germanischen Volksgemeinschaft durch die Abstammung aller vom selben Gott – vielleicht war das notwendig, um beginnende soziale Diskriminierungen hintanzuhalten: Die Edda-Dichter lebten in einer Zeit, in der überall in Europa menschenverachtende Feudalsysteme eingeführt wurden. Die Stände, wie sie das Gedicht beschreibt, sind erst wikingerzeitlich.

Die germanische Gesellschaft war ursprünglich viel offener. Sie bestand aus unabhängigen Sippen, in denen alle gleich waren. Im Stammesverband wurde alles im Thing demokratisch entschieden, die Anführer wurden gewählt und wieder abgewählt.

In einer älteren Version des gleichen Mythenmotivs ist denn auch nicht von Ständen die Rede, sondern von Stämmen. Tacitus berichtet von „alten Liedern“ der Germanen, in denen sie das erdgeborene Urwesen Tuisto besangen, dessen Sohn Mannus der Urvater der Ingävonon, Istävonon und Herminonon wurde, dreier mythischer Stämme, die verschiedentlich gedeutet wurden, z.B. als geographische Stammesgruppen oder als Kultbünde. Das ist nicht eindeutig zu klären, der Sinn des Mythos ist aber derselbe wie im Lied von Rigr.

Idunn

Über Idunn erzählt die Edda wenig. Sie ist die Gärtnerin der heiligen Äpfel, die den Göttern ewige Jugend geben, selbst



sehr jung und die Frau des Dichtergottes Bragi, der eine Gestalt Odins ist. Ein Mythos handelt davon, dass sie vom Jöten Thjasi entführt wird. Dieser hat zuvor Loki gefangen und gezwungen, sie ihm auszuliefern. Loki ist es aber auch, der sie befreit. Er zieht Freyjas Falkenhemd an, verwandelt Idunn in eine Nuss und trägt sie im Schnabel zurück. Apfel und Nuss symbolisieren kommendes Leben. Idunn ist damit auch eine Göttin der Wiedergeburt und des Weiterlebens in kommenden Generationen. Ihre geringe Rolle in der Edda geht darauf zurück, dass sie keine Göttin der Männer ist, die die Edda-Lieder dichteten, sondern die Schützerin und Führerin der jungen Frauen und Mädchen.



Von J. Doyle Penrose

Sif

Sif (wörtlich „Sippe“) ist die Frau von Thor und die Schütze-



rin der Familie und ihrer Lebensgrundlagen, die unsere Vorfahren im reifen Getreide symbolisierten. Sif hat daher Haar aus Gold, das die Alben fertigten, die auch Thors Hammer und Odins Speer und Ring schmiedeten. Es heißt, dass Sif nach Freyja die Schönste unter den Asinnen ist. Sonst berichtet die Edda nicht viel über sie, wohl ebenfalls, weil sie wie Idunn eine Göttin der Frauen ist. Sif wird gemeinsam mit Frigg in Ehe- und Familienangelegenheiten angerufen.

Ostara

Ostara ist eine Göttin der altgermanischen Tradition, die in der Edda nicht mehr erwähnt wird – ihre Verehrung war im Norden anscheinend nie weit verbreitet. Zentren des Ostara-Kults waren der deutschsprachige Raum und England, wo der Name der Göttin (altengl. Eostre) durch die Festnamen Ostern und Easter belegt sind, die eigentlich das ihr geweihte Frühlingsfest bezeichnen. Historisch ging dessen Name zuerst auf den Ostermonat (April) und später auf das christliche Fest über, das eigentlich lat. Pascha (von hebr. Pessah) heißt. Diesen Namen hat es auch in heutigen nordischen Sprachen (z.B. dän. påske), sodass man annehmen kann, dass ein Ostara-Fest und ein Ostara-Monat im Norden fehlten. Dort fand im Frühling in altgermanischer Zeit das Fest der Nerthus statt, die zum Götterstamm der Vanen gehört.

Die Asengöttin des jungen Lebens

Ostara ist eine Göttin vom Stamm der Asen, wie die Herleitung ihres Namens von einem „himmlischen“ Phänomen zeigt. Er hat dieselbe Wurzel wie Osten, der Sonnenaufgang. Ostara wurde bereits von den vorgeschichtlichen Indogermanen verehrt, deren Tradition auf Gottheiten von Asen-



Natur konzentriert war. In anderen indogermanischen Religionen sind Göttinnen mit verwandten Namen (griech. Eos, lat. Aurora) eng mit dem Morgenrot verbunden. Denn Ostara ist die lebensspendende Schöpfergöttin und besonders die Göttin des jungen, neu entstehenden oder sich erneuernden Lebens, das Mutter Erde im Frühling hervorbringt, und als himmlische Macht die Göttin des neuen, wachsenden Lichts der Frühlingszeit. Sie zeigt sich auch jeden Tag am Morgen, im Osten, wo die Indogermanen ihre Gegen-

wart im Morgenrot erblickten.

Als Schöpfergöttin und Frühlingsgöttin ist Ostara unter den Asen dieselbe Göttin, die Nerthus unter den Vanen ist. Sie teilt mit ihr nicht nur die Festzeit und die – im Volksbrauch-tum trotz Christenherrschaft bewahrten – echt heidnischen Ostersymbole Hase und Ei, die auf ihre lebensspendende Kraft hinweisen, sondern auch die Beziehung zum Wasser, ihrem Wesen gemäß am engsten zum frischen, jungen Wasser der Quellen. Zu Ostern schöpft man aus einer Quelle das der Göttin geweihte Osterwasser, das man zum Weißen und Heilen verwenden kann. Ihre lebensspendende Kraft zeigt sich auch in großen Flüssen, die aus kleinen Quellen kommen, und besonders in dem großen Strom, der ihr heiliger Fluß ist und ihren Namen trägt: die Donau, die im Alter-



tum auch Ister genannt wurde.

Die Vanen

Göttheiten der Erde

Die andere Götterfamilie, die Vanen

(nordisch Vanir, Einzahl vanaguð -Vanengott und vanadís - Vanengöttin), bildet den erdverbundenen Gegenpol der himmlischen Asen. Obwohl einzelne Vanengöttheiten auch bei den kontinentalen Germanen bezeugt sind, ist ihr Stammesname nur nordisch überliefert. Er ist rätselhaft, könnte aber mit dem germanischen Wort für „Freund“ (altengl. wynn, isländ. vinur, dän. ven) zusammenhängen oder einer indogermanischen Wortwurzel entstammen, von der auch der Name der römischen Göttin Venus kommt. Die Vanen sind freundliche, hilfreiche und lebensspendende Gottheiten, die mit der Erde und dem Wasser verbunden sind. Sie leben in den Wachstumskräften der Natur, geben den Feldern Frucht, sichern die Nachkommenschaft und sorgen für Frieden, Verständigung und Liebe, Freundschaft und sexuelle Beziehungen unter den Menschen. Eine altnordische Segensformel, die den Ritualen der Vanen entstammt, wünscht „gute Ernte und Frieden“ (ár ok friðr bzw. til árs ok friðjar - auf gute Ernte und Frieden). In einer isländischen Schwurformel, die drei Götter um ihre Hilfe bei der Erfüllung des Eides anruft, werden noch vor Odin die beiden wichtigsten Vanen genannt: „So helfe mir Njörðr und Freyr und der allmächtige Áss“ (Hjálpí mér svá Njörðr ok Freyr ok hinn almáttki Áss).

Die Vanen sind Zwillingsgottheiten, die als Paare von Göttin und Gott erscheinen, die denselben Namen (z. B. Freyja/Freyr) tragen und vom selben Wesen sind, aber eben in den



unterschiedlichen Polen von Männlich und Weiblich. Über ihre Herkunft erzählt die Überlieferung nichts, doch ihrem Wesen nach kann man annehmen, dass sie der Mutter Erde entstammen. Als „Terra Mater“ deutet Tacitus auch die Vanengöttin Nerthus, über deren Verehrung an der Ostsee er berichtet.

Freyja

Die größte Göttin der Vanen

Die größte Göttin der Vanen, die daher auch einfach Vanadis (Vanengöttin) genannt wird, ist Freyja. Eine Bronzestatuetten der Vikergerzeit zeigt sie in der seit der Eiszeit bekannten „klassischen Venushaltung“ mit einem Arm auf der Brust. In der rechten Hand steckte offensichtlich ein heute verlorenes Zusatzteil, vermutlich eine Waffe, denn Freyja ist nicht nur die Göttin der Liebe, Sexualität und Fruchtbarkeit, sondern die Göttin von Leben und Tod und daher auch eine Kriegerin (wie übrigens auch Venus) und Göttin der Gefallenen, von denen sie die Hälfte aufnimmt.

Freyja als Göttin von Leben und Tod

In Freyja verehren wir die kosmische Macht der Liebe, die sich in der natürlichen Sexualität und ihren schöpferischen Kräften manifestiert. Als kosmische Göttin ist Freyja ebenso wie Frigg mit der Sonne verbunden – weniger aber mit ihrer Ordnungsmacht als ihren lebensspendenden Kräften, Wärme, Glanz und Reichtum, die im Mythos ihr goldener Halsschmuck repräsentiert, der Brisingamen (Flammenring) heißt und von vier Alben geschmiedet wurde, nachdem sie mit ihnen geschlafen, d.h. durch den Ritus der Heiligen Hochzeit die Geister der vier Elemente – die ganze Natur – mit ihrer Heiligkeit erfüllt hatte.



Während Frigg als Ordnungsgöttin nur die eheliche Liebe schützt, verteilt Freyja als Göttin der Liebe an sich ihre Gaben unterschiedslos. Sie spendet auch allen Wesen in gleicher Weise Leben und Fruchtbarkeit: Alles Leben ist ihr Geschenk und gleich heilig. Freyjas heilige Tiere sind Katze, Schwein und Falke. Im Mythos besitzt sie einen Wagen, der von zwei Katzen gezogen wird, und ein Falken-



Von Arthur Rackham

kleid, mit dem sie, in einen Falken verwandelt, fliegen kann. Diese Verwandlungsfähigkeit ist ein Zeichen ihrer magischen Kraft, denn Freyja ist die Herrin der vanischen Art des Zaubers, die oft Seiðr genannt wird – ein nordisches Wort, das aber auch allgemein für Zauberei verwendet wurde. Im engeren Sinn, unterschieden von Galdr, dem Soruchzaber, ist Seiðr die Kunst des „Siedens“ (wie der Name sagt) von Heil- und Zaubetränken im heiligen Kessel sowie die Magie der Verwandlung.

Dass im ewigen Kreislauf von Werden und Vergehen die lebensspendende Göttin zugleich die todbringende ist, drückt die Edda damit aus, dass der Eber, den Freyja besitzt, Hildisvinn (Kampfschwein) heißt, und dadurch, dass sie die Hälfte der gefallenen Krieger auswählt (die andere erhält



Odin). Freyja führt sie nach Fólkvang (Volksfeld). Was dort mit ihnen geschieht, wird nicht eigens gesagt, aber man kann sich denken, was die Göttin des Lebens mit ihnen vorhat: ein neues Leben. Die zu jung starben, um Nachkommen zu haben, sollen eine zweite Chance erhalten.

Freyja und Oðr

Freyja war, als sie einen Gatten nehmen sollte, äußerst wählerisch. Auch Oðr, dessen Name die nordische Form von woð, der geistigen Kraft Odins, ist, musste dreimal um sie werben, ehe sie ihn eines Blickes würdigte. Die Liebe zwischen den beiden ist aber das Urbild aller Liebe: Sie ist so groß, dass Freyja ohne Oðr nicht leben kann und ihn, als er auf der Suche nach Weisheit die Länder durchstreift, überall sucht und Tränen um ihn weint, aus denen der Bernstein entstanden ist.

Die Verbindung von Freyja und Oðr, der wegen seines Namens als eine Erscheinungsform Odons aufgefasst werden kann, zeigt sich darin als Urbild der gegenseitigen Ergänzung von Mann und Frau: So wie er dreimal wirbt, also nicht von ihr lassen kann, verschmerzt sie die Trennung von ihm nicht: Wie der Mann auf die Frau, ist auch die Frau auf den Mann angewiesen. In Freyja und Oðr vereinigen sich auch weiblicher und männlicher Geist, d.h. Denk- und Erfahrungsweisen, Gefühle, Instinkte und geistige Kräfte beider Geschlechter: die Ganzheit des Bewusstseins.

Freyja und Gefjun - die Gründung Seelands

Freyja, die mit einem ihrer Beinamen Gefn (Geberin) heißt, wird auch mit Gefjun gleichgesetzt, von der ein dänischer Mythos erzählt, dass sie vor dem schwedischen König Gylfi sang und ihn so begeisterte, dass er ihr als Lohn soviel Land versprach, wie sie an einem Tag pflügen konnte. Gefjun verwandelte ihre vier Söhne in Ochsen und spannte sie vor den Pflug. Sie waren so stark, dass sie mit einem Ruck das



ganze Stück Land aus der Erde rissen, das heute die Insel Seeland ist. Auf einem Brunnen in Kopenhagen ist das dargestellt. Es heißt weiter, dass Gefjun später den Seeländer Skjöldur heiratete, von dem die alte dänische Königsfamilie der Skjöldungen abstammte.



Von John Bauer

Auch andere skandinavische Sippen fühlten sich nicht nur wie alle Germanen

Odin, sondern auch den Vanen wesensverwandt – vor allem natürlich

dort, wo Vanengott-

heiten besonders verehrt wurden (d.h. Gebiete, in denen sie wirklich zu Hause sind, z.B. sehr fruchtbare Gegenden). Südschweden ist ein Land des Freyr. Das von dort stammende schwedische Königsgeschlecht der Ynglinge leitete seine Herkunft von Yngvi ab, der auch Yngvi-Freyr hieß, denn Yngvi, Ingwaz oder Inguz ist ein spezieller Name für Freyr.

Freyr

Gute Ernte und Frieden

Der Gott, den man mit dem alten Vikinger-Segen um gute Ernte und Frieden (ár ok fríðr) anrufen soll, ist Freyr. Das sagt der Edda-Autor Snorri Sturluson, der Freyr auch als „vornehmsten unter den Göttern“ bezeichnet: „Er regiert über Regen und Sonnenschein und damit über das Wachstum der Erde.“ Als Freyjas Bruder, den man sich aufgrund dieser Wesensgleichheit als Zwillingsbruder vorstellen muss,



ist er auf männliche Weise das, was sie auf weibliche ist – der Spender von Leben und Fruchtbarkeit, sexueller Lust und Liebe: die Schöpferkraft der Männlichkeit. Deshalb wird er in der Vikergerkunst mit erigiertem Penis dargestellt wie hier in einem kleinen Bronzefigürchen, aber auch in seiner Kultstatue im Tempel von Uppsala.

Freyr und der Froði-Friede

In der dänischen Königssage ist der für seine Friedensherrschaft berühmte König Froði ein Sohn von Skjöldur, Snorri Sturluson setzte ihn aber mit Freyr selbst gleich. Wahrscheinlich war Froði (nord. „der Weise“) ursprünglich ein Beiname Freyrs, der später auch als königlicher Ehrenname verwendet wurde. Der „Froði-Friede“ war ein sagenhaftes Zeitalter von Frieden, Gerechtigkeit und Wohlstand, in dem Historiker eine Erinnerung an die Bronzezeit vermuten, in der in Skandinavien tatsächlich Frieden, Wohlstand und hohe Kultur herrschten – und die Vanen besonders verehrt wurden. Die Verbindung (oder Identität) Freyrs mit Froði weist ihn jedenfalls sehr klar als einen Gott des Friedens aus – und dass ihn die Wikinger so hoch verehrten, spricht eindeutig gegen ihr Macho-Krieger-Image. Wahre Männlichkeit sah für sie wohl doch anders aus.

Freyr, Odin und Thor

Im Tempel von Uppsala standen Bilder dreier Götter: Freyr, Odun und Thor. Sie vertraten nicht nur sich selbst, sondern die Ganzheit aller Götter, denn in ihren Funk-



tionen– Souveränität (Odin), Schutz (Thor) und Ernährung (Freyr) – stehen sie für die gesamte Gesellschaft der Götter wie der Menschen. Diese Dreiheit männlicher Götter zeigt auch das Männlichkeitsideal des Heidentums: drei Möglichkeiten, die je nach Persönlichkeit verschieden stark verwirklicht werden, aber immer zusammengehören. Ein wahrer Mann ist nicht nur geistig-religiös tätig, nicht nur Krieger und nicht nur Ernährer – Abwege, auf denen Mönche, Fremdenlegionäre und Workaholics ihr Leben vergeuden. Er muss allen drei Anforderungen entsprechen: seine Familie ernähren, sie beschützen und nach Weisheit streben.

Freyr und Gerðr

Wie sein Vater Njörðr hat auch Freyr eine Frau aus dem Jötenstamm. Sie heißt Gerðr und ist die Tochter von Gymir. In der Edda wird erzählt, dass Freyr seinen Diener Skirnir als Brautwerber zu ihr schickte und ihm dafür sein Pferd und sein Schwert gab. Obwohl ihr Skirnir die Vorzüge Freyrs schilderte und reiche Brautgeschenke versprach, wollte Gerðr nichts von Freyr wissen. Schließlich drohte er, sie mit einem Runenfluch zu belegen, und so willigte sie in die Hochzeit ein.

Forscher haben viel über diese erpresserische Brautwerbung gerätselt, die zu Freyrs Wesen gar nicht passt, und halten sie für einen historischen Mythos: Freyr-Verehrer hätten das



Von Carl Emil Doepler



Land von Leuten erobert, die die Erdgöttin Gerðr nannten. Ihr Name hängt mit garðr (bebautes Land, Garten) zusammen, sie ist also die Göttin eines Bauernvolkes oder der bäuerlich genutzten Erde. So ergibt die Brautwerbung Skirnirs einen Sinn: Der Bauer liebt die Erde, aber er zwingt sie auch, für ihn Früchte zu tragen.

Tiere und Attribute Freyrs

Weil er es Skirnir hat, muss Freyr in der Götterdämmerung ohne Schwert mit Surtur kämpfen und wird getötet. Zuvor besiegt er in einem Zweikampf den Thursen Beli, indem er ihn mit einem Hirschgeweih tötet. Das kommt daher, dass eines von Freyrs heiligen Tieren, vielleicht sein ältestes Totem, der Hirsch ist, der auch in der keltischen Religion eine große Rolle spielt. Ein anderes Tier Freyrs ist das Schwein. Er hat einen Eber mit Namen Gullinbursti (Goldborste). Mit seinem Schiff Skidbladnir kann er fliegen, d.h. Geistreisen unternehmen. Schließlich ist Freyr, wie auch Odin, das Pferd heilig. Es ist kein „Fruchtbarkeitssymbol“, wie oft behauptet wird, denn Pferde sind nicht auffallend fruchtbar, aber es ist ein altes Totemtier und weist damit auf Freyrs Rolle als Stammvater von Sippen wie der Ynglinge hin.

Gott des Wassers: Ingwaz/Yngvi-Freyr

Eine besondere Erscheinungsform Freyrs, des Lebensspenders, zeigt sich in seiner Verbindung zum Urelement des Lebens, dem Wasser. Als Gott des Wassers heißt er Yngvi-Freyr oder nur Yngvi. In England wird er unter dem Namen Ing verehrt, einige verbinden dies mit seinem althochdeutschen Namen Fro zu Fro Ing. Von der altgermanischen Form Ingwaz leitet sich der Name der Ingwäonen ab, d.h. der Stammesgruppe, die an der Nord- und Ostsee lebte. Ingwaz ist auch der Name der 22. Rune, die ein Paar mit der 21. Rune, Laguz (Gewässer), bildet. Das altenglische Runengedicht sagt, dass Ing „über die Wellen gefahren“



kommt. Man ruft ihn an, wenn man die vanischen Kräfte des Wassers beschwören will.

Als Vanengott ist auch Ingwaz/Yngvi-Freyr ein Zwillingsbruder. Die Namensform Ingunar-Freyr, die in der Edda vorkommt, deutet auf eine Göttin Ingun bzw. auf den Beinamen Ingun für Freyja als Göttin des Wassers hin. Entsprechend der natürlichen Bedeutung des Wassers waren „Wasserkulte“ weit verbreitet. Die Heiligkeit des Wassers ist ein zentraler Punkt jeder Naturreligion.

Nerthus und Njörðr

Die vanische Erdmutter



Von Emil Doepler

Nerthus ist die lateinische Schreibweise für den Namen der Göttin, die durch die berühmte, von Tacitus beschriebene Frühlingsprozession verehrt

wurde. Die altgermanische Originalform Nerþuz oder Nerþô ist – mit Ausnahme des Geschlechts – sprachlich identisch mit dem Namen des Vanengottes Njörðr, woraus wir zunächst einmal schließen können, dass auch Nerthus zum Vanenstamm gehört. Das entspricht auch ganz ihrem Wesen. Tacitus bezeichnet sie als „Terra Mater“, Mutter Erde, und spart sich damit eine nähere Schilderung, denn die Mutter Erde wurde auch in Rom verehrt und war seinen Le-



sern gut bekannt.

Tacitus berichtet von einem Heiligtum der Nerthus, das „auf einer Insel im Ozean“ lag, wahrscheinlich Helgoland („heiliges Land“) oder Rügen. Dort stand ihr „unentweihter“, also als Urwald belassener heiliger Hain, und darin ein mit Decken umhüllter Wagen, den nur ein einziger Priester sehen durfte. Er wusste, wann die Göttin im Wagen erschien. Zwei Kühe zogen dann den Wagen durch die Stammesländer ihrer Verehrer. Wohin die Göttin kommt, herrschen Feststimmung und heiliger Friede, alles Eisen wird weggesperrt. Am Ende der Festzeit werden der Wagen und die Göttin ins Heiligtum zurückgeführt und in einem See gewaschen.

Tacitus schrieb, dass die Knechte, die den Wagen wuschen, danach ertränkt wurden, damit sie seinen Standort nicht verraten konnten – vielleicht auch nur eine Schauergeschichte, die man dem neugierigen Römer erzählte, denn sie steht im Widerspruch zu der Seltenheit, mit der Menschenopfer belegt sind, und zum lebensfrohen Gesamtcharakter des Festes. Es fand beim Erscheinen der lebensspendenden Göttin statt, also zu Frühlingsbeginn. In späteren Maibräuchen wird statt des verhüllten Wagens, in dem nur der Seher die Göttin erkennt, eine junge Frau herumgeführt, die als Priesterin und Vertreterin der Nerthus auf dem Thron sitzt. Oft war es die Stammesführerin.

Nerthus und Njörðr

Njörðr ist der Vater von Freyr und Freyja und hat wie Freyr in seiner Gestalt als Yngvi-Freyr oder Ingwaz eine enge Beziehung zum Wasser, vor allem zum Meer. Sein Wohnsitz heißt in der Edda Nóaútún, Schiffszaun. Er herrscht über das Meer und den Wind, ist auch reich und kann Reichtum verleihen. In Norwegen sind viele Küstenorte nach seinen Heiligtümern benannt, in Schweden auch Orte im Landesinneren, deren Gegend besonders fruchtbar ist. Njörðr wird bei



Seefahrten und beim Fischfang, um Erfolg beim Erwerb und um Hilfe bei Eiden angerufen. Das letztere kommt daher, dass er bei der Versöhnung der Götter nach dem Krieg zwischen Asen und Vanen zur Bekräftigung der Eide, die sie einander geschworen hatten, zu den Asen ging.

Seine Beziehung zum Wasser verbindet ihn ebenso wie sein Name mit Nerthus, deren Heiligtum an einem See auf einer Insel im Meer liegt. Nerthus und Njörðr sind in Wirklichkeit ein Götterpaar wie auch Freyja und Freyr, denn die Vanen sind Zwillingsgottheiten, die ihre polaren Schöpferkräfte immer in weiblicher und männlicher Gestalt zeigen. Der Mythos beschreibt diese Polarität dadurch, dass sie Geschwister oder Ehepartner oder beides zugleich sind. Die Blutsverwandtschaft erschien den Sehern schließlich als zutreffendere Vision der vanischen Zwillingsnatur: Freyr und Freyja sind Geschwister und mit Partnern aus anderen Sippen verheiratet. Das wird auch von Njörðr berichtet.



Von W.G. Collingwood

Die Ehe von Njörðr und Skaði

Als der Jöte Thjasi Idunn entführt hatte und Loki, in einen



Falken verwandelt, die Göttin befreite, verfolgte sie Thjasi in Adlergestalt, bis er von Thor getötet wurde. Er hatte aber eine Tochter namens Skaði, die eine Kriegerin war und gewaffnet vor die Asen trat, um Buße zu fordern. Da ihre Forderung gerecht war, schlugen sie ihr vor, sich zur Versöhnung unter ihnen einen Mann zu wählen. Sie durfte aber nur die Füße sehen und musste sich danach entscheiden. Skadi wählte den Gott mit den schönsten Füßen, von dem sie glaubte, dass es Baldur wäre. Es war aber Njörðr. Die Ehe war unglücklich: Njörðr liebte das Meer, Skaði die Berge, die Jagd und den Schnee. Sie lebten eine Zeitlang abwechselnd je neun Tage am Meer und im Gebirge, doch schließlich trennten sie sich.

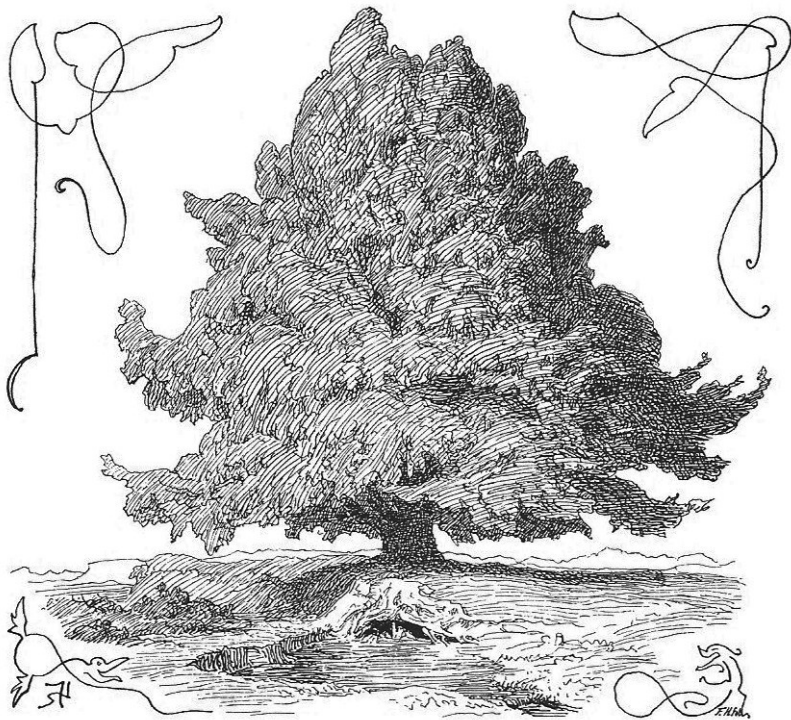
Skaði und Ullr

Skaði ist, wie ihr Name sagt, die Landesgöttin von Skandinavien, das nach derselben Wortwurzel benannt ist. Berge und Schnee sind ihre Heimat. Ihre Söhne mit Odin sind Stammväter einiger skandinavischen Helden. Die Jöten-Herkunft spricht nicht gegen ihre Göttlichkeit: Auch die Asen stammen von Jöten ab. Durch die (wenn auch irrtümliche) Wahl Njörðs zeigt Skaði, dass sie zu den Vanen gehört, denn Füße – verglichen mit Schuhen oder Spuren – sind in vielen Überlieferungen ein Erkennungszeichen.

Es ist daher anzunehmen, daß der Gott, mit dem Skaði Njörðr verwechselte, in der ursprünglichen Version des Mythos nicht Baldur war, sondern Ullr, der wie Skaði eine Gottheit der winterlichen Natur ist. Beide heißen Önduráss bzw. Öndurdis (Gott/Göttin auf Skiern). Ullr, der Jäger und Bogenschütze, ist Skaðis wesensverwandter Vanen-Zwilling. Die Edda zählt ihn nur deshalb zu den Asen, weil er ein Ziehsohn Thors ist. Vanisch ist auch der Mythos, wonach



er, als Odin einmal ins Exil geht, die Führung der Götter übernimmt, denn dieses „Exil“ ist der Winter, und im kosmischen System der Vanen gibt es auch die Dualität von Sommer- und Wintergott, ursprünglich wohl Njörðr und Ullr. Erweitert um die Dualität von Asen (Odin) und Vanen (Ullr) gewinnt sie eine neue Dimension.



Von Lorenz Frølich



Andere Gottheiten

Außer den Asen und Vanen gibt es auch Gottheiten anderer oder auch unbekannter Herkunft. Von den Nornen heißt es ausdrücklich, man wisse nicht, woher sie stammen. Keiner einzelnen Götterfamilie zugehörig, weil selbst der Ursprung allen Lebens, ist die Mutter Erde. Loki gehört aber als Blutsbruder Odins den Asen an, kommt aber aus dem Jötenstamm. Hel ist seine Tochter. Nicht eindeutig zuzuordnen sind auch die Disen, die verschiedener Herkunft sein können.

Die heilige Mutter Erde

Von allen Wesenheiten der Natur ist die Erde am heiligsten. Wir verehren sie als natürlich-göttliche Mutter allen Lebens und damit zugleich als Teil der Natur und als Göttin. Der Planet und die Göttin Erde sind eins oder, bildhaft gesprochen, der Planet ist der Körper, die Göttin der Geist der Erde. Aus der Erde sind wir hervorgegangen, die Erde ernährt uns, in die Erde kehren wir wieder zurück. Sie ist zugleich Lebensspenderin, Ernährerin und Todbringerin und wird in allen heidnischen Religionen verehrt – naturgemäß unter vielen Namen und in vielerlei Gestalten.

Auch innerhalb der germanischen Tradition hat die Mutter Erde viele Namen. Der älteste, in altgermanischer Sprache, ist Huldana oder Hludana, d.h. „Huldreiche“ oder auch „Herdgöttin“, denn sie wurde schon in der Eiszeit am Feuerplatz und später am häuslichen Herd verehrt. Der nordische Name ist Hlodyn, die Mutter Thors, die auch Fjörgyn (Fruchtspendende) oder Jörd, Erde, heißt. Mit der Mutter Erde identifizierte Tacitus auch die Vanengöttin Nerthus, die in enger Beziehung zum Wasser steht.



Als Mutter allen Lebens schließen wir die Erde in alle unsere Riten ein. Wir feiern grundsätzlich im Freien, direkt auf der Erde, und gießen die Trankopfer auf den Erdboden. Wenn das nicht geht, stellen wir ein Gefäß mit Erde auf. Besonders feiern wir die Erde zu den Festzeiten, die am engsten mit ihren Gaben verbunden sind, d.h. beim Ostara-Fest zu Frühlingsbeginn, bei dem wir ihre erneuernde Lebenskraft aufnehmen und Kraft und Fruchtbarkeit für Vieh und Felder erbitten, und beim Herbstfest, bei dem wir für ihre Gaben danken.

Loki

Jötensohn und Götterbruder



Loki kommt aus dem Volk der Jöten, ist aber zugleich auch der Blutsbruder Odins und gehört deshalb zu den Asen. Als Jötensohn und Götterbruder ist er von einem doppelten, zwiespältigen Wesen: Trickreich, wie er ist, hilft er den Göttern, wenn sie ihn lenken und kontrollieren. In den Mythen der Edda begleitet er besonders oft Thor auf seinen Fahrten und erweist sich dabei als nützlicher Helfer. Im Mythos vom

Riesenbaumeister rettet er die Götter, indem er sich in eine Stute verwandelt und den Hengst des Riesen ablenkt. Es ist aber typisch für Loki, dass er Unheil anrichtet, sobald



er nicht unter Führung der Götter, sondern eigenmächtig handelt. Das ist die Wesensart der Jöten, von denen er abstammt. Zugleich aber verkörpert er die andere, dunkle Seite des Geistes überhaupt, die dunkle Seite Odins, seinen „dunklen Bruder“, wie die Kelten sagen würden. Lokis Name ist vielleicht keltischen Ursprungs: Lugh heißt in Gallien und Irland ein Gott, der Odin sehr ähnlich ist. Ein germanischer Namensursprung könnte im Wort „Lohe“ liegen, denn Loki ist auch der Gott des Feuers, das wie er unter Kontrolle segensreich, unkontrolliert aber unheilvoll ist.

Auf jeden Fall gehören Loki und Odin zusammen. Das ist wichtig, um die Mythen über Loki richtig zu verstehen, denn sie erwecken sonst vielleicht den Anschein, als wäre er ein „böser“ Geist. Das ist Unsinn. Gut und Böse als absolute Gegensätze gibt es im Heidentum nicht. Die dunkle Seite, das Jötenhafte, Destruktive des Geistes, das Loki verkörpert, gehört ebenso zur polaren Ganzheit des Seins und des Göttlichen. Deshalb nehmen die Götter Lokis Taten hin – bis zu dem Tag, an dem er Baldur tötet. Sie fesseln ihn bis zur Götterdämmerung. Dann reißt er sich los und führt, nun ganz Jötensohn, die Feinde der Götter an. Aber auch das ist notwendig: Im ewigen Kreislauf des Werdens wächst aus der Asche der alten die neue Welt.

Loki ist mit der Asin Sigyn verheiratet, seine Kinder aber zeugte er mit der Riesin Angrboda („Angstbringerin“). Es sind die Totengöttin Hel und zwei weltbedrohende Ungeheuer: die Midgardschlange und der Fenriswolf. Lokis größter Feind ist Odins Sohn Heimdall, mit dem er in der Götterdämmerung kämpfen muss.

Hel

Die Göttin der Toten

Hel ist die Göttin der Toten und in der Edda eine Tochter von



Loki und der Riesin Angrboda, gehört also nach dieser Abstammung zu den Jöten und wird auch nie zu den Asinnen gezählt. Dennoch ist sie eine Göttin, denn ihre Macht über den Tod müssen, wie der Mythos von Baldur zeigt, auch die Asen respektieren. Ins Totenreich der Hel wandern nach der Edda-Überlieferung die Seelen derjenigen, die den „Strohtod“, also auf dem Strohsack eines natürlichen Todes gestorben sind. Es gibt aber auch Überlieferungen, wonach alle Toten, auch die größten Helden, ins Reich der Hel eingehen – sogar Baldur.

Hels Name (altdeutsch Hella) hängt mit verhehlen zusammen, bezieht sich also nur auf die verborgene Existenz der Toten und hat keinerlei negative Bedeutung. Erst in christlicher Zeit wurde das Totenreich, das wie seine Herrscherin Hel heißt, zur Hölle im Sinn der hebräischen Mythologie – mit dem Hintergedanken, alle toten Heiden, die wie Baldur zur Hel gingen, posthum zur Hölle zu schicken. Auch die Edda beschreibt



Von Johannes Gehrts

Hel als ein Reich der Finsternis und des Schreckens, doch diese Beschreibungen dienen nicht zur Schürung künstlicher Ängste, die unbotmäßige „Gläubige“ gefügig machen sollen, sondern stellen – soweit es sich nicht um Einstreuungen späterer Zeit handelt – einfach die natürlichen Schrecken des Todes dar, die er nun einmal hat und die unsere Religion erst gar nicht zu leugnen oder zu beschönigen versucht. Wie die Nornen wird Hel respektiert, aber meist nicht mit Riten verehrt. Einige Heiden haben aber auch zu ihr eine Beziehung



aufgebaut.

Heidnische Jenseitswelten

Das Reich der Hel ist die sicherlich älteste und ursprünglich allgemein gültige, letztlich aber nur eine von mehreren mythischen Visionen, die das Heidentum über das Weiterleben nach dem Tod hervorgebracht hat. Eine andere ist, wie erwähnt, die Aufnahme in die jenseitigen Reiche Odins und Freyjas, sehr verbreitet ist auch der Glaube an die Wiedergeburt, der in zahlreichen Sagas belegt ist, und das Bewusstsein, dass man in den Nachkommen (was ja kein Glaube, sondern biologisches Faktum ist) und in der Erinnerung weiterlebt. Ein alter indogermanischer Glaube ist die Wiedergeburt in einem direkten Nachkommen. Daher wurden bei Germanen und Griechen Kinder oft nach einem verstorbenen Vorfahren benannt.

Diese Vielfalt mag jemanden irritieren, der nach einer eindeutigen Antwort sucht, es hat aber einen guten Grund, warum das Heidentum diese Antwort scheinbar schuldig bleibt: Wir machen uns nichts vor – der Tod ist Hel, das Verborgene. Er gibt sein letztes Geheimnis nicht preis. Wir können es nur erahnen und respektieren, dass es ein Geheimnis bleibt, dem wir uns auf verschiedene Weise nähern, das wir aber niemals ausloten können. Deshalb haben alle verschiedenen Visionen ihre Berechtigung, ihre Wahrheit und sogar ihre Notwendigkeit: Einem Mysterium, das unser Begreifen übersteigt, können wir uns nicht auf einer Einbahnstraße nähern. Es kann nur viele Wege geben, die verschieden sein können und auch müssen.

Eines haben aber alle heidnischen Jenseitsvisionen gemeinsam: Sie haben nichts mit Lohn oder Strafe zu tun, und sie sind nicht dazu da, dass man das diesseitige Leben nach ihren ausrichtet. Weiterleben ist keine moralische Einrichtung, sondern ein Teil des ewigen Kreislaufs von Werden und Vergehen, in dem es den Tod geben muss, damit es Leben



gibt. Und das ist am wichtigsten. Im Heidentum geht es vor allem um das Leben vor dem Tod. Es will uns weder Ängste noch Hoffnungen machen, sondern lehren, das Leben zu lieben und den Tod nicht zu fürchten.

Göttinnen in altgermanischer Zeit

Von den Göttinnen, die hier näher beschrieben sind, wurden in altgermanischer Zeit vor allem Frija oder Frea, die mit Frigg identisch ist, Nerethus und Ostara sowie die Disen verehrt. Auch Hel ist unter dem Namen Hella bezeugt. Die Erdgöttin wurde auf Gotisch einfach „Erde“ (Erca) genannt, auf Althochdeutsch heißt sie Hludana, was dem nordischen Namen Hloðyn entspricht, oder Huldana, die Huldreiche. Aus Huldana wurde die Frau Holle des Märchens. Ein weiterer Name für sie, Tamfana, weist sie als Spenderin der Fülle (gotisch thamba) aus. Eine im südgermanischen Raum verehrte Göttin, die mit Frigg gleichgesetzt wird, ist Berchta oder Perthä – ein Name, der mit der Rune Perthro und engl. birth (Geburt) zusammenhängt.

Die heiligen Mütter

Im germanisch-keltischen Grenzraum an Rhein und Donau war es auch verbreitet, eine Dreieit lebensspendender und schützender Göttinnen anzurufen. Lateinische Inschriften auf Steinaltären im römischen Stil nennen diese Göttinnendreiheit die Matrones (Mütter) mit germanischen Beinamen wie Alagabiae (Allgebende), Afliae (Kraftspendende), Arvagastiae (Gastfreundliche) usw. Das sind rituelle Anrufungen der Dreieit. Ein anderer Begriff, Vativiae, hängt mit dem Wasser zusammen und bezeichnete Quellgottheiten. Wenig bekannt ist über die durch Kulte in Österreich bezeugten Vibes, die von romanisierten Kelten verehrt wurden, aber wohl einen germanischen Namen („Weiber“, damals nicht wertend) tragen.



Disen, Fylgjen und Walküren

Als Disen (nord. Dísir, ahd. Idise) werden verschiedene weibliche Wesen bezeichnet, von denen manche Göttinnen sind, manche nicht. Der Begriff dís bzw. idis bedeutet allgemein „weibliches heiliges Wesen“ und kann sowohl Göttinnen (wie in der Zusammensetzung Vanadís, Vanengöttin) als auch Naturgeister, Ahninnen oder Wesen wie die Fylgjen und Valkyren (Walküren) bezeichnen. Das schwedische Dísablót im Februar war ein Opferfest für die Disen, die Land und Stamm schützen und für das Gedeihen von Frucht und Nachkommen sorgen.

Zu diesem Zweck wurden in altgermanischer Zeit die lateinisch Matres oder Matronae genannten Göttinnen-Dreiheiten angerufen, die deshalb ebenfalls zu den Disen gehören. Die Art ihrer Verehrung zeigt, dass sie Göttinnen sind, als Land- und Stammeschützerinnen und natürlich als Mütter tragen sie aber auch Züge von heiligen Ahninnen, was sich nicht ausschließt – am Anfang des Lebens all unserer Stämme stehen ja die Göttinnen und Götter. Ihnen allen, den göttlichen wie den menschlichen Müttern, gilt der Teil des Julfestes, der altenglisch modraniht, Mütternacht, hieß.

Eindeutig Ahnengeister sind die Fylgjen, deren Name vom nordischen Zeitwort für „folgen“ kommt, weil sie „den Generationen folgen“. Sie zeigen sich als Schutzgeister, die von Eltern auf Kinder „übergehen“ und den Geist und das Heil der Familie weitertragen, also auch mit der Entwicklung einer Familie wachsen oder aber schwächer werden. Die Fylgja erscheint meist in Frauengestalt, manchmal aber auch als Tiergeist.

Fylgjen von Kriegersippen haben ein kriegerisches Wesen und werden oft zu den Valkyren gezählt, die ansonsten das Kriegerinnen-Gefolge Odins sind, das die gefallenen Krieger auswählt und nach Walhall bringt. Sie erscheinen auch als Todbringerinnen im Kampf – eine Version der auch sonst in den Sagas geschilderten Erfahrung, dass die Fylgja oft erst



unmittelbar vor dem Tod wahrgenommen wird.

Andere weibliche Wesenheiten, die ebenfalls Disen genannt werden, sind Naturgeister, die sich im Wachstum der Pflanzen und in der Fruchtbarkeit der Tiere zeigen und zu den Alben gehören.

Naturgeister

Als Naturreligion erkennt das germanische Heidentum die Götter und Göttinnen als Wesen, die in der Natur und eins mit ihr sind, kennt aber wie jede Naturreligion auch eine Vielzahl verschiedener, nicht zu den Göttern gehörender Naturgeister und Elementarwesen wie Jöten und Alben, die Macht der Elemente und Gestirne und auch heilige Bäume und Tiere. Über allem steht die Heiligkeit der Natur.

Heidnische Naturverehrung

Die Natur ist heilig. Die Erde und ihre Lebewesen, Meer und Himmel, die Gestirne und die Gesetze des Kosmos, die sich in ihnen zeigen, die Kreisläufe der Jahreszeiten, Nacht und Tag, Wachstum und Fruchtbarkeit, die Berge, Wälder und Wiesen, Seen und Flüsse, Pflanzen, Tiere und Menschen – diese wirklichen Dinge sind es, in denen sich das Heilige zeigt. Seele und Geist, die alles durchdringen, sind kein abgetrennter, außernatürlicher oder „übernatürlicher“ Bereich, sondern leben in der Natur und den Dingen selbst. Sie zeigen sich uns in all ihrer Vielfalt in den Gestalten der Götter und Geister, Elementarwesen und Urkräfte, die überall in der Natur gegenwärtig und eins mit ihr sind. Es gibt sie auf allen Ebenen und Entwicklungsstufen.

Das Heilige in allen Dingen

Vor allen mythischen Visionen, die ihr Gestalt geben, tritt uns die Heiligkeit der Natur in den Dingen selbst als namen-



los ahnbare Wirklichkeit gegenüber. Wer mit offenen Sinnen durch die Natur geht, hat manchmal, meist ganz spontan, „mystische“ Erlebnisse: ein Baum, ein Tier, die Sonne über den Feldern erwecken deine Aufmerksamkeit, und plötzlich wird die Welt seltsam durchsichtig, klar und wie von etwas Geheimnisvollem durchdrungen. Du weißt nicht, was es ist, aber du spürst, dass es groß, wahr und heilig ist – und dass du dazugehörst, ein Teil dieses Großen, Wahren und Heiligen bist, das in allen Dingen und in dir ist.



Solche Erlebnisse sind oft nur Augenblicke. Viele Menschen bemerken sie gar nicht oder verdrängen sie wieder, weil sie darauf gedrillt sind, auf „bloße Gefühle“ nicht zu achten. Aber diese Gefühle sind ebenso Erfahrungen wie die Bilder, die unsere Augen sehen. Nur – was erfahren wir hier?

Es ist das noch vage, gestaltlos erahnte, dennoch allumfassend erlebte Geheimnis des Göttlichen, das sich erst später,

wenn wir durch weitere Erfahrungen lernen, es zu differenzieren, in seiner konkreten Vielfalt zeigt.

Was wir in der Natur verehren

In erster Linie verehren wir in der Natur jenes Geheimnis des Göttlichen, das wir in solchen Momenten erahnen – den Urgrund und göttlichen Ursprung unseres Seins, der in allen Dingen ist. Wir beten nicht Bäume und Steine an, wie unsere Gegner behaupten, sondern das Mysterium des Seins, auf



das sie weisen. Aber Vorsicht: Die Natur besteht nicht aus Symbolen, sondern aus lebenden Wesen. Ihnen begegnen wir konkret, und sie selbst sind uns wertvoll und in diesem Sinn heilig. Denn als Teil der Natur sind wir mit allem Leben, auch dem nichtmenschlichen, spirituell verbunden. Wir gehen respektvoll mit ihm um, achten Pflanzen und Tiere als Mitbewohner der Erde und sind bestrebt, in guter Gemeinschaft mit ihnen zu leben.

Die geistige Dimension, die alles in der Natur besitzt, ist verschieden und vielfältig und zeigt sich auf unterschiedliche Weise. Bei uns ähnlichen Wesen wie höheren Tieren, z.B. Pferden oder Hunden, zeigt sie sich wie bei uns als individuelle Persönlichkeit. Es gibt aber auch viele Lebens- und Geistformen, die ganz anders als wir sind. Zu ihnen gehören die verschiedenen Arten von Naturgeistern, die wir nicht religiös verehren wie die Götter, aber ebenfalls achten und als Wirkkräfte der Natur auch in Riten berücksichtigen.

Jöten und Thursen

Als Jöten (nordisch: Jötnar, Einzahl: Jötunn) bezeichnen wir nach der Tradition der Edda alle Wesenheiten, die als „Riesen“ übersetzt werden – ein Begriff, der zwar traditionell korrekt, aber missverständlich ist, denn die geläufige Vorstellung vom Riesen aus dem Märchen, die sich in christlicher Zeit entwickelt hat, hat mit dem Wesen der Jöten kaum noch etwas gemein.

„Jöten“ ist zunächst ein allgemeiner, umfassender Name dieser Wesenheiten, der sie noch nicht nach Charakter und Wirkungsweise unterscheidet oder gar wertet. Im engeren Sinn bezeichnet er diejenigen unter ihnen, die für Natur, Menschen und Götter ungefährlich, oft sogar hilfreich und als Urwesen erfahren und weise sind. Diejenigen



aber, die schädlich und zerstörerisch wirken, heißen in der Edda die Thursen:

Pursar, Einzahl: Purs. Eine süddeutsche Bezeichnung ist Enzen, d.h. die Enteren (die von drüben), denn sie leben außerhalb der bewohnten und vom Bauern gepflegten Welt in einer Existenzweise, die im Norden Utgard (äußere Welt) genannt wird. Damit ist z.T. wörtlich die Wildnis gemeint, z.T. eine „andere“ Dimension, die innerhalb des Weltganzen existiert und immer wieder in die gewohnte Welt „einbrechen“ kann – auf der Ebene der Naturphänomene auf drastische Weise z.B. durch einen Schneesturm.



Von Arthur Rackham

Die Jöten sind die Geister der ungeformten Natur, die als erste Geistwesen entstanden und daher eher mit den griechischen Titanen als mit den Riesen der Märchen zu vergleichen sind. Wie die Titanen sind sie die Vorfahren der Götter: Odins Vater ist der Sohn des aus dem Ur-Eis entstandenen Götterahnen Buri, seine Mutter aber ist die Riesin Bestla. Das bedeutet: auch in den Göttern ist noch das Ungeformte, das Ur-Chaos wirksam, aus dem sie Ordnung und Leben des Kosmos formen („Du musst Chaos in dir haben, um einen tanzenden Stern zu gebären“ - Nietzsche). Die Evolution läuft, wie die Physiker wissen, eigentlich gegen den Strom des Universums, der Energieverlust (Entropie) ist: Leben ist ein ständiger Kampf gegen diesen „Kältetod“.

Die Thursen sind daher Wesen der Kälte wie



die Hrimthursar, Reifriesen, oder der kristallinen, starren Formen wie der Steinriese Hrungr. Es gibt jedoch auch Feuerriesen wie Surtur, der aber natürlich kein Geist des wärmenden, sondern des zerstörenden Feuers und der Geist der Lava ist, die zu den Urformen der Welt gehört. Sein Wohnort ist Muspellheim, der Ort, aus dem das Feuer kam, das sich mit dem Eis traf und die Welt formte.

Die Edda erwähnt die Thursen außer als Feinde in der Götterdämmerung fast nur als Gegner Thors, dessen Wesen als Schützer von Göttern, Menschen und allem Leben immer wieder im Kampf gegen diese bedrohlichen Kräfte zum Ausdruck kommt. Vielfältiger zeigt sie das Wesen der anderen Jöten, die ebenfalls Urkräfte sind, aber einen Platz im Gefüge der Welt einnehmen, der für das Leben förderlich oder zumindest unschädlich ist. Ägir z.B. ist der Ur-Geist des Meeres, Skaði eine Riesin der Berge und des Schnees (und zugleich eine Göttin). Viele Jöten wie Mimir, Vafthrudnir oder die Seherin, die Odin erweckt, werden als Weise geschildert. Die weiblichen Jöten, wenn sie nicht von Thursenart sind, werden allgemein als schön und begehrenswert, d.h. als lebensfördernde Urkräfte beschrieben. Einige wirken als weise Frauen wie Gunnlöd, die den Dichtermet hütet und Odin in seine Geheimnisse einweihet.

Alben und Zwerge

Wie die Jöten teilen sich auch die Alben (nordisch: Álfar) in zwei Gruppen, die in der Edda Lichtalben (Ljósálfar) und Schwarzalben (Svartálfar) genannt werden. Die Lichtsymbolik bezieht sich auf ihre förderliche oder schädliche Wesensart. Die Alben wurden von den Göttern geschaffen, um den Bau der Welt zu unterstützen. Ihr jeweiliger Wirkungsbereich ist eng, sowohl seiner Art nach als auch räumlich, z.B. fördern sie in einem bestimmten Wald das Wachs-



tum der Bäume.

Auch die Schwarzalben sind im System des Kosmos wichtig. Sie sind chthonische (unterirdische) Wesen, die im Verborgenen wirken und daher als hinterlistig und oft boshaft, bildhaft als hässlich beschrieben werden. Sie sind meist gemeint, wenn man von Zwergen, (nord. dvergjar, althd. gizwerc) spricht. Menschen, die sie sehen können (und mit entsprechend geöffneten Sinnen kann das jeder, wenn sie gesehen werden wollen), nehmen sie meist als kleine Wesen wahr, denn klein ist ihr Wirkungsreich, und so wirkt ihre Gegenwart auch auf uns.



Von Kate Greenaway

Die Lichtalfen dagegen sind sehr schön, von sonnigem Gemüt und ehrlich. Sie zeigen sich auch als großgewachsene Erscheinungen, denn ihre förderliche Art strahlt aus und lässt sie in den Augen anderer Wesen wachsen. Lichtalben sind respektgebietende Lichterscheinungen, deren Anblick Freude und ein Gefühl der Geborgenheit in der von ihnen bewohnten Natur vermittelt. Wie die

Zwerge sind sie scheu und entziehen sich gleich wieder der Wahrnehmung, aber sie üben eine große Anziehungskraft aus. So berichten besonders keltische Überlieferungen, daß Menschen in Ausnahmesituationen den Feen und Elfen, die in vielem den Alben gleichen, in die Anderswelt folgten und nicht wieder zurückfanden.



Alben in Mythen und Heldensagen

Da die Alben die Geheimnisse der Natur kennen und anwenden, werden sie in Mythen und Heldensagen als geschickt, kunstreich, zauberkundig und weise beschrieben. Besonders die Schmiedekunst, die ihre Werkstoffe aus dem verborgenen Alben-Wirkbereich im Erdinneren holt, ist ihnen nahe: Schmiede sind albische Menschen, Alben sind Schmiede. Sie fertigen für Götter und Menschen Schätze und magische Gegenstände, die sie aber oft nur widerstrebend hergeben. Helden, die Alben oder Zwerge Schätze abringen, sind historisch gesehen „Kulturhelden“, d.h. ihre Sagen erinnern an die Ursprünge der Kulturtechniken, die aus der Auseinandersetzung mit den Naturbereichen der Alben entstanden. Mit ihren Schätzen – Gold, heute auch Uran oder Erdöl – muss man vorsichtig sein, denn sie sind von ebenso zwiespältiger Art wie die Alben selbst. Oft liegt ein Fluch auf ihnen.

Vom Mythos zum Märchen

Aus den Jöten und Alben wurden die Riesen und Zwerge der Märchen, die sehr plakativ auf einzelne Merkmale wie die Roheit der Riesen und die Kleinheit der Zwerge reduziert sind. Manche Märchen sind Reste alter Mythen, die in christlicher Zeit ungenau nacherzählt wurden, manche aber pure Fantasy, die es früher genauso gab wie heute. Wer die Märchen kleinen Kindern erzählte, musste sie natürlich ihrem Niveau anpassen, sodass die Stereotypen von Riesen und Zwerge immer kindlicher wurden. Wenn man das berücksichtigt, kann man aus echten Märchen, die aus alten Mythen entstanden sind, durchaus etwas lernen. Auch die Edda enthält, wie jede mythische Dichtung, märchenhafte Elemente, die einfachen Menschen den Zugang zu den tieferen Inhalten erleichtern.



Wald-, Feld- und Berggeister



Von Jiri Matejcek

Überall auf der Welt wird von Geistwesen erzählt, die im Wald, auf Bergen oder den Feldern leben und manchmal den Menschen erscheinen. All diese Erfahrungen werden heute als unrealistisch und unvernünftig abgetan, denn angeblich „wissen wir“, dass es Naturgeister nicht gibt. Das ist aber bloß eine Behauptung. Es müsste heißen: Wir wollen nur das real akzeptieren, was sich physikalisch messen lässt, und daher darf es in der Natur

nichts anderes als Materie geben. Diese Ideologie, der Materialismus, ist aber längst überholt: Die Wissenschaft, die er vorschiebt, anerkennt heute die geistige Dimension der Natur und damit auch die Tatsache, dass es etwas Wirkliches ist, das sich in den Naturgeister-Mythen zeigt.

Was es ist, kann naturgemäß nur mythisch-bildhaft erfasst werden, denn es ist klar, dass die Geistigkeit eines Waldes oder Berges von völlig anderer Art als die menschliche ist. Wir können sie uns eigentlich nicht vorstellen. Wenn wir



ihr begegnen, reagiert unser Geist auf die ihm eigene Weise, d.h. durch Vergleiche mit Bekanntem. Alles Geistige erscheint uns, weil wir es von uns selbst am besten kennen, wie menschlich und nimmt daher in Vision und Mythos Gestalten an, die menschenähnlich, aber (weil der Unterschied auch erfasst wird) nicht ganz menschlich sind wie z.B. beim Wilden Mann, einem alpinen Waldgeist, dem in England der Green Man entspricht.

Solche Geister sind den Alben ähnlich und werden manchmal – je nachdem, wie man sie erfährt – mit ihnen gleichgesetzt oder, wenn sie sich weniger individuell als die Alben zeigen, von ihnen unterschieden. Im letzteren Fall haben sie im allgemeinen keine eigenen Namen, denn sie sind keine individuellen Persönlichkeiten, sondern entstehen erst aus der Ganzheit einer ganzen Lebensgemeinschaft, wie es ein Wald ist. Sie tragen Gattungsbezeichnungen wie Schrate oder Wichte (nord. vættir). Besonders gut mit Naturgeistern vertraut sind die Isländer, die sie genau unterscheiden und lokalisieren können. Auf Island gibt es sogar staatliche Beauftragte, nach deren Anweisungen z.B. Straßen umgeplant werden, wenn die ursprüngliche Planung eine Landgeisterwohnung verletzt hätte.

Trotz solchen Respekts werden diese Wesen nicht religiös verehrt. Sie sind Erdbewohner wie wir und keine Götter. Wir respektieren sie aber wie alles Leben – sie sind Leben und Geist der Dinge, in denen sie sind. Wer ein Feld aberntet, tötet dabei die Korngeister. Das ist unausweichlich, sollte uns aber, wenn uns die Natur heilig ist, bewusst sein. Im Mythos von Ordrörir berichtet die Edda davon in einer Szene, in der Odin scheinbar grundlos neun Ernteknechte tötet. Er wirft seinen Wetzstein in die Luft, sie greifen danach und köpfen sich gegenseitig mit ihren Sensen. Diese Geschichte ergibt nur Sinn, wenn die Knechte die Korngeister sind, die bei der Ernte sterben müssen. Sie erinnert an den alten Brauch, ein paar Ähren (neun als Symbol der Ganzheit)



stehen zu lassen – als Futter für Wodes (Wodans=Odins) Pferd, wie es in Norddeutschland heißt.

Geister der Gewässer

Das Wasser hat als Urelement des Lebens eine besondere Bedeutung. Es ist lebensspendend, reinigend, heilend und, da fließendes Wasser „redet“, auch inspirierend für Dichter und Seher. Ein Teil von Odins Weisheit kommt aus der Quelle Mimirs, die Nornen wohnen an der Urdquelle. In Griechenland ist die Quelle, deren Wasser zum Dichter macht, die vom Flügelross Pegasos geschlagene Hippukrene (Pferdequelle). Auch im germanisch-keltischen Raum sind Quellen in Form eines Hufabdrucks besonders heilig, da sie durch das Pferd, das ihm heilig ist, auch Beziehung zu Odin haben. Ostara ist ebenfalls eine Asengottheit, die mit dem Wasser zu tun hat. An sich aber ist das Wasser ein Element der Vanen und unter ihnen besonders mit Nerthus und Njörd sowie mit Freyr verbunden.

Darüber hinaus hat das Wasser auch seine eigenen Naturgeister, die in den Quellen, Flüssen und Seen wohnen. Manche von ihnen gehören zu den Al-



Von August Malmström

ben, manche zu den Disen, manche werden als eine besondere Art von Geistern angesehen, von denen die weiblichen Nixen und die männli-



chen Nicker heißen. Sie haben meist keine Eigennamen, d.h. sind keine ausgeprägten Persönlichkeiten wie die eigentlichen, in Quellheiligtümern verehrten Wassergeister, die oft auch Quellgöttinnen genannt werden und zu den Disen gehören. Die meisten Flüsse haben ebenfalls weibliche Geister, viele aber, z.B. der Rhein oder der Inn, sind männlich. Es gibt allerdings auch dort an vielen Stellen Disen, Albinen und Nixen wie die Rheintöchter oder die Lorelei. Die keltisch-germanische Erfahrung ist hier differenzierter als die griechisch-römische, die Flüsse generell als männlich wahrnimmt. Gemeinsam ist die Verehrung weiblicher Quellgeister, die bei den Griechen Nymphen heißen. Viele Mythen gibt es über die Geister von stillstehenden Gewässern wie Seen, Teiche und Moortümpel, die je nach Art ihres Gewässers, mit dessen Charakter sie eins sind, freundlich oder verderblich für die Menschen wirken.

Eine in Österreich heimische Art von Wassergeistern sind die Saligen, deren Tradition in Kärnten auf keltische Zeit zurückgehen könnte. Ihr Name kann sowohl vom keltischen Wort für die Weise, irisch saille, als auch vom germanischen sal, Heil, abgeleitet sein, also Weiden- oder heilige Frauen. Die Saligen sind freundliche und hilfreiche Frauen, die sich oft einen menschlichen Mann wählen, ihm aber verbieten, ihr Geheimnis – ihren Namen oder ihre Herkunft – zu erfragen. Deshalb haben sie, obwohl sie individuelle Charaktere sind, keine Namen. Die Ehe mit einer Saligen ist glücklich, aber sobald der Mann nach dem Geheimnis fragt, ist die Salige dahin.

Gestirne und Elemente

Die Kräfte der Gestirne

Sonne und Mond sind die Gestirne, die auf das Leben der Na-



tur den meisten Einfluss haben und deshalb auch in der Naturreligion eine große Rolle spielen. Seit der Bronzezeit ist es vor allem die Sonne, in deren Lauf wir die Göttlichkeit der kosmischen Ordnung erfahren, deren Licht und Wärme uns die lebensspendenden, heilbringenden und auch im übertragenden Sinn erleuchtenden Kräfte des Himmels offenbart. Die Sonne steht für die göttliche Ordnung im Kosmos, für Licht, Heil und Leben, aber auch für den ewigen Kreislauf von Werden und Vergehen, der sich im Sonnenrhythmus von Tag und Nacht, Sommer und Winter zeigt. Daher ist sie mit der Göttin der heiligen Ordnungen, Frigg, verbunden, hat aber auch eine eigene Göttin, Sunna (nordisch Sól), die im Zweiten Merseburger Zauberspruch eine der Schwestern Frijas (Friggs) ist.

Ein wichtiger Rhythmus ist aber auch der des Mondes, dessen Einfluss auf das Leben heute viel beachtet wird. Schon unsere Vorfahren berücksichtigten die Mondphasen (was wachsen soll, bei zunehmendem Mond beginnen usw.) und rechneten nach Mondmonaten (Neumond = neuer Monat). Obwohl in der Edda neben Sól (Sonne) auch Máni (Mond) als mythisches Wesen erwähnt wird, gibt es keine Hinweise darauf, dass der Mond kultisch verehrt wurde. Die Vorstellung einer Mondgöttin („Mondin“) ist gänzlich unmöglich, da der Mond im Germanischen männlich ist. Neuheidnische Kulte, die sie pflegen, unterliegen einem Import aus dem Süden.

Elemente: Feuer und Eis

Die Elemente der kultischen Tradition sind natürlich nicht die chemischen, sondern Grundformen der Natur, von denen es vier gibt: Erde, Wasser, Luft und Feuer. Wenn man im Ritus diese Elemente anspricht und in Handlungen einbezieht, erfasst man symbolisch die gesamte Natur, die nach der Edda aus dem polaren Zusammenwirken von Feuer und Eis (Wasser) entstanden ist.



In der heidnischen Naturverehrung ist vor allem das Wasser wichtig, denn es spendet Leben und ist eng mit der Erde verbunden. Viele heilige Plätze sind Gewässer oder liegen an ihnen. Gewässer haben auch eigene Wesenheiten, z.B. Quellgeister. Das Feuer kann als Quelle von Licht und Wärme die Sonne vertreten (wie im Sonnenwendfeuer), ist aber auch an sich heilig, denn es vereinigt heilvolle und unheilvolle Wirkungen und verkörpert so die Polarität des Seins. Feuer ist symbolisch die „Lebensflamme“ und das Element der Verwandlung auch im geistigen Sinn. Deshalb bevorzugen viele die Feuerbestattung: so soll dem Toten ein neues, verwandeltes Leben entstehen. Ein Feuer brennt auch bei allen heidnischen Festen.

Heilige Bäume und Tiere

Im Heidentum werden Tiere und Bäume nicht „angebetet“, aber auch nicht als bloße „materielle Dinge“ betrachtet, sondern als lebendige Wesen mit Geist und Seele erkannt, in denen sich das Göttliche in der Natur auf besondere Weise zeigt. „Alles ist voll von Göttern“ – das Göttliche ist auch in uns und ebenso in den anderen Wesen, die wie wir ein Teil der heiligen Natur sind.

Bäume sind Heiligtümer

Der heidnische Baumkult umfasst mehrere Aspekte, die zwar zusammen gehören, aber jeder für sich bewusst sein sollten. Einer betrifft den Baum als lebendes Symbol oder besser Heiligtum einer Gottheit, der er geweiht ist, z.B. die Eiche dem Gott Thor. Hier verehren wir durch den Baum die Gottheit, deren Eigenschaften er in gewissem Maß spiegelt, ähnlich wie in menschengestaltigen Götterbildern nicht die Bilder selbst, sondern die dargestellten Götter verehrt



werden.

Damit eng verbunden ist die Fähigkeit der Bäume überhaupt, uns göttliche Zusammenhänge und Lebensprinzipien zu vermitteln. Die Bäume reden mit uns, sagen die Indianer. Der deutsche Dichter Hermann Hesse schrieb: „Bäume sind Heiligtümer. Wer mit ihnen zu sprechen, wer ihnen zuzuhören weiß, der erfährt die Wahrheit. Sie predigen nicht Lehren und Rezepte, sie predigen, um das Einzelne unbekümmert, das Urgesetz des Lebens.“

Deshalb ist die traditionelle germanische Kultstätte der Wald, dessen Name mit woð, der gesteigerten Geisteskraft, von der Wodan (Odin) seinen Namen hat, zusammenhängt und im Englischen (wood) sogar identisch ist. Im Wald verehren wir die Götter und meditieren wir in der germanischen Tradition des Draußensitzens (útiseti).

Baumgeister

Wie alles Lebendige ist auch ein Baum ein geistiges Wesen, d.h. er besitzt genauso Geist wie ein Mensch oder Tier. Dass Pflanzen Gefühle haben und kommunizieren können, ist heute wissenschaftlich nachweisbar, doch dieser Pflanzengeist hat naturgemäß eine ganz andere Struktur als unserer. Bäume haben keine menschlichen Gefühle, aber etwas, das wie unser Gefühlsleben abläuft. Unser Bewusstsein erlebt Pflanzengeister daher intuitiv „menschlich“. Ein so erlebter Baumgeist ist also kein „zusätzliches“ Wesen, das den Baum bewohnt wie ein Vogel, sondern der Geist des Baumes selbst. Als Trägerinnen des Lebens sind die Baumgeister weiblich, in Griechenland Baumnymphen (Dryaden). Da weibliche Geistwesen germanisch Disen (nord. Disir) heißen, können wir sie Baumdisen nennen.



Magische Bäume

Viele Bäume sind auch deshalb heilig, weil sie heilende, Körper und Geist stärkende, reinigende oder magische Prozesse unterstützende Kräfte haben. Naturheilkunde und Magie sind nicht genau zu trennen, denn immer sind es Naturkräfte, die eingesetzt werden, egal ob wir z.B. aus Lindenblüten einen Heiltee brauen, eine Eiche umarmen, um durch ihre Aura der Stärke gekräftigt zu werden (gut nach Erkrankungen), oder einen Kultplatz mit Haselstecken abgrenzen, um einen magischen Schutzkreis um ihn zu ziehen. Diese Kräfte sind keine irrealen „Wunderkräfte“, sondern in der Natur der Bäume.

Eiche, Esche und Eibe sind als Götterbäume, Repräsentanten des Weltbaums und Heilpflanzen die wichtigsten heiligen Bäume. Obwohl sie nicht wirklich ein Baum ist, zählen wir auch die Mistel dazu, die als Heilpflanze dient und von den Druiden „Allheil“ genannt wurde. Die Runen heißen ebenfalls „Bäume“. Die Kelten benutzten an ihrer Stelle das Ogham-Alphabet, dessen Zeichen durchgehend nach Bäumen benannt sind.

Das Heidentum und die Tiere

In allen Naturreligionen haben Tiere große Bedeutung, denn sie stehen als individuell-persönliche Wesen dem Menschen am nächsten. Wir können sie bei entsprechender Bekanntheit gut verstehen, haben viele Eigenschaften mit ihnen gemeinsam und können in ihnen unser eigenes Wesen oder bestimmte Züge davon gespiegelt sehen. Diese Verwandtschaft hilft uns, die Einheit allen Lebens und mit ihr das Gött-



liche zu erkennen, das um uns und in uns zugleich ist.

Tiergötter und Göttertiere

Im Spiegel der Tiere zeigte sich unseren frühesten Vorfahren die Göttlichkeit der Natur, die sie sonst nur gestaltlos ahnen konnten, erstmals in klarer, verstehbarer Gestalt, und sie erfuhren in diesen verwandten Wesen auch die angeborene Göttlichkeit des eigenen Selbst. So erschienen die Götter zuerst in Tiergestalt: Sie offenbarten ihr Wesen beispielhaft in den Eigenschaften einiger Tierarten, die ihnen wesensverwandt sind.

Je klarer im Lauf der religiösen Entwicklung die Persönlichkeiten der Götter erkannt wurden, je differenzierter und feiner sie zu Bewusstsein traten, kurz: je näher unsere Vorfahren den Göttern kamen, umso mehr zeigten sie sich in menschlicher Gestalt. Tiere können jetzt nur noch einzelne Aspekte einer Gottheit ausdrücken, deren ganzes Wesen in einer größeren, umfassenderen Vision erscheint. Sie werden die heiligen Tiere dieser Gottheit – man verehrt in ihnen die Gottheit, der sie geweiht sind.

Tiergestalten im Mythos

Während in archaischen Naturreligionen wie der indianischen kosmische Zusammenhänge sehr oft durch Tiermythen geschildert werden, in denen Tiere selbst die Hauptpersonen sind, kommen in den höherentwickelten Götterreligionen mythische Tiergestalten fast nur in Verbindung mit Gottheiten vor: als ihre Begleiter, die bestimmte Eigenschaften dieser Gottheiten verkörpern, und als Tiere, in die sich Götter im Mythos verwandeln und in deren Gestalten sie sich den Menschen zeigen. Tiergestalten, die keiner Gottheit zugeordnet sind, gibt es in unseren Mythen selten. Sie sind eher symbolisch zu sehen wie die Tiere, die Yggdrasil bedrohen, die Wölfe der Finsternis, die Sonne und Mond verfolgen. oder die Urkuh Audumla, die das mütterliche Lebensprinzip verkör-



pert. „Phantastische“ Tiere wie der Drache verkörpern komplexe Inhalte, die ein „gewöhnliches“ Tier nicht ausdrücken kann.

Krafttiere und Tiergeister

Da das Göttliche überall in der Natur ist, kann prinzipiell jedes Tier, das für dich eine besondere Bedeutung hat (aus welchen Gründen auch immer), ein heiliges Tier für dich sein. Für viele ist es das ererbte Totem des Stammes, nach germanischer Tradition meist das Pferd, oder ein Tier ihrer Lieblingsgottheit, z.B. Odins Rabe oder Freyjas Eber. Du kannst auch ein eigenes, ganz persönliches Totem haben, das dir wie den Indianern bei einer Visionssuche begegnen kann.

Im Schamanismus werden manche Tiergeister als Krafttiere bezeichnet, d.h. sie sind imstande, die physischen, psychischen und geistigen, auch magischen Kräfte eines Menschen zu unterstützen, wenn er die richtige Art Kontakt mit ihnen aufnimmt. Man muss aber die Tiere gut kennen, um zu wissen, welche Kräfte sie wirklich in sich haben und weitergeben können. In den meisten Fällen sind es Wildtiere, deren Geist sich bei einer schamanischen Reise als Krafttier des Reisenden zu erkennen gibt.

Tieropfer

Unsere Vorfahren opferten Tiere auch den Göttern – ein Brauch, der früher durchaus gerechtfertigt war. Denn das Opfertier wurde in einem symbolischen Gemeinschaftsmahl mit den Göttern von der Festgemeinde verspeist. Schon immer mußten Tieropfer angst- und schmerzfrei sein, das Opfer galt als nicht angenommen, wenn das Tier litt oder zu fliehen versuchte.

Wir lehnen daher Tieropfer schon deshalb ab, weil die wenigsten Leute schlachten oder auch nur dabei zusehen können. In einer Zeit, da viele Tierarten bedroht sind und Schlachtvieh als „Sache“ betrachtet und aus Profitgier ge-



quält wird, wären Tieropfer auch ein falsches Signal. Das Heidentum muss beitragen, die Ehrfurcht vor dem Leben und die Anerkennung der Tiere als Mitwesen mit Geist und Seele zu fördern. Tieropfer sind auch nicht nötig, denn das wichtigste war immer schon das Trankopfer – und heute ist den Göttern, die das bedrohte Leben der Erde schützen wollen, Met erst recht lieber als Blut.

