Abschlussarbeit

zur Erlangung der Magistra Artium
im Fachbereich 10 – Neuere Philologien

der Johann Wolfgang Goethe-Universität
Institut für Skandinavistik

Thema:

Verwandlung als Thema in der Snorra Edda

1. Gutachterin: Prof. Dr. Julia Zernack
2. Gutachterin: Prof. Dr. Frederike Felcht

Vorgelegt von Leila Hadjalic
aus Frankfurt am Main

Einreichungsdatum: 15. Februar 2017

Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung…….....2

1. Verwandlungsfähigkeit der Götter: Gestaltwandel……...…5

1.1 Verwandlungen Odins……..……7

1.2 Verwandlungen Lokis……...…15

1.3 Verwandlung Heimdalls…….....26

1.4 Gestaltwandel als Mittel zur Überlistung…….....28

2. Verwandlung von Materie: Schöpfungsprozesse.....32

2.1 Die Erschaffung Kvasirs und seine Verwandlung zum Skaldenmet.....35

2.2 Die Verwandlung von Ymirs Körper zum Rohstoff der Welt.....46

2.3 Schöpfungsprozesse als Verdeutlichung sozialer Regeln innerhalb der Götterwelt der Snorra Edda.....53

3. Deutungen von Verwandlungsszenen als religiöse Relikte der „germanischen Religion.....58

3.1 Verwandtschaft zwischen indischen Mythen und Mythen aus der Snorra Edda.....71

3.2.1 Verwandtschaft zwischen dem Ymir-Mythos und dem Purusa-Mythos.....73

3.2.2 Verwandtschaft zwischen dem Skaldenmet-Mythos und dem Soma-Mythos.....80

3.2 Zur Problematik des Begriffes „germanische Religion“.....86

4. Textimmanente Erklärung: Verwandlung als Thema der Snorra Edda.....89

4.1 Sinnestäuschungen als Rahmenhandlung.....91

5. Fazit.....97

6. Literaturverzeichnis.....99

7. Anhang

8. Lebenslauf

9. Erklärung

0. Einleitung

Verwandlungen kommen in der Snorra Edda ebenso häufig wie auch auf vielfältige Art und Weise vor: Sie reichen von dem Gestaltwandel der Götter – allen voran der Ase Loki, der wohl die zahlreichsten und verschiedensten Gestaltwandel vornimmt – bis hin zu der Wiedererweckung verspeister Tiere, Akten der Schöpfung von Naturphänomenen und Lebewesen sowie Illusionen und Sinnestäuschungen. Allein der Mythos von Odins Raub des sogenannten Skaldenmets beinhaltet gleich mehrfache Verwandlungen und Umwandlungen sowie Gestaltwandel und auch Verkleidung, und all dies unter der Beteiligung von Göttern, Riesen und Zwergen.

Für die vorliegende Arbeit habe ich deswegen versucht, die Verwandlungen innerhalb der Snorra Edda zunächst nach verschiedenen Kriterien zu erfassen:

- Wer verwandelt sich oder durch wen wird jemand oder etwas verwandelt?
- In was wird (sich) verwandelt?
- Wie läuft die Verwandlung ab bzw. welche Hilfsmittel sind nötig?
- Wozu findet die Verwandlung statt?

Diese Erfassung führt zu einer erstaunlichen Fülle an Verwandlungen, die nicht alle einzeln besprochen werden können. Eine vollständige Liste aller Verwandlungen mit Anmerkungen befindet sich deswegen als Anhang in dieser Arbeit. Stattdessen werde ich stellvertretend einige Mythen und Figuren genauer analysieren und interpretieren. Dazu habe ich mit Hilfe der beschriebenen Kriterien die Verwandlungen in folgende Kategorien aufgeteilt:

- Verwandlungsfähigkeit der Götter: Physische Veränderung der äußeren Gestalt von Göttern oder durch Götter
- Verwandlung von Materie: Umwandlung einer Materie in eine andere Materie, z.B. in Lebewesen oder zu Naturphänomenen
- Sinnestäuschungen: Blendwerk, das Dinge vortäuschen soll, die es nicht gibt, oder das Dinge anders erscheinen lässt, als sie tatsächlich sind. Dazu werden im Rahmen dieser Arbeit auch Verkleidungen und Decknamen zählen.

Die *Snorra Edda* wurde um 1220 als Handbuch für Skalden, die norwegischen und isländischen Hofdichter des Mittelalters, verfasst. Sie besteht aus einem kurzen Prolog (*formáli*) und drei Hauptteilen: *Gylfaginning* („Täuschung Gylfis“), *Skáldskaparmál*

(„Lehre von der Dichtkunst“) und *Háttatal* („Verzeichnis der Versformen“).[1] Die Herkunft des Prologs aus Snorris Feder ist umstritten, weswegen ich den Prolog in dieser Untersuchung nicht einbeziehen werde. Die *Gylfaginning* erzählt in einer Rahmenhandlung vom Wissenswettstreit zwischen dem schwedischen König Gylfi und den Asen; in zahlreichen Binnenerzählungen wird die heidnisch-nordische Mythologie von der Schöpfung des Kosmos bis zum Untergang der Götter erzählt. Die *Skáldskaparmál* dienen als Verzeichnis der „kenningar“ und „heiti“, zwei wichtigen Stilmitteln der komplexen skaldischen Dichtung. Das *Háttatal* ist ein vom Autor Snorri Sturluson verfasstes, kommentiertes Lehrgedicht, das die verschiedenen Versformen beispielhaft vorstellt und einige narrative Elemente enthält.

Die Kenntnis der nordischen Mythologie ist für das Verständnis und für das Verfassen von „kenningar“ und „heiti“ unabdingbar. Auch wenn insbesondere die *Gylfaginning* als die umfangreichste Quelle nordischer Mythologie aus dem Mittelalter gilt[2], so ist ihre Authentizität als ein Dokument heidnischer Religion nur mit Vorsicht zu genießen. Bei dem Autor Snorri Sturluson handelt es sich um einen isländischen Gelehrten und Historiker des Mittelalters. Sowohl in der *Snorra Edda* als auch in seinen anderen Werken finden sich Hinweise auf eine Beeinflussung durch seinen christlichen Hintergrund. So gibt es Übereinstimmungen mit lateinischen Handbüchern in der Dialogform der Rahmenhandlung der *Gylfaginning,* und die *Skáldskaparmál* zeigen einen Aufbau, wie er aus mittelalterlichen Schulbüchern über Rhetorik und Poetik bekannt ist.[3] In erster Linie ging es Snorri um den Erhalt der skaldischen Dichtung. Als Christ war seine Motivation nicht heidnisch-religiöser Natur.[4] Euhemeristisch präsentiert er die Asen als menschliche Einwanderer aus Asien, die die titelgebende Täuschung Gylfis durchführen und sich zum Schluss der Erzählung selbst zu den Göttern erklären, von denen zuvor in der *Gylfaginning* die Rede war.

Trotz dieser und anderer Hinweise darauf, dass es sich bei der *Snorra Edda* keineswegs um ein historisches Dokument heidnischer Religion handelt, werden viele ihrer Inhalte von Wissenschaftlern als genuin historisch und genuin heidnisch interpretiert. Insbesondere die Archäologie neigt dazu, Szenen aus der *Snorra Edda* mit materiellen Funden in Zusammenhang zu bringen. Vor allem werden Szenen, die Verwandlungen beinhalten, mit Fundstücken in Verbindung gebracht, für die eine religi-

[1] Simek, Rudolf und Hermann Pálsson: *Lexikon der altnordischen Literatur*. Stuttgart 2007, S. 352.
[2] Faulkes, Anthony: Snorri Sturluson. *Edda. Prologue and Gylfaginning*. Oxford 1982, S. xi.
[3] Simek, Rudolf und Hermann Pálsson: *Lexikon der altnordischen Literatur*. Stuttgart 2007, S. 352.
[4] Faulkes, Anthony: Snorri Sturluson. *Edda. Prologue and Gylfaginning*. Oxford 1982, S. xxiii.

öse Nutzung vermutet wird oder die religiöse Rituale bildlich darstellten. Die Verwandlungen in der *Snorra Edda* beschrieben demnach religiöse Rituale wie schamanische Seelenwanderungen oder Ähnliches. Die Verschriftlichung von scheinbar genuinen religiösen Gedanken in der *Snorra Edda* gibt den Funden und ihrer Interpretation Beweiskraft.

Ebenso werden die Verwandlungsszenen besonders häufig mit ähnlichen Mythen aus anderen Kulturen in Verbindung gebracht. Selbst rudimentäre Ähnlichkeiten zwischen Mythen werden so zu Gemeinsamkeiten zwischen fremden Kulturen, selbst wenn diese mehrere Jahrhunderte und tausende Kilometer voneinander entfernt sind. Auf diese Weise lassen sich z.B. Gemeinsamkeiten zwischen dem Dichtermet in der *Snorra Edda* und dem Rauschtrank „Soma" aus dem indischen *Rigveda* herstellen. Diese Ähnlichkeiten sollen beweisen, dass die Mythen miteinander verwandt sind und die jüngeren Mythen demnach von den älteren Mythen abstammen.

Der Fokus meiner Analyse soll sich daher vor allem auf die textimmanente Funktion der Verwandlungen richten, denn diese wird bei der Interpretation der Verwandlungsszenen oft vernachlässigt oder völlig ignoriert. Ich möchte versuchen nachzuweisen, dass Verwandlungsszenen in der Snorra Edda nicht nur enthalten sind, weil sie als Restwissen heidnischer Rituale überliefert wurden (bzw. als solches interpretiert werden) oder die nordische Variante von ursprünglichen indischen oder sonstigen Mythen darstellen. Sie haben eine eigenständige, textimmanente Funktion, da Snorri nicht bloß als Überlieferer der Mythen, sondern auch als Autor der Snorra Edda tätig war.

Im Laufe dieser Arbeit wird das Wort „Verwandlung" benutzt und bewusst auf Begriffe wie „Transformation" oder „Metamorphose" verzichtet. Beide Worte haben eine große Bedeutungsspanne, die von Vorgängen in der Physik[5], Botanik, Zoologie, Geologie und mehr[6] reicht. Vor allem „Metamorphose" ist in der Literatur aus antiken Werken wie Ovids *Metamorphosen* bekannt. Das um Christi Geburt entstandene Epos in 15 Büchern widmet sich Verwandlungen von Einzelfiguren aus der griechischen und römischen Mythologie und gehört zu den meistgelesenen Werken der Antike. Seit dem Mittelalter gilt es als Hauptquelle der griechischen Mythologie und hatte auch

[5] Duden Online-Wörterbuch. Eintrag zu „Transformation, die": http://www.duden.de/rechtschreibung/Transformation (Aufgerufen am 01.10.2016)
[6] Ebd.*, Eintrag zu „Metamorphose, die"*: http://www.duden.de/rechtschreibung/Metamorphose (Aufgerufen am 01.10.2016)

auf die bildenden Künste einen großen Einfluss.[7] Diesen Einfluss möchte ich jedoch bei der Analyse der Verwandlungen in der *Snorra Edda* vermeiden, da es sich bei den *Metamorphosen* um ein Werk aus einem anderen zeitlichen und kulturellen Kontext handelt. Die *Snorra Edda* verwendet für die Vorgänge Begriffe wie „gera" („machen"), „skapa" („erschaffen") und schließlich „bregða" „(ändern", „wechseln" bzw. „verwandeln"), weswegen ich den Begriff „verwandeln" bzw. „Verwandlung" benutzen werde. Für die Verwandlung von Göttern und Riesen in die äußere Gestalt von Tieren und anderen Wesen verwende ich den Begriff „Gestaltwandel".

Begriffe und Namen aus dem Altnordischen werden in ihrer deutschen Schreibweise nach Simek[8] benutzt. Als Quelle für die altnordischen Strophen dient, sofern nicht anders angegeben, die Snorra Edda-Ausgabe von Anthony Faulkes[9]. Alle Übersetzungen der altnordischen Strophen stammen von mir.

1. Verwandlungsfähigkeit der Götter: Gestaltwandel

In der *Snorra Edda* zeigen sowohl Götter als auch Riesen und Zwerge die Fähigkeit, ihre eigene Gestalt oder Materie zu verwandeln. Da die Götter deutlich häufiger erwähnt werden und eine Reihe an verschiedenen Verwandlungen zeigen, werde ich mich den Fähigkeiten von Riesen und Zwergen nicht im Detail widmen. Die Verwandlungsfähigkeiten, die sich um Veränderung von Materie drehen, werde ich in Punkt 2 dieser Arbeit ausführlicher besprechen. An dieser Stelle soll es um die Fähigkeiten der Götter gehen, ihre eigene äußere Gestalt oder die von anderen zu verwandeln.

Es sind die Asen Odin und vor allem Loki, die in der *Snorra Edda* mehrmals ihre Gestalt verändern. Es bleibt offen, ob jeder Gott dazu in der Lage ist und es sich damit um eine typische Fähigkeit der Götter handelt, oder ob es sich um eine besondere Fähigkeit handelt, die nur wenige Götter beherrschen. Neben Odin und Loki sind ansonsten nur der Gestaltwandel von den Asen Heimdall und Idun in einem Falle überliefert.

Einen Sonderfall stellt Idun dar, die in der *Gylfaginning* 26 als Frau Bragis vorgestellt wird:

---

[7] Kindlers Literatur Lexikon Online. *Eintrag zu „Ovid: Metamorphoseon libri"*: http://kll-aktuell.cedion.de/nxt/gateway.dll/kll/o/k0524900.xml/k0524900_050.xml?f=templates$fn=index.htm$3.0 (Aufgerufen am 01.10.2016)

[8] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995.

[9] Faulkes, Anthony: Snorri Sturluson. *Edda. Prologue and Gylfaginning.* Oxford 1982. und Faulkes, Anthony: Snorri Sturluson. *Edda. Skáldskaparmál.* London 1998.

> Kona hans er Iðunn. Hon varðveitir í eski sínu epli þau er goðin skulu á bíta þá er þau eldask, ok verða þá allir ungir, ok svá mun vera allt til ragnarøkrs.
>
> Seine Frau ist Idun. Sie verwahrt in ihrer Truhe die Äpfel, in die [die] Götter beißen sollen, wenn sie altern, und [sie] werden dann alle jung, und so wird es sein bis zum Ragnarök.

Äpfel als Mittel gegen das Altern entspringen wahrscheinlich der antiken Tradition von Äpfeln als Symbol der Liebe, des Lebens und der Fruchtbarkeit.[10] Die Äpfel der Hesperiden aus der griechischen Mythologie halten die Götter ebenfalls ewig jung. Äpfel wurden auch von den Römern als Lebenssymbole auf Altären verwendet. Ebenso ist eine christliche Beeinflussung durch den Baum des Lebens und seine Symbolik möglich.[11]

Zwar verwandelt Idun nicht sich oder die anderen Götter durch ihre Äpfel, sie verhindert jedoch einen Prozess der Veränderung, das Altern. Ihre Aufgabe als Hüterin dieser Äpfel ist es, die natürliche „Verwandlung" im Sinne einer Veränderung von Körper und Geist der Götter zu stoppen und ihren Status von Unsterblichkeit zumindest bis zum Ragnarök aufrecht zu erhalten.

Besonders zu erwähnen ist auch die Asin Gefjon, die zu Beginn der *Gylfaginning* (*Gylfaginning* 1) König Gylfi austrickst. Als Lohn für ihre Unterhaltungen gewährt Gylfi ihr so viel Land, wie vier Ochsen an einem Tag und einer Nacht pflügen können. Dafür benutzt sie jedoch vier ihrer Söhne in Ochsengestalt, die durch ihre göttliche und riesische Herkunft über ungeheure Kräfte verfügen, ein ganzes Stück Land herausreißen und aufs Meer hinauspflügen. Dies erklärt ätiologisch die Herkunft zwei geographischer Phänomene Skandinaviens, Seeland und dem Mälarsee, und weckt das Interesse Gylfis an den Asen. In der Snorra Edda wird hierbei keine Verwandlung der Söhne in Ochsen erwähnt (*Gylfaginning* 1):

> Hon tók fjóra øxn norðan ór Jǫtunheimum, en þat váru synir jǫtuns ok hennar, ok setti þá fyrir plóg.

---

[10] Von See, Klaus; La Farge, Beatrice; Picard, Eve; Schulz, Katja (Hg.) *Kommentar zu den Liedern der Edda.* Edda: Götterlieder: Skírnismál, Hárbarðslióð, Hymiskviða, Lokasenna, Þrymskviða. Band 2. Heidelberg 1997, S. 98 f. Nachfolgend werden Angaben aus dem Edda-Kommentar mit „Frankfurter Edda-Kommentar", Band und Seitenzahl angegeben.

[11] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 4.

> Sie [Gefjon] nahm vier Ochsen im Norden aus dem Riesenheim, und das waren die Söhne eines Riesen und ihre [eigenen], und setzte sie vor den Pflug.

Hier scheint es, als wurden ihre Söhne schon vorher in Ochsengestalt verwandelt oder es könne sich dabei um ihre natürliche Gestalt handeln. Anders verhält es sich in der *Ynglinga saga* in der *Heimskringla*, einem anderen Werk Snorris. Dort wird die selbe Begebenheit um die Landnahme Gefjons erzählt (*Ynglinga saga* 5):

> Þá fór hon í Jötunheima, ok gat þar 4 sonu vit jötni nökkurum; hon brá þeim í yxna líki, ok fœrði þá fyrir plóginn […][12]

> Da reiste sie [Gefjon] nach Riesenheim und bekam dort vier Söhne mit einem Riesen; sie verwandelte sie in die Gestalt von Ochsen und spannte sie vor den Pflug […]

Hier wird von einer Verwandlung der Söhne in die Gestalt von Ochsen berichtet. Anders ist hier aber, dass Gefjon diese Söhne eigens dafür zu zeugen schien, um sie in Ochsen verwandeln zu können. Dies impliziert noch deutlicher als in der *Gylfaginning*, dass es der Riesen-Anteil ihrer Herkunft ist, der den Söhnen und damit den Ochsen die Kraft verleiht, ein Stück Land aus dem Königreich Gylfis zu reißen.

Es kann nicht klar gesagt werden, warum eine Verwandlung der Söhne in Ochsen in der *Gylfaginning* nicht erwähnt (oder nur impliziert) wird, und ob es sich dabei um Absicht oder eine Nachlässigkeit durch Snorri handelt. Zählt man aber die Gefjon aus der *Ynglinga saga* zu dem Kanon von Asen dazu, die Snorri in seinen Werken beschreibt, so ist auch sie als Asin in der Lage, die Gestalt von anderen Wesen zu verändern.

1.1 Verwandlungen Odins

In der *Snorra Edda* ist Odin vor allem an Verwandlungen beteiligt, die mit der Schöpfung von Lebewesen und Naturphänomenen zu tun haben. Innerhalb des Skaldenmet-Mythos in den *Skáldskaparmál* jedoch wandelt er zweimal die Gestalt – die beiden einzigen Gestaltwandel Odins innerhalb der *Snorra Edda* - und ist maßgeblich an der

[12] Lindner, N. und H.A. Haggson: *Ynglinga saga*, in: W. Schulz (Hg.): Snorri Sturluson. Heimskringla. Uppsala 1869. Online abgerufen über heimskringla.no/wiki/Ynglinga_saga (Aufgerufen am 17.10.2016)

Erzeugung des Skaldenmets beteiligt. In diesem Abschnitt möchte ich auf seinen Gestaltwandel und seine Verkleidung eingehen. Den Mythos des Skaldenmets und die zahlreichen anderen Ver- und Umwandlungen darin werde ich genauer in Punkt 2.1 besprechen.

Wie die *Gylfaginning* sind auch die *Skáldskaparmál* in eine Rahmenhandlung eingebettet. Anders als in der *Gylfaginning* gerät in den *Skáldskaparmál* die Rahmenhandlung immer weiter in den Hintergrund und verschwindet bald völlig. Darin besucht der Mann bzw. Riese Ägir die Asen in Asgard, wo er empfangen und bewirtet wird. Seinem Sitznachbarn Bragi stellt er Fragen zu den Göttern, die dieser mit Binnenerzählungen beantwortet. Auf Ägirs Frage, woher die Dichtkunst stammt, erzählt Bragi ihm den Mythos vom Raub des Skaldenmets (*Skáldskaparmál* 1, G57-58[13]): Als Zeichen des Friedens nach dem Krieg zwischen Asen und Wanen, den Göttergeschlechtern, spucken diese alle in ein Gefäß. Aus diesem Speichel erschaffen die Asen Kvasir, den klügsten aller Männer. Kvasir wird von den Zwergen Fjalarr und Gjalarr in einen Hinterhalt gelockt und getötet. Sie lassen sein Blut in Gefäße rinnen, vermischen es mit Honig und schaffen so den Met, der jeden, der ihn trinkt, zu einem Gelehrten oder zu einem Dichter (Skalden) macht. Diesen Met geben sie schließlich dem Riesen Suttung als Buße dafür, dass sie seine Eltern zuvor getötet haben. Suttung droht ihnen an, sie ansonsten auf einer Schäre ertrinken zu lassen.

Den Met lässt Suttung von seiner Tochter Gunnlöð in dem Berg Hnitbjörg bewachen. Um an den Met zu gelangen, arbeitet Odin bei Suttungs Bruder Baugi als Knecht. Zuvor sorgt Odin selbst dafür, dass sich Baugis Knechte in ihrer Gier auf Odins Wetzstein für ihre Sensen gegenseitig umbringen. Odin gibt sich Baugi gegenüber als Bölverkr aus und verspricht, die Arbeit von neun Männern zu leisten, wenn er als Lohn einen Schluck von Suttungs Met erhielte. Im Winter nach getaner Arbeit gehen beide zu Suttung, dieser verweigert aber die Ausgabe des Mets. Bölverkr schlägt Baugi vor, mit einer List an den Met zu gelangen. Baugi soll mit Bölverkrs Bohrer Rati ein Loch in den Fels der Burg bohren. Bölverkr bläst in das Loch, und als ihm Späne entgegenkommen, weiß er, dass Baugi ihn betrügen wollte. Baugi soll erneut bohren, und diesmal gelangt Bölverkr in Gestalt einer Schlange durch das Loch zu Gunnlöð, bevor Baugi ihn mit dem Bohrer erstechen kann. Bölverkr liegt drei Nächte

[13] In der Skáldskaparmál-Ausgabe von Faulkes (1998) werden die ersten vier Abschnitte der Skáldskaparmál („Bragaræður“) als Fortsetzung der Gylfaginning mit G55 – G58 angegeben; im Laufe dieser Arbeit werde ich diese Stellen zur besseren Orientierung mit „Skáldskaparmál 1“ und dem jeweiligen „G“-Abschnitt kennzeichnen.

bei Gunnlöð, und sie gewährt ihm anschließend drei Schlucke des Mets. Bölverkr trinkt jedoch jedes der drei Gefäße, in dem der Met aufbewahrt wird, mit je einem Schluck leer und gelangt so an den ganzen Met.

Odin flieht in der Gestalt eines Adlers und wird von Suttung verfolgt, der ebenfalls Adlergestalt annimmt. In Asgard speit Odin den Met in Gefäße, die die Götter aufstellten, als sie Odin in ihre Richtung fliegen sehen. Dieser ausgespeite Met verleiht Asen und Menschen die Gabe der Dichtkunst. Bei seiner Flucht kam Suttung Odin jedoch so nah, dass er einen Teil des getrunkenen Mets nach hinten ausschied. Dieser Anteil wird nicht beachtet und jeder, der will, kann ihn haben.

Odin verkleidet sich in dieser Erzählung also zunächst als Bölverkr und verwandelt sich dann zuerst in eine Schlange, dann in einen Adler.

Der altnordische Wortlaut deutet darauf hin, dass es sich bei der Verwandlung in einen Adler um das Anziehen einer Adlerhülle im Sinne eines Adlerbalges handelt, der wie ein Kleidungsstück benutzt wird (*Skáldskaparmál* 1, G58)

> Þá brásk hann í arnarham ok flaug sem ákafast. En er Suttungr sá flug arnarins, tók hann sér arnarham ok flaug eptir honum.
>
> Da wechselte er [Odin] in [eine] Adlerhülle und flog so schnell wie möglich. Aber als Sutttung den Flug des Adlers sah, nahm er seine Adlerhülle und flog hinter ihm [her].

Unklar bleibt bei der Verwendung des Wortes „hamr“, ob Adlerhüllen ihren Trägern die Fähigkeit zum Fliegen verleihen, oder ob ein tatsächlicher Wandel der Gestalt zu der eines Adlers stattfindet. Auf einen Gestaltwandel deutet jedoch hin, dass Suttung den Flug des „Adlers“ sieht, „sá flug arnarins“. „hamr“ („Hülle“) wird zudem oft im Sinne von „Gestalt“ verwendet; ebenso Zusammensetzungen des Wortes wie die Verben „hamhleypa“, „hamskipta“ und „hamask“ für „die Gestalt wechseln“.[14] Das Verb „brásk“ von „bregða“ bedeutet unter anderem „einhüllen“, aber auch „ändern“, „wechseln“ oder in Zusammenhang mit „líki“ („Gestalt“) auch „sich in eine andere Gestalt verwandeln“.[15] Möglicherweise ließe sich der Satz daher wie folgt übersetzen:

[14] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 2, S. 533.
[15] Baetke, Walter: *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur.* Berlin 1983, S. 66.

> Da verwandelte er sich in einen Adler und flog so schnell wie möglich. Aber als Suttung den Flug des Adlers sah, verwandelte er sich in einen Adler und flog hinter ihm [her].

Ein Vergleich mit Odins Gestaltwandel in der *Ynglinga saga* aus Snorris *Heimskringla* ist hilfreich. In Kapitel 7 wird beschrieben, wie ein Gestaltwandel dort vor sich geht:

> Ódinn skipti hǫmum, lá þá búkrinn sem sofinn eða dauðr, en hann var þá fugl eða dýr, fiskr eða ormr, ok fór á einni svipstund á fjárlæg lǫnd at sínum erendum eða annarra manna.[16]

> Odin wechselte die Hülle [Gestalt], es lag sein Körper da wie schlafend oder tot, und er war dann Vogel oder Tier, Fisch oder Schlange, und reiste für einen Augenblick in gefährliche Länder in eigenen Angelegenheiten oder [in denen] anderer Leute.

Hier wird deutlich, dass Odins Verwandlung außerhalb seines Körpers stattfindet. Dort manifestiert er bzw. ein Teil von ihm (die Seele?) sich als ein Tier. Sein ursprünglicher Körper bleibt zurück an dem Ort der Verwandlung und scheint zudem in einem verwundbaren Zustand zu sein, da er wie tot oder schlafend daliegt. Nichts in dieser Art geschieht bei der Verwandlung in einen Adler in den *Skáldskaparmál*, dort tritt Odin in Adlergestalt die Flucht vor Suttung an. Bliebe sein Körper in Hnitbjörg verwundbar zurück, wäre dies ein großer Nachteil und nicht im Sinne einer Flucht. Der Grund für diesen Unterschied in den Verwandlungstechniken liegt eventuell daran, dass Odin aus den *Skáldskaparmál* bzw. der Odin aus der Binnenerzählung um den Skaldenmet ein Gott ist. Es sind nur die Asen aus der Rahmenhandlung, die Ägir in ihrer Halle empfangen und sich als Götter ausgeben, aber im euhemeristischen Sinne zauberkundige Menschen sind. Die *Heimskringla* ist ein historisches Werk, das sich nicht hauptsächlich mit der Überlieferung von Mythen beschäftigt. Der Odin aus der *Ynglinga saga*, dessen Verwandlung beschrieben wird, ist aber ein Mensch, der euhemeristisch zu einem Gott erklärt wird.[17] Die Fähigkeit, seinen Körper im wörtlichen Sinne in den eines

[16] Lindner, N. und H.A. Haggson: *Ynglinga saga*, in: W. Schulz (Hg.): Snorri Sturluson. Heimskringla. Uppsala 1869. Online abgerufen über heimskringla.no/wiki/Ynglinga_saga (Aufgerufen am 17.10.2016)

[17] Naumann, Hans Peter: *Ynglinga saga*. In: Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Band 34. Berlin u.a. 2007, S. 379ff.

Adlers zu verwandeln (womöglich mit Hilfe eines Adlerhemdes) scheint nur der göttliche Odin zu beherrschen, auch wenn dieser eine fiktive Figur aus einer Binnenerzählung ist. Der menschlich-historische Odin hingegen greift auf Techniken zurück, die schamanisch anmuten.[18]

Ein Vogelbalg bzw. Vogelhemd findet sich auch in dem Mythos um Iduns Entführung, ebenfalls in den *Skáldskaparmál*. Dort verleiht Freya ihr Falkenhemd („valshamr") an Loki, der Idun aus der Gewalt eines Riesen befreit. Sofern Götter sich in Vögel verwandeln bzw. Vogelhemden benutzen, geht es darum, eine Kostbarkeit aus der Gewalt der Riesen zurückzuholen.[19] Vogelhemden, die in anderen altnordischen Texten von Menschen oder Walküren benutzt werden (*Vǫlundarkviða* 2*, Vǫlsunga saga* 1 u.a.), teilen kein solches gemeinsames Motiv.[20]

Dass Odin sich in einen Adler verwandelt, ist mit Sicherheit keine willkürliche Auswahl aus der Vogelwelt. Tiere haben in altnordischer Dichtung zwei Funktionen: Sie sind Abbild und Sinnbild. Als Abbild werden sie als Tiere aufgefasst, als animalische Lebensform, die auf außermenschliche Bereiche hinweist. Als Sinnbild verkörpern sie nicht einfach das Tier ihrer Spezies, sondern stehen für einen indirekten Bezug, den es zu entschlüsseln gilt.[21] Odin steht vor allem in Beziehung den drei sogenannten Walstatt- oder Aas-Tieren der altnordischen Literatur: Wolf, Rabe und Adler. Die Bezüge Odins zu Wölfen und Raben werden in der *Gylfaginning* 38 hergestellt:

> Hár segir: Þá vist er á hans borði stendr gefr hann tveim úlfum er hann á, er svá heita: Geri ok Freki.
>
> Der Hohe sagt: Die Speise, die auf seinem [Odins] Tisch steht, gibt er zwei Wölfen, die er hat, die so heißen: Geri und Freki.
>
> Hrafnar tveir sitja á ǫxlum honum ok segja í eyru honum ǫll tíðindi þau er þeir sjá eða heyra. Þeir heita svá: Huginn ok Muninn.
>
> Zwei Raben sitzen auf seinen [Odins] Schultern und sagen in sein Ohr alles, was sie sehen oder hören. Sie heißen so: Huginn und Muninn.

[18] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 2, S. 430 f.
[19] Ebd., S. 533 f.
[20] Ebd., S. 515.
[21] Beck, Heinrich: *Die Tiere der Jagd und der Walstatt in den eddischen Liedern.* In: Schwab, Ute (Hg.) Das Tier in der Dichtung. Heidelberg 1970, S. 55 f.

Wölfe, Raben und Adler versinnbildlichen Krieg, Kampf und Tod. Als aasfressende Tiere traten sie in der Realität der Menschen auf Schlachtfeldern nach Kriegen und Kämpfen auf, und fraßen die unbestatteten Leichen von Mensch und Tier - eine Andeutung dessen ist in den Namen der Wölfe gegeben, Geri von „gerr“, „gierig“, „hungrig“ und Freki von „frekr“, „gierig“.[22] Durch diese Bezüge zur Wirklichkeit wurden sie in der Literatur zu Sinnbildern des Schlachtfeldes (Walstatt) stilisiert.[23] Dass sich Odin in dem Skaldenmet-Mythos in einen Adler verwandelt, würde ihm als Toten- und Kriegsgott im Kontext der *Snorra Edda* nach seinen Verbindungen zu Wölfen und Raben eine Verbindung zu dem dritten der Walstatt-Tiere geben, dem Adler.

Raubvögel wie Adler und Falken sind zudem in der nordischen Literatur als Symbole für den Adel belegt. Während die domestizierten Falken, die für die Jagd abgerichtet wurden, fast nur im höfischen Kontext erscheinen, versinnbildlicht der Adler Kampf und Aggressivität.[24]

Um zu Gunnlöð zu gelangen, kriecht Odin in der Gestalt einer Schlange durch das Loch, das Baugi zuvor in den Fels bohrte (*Skáldskaparmál* 1, G58):

> Þá brásk Bǫlverkr í orms líki ok skreið í nafars raufina, en Baugi stakk eptir honum nafrinum ok misti hans.
>
> Da verwandelte sich Bölverkr in [die] Gestalt einer Schlange und kroch in das Bohrloch, und Baugi stach nach ihm mit dem Bohrer und verfehlte ihn.

Der Wortlaut ist hier eindeutiger als bei der Verwandlung in einen Adler und lässt auf eine komplette Verwandlung Odins in die Gestalt einer Schlange schließen, da die Beschreibung „í orms líki“ („in Schlangen-Gestalt“) benutzt wird. Hilfsmittel wie eine Schlangenhaut, die einem Adlerbalg oder Adlerhemd entsprechen, werden nicht erwähnt. Ebenso wenig entspricht der Gestaltwandel dem in der bereits zitierten *Ynglinga saga* aus der *Heimskringla*, bei dem der materielle Körper zurückbleibt und ein immaterieller Teil (vermutlich Seele oder Geist) sich in ein Tier verwandelt.

---

[22] Ebd., S. 64.
[23] Ebd., S. 67.
[24] Rohrbach, Lena: *Der tierische Blick.* Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur. Tübingen 2009, S. 281 ff.

Das Eindringen Odins bzw. Bölverkrs in Gunnlöðs Versteck zeigt Ähnlichkeiten mit dem Zagreus-Mythos aus der griechischen Mythologie. In diesem Mythos gelangt Zeus in Gestalt einer Schlange in das Versteck Persephones, eine Höhle, und zeugt mit ihr Zagreus. Die Ähnlichkeiten belaufen sich auf den Gestaltwandel in eine Schlange und in das Eindringen in eine Höhle zu einer dort verborgenen Frau. Weder zeugt Odin mit Gunnlöð Nachkommen, noch sind Odin und Gunnlöð miteinander verwandt. Persephone ist Zeus‘ Tochter und ist von ihrer Mutter Demeter zu ihrem eigenen Schutz vor Zeus in die Höhle gesperrt worden. Sie bewacht dort keinen Gegenstand oder eine Substanz wie den Skaldenmet. Da die Unterschiede zwischen den beiden Mythen die Gemeinsamkeiten überwiegen, ist eine enge Verwandtschaft zwischen dem Skaldenmet-Mythos und dem Zagreus-Mythos unwahrscheinlich.[25]

Schlangen (in der altnordischen Literatur synonym mit Drachen) sind in der *Snorra Edda* negativ besetzt; neben der Midgardschlange als Feind der Götter in der Ragnarök nagt die Schlange Níðhöggr an einer der Wurzeln der Weltesche Yggdrasill, und bei ihr sind unzählige weitere Schlangen (*Gylfaginning* 16):

> En svá margir ormar eru í Hvergelmi með Níðhǫgg at engi tunga má telja.
>
> Und so viele Schlangen sind in Hvergelmir bei Níðhöggr, dass keine Zunge sie zu zählen vermag.

Die Zuweisung zu unterirdischer Lebensweise und der Schaden, den die Schlangen durch das Benagen der Wurzeln anrichten, weist auf eine Stellung von Schlangen in Totenkulten hin.[26] Vermutlich waren Schlangen aber auch Fruchtbarkeitssymbole[27], was einen Bezug zwischen der phallischen Gestalt der Schlange, in der Odin in die Höhle gelangt, und der anschließenden Verführung Gunnlöðs durch Odin herstellt.

Besonders häufig treten in der altnordischen Literatur „kenningar“ auf, die Gold als Lager von Schlangen umschreiben. Dies geht zurück auf Schlangen als Schatzhüter, wie sie im Falle des Drachen Fafnir in den *Fáfnismál* überliefert sind. Eine verkürzte Wiedergabe der Nibelungensage findet sich auch in den *Skáldskaparmál* in Prosaform, in der Snorri einige Strophen der *Fafnismál* zitiert.[28] Fafnir, der sich in eine Schlange verwandelt hat, bewacht einen Goldschatz (*Skáldskaparmál* 40):

---

[25] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 156.
[26] Ebd., S. 355.
[27] Ebd.
[28] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 5, S. 370.

> […] en Fafnir fór upp á Gnitaheiði ok gerði sér þar ból ok brásk í orms líki ok lagðisk á gullit.
>
> […] und Fafnir reiste hinauf zur Gnitaheide und bereitete sich dort einen Lagerplatz und verwandelte sich in [die] Gestalt einer Schlange und legte sich auf das Gold.

Die Formulierung „brásk í orms líki“ ist identisch mit dem Wortlaut von Odins Verwandlung in eine Schlange in den *Skáldskaparmál*; hier hat Snorri den identischen Wortlaut für eine identische Art der Verwandlung benutzt. Odin bewacht in dem Skaldenmet-Mythos keinen Schatz, versucht aber eine Kostbarkeit, die den Asen unrechtmäßig entwendet wurde, zurückzuerlangen. So werden die traditionellen nordischen Motive von „Schlange und Schatz“ und „Schlange als Mensch in Tiergestalt“[29] verbunden.

Typisch für Odin ist sein Auftreten in Verkleidung oder unter falschem Namen, wie er es etwa in *Baldrs draumar*, den *Grímnismál*, den *Reginsmál* und den *Vafþrúðnismál* tut[30] und das in dieser Arbeit als Sinnestäuschung gilt. Baugi gegenüber gibt sich Odin als Bölverkr („Übelstifter“)[31] aus. Die Narration nennt ihn von diesem Augenblick an nicht mehr Odin, sondern bei seinem Inkognito Bölverkr, und tut dies durchgehend so lange, bis Odin in Adlergestalt von den Asen und Suttung erkannt wird – die er nicht mit einem falschen Namen täuschen kann. Von diesem Augenblick an verschwindet Bölverkr als Verkleidung und Odin nimmt seine wahre Identität wieder an. Als Adler wird er sowohl von den Asen als auch von Suttung als Odin identifiziert, aus dem Text geht jedoch nicht hervor, warum. Eine Möglichkeit könnte sein, dass er an seinen Augen erkannt wird – dies wird Loki bei einer seiner Verwandlungen in einen Falken zum Verhängnis (siehe dazu 1.2 Verwandlungen Lokis).

Bölverkr ist auch einer der zahlreichen Odinsnamen, die Odin selbst in den *Grímnismál* 46 aufzählt. Dort tritt er – ebenfalls inkognito – als Grímnir („der Maskierte“) auf.[32] Auch Snorris *Ynglinga saga* berichtet von Odins zahlreichen Verwandlungen und Verkleidungen.[33] Es ist möglich, dass der Riese Baugi Verdacht schöpft

---

[29] Ebd.
[30] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 2, S. 158.
[31] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 53.
[32] Ebd., S. 149.
[33] Ebd.

(eventuell durch die Bedeutung des Namens Bölverkr, „Übeltäter“), da er Odin zu betrügen versucht. Zunächst bohrt er kein vollständiges Loch durch den Felsen und hätte so den durchschlüpfenden Odin in dem Felsloch fangen können. Schließlich wird er gezwungen, das Loch vollständig zu bohren, sticht aber nach Odin in Schlangengestalt. Entweder hat er Odin erkannt und nutzt dessen Intelligenz und magischen Fähigkeiten aus, um selber an Suttungs Met zu gelangen, oder er will stattdessen Bölverkr ausnutzen – ohne seine wahre Identität als Odin erkannt zu haben.

1.2 Verwandlungen Lokis

Der Verwandlungskünstler unter den Asen ist Loki. Seine Verwandlungen in die Gestalt von Tieren reichen in der *Snorra Edda* von Fischen und Vögeln zu Säugetieren und Insekten. Dabei wechselt er einige Male auch sein Geschlecht. Im Verlauf des Balder-Mythos verwandelt er sich zudem einmal in eine Frau und ein anderes Mal in eine Riesin und trägt damit entscheidend zu Balders Tod und Verbleib in Hel bei.

Ähnlich wie Odin im Skaldenmet-Mythos benutzt Loki bei dem Mythos um den Raub der Idun ein Vogelhemd (*Skáldskaparmál* 1, G56): Odin, Loki und Hœnir begeben sich auf Reisen und kochen eines Tages einen Ochsen in einer Grube. Als dieser Ochse nicht gar werden will, gibt sich ein großer Adler als Übeltäter zu erkennen, der den Ochsen erst dann gar werden lässt, wenn er einen Anteil des Fleisches bekommt. Als der Adler dann jedoch mit den Keulen und Schultern des Ochsen davonfliegen will, gerät Loki so in Zorn, dass er mit einer Stange nach ihm schlägt. Diese Stange bleibt im Körper des Adlers stecken, und Loki hängt an der anderen Seite der Stange. Der Adler lässt ihn erst wieder frei, als Loki verspricht, ihm Idun und ihre Äpfel als Gegenleistung zu bringen.

Unter einem Vorwand lockt Loki Idun aus Asgard und sie wird von dem Riesen Thjazi entführt, der erneut in Gestalt eines Adlers erscheint. Da die Asen nun altern, zwingen sie Loki – der zuletzt mit Idun gesehen wurde – Idun wieder zurückzuholen. Dieser leiht sich Freyas Falkenhemd und fliegt nach Riesenheim.

Loki verwandelt Idun in eine Nuss und fliegt davon, doch Thjazi folgt ihm bald in der Gestalt eines Adlers. Als die Asen den Falken mit der Nuss und den Adler kommen sehen, bringen sie Hobelspäne vor Asgard. Der Falke lässt sich hinter dem Burgwall fallen, woraufhin die Asen die Späne entzünden und das Gefieder des Adlers Feuer fängt. Der Adler muss landen und wird von den Asen totgeschlagen.

Daraufhin zieht Thjazis Tochter Skaði in voller Bewaffnung nach Asgard, um ihren Vater zu rächen. Die Asen bieten ihr als Buße an, sich unter ihnen einen Ehemann zu suchen, wobei sie bei ihrer Wahl nur die Füße der Asen sehen darf. Skaði erwählt sich so Njörðr als Gatten. Des Weiteren verlangt sie, von den Asen zum Lachen gebracht zu werden, da sie meint, dies könnten die Asen niemals schaffen. Daraufhin bindet Loki einen Strick um den Bart einer Ziege und das andere Ende an seine Hoden und das Geschrei der beiden bringt Skaði zum Lachen. Zusätzlich erschafft Odin als weitere Kompensation aus Thjazis Augen zwei Sterne am Himmel.

Die Verwandlungen der Riesen in Adler sind bei Suttung in dem Dichtermet-Mythos und Thjazi in dem Mythos um Iduns Raub sehr ähnlich:

> Þá kémr þar Þjazi jǫtunn í arnarham ok tekr Iðunni ok flýgr braut með ok í Þrymheim til bús síns.
>
> Da kam dort der Riese Thjazi im Adlerbalg und nahm Idun und flog fort mit ihr nach Riesenheim in seinen Hof.

Beide Riesen benutzen das bereits besprochene Adlerhemd. Auch hier wird ein Riese – wie es typisch für die altnordische Literatur ist – als Erzfeind der Asen dargestellt, der in Besitz einer Kostbarkeit der Asen kommt. Diese Kostbarkeit zurückzuerlangen bildet den Kern vieler Mythen, bei denen es um einen Konflikt zwischen Riesen und Asen geht.[34] Wie im Skaldenmet-Mythos flüchten Götter in Gestalt von Raubvögeln und werden von Riesen in Gestalt von Raubvögeln verfolgt.

Ungewöhnlich ist bei Lokis Verwandlung in einen Falken, dass er dazu Freyas Falkenhemd gebraucht. In seinen zahlreichen weiteren Verwandlungsszenen der *Snorra Edda* wird kein solches Hilfsmittel gebraucht. Zudem ist er gleichzeitig in der Lage, die Gestalt von Idun zu verändern und sie in eine Nuss zu verwandeln:

> Ok er hann fær valshaminn flýgr hann norðr í Jǫtunheima ok kemr einn dag til Þjaza jǫtuns. Var hann róinn á sæ, en Iðunn var ein heima. Brá Loki henni í hnotar líki ok hafði í klóm sér ok flýgr sem mest.
>
> Und als er [Loki] das Falkenhemd bekommt, fliegt er nordwärts nach Riesenheim und kommt eines Tages zu dem Riesen Thjazi. Er [Thjazi] war rudern auf

[34] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 3, S. 388.

> dem Meer und Idun war zu Hause. Da verwandelte er [Loki] sie in die Gestalt einer Nuss und nahm sie in seine Klauen und fliegt so schnell wie möglich.

Der Bezug zwischen Idun und Nüssen liegt wahrscheinlich im Bezug zwischen ihr und ihren magischen Äpfeln. Äpfel wurden bereits zu Beginn dieses Kapitels als Symbole des Lebens und der Fruchtbarkeit besprochen. Eine ähnliche Symbolik kann Nüssen zugesprochen werden, die ebenfalls Früchte sind, aus denen ein früchtetragender Baum wachsen wird. Da nur von der Verwandlung Iduns in eine Nuss gesprochen wird (und nicht zusätzlich von einer Verwandlung ihrer Äpfel), scheint die Fähigkeit der Äpfel zur Verjüngung tatsächlich bei Idun als Verwahrerin und Ausgeberin der Äpfel zu liegen, nicht in den Äpfeln selber – darauf deutet ebenfalls ihr Name „die Verjüngende“[35] hin. Daher ist ein Gestaltwandel Iduns in eine Frucht nachvollziehbar. Eine Nuss ist im Kontext des Geschehens für einen Falken leichter und damit besser und schneller fortzutragen als ein Apfel; die holzige Schale einer Nuss mag sie auch im Falle eines Verlustes besser schützen als das vergleichsweise weiche Fruchtfleisch eines Apfels.

Die Abhängigkeit Lokis von einem Falkenhemd, das einer Asin gehört, ließe sich darauf zurückführen, dass sein Leben von der Rettung Iduns abhängt. Die Asen zwingen ihn unter Androhung des Todes dazu, Idun zurückzubringen. Durch das Leihen („ljá“) des Falkenhemdes schuldet er Freya und den Asen zusätzlich das Zurückbringen des Hemdes. Somit fungiert das Falkenhemd als Pfand an die Asen. (Umgekehrt könnte man dies als zusätzliches Druckmittel der Asen an Loki deuten, der neben Idun nun auch das Falkenhemd zurückbringen muss. Die Initiative, das Falkenhemd zu benutzten, geht jedoch von Loki aus.)

Loki ist im Gegensatz zu Odin oder Freya kein Gott der Walstatt oder der Toten, daher nimmt er keine Adler- sondern Falkengestalt an. Sinnbildlich nimmt er keine Gestalt eines der Walstatttiere an, bleibt aber im Rahmen von Raubvögeln und Falken als Attribut des Adels – vielleicht entspricht das Sinnbild des höfischen Falken Lokis Status als Ase. Merkwürdigerweise gehört das Falkenhemd in diesem Mythos aber Freya, die in der *Gylfaginning* 24 die Hälfte aller Gefallenen eines Schlachtfeldes bekommt und somit eine Verbindung zu Tod und Schlacht hat:

> Hon [Freya] á þann bœ á himni er Fólkvangar heita, ok hvar sem hon ríðr til vígs þá á hon hálfan val, en hálfan Óðinn […]

[35] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 211 f.

> Sie [Freya] besitzt im Himmel den Hof, der Fólkvangr heißt, und wenn sie zur Schlacht reitet, bekommt sie die Hälfte [der] Gefallenen, aber die [andere] Hälfte [bekommt] Odin […]

Trotz allem besitzt sie ein Falkenhemd, und nicht etwa ein Adlerhemd wie Odin und die Riesen. Dies liegt eventuell an ihrem Geschlecht, da es sich bei den Besitzern von Adlerhemden bisher immer um männliche Riesen und Asen handelt. Eine geschlechtliche Zuordnung von Adlern zu Asen und Falken zu Asinnen ergibt sich aber nicht aus dem übrigen Text der *Snorra Edda* und bleibt daher Spekulation – es sei denn, die Zuweisung von Falken*hemden* zu Asinnen und Adler*hemden* zu Asen und Riesen ist ein Anhaltspunkt.

Die Zuordnung eines Falkenhemdes anstatt eines Adlerhemdes in sinnbildlicher Funktion ergibt aber bei Frigg Sinn, der in den *Skáldskaparmál* 19 ebenfalls ein Falkenhemd zugeordnet wird, und die keine Bezüge zu Tod und Schlacht hat:

> Hvernig skal kenna Frigg? Svá at kalla hana dóttur Fjǫrgins, konu Óðins, móður Baldrs, elju Jarðar ok Rindar ok Gunnlaðar ok Gerðar, sværa Nǫnnu, drottning Ása ok Ásynja, Fullu ok valshams ok Fensala.

> Wie soll man Frigg bezeichnen? Indem man sie Tochter Fjörgynns nennt, Frau Odins, Mutter Balders, Nebenfrau zu Jörd, Rindr, Gunnlöð und Gerðr, Schwiegermutter Nannas, Königin der Asen und Asinnen, der Fulla und des Falkenhemdes und Fensalirs.

Direkt im Anschluss folgt in den *Skáldskaparmál* 20 eine Liste an Bezeichnungen für Freya, in der das Falkenhemd jedoch nicht als eines ihrer Attribute genannt wird.

Auch Friggs Falkenhemd ist von Loki benutzt worden (*Skáldskaparmál* 18): Aus Vergnügen fliegt er darin herum und kommt zum Hofe des Riesen Geirröðr, wo er von diesem gefangen genommen und erst dann freigelassen wird, als er verspricht, Thor ohne seinen Kraftgürtel und Hammer zu Geirröðr zu schicken. Interessant ist hierbei, dass Geirröðr den Falken an seinen Augen als etwas erkannte, das nicht tatsächlich ein Falke ist:

> En er hann sá augu hans þá grunaði hann at maðr mundi vera ok bað hann svara, en Loki þagði.

> Aber als er [Geirröðr] seine [Lokis] Augen sah, da ahnte er, dass es ein Mann sein muss und befahl ihm zu antworten, aber Loki schwieg.

Dies wurde auch Gestaltwandlern aus anderen nordischen Texten zum Verhängnis; so wird in der *Kormáks saga* 18 Þorveig nach ihrem Gestaltwandel in einen Wal an ihren Augen erkannt und Víga-Hrappr aus der *Laxdœla saga* 18 wird in seiner Seehunde-Gestalt ebenfalls an seinen „Menschenaugen" erkannt.[36] Dies lässt den Schluss zu, dass die Verwandlung in eine Tiergestalt eine vollständige und naturgetreue Verwandlung in die äußere Gestalt des jeweiligen Tieres ist – auch im Falle eines Vogelhemdes als Hilfsmittel. Nur die Augen verraten die nicht-menschliche Seele des Gestaltwandlers, und dies könnte auf die mittelalterliche Vorstellung der Augen als „Spiegel der Seele" zurückgeführt werden.[37] Bei der Rettung Iduns ist ebenfalls von den Klauen in Lokis Falkengestalt die Rede:

> Brá Loki henni í hnotar líki ok hafði í klóm sér ok flýgr sem mest.

> Da verwandelte er [Loki] sie [Idun] in die Gestalt einer Nuss und nahm sie in seine Klauen und fliegt so schnell wie möglich.

Die Vogelhemden in der *Snorra Edda* scheinen also keine bloße Flughilfe oder eine Art von Fluggerät zu sein. Auch verleihen sie ihrem Träger nicht bloß die Fähigkeit zu schweben oder zu fliegen. Sie verwandeln ihre Träger in die äußere Gestalt von Raubvögeln, die - womöglich in allen Fällen bis auf die Augen - nicht von echten Vögeln zu unterscheiden sind.

Ein möglicher Grund dafür, dass Loki sich in zwei verschiedenen Mythen die Falkenhemden von Göttinnen leiht, ist, dass er öfter weibliche Gestalt annimmt oder weibliche Tätigkeiten verrichtet. Die Falkenhemden von Freya und Frigg sind in diesem Falle eine zusätzliche Verknüpfung weiblicher Attribute an einen männlichen Gott.

In der sogenannten Riesenbaumeistersage in der *Gylfaginning* 42 befindet sich die Wohnstätte der Asen noch im Aufbau. Ein Baumeister bietet den Göttern an, in drei Jahren eine Burg für sie zu bauen, die sie selbst vor Riesen schützen würde. Als Lohn verlangt er Freya, die Sonne und den Mond. Die Asen willigen mit der Auflage

[36] Rohrbach, Lena: *Der tierische Blick.* Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur. Tübingen 2009, S. 253.
[37] Ebd.

ein, dass er sein Werk bereits nach einem Winter fertigstellen soll. Der Baumeister sagt zu, allerdings nur, wenn sie ihm Hilfe durch sein Pferd Svaðilfari gewähren. Auf Lokis Rat hin wird ihm dies zugestanden. Mit Hilfe des Hengstes, der die doppelte Arbeit des Baumeisters leistet, gelingt ihm fast die Fertigstellung der Burg. Die Asen sind sich einig, dass dies Lokis schuld sei und zwingen ihn, den Baumeister vertragsbrüchig werden zu lassen, da niemand Freya und die Gestirne verlieren möchte. Daraufhin kommt eine Stute aus den Wald gelaufen, die den Hengst weglockt. Die Arbeit bleibt liegen und der Baumeister kann seine Eide nicht mehr halten. Daraufhin packt ihn der Riesenzorn. Die Asen erkennen ihn nun als Riesen, fühlen sich deswegen nicht mehr an ihre eigenen Eide gebunden und Thor erschlägt den Riesen. Loki gebiert kurz darauf ein Fohlen, dass er mit dem Hengst zeugte, und es handelt dabei sich um das achtbeinige Pferd Sleipnir.

Die Verwandlung in ein weibliches Tier, das dazu noch Nachwuchs gebiert, ist für einen Asen höchst ungewöhnlich. In mehreren altnordischen Gesetzestexten ist der Vergleich eines Mannes mit jeder Art von weiblichem Tier strafbar, so etwa gilt es in den *Frostaþingslǫg* als Ehrkränkung und auch in den *Gulaþingslǫg* ist dem Vergleich eines Mannes mit einem weiblichen Tier oder einer Hure die volle Buße zu leisten.[38] Dies gilt auch für den Vorwurf an einen Mann, er habe Kinder geboren.[39] Auch in der Sagaliteratur tauchen weibliche Tiere fast ausschließlich auf metaphorischer Ebene auf, um sie mit Männern zu vergleichen und so deren Ehre schwer zu beleidigen.[40] Das Gebären Sleipnirs und andere unmännliche Tätigkeiten wird Loki auch in der *Lokasenna* zum Vorwurf gemacht, einem Götterlied der *älteren Edda*. Mehrfach wird er dort der Unmännlichkeit und Perversion („argr“ bzw. „ragr“ und „ergi“) bezichtigt, und dies bezieht sich auf auch auf das Gebären von Sleipnir, aber auch auf Verwandlungen Lokis in eine Frau, in weibliche Tiere oder dem Verrichten weiblicher Tätigkeiten wie dem Melken einer Kuh.[41] Für die Bezeichnung eines Mannes als „argr“ oder „ragr“ sieht der altisländische Gesetzestext *Grágás* sogar vor, dass derjenige, der solch eine Beschuldigung aussprach, getötet werden konnte, ohne dass für ihn Buße zu zahlen war.[42]

---

[38] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 2, S. 428.
[39] Ebd., S. 429.
[40] Rohrbach, Lena: *Der tierische Blick.* Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur. Tübingen 2009, S. 249.
[41] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 2, S. 427 ff.
[42] Ebd., S. 429.

In der Riesenbaumeistersage sieht sich Loki anscheinend gezwungen, Freya und die Gestirne auf schmähliche Weise zu retten. Die Asen sind sich einig, dass Loki schuld daran sei, dass man dem Baumeister Freya als Lohn versprochen habe. Tatsächlich hat Loki nur dazu geraten, dem Riesen Hilfe durch sein Pferd zu gewähren:

> […] þá beiddisk hann at þeir skyldu lofa at hann hefði lið af hesti sínum er Svaðilfœri hét. En því réð Loki er þat var til lagt við hann.

> […] da verlangte er [der Baumeister] dass sie [die Asen] erlauben sollen, dass er Hilfe haben sollte von seinem Pferd, das Svaðilfari hieß. Und weil Loki dazu riet, wurde das mit ihm vereinbart.

Über Lokis Motivation zu diesem Rat verrät der Text nichts; ebenso wenig, ob Loki klar war, welche Kräfte das Pferd entwickeln würde. Als den Asen schließlich klar wird, dass der Baumeister seine Eide halten wird, suchen sie einen Schuldigen und zwingen Loki dazu, den Baumeister zu einem Bruch seiner Eide zu bringen. Anschließend lockt Loki als Stute den Hengst von seiner Arbeit ab. Loki verspielt in diesem Mythos zwar seine Ehre als Mann, handelt aber (im Rahmen seiner begrenzten Handelsmöglichkeiten) als einziger der Asen gerecht – ungewöhnlich ist dies deshalb, weil Loki als der Ase mit der negativsten Rolle im gesamten nordischen Pantheon gilt. So bezeichnet ihn Snorri in der *Gylfaginning* 33 als „Urheber der Hinterlist“ der „in allen Dingen betrügt“.

In der Riesenbaumeistersage kommt Loki eine ähnliche Rolle zuteil wie in dem Mythos um die Entführung Iduns. In beiden Mythen trägt er die Schuld daran, dass eine Asin von einem Riesen entführt wird oder unmittelbar vor dieser Situation steht. Durch die Verwandlung in die Gestalt eines Tieres (ein Falke bei der Rettung Iduns, eine Stute in der Riesenbaumeistersage) vereitelt er die Pläne der Riesen und die Asinnen entkommen ihrem Schicksal in letzter Minute. In beiden Fällen wird er von den anderen Asen durch die Androhung von Gewalt zum Handeln gezwungen und in beiden Fällen erleidet seine Männlichkeit eine Form der Schmach. In der Riesenbaumeistersage gebiert er Nachwuchs in Form einer Stute und in dem Mythos um Iduns Entführung beschwichtigt er die nach Rache sinnende Tochter des Riesen durch das groteske und entwürdigende Tauziehen mit einer Ziege, deren Bart mit einem Seil an seinen Hoden befestigt ist – die Szene weist Ähnlichkeiten zu einer Kastration auf. Mehrere Forscher sehen in diesen Erzählungen Versuche der Asen, die hierarchischen Gesetze bezüglich Hochzeiten bzw. sexueller Kontakte zwischen Asen und Riesen und

Wanen aufrecht zu erhalten.[43] Während männliche Asen sowohl Wanen als auch Riesen ehelichen bzw. Nachwuchs mit ihnen zeugen dürfen, stehen Asinnen als Ehepartner nur andere Asen zur Verfügung („negative reciprocity"). Eine verbotene Ehe in anderen Kombinationen führt zur Gefahr für die Asen – so wird dies bei der Entführung Iduns deutlich, deren Verlust die ewige Jugend der Asen bedroht.

Loki selbst entstammt einer solchen verbotenen Vereinigung: Sein Vater ist der Riese Farbauti, seine Mutter ist Laufey, deren Identität als Asin auch zur Debatte steht – nirgends wird sie unter den Asinnen aufgezählt. Lindow zweifelt deshalb selbst Lokis Identität als Ase an und zählt ihn stattdessen zu den Riesen.[44] Als Produkt einer verbotenen Liaison zwischen einem Riesen-Vater und einer Asen-Mutter können seine schlechten Eigenschaften und Taten, sogar seine gefährlichen Nachkommen (Hel, die Midgardschlange und der Fenriswolf als Feinde der Götter) auf seine Herkunft zurückgeführt werden. Loki stellt also durch seine bloße Existenz eine Verkörperung für die Notwendigkeit des Heirats-Systems dar – allerdings auch eine Gefahr dafür. Gleichzeitig ist er immer wieder derjenige, der das System rettet.[45] Dazu muss er als Konsequenz auch Mittel in Erwägung ziehen, die ihn in seiner männlichen Ehre kränken.[46] Diese Ambivalenz Lokis in seiner Rolle als derjenige, der Schuld ist an der Auslieferung von Asinnen an Riesen und sie gleichzeitig rettet, spiegelt sich in seinen Verwandlungen wieder. Er übertritt nicht nur die Grenze zwischen Mensch bzw. Gott und Tier, sondern auch zwischen den Geschlechtern. Ähnlich wie Odin im Skaldenmet-Mythos sieht sich Loki gezwungen, die Riesen zu überlisten statt sie offen zu konfrontieren – ein Mittel, zu dem üblicherweise Thor mit seinem Hammer greift. Als Mittel für diese Listen dienen Loki Verwandlungen in Tiere und auch in Frauen bzw. Riesinnen.

Im Balder-Mythos (*Gylfaginning* 49) nimmt Loki die Gestalt einer Frau und einer Riesin an. Nachdem Balder unter Träumen leidet, die seinen Tod ankündigen, nehmen die Asen von allen Dingen einen Schwur ab, Balder nicht zu schaden. Fortan können weder Tiere, Pflanzen, Krankheiten, Metall, Steine und weitere Dinge Balder schaden. Die Asen bewerfen Balder daraufhin aus Vergnügen mit Dingen, die jedoch alle an ihm abprallen. Loki gefällt dies nicht, und in Gestalt einer Frau fragt er Frigg

[43] Schnurbein, Stefanie von: *The Function of Loki in Snorri Sturluson's „Edda",* in: History of Religions 40 (2) (2000), S. 117 ff.
[44] Lindow, John: *Handbook of Norse Mythology*. Santa Barbara u.a. 2001. S. 216.
[45] Schnurbein, Stefanie von: *The Function of Loki in Snorri Sturluson's „Edda"*, in: History of Religions 40 (2) (2000), S. 119.
[46] Ebd., S. 120.

aus und erfährt, dass nur dem Mistelzweig aufgrund seines geringen Alters kein Schwur abgenommen wurde. Auf der Versammlung der Asen reicht Loki dem blinden Höðr einen Mistelzweig und weist ihn an, ihn auf Balder zu werfen. Balder wird von dem Mistelzweig durchbohrt und stirbt. Hermóðr erklärt sich bereit, Hel darum zu bitten, Balder wieder nach Asgard kommen zu lassen und reitet mit Sleipnir in die Unterwelt. Hel willigt ein, Balder ziehen zu lassen, wenn alle lebenden und toten Dinge Balder beweinen. Die Asen senden daraufhin Boten in alle Welt und alle Menschen und Dinge beweinen Balder, bis sie am Ende ihrer Reisen eine Riesin in einer Höhle finden. Diese verweigert sich und die Asen vermuten deswegen, dass es sich bei ihr um Loki gehandelt hat.

Der einzige Gestaltwandel, der im Wortlaut überliefert ist, ist Lokis erste Verwandlung in eine Frau (*Gylfaginning* 49):

> Hann gekk til Fensalar til Friggjar ok brá sér í konu líki.
>
> Er [Loki] ging nach Fensalir zu Frigg und verwandelte sich in [die] Gestalt einer Frau.

Die Verwandlung in eine Riesin ist ebenso wie die Verwandlung in eine Stute in der Riesenbaumeistersage nicht im Wortlaut überliefert. Daher bleibt unklar, ob für diese Verwandlungen ein Hilfsmittel ähnlich dem Falkenhemd benutzt wurde. Seltsam mutet der Umstand an, dass Loki als namenlose Frau nicht von Frigg erkannt wurde oder ihr Misstrauen erweckte. Ähnlich verhält es sich bei seiner Verwandlung in eine Riesin; es wird nur vermutet, dass es sich um Loki gehandelt habe, da die Riesin die Rückkehr Balders verhindert hat. Anders als bei seiner Gefangennahme durch Geirröðr in Falkengestalt wird Loki nicht an seinen Augen erkannt.

Diese beiden Verwandlungen in Frauen-Gestalten haben eine deutlich bösartige Absicht; sie verursachen Balders Tod und verhindern seine Rückkehr aus Hel. Loki beschleunigt damit die Ankunft des Weltuntergangs, denn von seiner anschließenden Bestrafung wird er sich erst an Ragnarök befreien und darin aktiv gegen die Götter kämpfen. Schnurbein sieht in der Entwicklung Lokis vom Erhalter des Heirats-Systems der Asen bis hin zum Verursacher von Balders Tod eine Entwicklung, da diese Mythen chronologisch in der *Snorra Edda* erzählt werden. Als mögliche Ursache für seinen Wandel von einem Störenfried zu einem echten Gegner der Götter gibt sie Rache für seine Behandlung von den Asen an, die in der erzwungenen Verwandlung in eine Stute den Höhepunkt erreicht hätte. Etwas, wofür er von den Asen verachtet

wurde, die Verwandlung in etwas Weibliches, macht er sich in dem Balder-Mythos zunutze, um sich an den Göttern zu rächen. Aber sowohl seine Verkörperung als Nachkomme eines Riesen-Vaters und einer Asen-Mutter und die damit verbundene Problematik, als auch ein christlicher Einfluss auf die Mythen (in denen Loki als Verkörperung des christlichen Teufels gilt) kommen als weitere Ursachen in Betracht.[47]

In dem Mythos von Lokis Bestrafung (*Gylfaginning* 50) flüchtet Loki anschließend vor der Strafe der Götter auf einen Berg und verbirgt sich tagsüber in Lachsgestalt in einem Wasserfall. Er überlegt, wie die Götter ihn als Lachs fangen könnten und knüpft ein Fischernetz. Dies wirft er ins Feuer, als er die Asen kommen sieht und verbirgt sich als Lachs im Wasser. Kvasir erkennt den Zweck des Netzes zum Fische fangen. Mit Hilfe des Netzes fangen sie Loki als Lachs, den Thor schließlich mit der Hand zu packen kriegt. Der Lachs gleitet aber durch Thors Hände, und deswegen ist der Lachs fortan hinten schmaler.

Loki wird mit den Gedärmen seines Sohnes Narfi an drei scharfe Steine gefesselt, den sein Bruder Vali zuvor in Stücke riss, nachdem er von den Asen in einen Wolf verwandelt wurde. Über Loki wird eine Giftschlange angebracht, die ihr Gift in sein Gesicht tröpfelt. Lokis Frau Sigyn schöpft das Gift mit einer Schüssel ab, doch jedes Mal, wenn sie die Schüssel wegzieht, um das Gift auszuschütten, zuckt Loki von dem Gift zusammen und verursacht dadurch Erdbeben. Erst an Ragnarök wird er sich befreien.

Wie alle anderen Gestaltwandel, die im Wortlaut überliefert sind und bei denen es sich nicht um die Verwandlung in Raubvögel handelt, wird die Formulierung „bregða (sér) í líki“ benutzt:

> En opt um daga brá hann sér í laxlíki […]
>
> Aber tagsüber verwandelte er [Loki] sich oft in die Gestalt eines Lachses […]
>
> Brugðu Æsir Vála í vargs líki […]
>
> Die Asen verwandelten Vali in die Gestalt eines Wolfes […]

Vali zerreißt in Wolfsgestalt sofort seinen Bruder, was Teil der Bestrafung Lokis ist. Vali ist damit der einzige Ase in der *Snorra Edda*, der nach einem Gestaltwandel nicht Herr seiner Sinne ist, sondern von seinen tierischen Instinkten geleitet wird. Den Wolf

[47] Ebd., S. 123 f.

habe ich bereits als Walstatt-Tier bei der Verwandlung Odins in einen Adler besprochen; des Weiteren stellen Wölfe immer eine Gefahr und Feinde der Götter da, wie etwa der Fenriswolf oder die Wölfe Hati und Sköll, die Sonne und Mond verschlingen werden (*Gylfaginning* 12). Wölfe verkörpern Tod und Gefahr, eine Verwandlung in Wolfsgestalt birgt demnach die Gefahr, von den tödlichen Instinkten dieses Raubtieres übermannt zu werden. Die Verwandlung in dieses gefährliche Tier, die Vali von den Asen aufgezwungen wird, ist deswegen besonders tragisch, da sie den Tod Narfis durch seinen Bruder verursacht, um seine Gedärme als Fesseln für seinen Vater benutzen zu können.

Die Erzählung um das Fischernetz scheint rein ätiologischer Natur zu sein; zum einen wird das schlanke Ende eines Lachses durch Thors Zupacken erklärt, zum anderen fungiert Loki hier als Kulturbringer, der selber das Fischernetz erdenkt und knüpft, das ihm schließlich zum Verhängnis wird. Seine List und sein Erfindungsreichtum werden ihm hier selber zum Nachteil, und es ist Kvasir, der klügste unter den Asen, der den Zweck des Netzes erkennt. Auch Lokis Zucken während der Fesselung erklärt ätiologisch den Ursprung von Erdbeben.

Lokis Erfindung des Fischernetzes macht ihn zum Kulturbringer. Dieser Mythos wird daher besonders gerne benutzt, wenn es um eine potentielle Einordnung Lokis als „trickster“ geht, Figuren aus afrikanischen und nordamerikanischen Mythen. Weitere Ähnlichkeiten mit „trickstern“ sind Lokis Impulsivität, Kreativität und seine Zerstörungskraft.[48]

In den *Skáldskaparmál* 35 verwandelt sich Loki in die Gestalt einer Fliege, um die Schmiedearbeiten der Zwerge Brokkr und Sindri zu sabotieren. Aus unbekannten Gründen schneidet Loki Thors Frau Sif das Haar ab, verspricht jedoch Kompensation. Er lässt Zwerge neues Haar für Sif, ein Schiff und einen Speer anfertigen. Er wettet mit dem Zwerg Brokkr um seinen Kopf, dass sein Bruder Sindri drei ebenso gute Gegenstände für die Asen erschaffen könne. Brokkr und Sindri machen sich an die Arbeit, wobei Brokkr, der den Blasebalg in der Schmiede bedient, immer heftiger von einer Fliege belästigt wird. Trotzdem schmieden die Brüder erfolgreich einen goldenen Eber, einen Goldring und einen Hammer.

Loki übergibt den Asen das Haar für Sif, das sofort anwachsen werde; den Speer Gungnir für Odin, der beim Stoßen niemals ende und das Schiff Skíðblaðnir für

[48] Lindow, John: *Handbook of Norse Mythology.* Santa Barbara u.a. 2001, S. 219 f.

Freyr, das zusammenfaltbar sei wie ein Tuch und immer Fahrtwind habe. Brokkr überreicht Odin den Ring Draupnir, von dem in jeder neunten Nacht acht neue Ringe tropfen; Freyr erhält den goldenen Eber, der schneller als ein Pferd laufen und Luft und Wasser überqueren könne sowie im Dunkeln Licht spende. Thor erhält den Hammer, der nie sein Ziel verfehlen und immer in seine Hand zurückkehren werde. Nur der Schaft sei etwas zu kurz, was dem Einmischen der Fliege angerechnet wird. Die Asen erklären den Hammer zu dem besten Gegenstand und Brokkr gewinnt die Wette. Loki entzieht sich seiner Strafe, weil er Schuhe trägt, die ihn durch Luft und Wasser tragen, aber Thor ergreift ihn und Brokkr näht ihm als Strafe den Mund zu.

Auch hier wird die Verwandlung nicht im Text erwähnt; die Fliege wird nur als Gestalt Lokis impliziert, da sie den Zwerg an der Verrichtung seiner Aufgabe hindern will. Dieser Mythos vereinigt zudem typische Elemente von Lokis Persönlichkeit und wozu er Verwandlungen benutzt: Seine Impulsivität und Boshaftigkeit erzeugen ein Problem, dass er selber wieder zu lösen versucht bzw. zu lösen gezwungen ist. Die Verwandlung in ein Tier wird hier als List benutzt, um den Zwerg vom Einhalten seiner Wette abzuhalten. Trotz seiner Boshaftigkeit, die zum Abschneiden von Sifs Haar führte und dem Versuch, die Zwerge bei ihrer Arbeit zu stören, resultiert sein Verhalten darin, dass die Götter die Kleinodien erhalten, die fortan als ihre typischen Attribute bekannt sind.

1.3 Verwandlung Heimdalls

Snorri zitiert in seiner Edda insgesamt 12 Strophen und Halbstrophen der *Húsdrápa* des Skalden Úlfr Uggason. Dabei handelt es sich um ein Gedicht, das die Schnitzereien der Innenwände einer Halle in Hjarðarholt beschreibt, die Snorri zwischen 980 und 985 besuchte. Diese Schnitzereien gaben Szenen aus der germanischen Mythologie wieder, wie z.B. Thors Fischzug und Balders Bestattung.[49] Auch ist so ein Kampf zwischen Loki und Heimdall durch Snorri erhalten, bei denen sich beide Asen in Seehunde verwandeln und um eine „Meerniere“ („hafnýra“) kämpfen. Sicher ist anhand der „kenningar“ nur, dass es sich um Loki und Heimdall handelt. Der Rest des Inhalts der Skaldenstrophe ist äußerst umstritten; je nach Übersetzung kann sich der genaue Inhalt

[49] Simek, Rudolf und Hermann Pálsson: *Lexikon der altnordischen Literatur.* Stuttgart 2007, S. 200.

(wie der Ort des Kampfes oder der Gegenstand, um den gekämpft wird) drastisch ändern.[50] Dass Loki und Heimdall in Seehund-Gestalt gekämpft haben, ist jedoch nicht in der zitierten *Húsdrápa*-Strophe enthalten, sondern ein Zusatz Snorris in den *Skáldskaparmál* 8:

> Úlfr Uggason kvað í Húsdrápu langa stund eptir þeiri frásǫgu; er þess þar getit er þeir váru í sela líkjum;.
>
> Úlfr Uggason dichtete im Hausgedicht lange [ein langes Gedicht] nach dieser Erzählung; es ist dort gesagt, dass sie in der Gestalt von Seehunden waren;

Der Zusatz über die Seehund-Gestalt der beiden Götter, der in den zitierten Skaldenstrophen fehlt, lässt sich eventuell darauf zurückführen, dass Snorri weitere Strophen der *Húsdrápa* kannte, sie jedoch nicht zitierte, oder die Information aus einer anderen Quelle bezog. Auch ist es möglich, dass er die besagten Schnitzereien selbst sehen konnte und die Seehund-Gestalten sich aus der bildlichen Darstellung ableiten, die nicht mehr erhalten ist. Ebenso fehlt in den zitierten Skaldenstrophen die Information, bei dem umkämpften Gegenstand handele sich um das Brísingamen, ein Schmuckstück Freyas. Auch dies ist ein einleitender Zusatz Snorris. Möglicherweise hat Snorri hier die schwer verständliche Skaldenstrophe über einen Kampf zwischen Loki und Heimdall auf einer Klippe oder Schäre mit dem Mythos um den Diebstahl des Brisingamen verbinden wollen – Snorri nennt Loki in einer Aufzählung von Loki-„kenningar“ „þófr Brísingamens“ („Dieb des Brisingamen“).[51]

Da nur sehr wenig von diesem Mythos erhalten ist, und die wenigen Zeilen zudem sehr unterschiedlich zu übersetzen sind, lässt sich nur darüber spekulieren, warum die Götter hier die Gestalt von Seehunden annahmen. Falls es sich bei dem Ort des Kampfes um eine Insel, Klippe oder Schäre handelt, ist ein Gestaltwandel in Raubtiere des Meeres nachvollziehbar. Eventuell hat Loki nach dem Diebstahl des Brísingamen eine ähnliche Flucht ins Wasser angetreten wie bei seiner Verwandlung in einen Lachs, und Heimdall folgte ihm. In der Gestalt von Raubtieren ist ein Kampf zweckmäßiger als in der Gestalt von Fischen oder anderen Lebewesen des Meeres, die weniger wehrhaft sind. Sollte Loki das gestohlene Brísingamen als Seehund in das Meer

[50] Schier, Kurt: Húsdrápa 2: *Heimdall, Loki und die Meerniere*, in: Helmut Birkhan (Hg.): Festgabe für Otto Höfler zum 75. Geburtstag, Wien 1976, S. 587 ff.
[51] Ebd., S. 584 f.

getragen haben oder dort verstecken, so wäre Heimdall als Seehund in der Lage, den Schmuck vom Meeresgrund wieder zu erlangen.

Während Lokis Gestaltwandel in Tiere innerhalb der *Snorra Edda* mehrfach belegt ist, ist Heimdalls Gestaltwandel ungewöhnlich. Seine Rolle als Ase ist die Bewachung der Götter und Asgards vor den Riesen bei der Brücke Bifröst. Er verfügt deswegen über sehr scharfe Sinne. Nirgends sonst als in dem Kampf mit Loki um das Brísingamen ist eine Verwandlung Heimdalls überliefert. Allerdings verbindet ihn mit Loki eine Todfeindschaft; beim Ragnarök werden beide sich gegenseitig umbringen (*Gylfaginning* 51). Snorri zitiert dazu die *Völuspá*, in deren Strophen der Tod Odins durch Fenris und der Tod Thors durch die Midgardschlange überliefert sind. Es fehlt jedoch eine Strophe, in der der Kampf zwischen Loki und Heimdall genannt wird, so wie ihn Snorri in seiner Prosa erwähnt. Womöglich hat sich Snorri durch den Kampf der beiden in der *Húsdrápa* beeinflussen lassen und deswegen beide Götter zu Todfeinden im Ragnarök gemacht.

1.4 Gestaltwandel als Mittel zur Überlistung

Besonders häufig vollziehen die Götter in der *Snorra Edda* einen Gestaltwandel in ein Tier. Tiere werden in der Anthropologie und in verschiedenen Kultur-Theorien der Natur zugeordnet, und diese wird der Kultur entgegengestellt. Damit kann sich der Mensch als Angehöriger der Kultur von Tieren und tierischen Trieben abgrenzen.[52] Eine Verwandlung der Götter in hauptsächlich wilde Tiere und Raubtiere macht sie zu Grenzüberschreitern zwischen den Grundoppositionen „Natur und Kultur“. Als übermenschliche Wesen sind sie nicht an eine der Seiten gebunden, sondern üben Macht über beide Seiten aus. Tatsächlich verwischen sie diese Grenze sogar. Odin bringt in Form eines Adlers den Skaldenmet zu den Asen und wird somit zum Gott der Dichtung. Er ist in der Rolle eines Kulturbringers und gleichzeitig in der Gestalt eines Adlers. Der Mythos um Sifs Haar und die Verwandlung Lokis in eine Fliege führt dazu, dass die Asen ihre Kleinodien erhalten, kunstvoll gefertigte Artefakte. Lokis Verwandlung in einen Lachs ist mit seiner Erfindung des Fischernetzes verbunden, was ihn ebenfalls zu einem Kulturbringer macht. Die Funktion der Tiergestalt der Götter als Opposition zu einem Kulturbegriff ist daher kaum von Bedeutung.

[52] Friedrich, Udo: *Menschentier und Tiermensch.* Diskurse der Grenzziehung und Grenzüberschreitung im Mittelalter. Göttingen 2009, S. 9.

Es deutet in den besprochenen Mythen nichts darauf hin, dass die Verwandlung in Tiere die geistigen Fähigkeiten der Götter und Riesen einschränkt oder auf tierische Instinkte reduziert. Die Verwandlungen beziehen sich daher nur auf die äußere Gestalt von Tieren, die den Göttern als temporäre Hülle gilt und deren körperliche Eigenschaften sie ausnutzen: Die Flugfähigkeit der Raubvögel verhilft zur schnellen Flucht, die schlanke Gestalt der Schlange ermöglicht es Odin, durch ein winziges Loch zu Gunnlöð zu gelangen und in der Form eines Lachses kann Loki sich unter Wasser verstecken, usw. Eine Ausnahme bildet Lokis Sohn Vali, der von den anderen Asen in einen Wolf verwandelt wird und instinktgesteuert als Raubtier handelt. Hier mag die sinnbildliche Funktion des Wolfes als gieriges Raubtier der Walstatt eine stärkere Rolle spielen als die Funktion als Hülle eines Gottes. Jedoch machen sich die Asen (und nicht Vali) die Gestalt des Wolfes als Raubtier zunutze, um damit Narfi durch Vali zu töten.

Die meisten Gestaltwandel werden textimmanent für die Durchführung einer List benutzt, und auch die Mythen, in denen die Verwandlungen vorkommen, sind von List und Betrug geprägt:

Im Skaldenmet-Mythos benutzt Odin die Gestalt einer Schlange, um durch das Bohrloch zu Gunnlöð zu kriechen, nachdem Suttung die Herausgabe des Mets verweigert. Der Bohrer kann zwar durch das massive Felsgestein bohren, hinter dem sich Gunnlöð verbirgt, jedoch reichen die Zeit und die Mittel nicht aus, um sich einen anderen, größeren Zugang zu verschaffen. Das kleine Bohrloch reicht jedoch für die Gestalt einer Schlange aus. In der Gestalt eines Adlers flüchtet Odin schließlich vor Suttung. Eine Vogelgestalt bietet sich hierfür besonders an, da sie die Fähigkeit zum Fliegen verleiht und so eine Flucht schneller und leichter macht, als es zu Fuß in einer anderen Gestalt oder in Odins normaler Gestalt möglich wäre. Suttung verfolgt Odin in der identischen, also auch ebenbürtigen Gestalt eines Adlers.

Betrug und Überlistung tauchen im Skaldenmet-Mythos immer wieder auf. So wird Kvasir von den Zwergen ermordet und auf Nachfrage der Asen, wo Kvasir sei, antworten sie mit einer Lüge. Odin möchte zwar von den Riesen zurückholen, was den Asen rechtmäßig gehört, er benutzt dazu aber ein Inkognito und entledigt sich der Arbeiter von Baugi ebenfalls mit einer List – damit er anschließend ihren Platz als Mäher bei Baugi einnehmen kann. Auch Baugi versucht Odin zu überlisten, indem er das

erste Bohrloch nicht zu Ende bohrt und Odin in Schlangengestalt zu erstechen versucht. Schließlich betrügt Odin auch Gunnlöð und trinkt mit den vereinbarten drei Schlucken wider Erwarten den gesamten Met aus.

List ist auch der häufigste Zweck von Lokis Verwandlungen. In dem Mythos um den Raub der Idun reist er als Falke nach Riesenheim. Er verwandelt Idun in eine Nuss, die in der Gestalt eines Falken gut in seinen Klauen greifbar und leicht zu tragen ist. Seine Flucht in der Gestalt eines Vogels und die Verfolgung Thjazis in Adlergestalt haben textimmanent dieselben Gründe wie bei den Vogelverwandlungen Odins und Suttungs im Skaldenmet-Mythos. Sein Herauslocken Iduns, damit Thjazi sie entführen kann ist eine Täuschung Iduns und der Asen; seine Rettung Iduns ein Betrug an Thjazi, dem er Idun zuvor versprochen hatte.

Lokis Verwandlung in eine Stute soll den Hengst des Riesenbaumeisters fortlocken und ihn dazu bringen, den vorher abgemachten Vertrag nicht mehr einhalten zu können. Die ausgehandelte Bauzeit der Asen von nur einem Winter ist ebenfalls in der Absicht geschlossen worden, damit der Riese sie nicht einhalten kann, aber einen Großteil der Arbeit ohne einen Lohn entrichten wird. Ähnlich verhält es sich bei Lokis Verwandlung in eine Fliege, die den Zwerg Brokkr beim Schmieden stört. Dadurch soll das Schmieden misslingen, da Brokkr sich immer die Fliege aus dem Gesicht fernhalten muss und das Schmieden der Gegenstände soll misslingen. Dies gelingt Loki jedoch nur bei dem letzten Gegenstand, Thors Hammer, der als Resultat einen zu kurzen Schaft hat, aber trotzdem von den Asen als der beste aller sechs Gegenstände erkoren wird. Lokis anschließende Flucht in Schuhen, mit denen er in der Luft und über Wasser laufen kann, stellen seinen Versuch dar, sich vor dem Einlösen der Wette, bei der es um seinen Kopf ging, zu entziehen.

Die Verwandlungen in eine Frau, in eine Riesin und in einen Lachs haben ebenfalls betrügerische Absichten. Loki verschafft sich in der Gestalt der Frau Informationen über die Pflanze, die Balder als einziges Ding noch schaden kann. Als Riesin gibt er sich als das einzige Lebewesen aus, das Balder nicht beweinen will und somit seine Rückkehr aus Hel verhindert. Als Lachs versteckt er sich im Wasser vor den Asen. Er betrügt in diesem Mythos auch den blinden Höðr, den er zum Werfen des tödlichen Mistelzweiges bringt.

Da Überlistung bei den meisten Verwandlungen der Götter in der *Snorra Edda* der Zweck ist, verwundert es auch nicht, dass Loki die meisten Verwandlungen in eine andere Gestalt vornimmt. Er gilt als der listigste aller Götter, daher benutzt er auch oft Mittel, die klar mit Überlistung in Zusammenhang stehen. Lediglich die Verwandlung

Lokis in einen Falken durch Friggs Falkenhemd und die Verwandlung Lokis und Heimdalls in Seehunde hat keine Überlistung als offensichtlichen Grund. Überlistet wird auch Lokis Sohn Valir, der von den Asen in einen Wolf verwandelt wird und seinen Bruder töten soll. Auch Gefjon überlistet König Gylfi damit, dass sie zum Pflügen des ihr zugesprochenen Landes Ochsen mit riesischer Kraft benutzt und damit in der Lage ist, viel mehr zu pflügen, als von Gylfi erwartet. Eine konkrete Verwandlung ihrer Söhne in Ochsen kommt jedoch nur in der *Heimskringla* vor. Gestaltwandel scheint demnach ein Mittel zu sein, dass alle Götter sowohl auf die eigene Gestalt als auch auf die Gestalt anderer Wesen anwenden können, jedoch nur, wenn die konkrete Situation es verlangt.

Einige der hier besprochenen Verwandlungen sind Zusätze Snorris, die sich in den von ihm zitierten Skaldenstrophen nicht finden: die Verwandlung Odins in eine Schlange und einen Adler im Skaldenmet-Mythos, Suttungs Verwandlung in einen Adler[53] und Lokis Verwandlung von Idun in eine Nuss[54]. Eine Darstellung von Odin in Adler- und Schlangengestalt ist womöglich auf einem gotländischen Bildstein abgebildet[55], jedoch ist die Abbildung nicht eindeutig und lässt sich auch anders interpretieren. Falls es sich um Zusätze Snorris handelt, so hat er als Autor in den Stoff eingegriffen und die Verwandlungen der Götter in einen Kontext von Überlistung gebracht.

In der *Snorra Edda* benutzen Loki als auch – je nach Lesart – Odin und die Riesen dafür Hemden aus Gefieder, die auch in anderen altnordischen Texten (*Vǫlundarkviða, Vǫlsunga saga, Þiðreks saga af Bern, Alexanders saga* und *Breta saga)*[56] zur Verwandlung in Vogelgestalt oder zur Verleihung von Flugfähigkeit benutzt werden. Als Hilfsmittel zum Gestaltwandel ist dies einzigartig, da alle anderen Verwandlungen in der *Snorra Edda* in die Gestalt von Tieren höchstwahrscheinlich ohne Gegenstände stattfinden. Die Vogelhemden haben eine Ähnlichkeit mit den Tierfellen von „Berserkern“ und „Ulfheðnar“. Dies sind Krieger aus der altnordischen Literatur, die in den Fellen von Bären oder Wölfen kämpften und in einem religiösen Zustand der Ekstase

[53] Simek, Rudolf*: Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 368.
[54] Ebd., S. 212.
[55] Ebd., S. 369.
[56] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 2, S. 515.

ungeheure Kräfte entwickelten. Abbildungen dieser felltragenden Krieger sind auf materiellen Funden erhalten.[57] Auch stützt sich der Mythos, in dem Loki in einem Vogelhemd zur Rettung einer Göttin die Riesenwelt aufsucht in der *Þrymskvíða* und dem *Haustlǫng*,[58] es ist also kein Zusatz Snorris. Eventuell handelt es sich also gerade bei den Vogelhemden um Überbleibsel religiöser Rituale, die in altnordischer Literatur erhalten sind, und damit um eine Art der Verwandlung, die nicht vollständig textimmanent zu erklären ist. Archäologische Untersuchungen darüber sind mir nicht bekannt.

2. Verwandlung von Materie: Schöpfungsprozesse

Verwandlung von Materie ist mit großem Abstand die Art von Verwandlung, die am häufigsten in der *Snorra Edda* vorkommt. Über die Hälfte aller Verwandlungen sind mit dem Verwandeln von Materie beschäftigt, also der Schöpfung von Lebewesen und dem Erzeugen von Naturphänomenen oder besonderen Gegenständen und Bauwerken. Neben den Göttern sind hieran auch Riesen und Zwerge beteiligt.

Riesen erschaffen in den *Skáldskaparmál* 17 Mökkurkálfi, einen Riesen aus Lehm mit dem Herzen einer Stute. Dieser soll dem Riesen Hrungnir bei einem Kampf gegen Thor beistehen. Mökkurkálfi muss allerdings schon bei Thors Anblick vor Schreck Wasser lassen und wird von Thjálfi, Thors Diener, unrühmlich und ohne Schwierigkeiten besiegt. Der Riesenbaumeister in der *Gylfaginning* 42 baut Asgard bis auf das Burgtor auf, bis er von Thor erschlagen wird. Der Ur-Riese Ymir, der erste aller Riesen, erschafft in der *Gylfaginning* 5 passiv das Geschlecht der Riesen: Im Schlaf bilden sich unter seinen Armen durch Schweiß je ein Riesen-Mann und ein Riesen-Weib, und seine Beine erzeugen einen weiteren Riesen, von dem alle weiteren Riesen abstammen.

Zwerge sind hervorragende Baumeister, deren Können in einigen Fällen sogar das der Asen übertrifft. In der *Gylfaginning* 34 nehmen die Asen den Fenriswolf bei sich auf, einen Sohn Lokis, der den Asen als Bedrohung erscheint. Sie überreden ihn dazu, sich fesseln zu lassen, um seine Kraft zu testen. Doch der Wolf sprengt zwei Male die Ketten, die die Asen schufen und ihm anlegten. Daraufhin schickt Odin einen Boten zu den Zwergen, die Gleipnir schmieden. Dies ist eine Fessel, die wie ein dünnes

[57] Simek, Rudolf*: Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 47 f.
[58] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 2, S. 525.

Seidenband aussieht. Gefertigt wurde sie aus dem Lärm der Katze, dem Bart der Frau, den Wurzeln von Felsen, den Sehnen des Bären, den Atem des Fisches und dem Speichel des Vogels. Diese Bestandteile werden sogleich als Beweis für den Wahrheitsgehalt der Geschichte genannt, denn beim Gang einer Katze entstehe kein Geräusch, Frauen wachse kein Bart, usw. Ätiologisch wird also das Fehlen von Dingen und Phänomenen erklärt, nicht die Herkunft. Die Zwerge sind in der Lage, abstrakte Dinge wie Lärm und physisch nicht greifbare Dinge wie Atem zu verarbeiten und daraus ein konkretes, physisches Ding zu erschaffen. Obwohl Gleipnir wie ein Seidenband aussieht, ist der Fenriswolf nicht in der Lage, die Fessel zu sprengen.

Ein weiteres Mal stellen Zwerge ihr Können in den *Skáldskaparmál* 35 bei der Erschaffung der Kleinodien für die Götter dar. Als Bestandteile werden hier eine Schweinshaut für den goldenen Eber, Eisen für Thors Hammer und Gold für Odins Ring genannt. Die Bestandteile des Schiffes Skíðblaðnir und des Speeres für Odin sind unbekannt, aber auch all diese Gegenstände verfügen über fantastische Eigenschaften. So ist das Schiff zusammenfaltbar wie ein Tuch und es habe sofort Fahrtwind, wenn das Segel gesetzt wird. Zwerge erschaffen also nicht bloß Gegenstände, sondern verwandeln selbst die merkwürdigsten Bestandteile zu Dingen mit außergewöhnlichen Eigenschaften, die nicht an physische oder logische Grenzen gebunden sind (wie etwa ein Schiff aus Holz, das aber wie ein Tuch zusammenfaltbar ist). Zwerge sind auch im Skaldenmet-Mythos als die Erzeuger des Mets aus Kvasirs Blut beteiligt.

Gestaltwandel ist bei Asen in der *Snorra Edda* bei nur einigen wenigen Individuen belegt. Deswegen ist nicht klar bestimmbar, ob dies eine Eigenschaft ist, die jeder Ase zwar hat, aber nicht benutzt oder benutzen kann oder ob nur die beschriebenen Götter dazu in der Lage sind. Anders ist dies hingegen bei der Verwandlung von Materie. Mehrmals sind alle Asen gemeinschaftlich an solchen Verwandlungen beteiligt. Gemeinsam erschaffen sie in der *Gylfaginning* 13 die Brücke Bifröst, die den Menschen als Regenbogen bekannt ist. In der *Gylfaginning* 14 erschaffen die Götter die Zwerge, indem sie Maden in Ymirs Fleisch Verstand und Menschengestalt geben. Odin und seine Brüder Vili und Vé sind gemeinschaftlich an der Schöpfung der Sonne beteiligt, die sie aus Funken aus Muspell erschaffen (*Gylfaginning* 11). Das Dreiergespann aus Odin, Vili und Vé erschafft ebenfalls die beiden ersten Menschen, Ask und Embla, aus Baumstämmen am Meeresstrand (*Gylfaginning* 9) und erschlagen Ymir, aus dessen Körper sie anschließend die Welt formen (*Gylfaginning* 8). Einzeln an Verwandlungen

von Materie sind jeweils Odin und Thor beteiligt. Im Mythos um Iduns Raub (*Skáldskaparmál* 1, G56) verwandelt Odin die Augen des Riesen Thjazi in zwei Sterne, um damit Skaði zu besänftigen, die ihren Vater rächen wollte. Ähnliches vollbringt Thor in den *Skáldskaparmál* 17, in der er den Zeh Aurvandills in den Himmel wirft und zu einem Stern macht.

Wie schon beim Gestaltwandel bleibt der genaue Prozess der Verwandlung von Materie häufig unklar. Es werden lediglich die Worte „skapa“, „erschaffen“ und „gera“, „machen“ benutzt, um die Vorgänge zu beschreiben.

Nicht nur die Asen als göttliche Wesen und Riesen und Zwerge als mythologische Wesen sind in der Lage, Materie zu verwandeln. Auch Tiere und Pflanzen, die den Göttern gehören oder in Asgard leben, sind dazu in der Lage (wenn auch nicht mit einer aktiven Motivation, sondern passiv) und bieten so ätiologische Erklärungen für Naturphänomene. Die Riesin Nótt („Nacht“) reitet jede Nacht mit dem Pferd Hrímfaxi über den Himmel. Morgens ist auf der Erde der Schaum des Pferdes sichtbar. Aus Hrímfaxis Schaum wird somit zu Tau. Ihr Sohn Dagr („Tag“), den sie mit einem Asen zeugte, reitet tagsüber mit Skinfaxi über den Himmel. Seine helle Mähne erleuchtet Himmel und Erde und erzeugt somit Licht (*Gylfaginnig* 10). Unmittelbar darauf folgt in der *Gylfaginning* 11 eine abweichende Erklärung für die Herkunft des Sonnenlichts. Dort sollen die Geschwister Mani („Mond“) und Sol („Sonne“) Pferdewagen lenken, auf denen sich jeweils Mond und Sonne befinden. Bei Sols Pferd handelt es sich nicht um Skinfaxi. So wird der Ablauf von Tag und Nacht erklärt. Die Bewegungen der Gestirne werden zusätzlich durch die Wölfe Hati und Sköll erklärt, die die Geschwister auf ihren Pferdewagen verfolgen. Ähnlich wie das Pferd Hrímfaxi den Morgentau durch seinen Schaum erzeugt, erzeugt der Fenriswolf nach seiner Fesselung in der *Gylfaginning* 34 den Fluss Ván. Die Asen stecken ihm ein Schwert in den Rachen, dass zu einer Gaumensperre führt. Der Speichel, der aus seinem Maul fließt, erzeugt schließlich den Fluss. Flüsse erzeugt auch der Hirsch Eikthrymir in der *Gylfaginning* 39. Auf dem Dach Walhalls befindet sich der Baum Læraðr, und auf diesem äst der Hirsch. Von seinem Geweih tropft es in die Quelle Hvergelmir, aus der sich alle Flüsse speisen, die durch das Land der Asen fließen.

Von demselben Baum frisst die Ziege Heiðrun in derselben Stelle der *Gylfaginning*. Infolgedessen gibt sie Met statt Milch und spendet somit Odins Einherjern

Trank. Aufgrund seines Standesortes über Walhall und seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten wird der Baum Læraðr mit Yggdrasill gleichgesetzt.[59] Als nie versiegende Quelle eines Nahrungsmittels ähnelt Heiðrun dem Eber Sæhrímnir (*Gylfaginning* 38). Dieser wird jeden Tag gekocht, ist am Abend wieder unversehrt und kann so immer wieder geschlachtet, verzehrt und wiederbelebt werden. Unklar ist, ob die Wiederbelebung durch den Koch Andhrímnir geschieht, ob es am Kessel Eldhrímnir liegt, in dem der Eber gekocht wird - oder an beiden.

Zu erwähnen sei an dieser Stelle die Möglichkeit, dass es sich bei den Verwandlungen von Materie durch Tiere um Verwandlungen handeln kann, die keine physische Veränderung beinhalten – mit der Ausnahme von Heiðruns Met und dem Fleisch des Ebers. Dass etwa der Speichel des Fenriswolfes zu einem Fluss wird, muss keine physische Veränderung des Speichels zu Wasser bedeuten. Der Speichel des Wolfes wird am Ort seiner Fesselung als Speichel interpretiert. An den Ufern des Flusses Ván, den er erzeugt, ist er immer noch der physisch identische Speichel – wird dort aber lediglich als Wasser interpretiert. Die Veränderung und damit Verwandlung findet in der Veränderung des Blickpunktes des Betrachters statt, der das erzeugte Phänomen beobachtet. Dabei handelt es sich fast immer um Körperflüssigkeiten mythologischer Wesen oder Gottheiten.[60] Diese Möglichkeit würde aber die Verwandlungen dieser Art als Verwandlung annullieren – da keine Verwandlung von Materie stattfindet. In dieser Arbeit werden deshalb diese von Hansen als „aspectual transformations" bezeichneten Verwandlungen als interessante Möglichkeit erwähnt – ich werde sie aber als Verwandlung von Materie im physischen Sinne interpretieren.

2.1 Die Erschaffung Kvasirs und seine Verwandlung zum Skaldenmet

Eine weitere Verwandlung ist für die Skaldenmet-Episode von zentraler Bedeutung: die Schöpfung und Verwandlung Kvasirs. Den Mythos um die Erschaffung und den Raub des Skaldenmets habe ich bereits unter Punkt 1.1 zusammengefasst. Ich möchte deswegen nur die Stellen erneut wiedergeben, die für die Untersuchung von Kvasirs Verwandlung wichtig sind:

Als Zeichen des Friedens nach dem Krieg zwischen Asen und Wanen spucken beide Parteien in ein Gefäß. Um dieses Friedenssymbol nicht zu verlieren, erschaffen

[59] Simek, Rudolf*: Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 233 f.
[60] Hansen, Williams*: Foam-Born Aphrodite and the Mythology of Transformation*, in: American Journal of Philology 121 (2000), S. 9 ff.

sie aus dem Speichel einen Mann. Dieser Mann heißt Kvasir und gilt als der klügste und weiseste Mann, der fortan umherzieht und die Menschen sein Wissen lehrt. Er wird von den Zwergen Fjalarr und Gjalarr eingeladen, dann aber ermordet. Sein Blut lassen sie in drei Gefäße rinnen, vermischen es mit Honig und erschaffen so den Met, der jeden zum Dichter und Gelehrten macht, der davon trinkt. Den Asen erzählen die Zwerge, Kvasir sei an seinem Wissen erstickt.

Der Met gerät in den Besitz des Riesen Suttung, den Odin jedoch überlisten kann und so wieder an den Met gelangt. Er trinkt den Met vollständig aus, verwandelt sich in einen Adler und fliegt nach Asgard zurück. Dabei wird er von Suttung, ebenfalls in Gestalt eines Adlers, verfolgt. Suttung kommt ihm so nahe, dass Odin einen Teil des Mets durch Ausscheidung verliert. Dieser Met ist wertlos, wird als Anteil der Dichterlinge bezeichnet und jeder der will, kann ihn haben. Den restlichen Met speit Odin in Asgard in bereitgestellte Behälter. Diesen Met gibt Odin jenen Asen und Menschen, die dichten können.

Kvasir und der Skaldenmet machen mehrere Schritte in einem langen Verwandlungsprozess durch, an dem mehrere Parteien teilnehmen. Der erste Schritt beginnt mit den Asen und Wanen. Sie sammeln den Speichel jedes einzelnen Asen und Wanen in ein Gefäß. Durch die Vermischung ihrer Körperflüssigkeiten vereinigen sich die beiden Göttergeschlechter auch auf physischer Ebene. Deswegen gilt dieser physische Nachweis als Symbol ihres Friedens. Aus dieser Flüssigkeit erschaffen die Asen schließlich ein Lebewesen, den Mann namens Kvasir (*Skáldskaparmál* 1, G57):

> En at skilnaði þá tóku goðin ok vildu eigi láta týnask þat griðamark ok skǫpuðu þar ór mann. Sá heitir Kvasir.

> Und als man sich trennte, da nahmen die Götter [das Gefäß mit dem Speichel] und wollten dieses Friedenszeichen nicht verloren gehen lassen und schufen daraus einen Mann. Dieser heißt Kvasir.

Simek bezeichnet das gemeinschaftliche Vermengen von Speichel und den Genuss von Rauschtränken als Bestandteil einer Zeremonie, die bei vielen Völkern zur Friedensschließung benutzt werde.[61] Auch Stübe[62] erkennt in diesem Vorgehen eine Zeremonie der Friedensschließung und erkennt Überreste primitiver Herstellung alkoholischer Getränke in dem Mythos erhalten. Dazu werden zahlreiche Beispiele genannt, in denen Speichel verschiedene magische Wirkungen bei verschiedenen Völkern hat. Dabei handelt es sich aber entweder um Beispiele ohne die Angabe von Ort und Zeit oder um zeitgenössische Beispiele aus aller Welt (z.B. Inselvölker Australiens oder Ozeaniens), die sich nicht ohne Probleme auf einen mittelalterlichen Text Islands übertragen lassen können. Die Vermengung von Speichel lässt sich aber auch ohne vergleichende Beispiele aus der Moderne als Friedenszeichen interpretieren (siehe Ausführungen oben).

Die Erschaffung Kvasirs aus dem Speichel geht nur von den Asen aus. Dies kann eine Überlegenheit der Asen über die Wanen bedeuten, da die Asen in der Lage sind, ein Lebewesen zu erschaffen. Jedoch scheint dies nicht sehr überzeugend, da sie immerhin mit den Wanen Frieden geschlossen und sie nicht bezwingen haben oder bezwungen konnten. So wird eine Ebenbürtigkeit zwischen den Göttergeschlechtern impliziert. Die Verwandlung des Speichels in einen Mann scheint praktische Gründe zu haben; die Asen sehen ihr Friedenssymbol dadurch sicherer vor Verlust geschützt. Kvasir als lebendes Wesen symbolisiert zudem deutlicher den Frieden zwischen den Göttergeschlechtern als ein Gefäß voll Speichel; es drängt sich der Vergleich zu einem gemeinsamen Nachkommen auf.

Der Begriff „mann“ (Akkusativform von „maðr“) ist nicht eindeutig und lässt Interpretationen der Identität Kvasirs zu. Es liegt nahe, in ihm einen Asen oder Wanen oder beides zu vermuten. In der *Gylfaginning* 50 hat er einen weiteren Auftritt innerhalb der *Snorra Edda* und wird dort als weiseste der Asen bezeichnet:

> En er Æsir komma til hússins þa gekk sá fyrst inn er allra var vitastr, er Kvasir heitir.
>
> Und als die Asen zum Haus kommen, da ging als Erster derjenige hinein, der von allen der weiseste war [und] der Kvasir heißt.

[61] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart 19965, S. 233.
[62] Stübe, R.: *Kvasir und der magische Gebrauch des Speichels*, in: Niemeyer, Max (Hg.): Festschrift: Eugen Mogk zum 70. Geburtstag, 19. Juli 1929, Halle 1924, S. 500 ff.

Zeitlich müsste sich Lokis Bestrafung, in der Kvasir ein weiteres Mal erscheint, vor Kvasirs Tod durch die Zwerge abspielen. Auch wird Kvasir in der *Snorra Edda* eindeutig als Ase bezeichnet. In der *Ynglinga saga* innerhalb der *Heimskringla* taucht Kvasir ebenfalls auf, dort wird er allerdings als Klügste der Wanen bezeichnet, der sich als Geisel bei den Asen aufhält.[63] Dies weicht von seinen Beschreibungen als Ase in der *Snorra Edda* ab. Seine Zugehörigkeit zu den Asen oder Wanen könnte auch davon abhängen, bei wem er sich als „biologischer" Zugehöriger beider Geschlechter aufhält. In der *Snorra Edda* lebt er bei den Asen und wird als Ase bezeichnet; in der *Ynglinga saga* ist er lediglich eine Geisel der Asen, ursprünglich aber ein Wane und wird deswegen als Wane bezeichnet. Es könnte sich auch lediglich um denselben Namen, nicht aber um dieselbe Person handeln.

Als Mensch ließe sich Kvasir durch die Bezeichnung als „mann" ausschließen. Die *Sigrdrífumál* und die *Grímnismál* belegen die Bezeichnung von Menschen als „menzkir menn", um sie von anderen Wesen in Menschengestalt zu unterscheiden, also Göttern, Riesen, Zwergen und Alben. Diese werden üblicherweise nur „menn" genannt.[64] Durch die Angaben der *Snorra Edda* ist bei Kvasir zumindest innerhalb dieses Werkes am ehesten von einem Asen auszugehen.

Seine Weisheit hat er seiner Herkunft von Asen und Wanen zu verdanken. Da die Vermischung des Speichels als Friedenszeichen und Einigkeit der Geschlechter angesehen wird, kann Speichel als ein organischer Teil des jeweiligen Wanen oder Asen angesehen werden. Diese kleinen organischen Bestandteile vieler Individuen verwandeln die Asen schließlich zu einem einzigen Organismus, dem Asen Kvasir. Es verwundert daher nicht, dass er Eigenschaften seiner Erzeuger übernimmt, die ihn aus Teilen ihrer selbst erschaffen. Warum diese göttliche Eigenschaft ausgerechnet Weisheit ist, und nicht Kraft oder eine andere Fähigkeit, lässt sich an der Verwandlung seines Blutes zu wissensspendendem Met erkennen, die ich in dem nächsten Schritt seines Verwandlungsprozesses besprechen werde.

Den zweiten Schritt des Verwandlungsprozesses Kvasirs leiten Zwerge ein. Fjalarr und Gjalarr laden Kvasir bei sich ein, ermorden ihn jedoch. Sie scheinen von vornherein an Kvasirs Weisheit interessiert zu sein, denn sie füllen sein Blut sogleich in drei Gefäße. Das Blut vermischen sie mit Honig und erzeugen so jenen Met, der jeden zu einem Dichter oder Gelehrten macht. Die außergewöhnliche Kunstfertigkeit der

[63] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart 19965, S. 233.
[64] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 5, S. 589.

Zwerge ist in der *Snorra Edda* gut belegt (siehe Punkt 2), ebenso ihre Fähigkeit, Objekte zu erschaffen, die besondere Eigenschaften haben (wie etwa Vogelspeichel als Bestandteil für die Fessel Gleipnir, die aussieht wie ein Seidenband, jedoch stärker ist als Ketten aus Eisen). Obwohl Zwerge üblicherweise Objekte erschaffen, ist das Brauen eines außergewöhnlichen Mets als weitere Fähigkeit nicht verwunderlich. Kvasirs Blut nimmt hier die Stelle des Wassers bei der Metproduktion ein, und es ist Kvasirs Blut, dass den Met zu einer Quelle der Dichtung und der Weisheit macht. Eine besondere Kunstfertigkeit der Zwerge ist in diesem Falle nicht einmal nötig. Die Verwandlung von Kvasirs Blut zu Met ist von der Aneignung der Weisheit der Asen motiviert. Weisheit scheint also etwas zu sein, dass die Zwerge nicht herstellen können, sondern den Asen rauben müssen.

Flüssigkeiten wie Wasser, Speichel, Blut und Met sind in der altnordischen Literatur gut als Träger von Wissen belegt: Der Verzehr von Schlangenblut verleiht Sigurd in den *Fafnismál* die Fähigkeit, die Sprache der Vögel zu verstehen. In den *Gesta Danorum* führt der Verzehr von Schlangenspeichel zu dem Verstehen der Sprache wilder und zahmer Tiere.[65] In den *Sigrdrífumál* erhält Sigurd einen Met, der Runen und Zauberlieder enthält und der ihm dieses Wissen durch Trinken vermitteln soll[66], in der Hyndlolióð teilt die Riesin Hyndla Óttar genealogisches Wissen mit und reicht ihm anschließend einen Trank, damit er sich das Wissen merkt[67]. In der *Vǫluspá* wird von Mimir berichtet, der jeden Morgen einen besonderen Met trinkt, der ihm Wissen verleiht, welchen er an Odin gegen Verpfändung eines Auges weitergibt. Die *Hávamál* geben als Quelle der Dichtkunst ebenfalls Met an, und viele kenningar für „Dichtung“ und „Gedicht“ enthalten als Bestandteil einen Trank als Quelle der Dichtkunst.[68] In der *Gylfaginning* 15 findet Mimir ebenfalls eine Erwähnung, dort befindet sich Klugheit in der Quelle Mimirs, die unter einer der Wurzeln Yggdrasills liegt und aus der Mimir jeden Tag trinkt. In der *Gylfaginning* 51 reitet Odin zu Mimirs Quelle und holt sich von Mimir Rat.

Da Kvasir aus der Körperflüssigkeit von Asen und Wanen geschaffen wurde, dient eine Flüssigkeit auch in diesem Falle als Träger von Wissen. Deswegen ist Weisheit das daraus resultierende Attribut Kvasirs, und nicht etwa körperliche Stärke oder Ähnliches, und deswegen verleiht der Met aus Kvasirs Blut Weisheit und Dichtergabe. Blut und Speichel sind im Falle von Schlangen als Träger der Kenntnis von Vogel-

[65] Ebd., S. 467.
[66] Ebd., S. 588.
[67] Ebd., S. 512.
[68] Ebd., S. 574.

und Tiersprache in der altnordischen Literatur bekannt. Speichel ist eine Körperflüssigkeit aus dem Mund, und bei Skaldik handelt es sich um eine Art von Dichtung, die mündlich vorgetragen wurde. Der Speichel der Götter verleiht Kvasir als Körperflüssigkeit der Götter seine Weisheit; der Speichel als eine Flüssigkeit der Mundhöhle verleiht ihm zusätzlich das Wissen über die Dichtkunst. Kvasirs Blut dient anschließend als weiterer Träger seines Wissens und seiner Weisheit, aus dem die Zwerge Met schaffen – wiederum eine Flüssigkeit, die als Träger und Übermittler von Wissen belegt ist. Met ist auch als ein Mittel zur Beschwichtigung bekannt; in der *Lokasenna* wird insgesamt vier Mal Met als ein solches Mittel angeboten.[69] Da Kvasir aus einem Friedenszeichen entstand und als solches zu einem Mann erschaffen wurde, ist es folgerichtig, dass sein Blut zu einem Mittel der Beschwichtigung gebraut wird. In dem Skaldenmet-Mythos hat jedoch der Met als Träger von Wissen eine größere Bedeutung.

Kvasirs Existenz ist so gut wie vollständig auf eine Form von Flüssigkeit reduziert, als Mann tritt er in nur wenigen Sätzen auf und ist auch darin nur auf seine Funktion als Wissensvermittler eingeschränkt. Damit wird er Synonym mit der wissensvermittelnden Flüssigkeit und daher mit dem Dichtermet. Etymologisch deutet sein Name auf eine Abstammung von „kvass-“ hin, etwa „drücken“, „ausdrücken“, „zerquetschen“ bedeutend.[70] Da man Flüssigkeiten u.a. durch das Ausdrücken bzw. Auspressen von Pflanzen gewinnen kann, deutet der Name „Kvasir“ von „kvass-“ auf die Flüssigkeiten hin, aus der er erschaffen wurde und die Flüssigkeit, die man aus seinem Körper für eine weitere Flüssigkeit gewinnen kann: Speichel > Blut > Met.

Flüssigkeiten werden im Skaldenmet-Mythos auch außerhalb Kvasirs und seiner Verwandlungen in andere Flüssigkeiten erwähnt. Wasser ist bei den Zwergen präsent; zuerst rudern sie mit dem Riesen Gillingr aufs Meer hinaus und ertränken ihn, daraufhin droht Suttung ihnen mit dem Tod, indem er sie auf einer Schäre aussetzt, die regelmäßig überflutet wird und die Zwerge zu ertränken droht. Odin eignet sich den Met nicht einseitig an, sondern Gunnlöð bietet ihm drei Schlucke an, nachdem er drei Nächte bei ihr verbracht hat. Gunnlöð tauscht den Met durch eine Körperflüssigkeit Odins, seinen Samen, ein.[71]

---

[69] Frankfurter Edda-Kommentar, Band 2, S. 487.

[70] Sturtevant, Albert Morey: *Etymological Comments upon Certain Old Norse Proper Names in the Eddas*, in: PLMA 67 (7) (1952), S. 1149 f.

[71] Schnall, Jens Eike: *Nahrung, Erinnerung, Dichtung oder Vom Zu-sich-Nehmen, Bei-sich-Behalten und Von-sich-Geben.* Zum Raub des Skaldenmets und mittelalterlicher Körpermetaphorik, in: Karin Hoff (Hg.): Poetik und Gedächtnis. Festschrift für Heiko Uecker zum 65. Geburtstag, Frankfurt am Main 2004, S. 265.

Nach der Herstellung des Mets durch die Zwerge wird dem Met bereits die Fähigkeit zugesprochen, dass er jedem, der von ihm trinkt, zu einem Dichter oder Gelehrten zu macht (*Skáldskaparmál* 1, G57):

> Þeir blendu hunangi við blóðit ok varð þar mjöðr sá er hverr er af drekkr verðr skáld eða frœðamaðr.
>
> Sie vermischten Honig mit dem Blut und es entstand dort der Met, durch den jeder, der davon trinkt, ein Dichter oder Gelehrter wird.

Odin ist jedoch am letzten Schritt des Verwandlungsprozesses beteiligt, indem er den Met in seinen Körper aufnimmt, ihn in seinem Körper transportiert und auf zwei Weisen wieder aus seinem Körper ausscheidet.

Odin trinkt den Met und nimmt ihn dadurch durch den Mund auf. Die Verbindung zwischen oraler Aufnahme und der skaldischen Dichtkunst, die in mündlicher Form wiedergegeben wird, liegt nahe. Kvasir, der Weisheit und Dichtkunst manifestiert, ist, wie bereits besprochen, aus Speichel entstanden. Dass Substanzen den Menschen verändern können und ihm Eigenschaften verleihen oder nehmen, ist aus realer Erfahrung bekannt, etwa bei Einnahme von Alkohol, Drogen, u.Ä. Dies findet sich auch als Motiv in Mythen und Märchen wieder, sowie in religiösen und kultischen Handlungen und reicht von Heil-, Labes- und Zaubertränken bis zur Aufnahme von Opferfleisch. Ein Verzehr dieser Dinge gilt symbolisch etwa als Teilhabe an der Gemeinschaft und der Aufnahme der Kräfte, die mit der Speise assoziiert werden.[72] Dass in der altnordischen Literatur Flüssigkeiten Wissen tragen und vermitteln, ist gut belegt und hier bereits besprochen worden. Auch in der kontinentalen lateinischen Literatur des Mittelalters ist eine solche Speisemetaphorik belegt; die Bibel gilt dafür als Hauptquelle und enthält Beispiele von dem Verzehr von Schriftrollen oder Büchern, die süß wie Honig schmecken, anschließend Wissen vermitteln oder schwer im Magen liegen (*Hesekiel* 3, 1-3[73]). Auch heutige Redensarten, die die Aufnahme von Wissen mit der Aufnahme von Essen vergleichen, haben bereits klassische oder mittelalterliche Vorläufer. So ist das Wort „ruminare“, „wiederkäuen“, bereits vor Christus im übertragenen Sinne als „überdenken“ bekannt und belegt.[74]

---

[72] Ebd., S. 254.

[73] *Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und neuen Testaments*. Nach der deutschen Übersetzung D. Martin Luthers. Stuttgart, ohne Jahr, S. 299.

[74] Schnall, Jens Eike: *Nahrung, Erinnerung, Dichtung oder Vom Zu-sich-Nehmen, Bei-sich-Behalten und Von-sich-Geben.* Zum Raub des Skaldenmets und mittelalterlicher Körpermetaphorik, in: Karin

Die Körpermetaphorik geht konsequenterweise nach oraler Aufnahme des Mets im Bauch Odins weiter, in dem Odin in Adlergestalt den Met zu den Asen transportiert. Der Bauch dient wie das Gedächtnis als Wissensspeicher und wurde von vielen Autoren des Mittelalters in diesem Sinne metaphorisch benutzt. Dabei wurde zwischen fester und flüssiger Nahrung unterschieden. Feste Nahrung verdeutlicht komplexes Wissen, ein Wiederkäuen wurde als Metaphorik für Überdenken und das Verfestigen von Wissen im Gedächtnis benutzt. Flüssige Nahrung verdeutlicht durch ihre Reinheit einen direkten Weg, da sie direkt aufgenommen werden kann.[75] Diesen direkten Weg geht der Skaldenmet als Trank, der bereits ein Wissensträger ist.

Die Körpermetaphorik endet im Ausscheiden des Mets durch Odin. Dabei folgt dies einmal durch das willentliche Ausspeien durch den Mund in Gefäße. Das aufgenommene Wissen wurde transportiert und der Met, der das Wissen um die mündlich vorgetragene Skaldendichtung trägt, wird auch mündlich wieder aus dem Körper gegeben. Odin speit nicht nur den Skaldenmet als Flüssigkeit und Wissensträger aus, sondern die Skaldik als Kunst an sich aus. Dass die orale Ausscheidung als positiv aufgenommen wird, zeigt sich nicht nur in mittelalterlichen Beispielen, sondern auch in „kenningar“, die sich auf den Skaldenmet-Mythos beziehen. So wird die Skaldik etwa als „Saat des Adlerschnabels“ bezeichnet (*Berudrápa* 56).[76] Durch diese Metaphorik können sich ein Skalde und seine Dichtung direkt mit Odin, dem Bringer der Skaldik, vergleichen. Den Dichtern wird der „gute“ Anteil des Mets gewährt, den sie trinken und als Folge Dichtung ausspeien.[77]

Ein Teil des Mets wird zum anderen durch Ausscheidung als Exkrement verloren. Dieser Met ist wertlos und jeder darf ihn haben:

> […] en honum var þá svá nær komit at Suttungr mundi ná honum at hann sendi aptr suman mjǫðinn, ok var þess ekki gætt. Hafði þat hverr er vildi, ok kǫllum vér þat skáldfífla hlut.

> […] aber er [Suttung] war ihm [Odin] so nahegekommen, dass Suttung ihn greifen wollte [ihn fast zu greifen bekam], [so] dass er etwas von dem Met hinten hinausschickte und dieser wurde nicht beachtet. Diesen kann haben wer will, und wir nennen dies den Teil der Dichterlinge.

Hoff (Hg.): Poetik und Gedächtnis. Festschrift für Heiko Uecker zum 65. Geburtstag, Frankfurt am Main 2004, S. 256 ff.

[75] Ebd., S. 258 ff.

[76] Ebd, S. 260 f.

[77] Ebd., S. 263.

Die Wertlosigkeit bezieht sich nicht nur auf die Ausscheidung des Mets als Exkrement und die damit verbundene Unreinheit, sondern auch auf die Unfreiwilligkeit der Ausscheidung infolge einer Schreck-Inkontinenz, da Suttung Odin beinahe zu fassen bekommt. Dieser Kontrollverlust über eine körperliche Funktion wird in der altnordischen Literatur als Angstreaktion (meist im Kontext derber Komik) benutzt, so etwa bei dem Lehm-Riesen Mökkurkálfi aus den *Skáldskaparmál* 17 oder bei Freya in der *Lokasenna* 32.[78]

Daher bringt Odin nicht nur die Kunst der guten Dichtung, sondern auch die schlechte Dichtung bzw. den Anteil der „schlechten Dichter" oder „Dichterlinge", „skáldfífla hlut", in die Welt. Zum einen ist Odin Kulturbringer, indem er mit seinem Speichel und der Verwandlung des Speichels in einen Mann beteiligt war und den Met aus dem Besitz der Riesen zu den Asen und Menschen zurückbringt. Zum anderen ist er auch an einem Prozess der Verschlechterung der Dichtkunst beteiligt, die zuvor in Form des Skaldenmets keine Unterscheidung zwischen guter oder schlechter Dichtung machte. Dies geschieht zwar unfreiwillig und unter Beteiligung des Riesen. Während jedoch nichts auf eine weitere Verfeinerung oder Verbesserung des Mets in Odins Magen oder durch das Ausspeien deutet, wird die Verschlechterung eines Teils jedoch aus dem Text deutlich und Odin zugeschrieben. Ganz im Gegenteil scheint der Aufenthalt in Odins Magen und das Ausspeien durch seinen Schnabel dem Met die Komponente der Weisheit genommen und ihn auf das Wissen um die Dichtkunst reduziert zu haben. Denn während nach dem Brau-Prozess durch die Zwerge noch davon die Rede ist, der Met mache jeden, der von ihm trinkt zu einem Dichter oder Gelehrten…

> Þeir blendu hunangi við blóðit ok varð þar mjöðr sá er hverr er af drekkr verðr skáld eða frœðamaðr.
>
> Sie vermischten Honig mit dem Blut und es entstand dort der Met, durch den jeder, der davon trinkt, ein Dichter oder Gelehrter wird.

…ist bei dem Met, den Odin in die Gefäße speit, nur noch die Rede davon, dass sie Menschen und Asen die Fähigkeit zum Dichten verleiht:

> En Suttunga mjǫð gaf Óðinn Ásunum ok þeim mǫnnum er yrkja kunnu. Því kǫllum v[ér] skáldskapinn feng Óðins ok fund ok drykk hans ok gjǫf hans ok drykk Ásanna.

[78] Ebd., S. 260 f.

> Aber Suttungs Met gab Odin den Asen und den Menschen, die dichten können. Deswegen nennen wir die Dichtkunst Beute Odins und Fund und seinen Trank und seine Gabe und Trank der Asen.

Der Text erklärt nicht, wie die Komponente der Weisheit aus dem Met verschwindet, deswegen lässt sich nur spekulieren, ob Odin diesen Anteil des Mets mit oder ohne Absicht bei sich behielt. Denn bereits in der *Vǫluspá* und den *Hávamál* wird berichtet, dass Odin nach Wissen strebt und sich dieses durch den Tausch gegen sein Auge bzw. durch Selbstopfer aneignete; in der *Gylfaginning* bittet er Mimir um Rat und in der *Ynglinga saga* berät ihn das abgetrennte Haupt Mimirs. Auch seine beiden Raben erzählen ihm alle Neuigkeiten der Welt. Eine andere Deutung des Abhandenkommens der Weisheit wäre demnach die Gleichstellung von Weisheit und Dichtkunst durch Odin und in Odins Körper. Auf eine Verschlechterung des Mets durch seinen Aufenthalt bei den Riesen deutet nichts hin.

Es könnte sich hierbei auch um einen bewussten Eingriff Snorris handeln, der in einem Mythos über die Herkunft der Dichtung das Element der Dichtkunst als Endprodukt der langen Kette von Verwandlungen betont. Wissen und Weisheit, die jemandem zu einem Gelehrten machen, spielen in dem Skaldenmet-Mythos keine Rolle. Während der Skaldenmet als alkoholisches Getränk eher berauschende und inspirierende Wirkung im übertragenen Sinne hat, ist der Mythos um dieses Getränk in einen Text eingebettet, der Wissen vermitteln will und der Skaldik als erlernbares Handwerk zeigt: die *Snorra Edda.*

Das Ausspeien des guten Anteils des Mets durch den Adlerschnabel deutet zudem darauf hin, dass die Verwandlung in die Gestalt eines Adlers sich nur auf die äußere, physische Gestalt des Adlers bezieht. Das Ausspeien des Mets durch den Adler hat keine negativen Auswirkungen auf die Qualität des Mets. In dieser Gestalt ist daher weiterhin der Gott Odin mit all seinen geistigen Kräften und seinem Status als höchster aller Götter anwesend. Die Tiergestalt Odins mindert daran nichts, sondern dient ihm nur als temporäre Hülle.

Der Skaldenmet-Mythos besteht aus einer langen Kette von Verwandlungen, die hauptsächlich aus der Umwandlung verschiedener Flüssigkeiten zu anderen Flüssigkeiten besteht. Diese Flüssigkeiten tragen, in altnordischer Tradition stehend, stets

Wissen mit sich und übertragen diese bei ihren Verwandlungen; so wird aus dem Speichel der beiden Göttergeschlechter ein Mann, der überaus weise ist. Aus dessen Blut wird durch Beimischung von Honig ein Met, der jeden bei Verzehr zu einem Dichter und Gelehrten macht. Dieser kostbare Met wird unrechtmäßig durch die Ermordung Kvasirs hergestellt, kommt dann den Zwergen unfreiwillig abhanden und muss schließlich von Odin, dem weisesten der Götter, zurückerlangt werden. Da die ehrliche Arbeit Odins unter seinem Inkognito Bölverkr als Mäher ihm nicht weiterhilft, muss Odin zu Listen greifen. Dabei kommt eine weitere Art von Verwandlung ins Spiel, der Gestaltwandel zu Tieren. Erst in Schlangengestalt gelangt Odin zu dem Met und seiner Wächterin, aber auch Gunnlöð wird für ihre Großzügigkeit bestraft und Odin trinkt in drei Zügen den gesamten Met aus. Schließlich flüchtet Odin und transportiert den Met durch eine weitere Verwandlung, den Gestaltwandel in einen Adler.

In diesem Mythos kommt jede Art von Verwandlung vor, die ich für die *Snorra Edda* kategorisiert habe: Verwandlung im Sinne von Gestaltwandel, Verwandlung von Materie zur Schöpfung eines Lebewesens und Verkleidung zum Verschleiern der Identität. Auch sind sowohl Asen und Wanen als auch Riesen und Zwerge in diesem Mythos vorhanden und mit für sie typischen Verwandlungen beteiligt: Die Götter verwandeln Materie und erschaffen ein Lebewesen. Dies ist die häufigste Art von Verwandlung in der *Snorra Edda*, die fast ausschließlich von den Göttern benutzt wird. Die Zwerge erschaffen ein außergewöhnliches Objekt aus dem Lebewesen, den Met, eine typische Tätigkeit der Zwerge als hervorragende Baumeister und Handwerker mit übermenschlichen Fähigkeiten. Odin wandelt zwei Male die Gestalt und tritt unter falschem Namen auf, beides Vorgehensweisen, die für ihn typisch sind. Suttung nimmt schließlich die Gestalt eines Adlers an, wie Thjazi dies in dem Mythos um den Raub der Idun tat. Der Mythos des Skaldenmets vereint also mehrere Elemente, die für die altnordische Literatur typisch sind.

Neben der interessanten Körpermetaphorik um die Herstellung und den Raub des Mets ist die Verbindung zu Täuschung und Trug besonders ausgeprägt. Während der Met selbst nicht ein Mittel zum Betrug ist (nichts im Text deutet darauf hin, dass sein Genuss nicht zu einem Dichter macht), ist fast jede andere Komponente des Mythos‘ durch Täuschung motiviert: die Herstellung des Mets durch die Zwerge und seine Rückkehr aus dem Besitz der Riesen durch Eindringen in Gunnlöðs Gemach, das Trinken des gesamten Mets anstelle von drei Schlucken und die anschließende Flucht Odins vor Suttung.

2.2 Die Verwandlung von Ymirs Körper zum Rohstoff der Welt

In der *Gylfaginning* 4 – 8 wird von der Schöpfung der Welt erzählt. Der Körper des Riesen Ymir spielt dabei eine bedeutende Rolle.

Zunächst (*Gylfaginning* 4) gibt es nur Ginnungagap, die Urleere. Südlich davon befindet sich das heiße Muspell, die Heimat von glühender Hitze und Feuer und Wohnort von Surt, der an Ragnarök losziehen und die Götter vernichten wird; nördlich davon liegt das kalte Niflheim, aus dem giftige Flüsse entspringen. Die Flüsse führen Schaum mit sich, der zu Schlacke, Eis und schließlich zu Reif wird. Dieser Reif überzieht den nördlichen Teil Ginnungagaps. Der südliche Teil wird von Glut und Funken aus Muspell angefüllt. Der heiße Luftstrom aus dem Süden trifft auf den Reif aus dem Norden und bringt ihn zum Schmelzen. Aus dem schmelzenden Reif kommt schließlich Ymirs Körper hervor (*Gylfaginning* 5).

Während er schläft entstehen aus Ymirs Schweiß unter seiner linken Achsel ein Mann und eine Frau, und seine Füße zeugen einen Sohn miteinander, von dem alle weiteren Reifriesen abstammen (*Gylfaginning* 5). Ymir ernährt sich von der Milch der Kuh Auðumla, die ebenfalls dem geschmolzenen Reif entstammt und die sich von dem salzigen Reif auf Steinen ernährt. Dabei leckt sie aus dem Reif den Mann Buri frei, der einen Sohn namens Borr hatte. Dieser zeugt mit der Riesin Bestla drei Söhne: Odin, Vili und Vé (*Gylfaginning* 6).

Odin, Vili und Vé erschlagen Ymir, dessen Blutströme alle Reifriesen bis auf Bergelmir und seine Frau ertränken (*Gylfaginning* 7). Ymirs Leichnam legen Odin und seine Brüder in Ginunngagap und fangen an, aus seinen Körperteilen die Bestandteile der Erde zu formen (*Gylfaginning* 8). Aus seinem Blut schaffen sie die Gewässer und das Meer, das um die Erde herum fließt. Die Erde schaffen sie aus seinem Fleisch, die Berge aus seinen Knochen. Sie benutzen Ymirs Zähne und seine zerbrochenen Knochen, um Steine und Geröll zu erschaffen. Aus seinem Schädel schaffen sie den Himmel, der an vier Ecken von jeweils einem Zwerg gehalten wird, Austri, Vestri, Nordri und Sudri. Die umherfliegenden Funken aus Muspell befestigen Odin, Vili und Vé am Himmel und erschaffen so die Gestirne. Sie geben einigen von ihnen Laufbahnen, anderen feste Positionen.

An den Rändern der kreisförmigen Welt wohnen fortan die Riesen, im Weltinnern befindet sich Midgard. Aus Ymirs Wimpern erschaffen die drei Brüder einen Wall um die Welt, der sie vor den Riesen an den Rändern der Welt beschützen soll. Ymirs Gehirn werfen die Brüder in die Luft, und daraus entstehen die Wolken (*Gylfaginning* 8).

Die Verwandlung von Ymirs Körperteilen zu verschiedenen Teilen der Erde und des Himmels ist ein Beispiel von „male pseudo-procreation“. Dabei wird die Rolle von Frauen bzw. Göttinnen an Schöpfungsakten in der Mythologie entweder stark eingeschränkt oder ist völlig abwesend. An ihrer Stelle nehmen männliche Gottheiten diese eigentlich biologisch weibliche Fähigkeit des Erschaffens auf. Als Grund dafür, dass dieses Phänomen in vielen Mythologien der Welt vorkommt, vermutet die Anthropologie den nicht nach außen sichtbaren, männlichen Anteil der menschlichen Fortpflanzung. Dieser konnte erst im vorletzten Jahrhundert durch die Wissenschaft beobachtet und bewiesen werden. Während auf der Makroebene die Abläufe von Schwangerschaft, Geburt und Stillen gut sichtbar und kausal in einen Zusammenhang gebracht werden konnten, sind die Prozesse auf der Mikroebene wie Empfängnis, Befruchtung und die frühe Entwicklung des Embryos relativ neue Erkenntnisse. Die physische Beteiligung eines männlichen Teils wurde stattdessen zum Beispiel durch die äußere Ähnlichkeit zwischen Vater und Nachkommen und anderen kulturellen Konstrukten bestimmt.[79]

Obwohl der weibliche Anteil an Fortpflanzung eine stärkere Beweiskraft hat als der männliche, entwickelten sich Theorien, die den männlichen Anteil als wichtiger einstuften. Eine dieser Theorien geht von einer Zuschreibung biologisch weiblicher Fähigkeiten auf Männer aus, damit Männer eine spirituelle Wiedergeburt erlangen können. Diese Theorie hat sich in der „male pseudo-procreation“ als Reflex niedergeschlagen: männlichen mythologischen Gottheiten wird die weibliche Fähigkeit der Schöpfung zugeschrieben.[80]

Die „male pseudo-procreation“ geht in dem Ymir-Mythos nicht nur von Odin und seinen Brüdern aus. Ymir selbst ist an der Schöpfung von weiteren Reifriesen beteiligt (*Gylfaginning* 5), ohne sich dabei mit einer Riesin geschlechtlich fortzupflanzen:

> Þá óx undir vinstri hǫnd honum maðr ok kona, ok annarr fótr hans gat son við ǫðrum.
>
> Da wuchs ihm unter seinem linken Arm [ein] Mann und [eine] Frau, und der eine Fuß bekam einen Sohn mit [dem] anderen.

[79] Clunies Ross, Margaret: *Prolonged Echoes.* Old Norse myths in medieval Northern society. Volume I: The myths. Odense 1994, S. 146.
[80] Ebd.

Welches Geschlecht Ymir hat, ist umstritten. Häufig wird er als Hermaphrodit bezeichnet, was sich etymologisch herleiten lässt. Simek führt den Namen „Ymir“ auf die indogermanische Wortwurzel *iemo- zurück, was „Zwilling“ oder „Zwitter“ bedeutet;[81] Lindow stimmt dem zu und führt die hermaphroditische Fortpflanzung Ymirs zudem als einen Grund dafür auf, die Riesen besonders fremdartig für die Asen erscheinen zu lassen.[82] Im Text der *Snorra Edda* deutet jedoch nichts darauf hin, dass Ymir ein Zwitter ist und er wird stets mit maskulinen Pronomen beschrieben. Vielmehr stellt die Schöpfung seiner Nachkommen (deren Geschlechter durch die Begriffe „Mann“, „Frau“ und „Sohn“ klar angezeigt werden) seitens des männlichen Riesen Ymir eine Mittelstufe von Erzeugung dar. Diese Mittelstufe liege zwischen dem Entstehen aus Naturphänomenen (wie es bei Ymir selbst der Fall ist) und geschlechtlicher Fortpflanzung.[83]

Ohne geschlechtliche Zeugung entsteht auch Buri, der von der Kuh Auðumla ebenfalls aus dem Reif geleckt wird und dessen Identität als Nicht-Riese durch die Bezeichnung als „maðr“ impliziert wird. Dieser zeugt einen Sohn, wobei eine weibliche Partnerin nicht erwähnt wird.

> Hann gat son þann er Borr hét.
>
> Er zeugte einen Sohn, der Borr hieß.

Einzig der Gebrauch des Wortes „gat“ von „geta“, „erzeugen“[84] schließt auf geschlechtliche Fortpflanzung hin. Die erste unmissverständliche Zeugung durch geschlechtliche Fortpflanzung findet bei Buris Sohn statt, Borr, der Odin und seine Brüder mit der Riesin Bestla zeugt.

> Hann fekk þeirar konu er Bestla hét, dóttir Bǫlþorns jǫtuns, ok fengu þau þrjá sonu.
>
> Er nahm [die] zur Frau, die Bestla hieß, die Tochter des Riesen Bölthorn, und sie bekamen drei Söhne.

---

[81] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 485.
[82] Lindow, John: *Handbook of Norse Mythology.* Santa Barbara u.a. 2001, S. 324.
[83] Clunies Ross, Margaret: *Prolonged Echoes.* Old Norse myths in medieval Northern society. Volume I: The myths. Odense 1994, S. 152.
[84] Baetke, Walter: *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur.* Berlin 1983, S. 195.

Obwohl es sich bei Bestla um eine Riesin handelt, werden ihre Söhne nicht als Riesen oder Halb-Riesen bezeichnet. Dass Borr eine Riesin zur Frau nimmt und ihr gemeinsamer Nachwuchs nicht als Riesen bezeichnet wird bzw. im sozialen System der Götter nicht als Riese gilt, ist ein weiteres Beispiel für „negative reciprocity", die Exogamie der männlichen Asen, die Asinnen *und* Riesinnen zur Frau nehmen dürfen, Asinnen jedoch immer nur einen Asen.[85] Die Wichtigkeit dieser Exogamie der Asen und der Endogamie der Asinnen wurde bereits in dem Mythos um den Raub von Idun durch einen Riesen und in der Riesenbaumeistersage deutlich, als eine verbotene Ehe zwischen Idun und einem Riesen bzw. Freya und einem Riesen bevorstand (siehe Punkt 1.2). Diese strikte soziale Regel wird bereits bei einer der frühesten Generation von Göttern angewandt, wobei die Fortpflanzung von Buri nicht eindeutig geklärt werden kann.

Odin, Vili und Vé erschlagen daraufhin Ymir und in seinen Blutströmen ertrinken fast alle Riesen, bis auf ein Paar, von denen alle weiteren Riesen abstammen werden. Bestlas Stammbaum ist nicht bekannt, man kann jedoch von nur wenigen Generationen ausgehen, die sie von Ymir trennen. Der Akt von Mord und Zerstückelung seitens Odins, Vilis und Vés an einem ihrer riesischen Verwandten mütterlicherseits wird hier als ein kreativer Schaffensprozess dargestellt, der die bis dahin eher leere und chaotisch anmutende Welt ordnet – der Himmel, Gewässer und Naturphänomene werden geschaffen, die Gestirne kriegen einen Platz und eine Laufbahn. Ymirs Tod und seine Verwandlung in die natürliche Welt dient jedoch auch der Herstellung der so wichtigen Exogamie der Asen sowie der Erschaffung einer anderen Art von Lebewesen als Riesen, nämlich Asen.[86]

Die Kuh Auðumla verdeutlicht in dem Ymir-Mythos die extrem begrenzte Rolle von weiblichen Akteuren an Schöpfungsprozessen. Mit ihren Milchströmen ernährt die Kuh Ymir. Sie entdeckt Buri auf ihrer Suche nach Nahrung zufällig und ist nur passiv an seiner Befreiung aus dem Reif zuständig, indem sie ihn beim Fressen bzw. Auflecken befreit (*Gylfaginning* 6):

> Ok hinn fyrsta dag er hon sleikti steina kom ór steininum at kveldi manns hár, annan dag manns hǫfuð, þriðja dag var þar allr maðr.

[85] Clunies Ross, Margaret: *Prolonged Echoes.* Old Norse myths in medieval Northern society. Volume I: The myths. Odense 1994, S. 156 f.
[86] Ebd., S. 157.

> Und am ersten Tag, als sie Steine leckte, kam aus den Steinen das Haar eines Mannes zum Vorschein, am zweiten Tag der Kopf des Mannes, am dritten Tag war da der ganze Mann.

Sie schöpft als weibliches Wesen nicht aktiv in diesem Schöpfungsmythos, übernimmt aber die Rollen des Ernährers, die in solchen Mythen oft völlig abwesend ist. Die männlichen Götter übernehmen ganz selbstverständlich die Rolle des Schöpfens und Erzeugens, eine biologisch weibliche Tätigkeit, und die eigentlich darauffolgenden Prozesse wie Säugen, Ernähren und Aufziehen sind entweder abwesend oder werden Göttinnen bzw. weiblichen Kräften überlassen – im Falle Auðumlas sind diese restlchen Prozesse auf die Durchführung durch ein Tier reduziert.[87]
Der Ymir-Mythos wird oft mit anderen Schöpfungsmythen aus anderen Kulturen verglichen und durch eine Reihe von Gemeinsamkeiten wird eine Verwandtschaft zwischen dem Ymir-Mythos und z.B. indischen Schöpfungsmythen vermutet.[88] Die Gemeinsamkeiten mit Mythen aus anderen Kulturen und den Ymir-Mythos bleiben in der Regel jedoch nur sehr allgemein - z.B. „Tod eines Ur-Wesens, aus dessen Körper die Götter etwas erschaffen". Dazu werde ich mich ab Punkt 3.2 noch genauer äußern. Es finden sich wesentlich mehr und deutlichere Belege dafür, dass das christliche und mittelalterliche Weltbild Snorris den Ymir-Mythos in der *Snorra Edda* beeinflusst hat.

Den Schädel Ymirs verwandeln Odin, Vili und Vé in den Himmel und weisen vier Zwerge allen Himmelsrichtungen zu (*Gylfaginning* 8):

> Tóku þeir ok haus hans ok gerðu þar af himin ok settu hann upp yfir jǫrðina með fjórum skautum, ok undir hvert horn settu þeir dverg. Þeir heita svá: Austri, Vestri, Norðri, Suðri.

> Sie nahmen auch seinen Schädel und machten daraus den Himmel und setzten ihn auf die Erde mit vier Ecken, und unter Ecke setzten sie einen Zwerg. Sie heißen so: Osten, Westen, Norden, Süden.

Die Zuweisung des Schädels als Himmel mag heute nicht mehr verständlich sein. Im Mittelalter jedoch wurde die Erde als eingeschlossen von konzentrischen Sphären verstanden; teilweise wurden diese auch als physische Sphären interpretiert. Hinter der

[87] Ebd., S. 156 f.
[88] Vgl. Lincoln, Bruce*: Myth, Cosmos, and Society.* Indo-European Themes of Creation and Destruction. Cambridge u.a. 1986.

äußersten Sphäre befand sich demnach Gott. Dieses sogenannte ptolemäische Kosmossystem war das ganze Mittelalter hindurch gültig und ist als Abbildung als sogenanntes „Weltallbild“ in vielen mittelalterlichen Handschriften vertreten.[89] Die Wölbung eines menschlichen bzw. anthropomorphen Schädels wurde somit den gewölbten Himmelssphären gleichgesetzt.

Daraus leitet sich die Zuweisung des Gehirnes als Rohstoff für die Wolken ab. Das Gehirn liegt direkt unter dem gewölbten Schädelknochen. Deswegen wird es in Wolken verwandelt, die sich am Himmel bzw. am oberen Rand der Himmelssphäre befinden (*Gylfaginning* 8):

> Þeir tóku ok heila hans ok kǫstuðu í lopt ok gerðu af skýin […]
>
> Sie nahmen auch sein Gehirn und warfen es in die Luft und machten daraus Wolken [...]

Die drei Brüder geben auch den Planeten ihre Laufbahnen und den Sternen einen festen Platz. Auch dies passt in das mittelalterliche Kosmosbild der Himmelssphären. Die Sphären, die zwischen der ersten Sphäre lagen, die die Erde umgab, und die bis zur äußersten Sphäre reichten, bestimmten die Laufbahn der Gestirne, die sich auf den Sphären dazwischen befanden.[90]

Die an ihren Rändern kreisförmige Erde ist von Wasser umgeben. Im Inneren schaffen die Götter Midgard, den Wohnort der Menschen, den sie mit einem Wall aus Ymirs Wimpern (oder Brauen) vor den Riesen schützen:

> En fyrir innan á jǫrðunni gerðu þeir borg umhverfis heim fyrir ófriði jǫtna, en til þeirar borgar hǫfðu þeir brár Ymis jǫtuns, ok kǫlluðu þá borg Miðgarð.
>
> Und in der Mitte der Erde machten sie einen Wall um ihre Wohnstätte gegen Unfrieden durch Riesen, und für ihren Wall hatten sie [die] Brauen des Riesen Ymir, und sie nannten diese Wohnstätte Midgard.

[89] Simek, Rudolf: *Erde und Kosmos im Mittelalter.* Das Weltbild vor Kolumbus. München 1992.
[90] Ebd., S. 17.

Die Erde als Zentrum des Kosmos (die Gestirne bekommen ihre Laufbahn um die Erde herum in ihren eigenen Sphären) und ihre Umringung durch Wasser entspricht ebenfalls mittelalterlicher Kosmologie.[91] Christliches Denken spiegelt sich auch in der Aufteilung der Erde in verschiedene Wohnorte wider; so schaffen die Götter im Ymir-Mythos die Wohnstätte der Menschen, Midgard, und verbannen das Böse, die Riesen, an die Ränder der Welt. In der *Gylfaginning* 17 werden die Lichtalben der Welt über Yggdrasill zugewiesen, die Dunkelalben aber wohnen unter der Erde. Auch diese Zuweisung von Licht und Dunkelheit zu oberirdisch und unterirdisch spiegelt zumindest ein christliche geprägte Kosmologie wider.[92] Das Ertränken der Riesen durch die Ströme von Blut, die nach Ymirs Erschlagung aus seinen Wunden fließen und die Rettung von zwei Riesen durch ein Floß oder ein ähnliches schwimmendes Gefährt erinnern an die Sintflut und die Rettung von nur wenigen Personen durch die Arche.[93] Auðumlas vier Milchströme, mit der sie Ymir ernährt, haben Ähnlichkeit mit den vier Paradiesesströmen der Bibel oder entspringen möglicherweise der klerikalen Bildung Snorris.[94]

Weitere Analogien zum Christentum lassen sich in der Entstehung Ymirs erkennen, der aus dem tropfenden, schmelzenden Reif entsteht. Dies ähnelt der christlichen, mittelalterlichen Interpretation der Schöpfung Adams aus Schlamm in der Bibel. Auch Ymirs physische Herkunft aus Wasser und Feuer (verkörpert durch den heißen Luftstrom aus Muspell) entspricht der mittelalterlichen Vorstellung von Makro- und Mikrokosmos. Die Aufteilung und Zuteilung der vier Elemente (von denen zwei in der *Snorra Edda* Ymir erzeugen) in der Natur wurde mit der Zuteilung von Körperteilen im menschlichen Körper gleichgesetzt.[95]

Besonders interessant ist bei Ymirs Entstehung (*Gylfaginning* 5), dass von einer willentlichen und nicht von einer zufälligen Schöpfung gesprochen werden kann:

> Ok þá er mœttisk hrímin ok blær hitans svá at bráðnaði ok draup, ok af þeim kvikudropum kviknaði með krapti þess er til sendi hitann, ok varð manns líkandi, ok var sá nefndr Ymir.

---

[91] Lindow, John: *Handbook of Norse Mythology.* Santa Barbara u.a. 2001, S. 325.
[92] Simek, Rudolf: *Snorri als Kosmograph*, in: Hans Fix (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 18. Berlin 1998, S. 256.
[93] Lindow, John: *Handbook of Norse Mythology.* Santa Barbara u.a. 2001, S. 324.
[94] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart 1995, S. 30.
[95] Clunies Ross, Margaret: *Prolonged Echoes.* Old Norse myths in medieval Northern society. Volume I: The myths. Odense 1994, S. 156.

> Und dann traf der Reif auf die heiße Luft, so dass [es] schmolz und tropfte, und aus diesen Gischttropfen entstand Leben [wurde lebendig] durch die Kraft dessen, der die Hitze gesandt hatte, und wurde zu der Gestalt eines Mannes, und es wurde dieser Ymir genannt.

Diese „Kraft“ („krapti“ von „kraptr“) und ihre Herkunft werden im Text nicht benannt. Tatsächlich muss jedoch zwischen der Urleere des Ginnungagap und dem Entstehen Ymirs aus Reif und Hitze etwas passiert sein, nämlich das Entstehen von Muspell und Niflheim, dem Ursprung von Hitze und Kälte. Die anthropomorphen Wesen, beginnend mit Ymir, entstehen schließlich erst nachdem diese Orte bereits existieren und erzeugen dann ihrerseits das Riesen- bzw. das Göttergeschlecht. Auch die Sterne und Planeten werden nicht von Odin, Vili und Vé geschaffen, sondern lediglich von ihnen als Funken an den Himmel geworfen und Laufbahnen zugeteilt. Damit stellt Snorri im Ymir-Mythos eine Schöpfung „ex nihilo“ her, wie sie auch auf den christlichen Gott zutrifft, und lässt so eine christliche Interpretation des Textes zu. Der christliche Gott wird somit als der wahre Schöpfer aller Materie aus dem Nichts heraus impliziert, während die heidnischen Götter nur eine Materie zu einer anderen verwandeln können – wie dies auch schon bei zahlreichen Beispielen unter Punkt 2 deutlich wird. Damit kann Snorri sowohl die Überlegenheit des christlichen Gottes ausdrücken, als auch von den heidnischen Schöpfungsmythen und Göttern schreiben.[96]

2.3 Schöpfungsprozesse als Verdeutlichung sozialer Regeln innerhalb der Götterwelt der Snorra Edda

Die Verwandlung von Materie geht in der *Snorra Edda* von männlichen Asen aus; und auch die wenigen Beispiele solcher Prozesse von Zwergen und Riesen beinhaltet nur männliche Akteure – die Zwerge erschaffen verschiedene Objekte wie die Fessel Gleipnir (*Gylfaginning* 34) oder Kleinodien für die Götter (*Skáldskaparmál* 35) und brauen den Skaldenmet aus Kvasirs Blut (*Skáldskaparmál* 1, G57). Die Riesen erschaffen einen künstlichen Lehmriesen (*Skáldskaparmál* 17).

Die Schöpfungsprozesse der physischen Welt und der ersten beiden Menschen (*Gylfaginning* 7 - 8, 9) sind eindeutig drei männlichen Asen zuzuordnen. Thor und Odin erschaffen jeweils im unabhängigen Kontext voneinander aus Körperteilen

[96] Ebd., S. 154 f.

Sterne (*Skáldskaparmál* 1, G56 bzw. *Skáldskaparmál* 17) und Odin speit den Skaldenmet aus, der zuvor von männlichen Zwergen gebraut wurde (*Skáldskaparmál* 1, G58). Während seiner Verwandlung in eine Stute (*Gylfaginning* 42) gebiert Loki Sleipnir und übernimmt somit ebenfalls ursprünglich weibliche Tätigkeiten. Schöpfungsprozesse, die von mehreren Asen gemeinsam übernommen werden, erwähnen dabei nicht explizit die Teilnahme der Asinnen, sondern spricht nur von „Asen" im Plural.

Nur in Form von Tieren sind weiblichen Wesen die beschränkten Rollen von Ernährern zugewiesen, so durch die Kuh Auðumla, die Ymir ernährt, und die Ziege Heidrun, die den Einherjern Met spendet. Somit fügen sich die Verwandlungsprozesse von Materie in der *Snorra Edda* in das Schema der „male pseudo-procreation" vieler Mythen.

Indem Odin und seine Brüder den ersten Riesen Ymir erschlagen, einen nahen riesischen Verwandten mütterlicherseits von ihnen, und seine Körperteile verwandeln, verdeutlichen die Götter schon früh ihre Überlegenheit und ihre Feindseligkeit den Riesen gegenüber. Zugleich wird bereits in der frühesten Generation der Götter (die sich geschlechtlich fortpflanzen) das Prinzip der „negative reciprocity" angewandt: Asen dürfen Riesinnen als Partnerinnen haben, jedoch niemals Asinnen einen Riesen. Die Wichtigkeit dieser sozialen Regel wird auch in dem Idun-Mythos und der Riesenbaumeistersage deutlich, in denen es darum geht, Asinnen vor einer Partnerschaft mit einem Riesen zu bewahren.

Auch die Vanen werden von Schöpfungsprozessen als aktive Schöpfer ausgeschlossen. Sie steuern in dem Skaldenmet-Mythos zwar den Speichel bei, jedoch erfolgt das Verwandeln in einen Mann durch die Asen. Die Riesen erschaffen den künstlichen Riesen Mökkurkálfi in den *Skáldskaparmál* 17, dieser erweist sich aber als nutzlos. Dies liegt wahrscheinlich am dem Stutenherz, das sie ihm geben (die negative Verwendung von weiblichen Tieren als Bezeichnung bzw. Beleidigung habe ich bereits in Punkt 1.2 ausführlich besprochen; auch in diesem Falle wird das Herz eines weiblichen Pferdes als wertloser als das eines männlichen Pferdes impliziert und mit negativen Eigenschaften wie Feigheit in Verbindung gebracht) und verdeutlicht die Inkompetenz von Riesen als Verwandler von Materie. Einzig die Zwerge scheinen den Asen zumindest in der Herstellung von Objekten überlegen zu sein; jedoch sind Zwerge wiederum nicht in der Lage, die Art von Verwandlungen durchzuführen, die die Asen demonstrieren. Bei den Künsten der Zwerge handelt es sich letzten Endes um Schmiedekunst und Handwerk, auch wenn diese Künste bei ihnen auch Dimensionen

erreichen, die die Grenzen des Realismus sprengen – zusammenfaltbare Schiffe u.a. Somit werden die Zwerge als Schmiede der Asen dargestellt – deren Entlohnung für ihre Dienste durch die Asen in den Texten auch nicht expliziert erwähnt wird.

Verwandlungen von Materie verdeutlichen daher einige soziale Grundregeln in der mythischen Welt der *Snorra Edda*: Asen sind Vanen und Riesen überlegen, das Männliche ist dem Weiblichen überlegen. Ähnlich formuliert es Clunies-Ross, die in den Asen die Verkörperung der Kultur und in den Vanen und Riesen die Verkörperung der Natur sieht, und daher zu dem Schluss kommt, vor allem der Kvasir- und Mimir-Mythos verdeutlichten zusätzlich zu den sozialen Regeln die Wichtigkeit von Natur über Kultur in altnordischen Mythen.[97]

Ebenfalls wird gerade in der Kosmologie der Schöpfungsmythen der christliche und mittelalterliche Einfluss auf den Text der *Snorra Edda* deutlich. Die Erde, die die heidnischen Götter erschaffen, weist einen kuppelförmigen Himmel und daher einen sphärischen Aufbau der Welt auf. Sie liegt im Zentrum des Kosmos und wird von den anderen Gestirnen umkreist. Elemente wie Feuer und Wasser wirken im mittelalterlich-christlichen Verständnis auf die Entstehung von Ymir ein. Diese Entstehung wird wiederum von einer unbenannten Kraft ausgelöst, die Materie aus dem Nichts entstehen lässt. Dies steht im Gegensatz zu dem Schöpfungswirken der Asen, die lediglich eine Materie in eine andere verwandeln können und die der unbekannten Kraft damit unterlegen sind. An dieser Stelle wird die Macht des christlichen Gottes impliziert. Bei einer vergleichenden Untersuchung nordischer Mythen mit denen anderer Kulturen, die eine gemeinsame Verwandtschaft beweisen sollen, sind diese Einflüsse in der *Snorra Edda* daher unbedingt zu berücksichtigen.

3. Deutungen von Verwandlungsszenen als religiöse Relikte der „germanischen Religion“

Im Laufe meiner bisherigen Untersuchung habe ich die Verwandlungen innerhalb der *Snorra Edda* kategorisiert (Einleitung), einige Beispiele aus den Kategorien eingehend besprochen, die ich für eine Untersuchung für besonders geeignet halte (Punkt 1. bis 2.3) und habe versucht, eine textimmanente Funktion der Verwandlungen auszuarbei-

[97] Ebd., S. 218.

ten (Punkt 1.4 und 2.3). Obwohl textimmanente Funktionen der Verwandlungen enthalten und gut belegbar sind, werden Verwandlungsszenen aus der *Snorra Edda* (und aus weiteren altnordischen Texten) oft als bloße Relikte der altnordischen bzw. „germanischen Religion“ ohne eine textimmanente Funktion interpretiert. Zu der Problematik dieses Begriffes bzw. der beiden Begriffe „germanisch“ und „(germanische) Religion“ werde ich mich unter Punkt 3.3 ausführlich äußern.

Besonders Archäologen benutzen altnordische Texte, um materielle Funde aus dem Norden Europas zwischen Stein- und Wikingerzeit besser zu deuten oder in einigen Fällen überhaupt erst verstehen zu können. Die Verwandlungen aus der *Snorra Edda* üben dabei eine besondere Anziehungskraft aus; oft werden diese Verwandlungen, besonders der Gestaltwandel der Götter, metaphorisch als Überreste von religiösen Glaubensinhalten und schamanischen Riten interpretiert: Grabfunde aus Gotland enthalten menschliche Skelette, von denen bestimmte menschliche Knochen durch die von Tieren ersetzt wurden. In einem Falle befanden sich die gezogenen Zähne eines Mannes neben seinem Schädel aufgereiht in einem steinzeitlichen Grab. Seine Schneidezähne wurden jedoch durch die Schneidezähne von Seehunden und Schweinen ersetzt. In einem weiteren Fall in Birka befand sich der Unterkiefer eines Schweins an der Stelle, wo der fehlende Schädel des Bestatteten aus der Wikingerzeit sein sollte. Der Unterkiefer wird als Ersatz für den fehlenden Schädel des Menschen interpretiert. Ein bronzezeitliches Grab aus Uppland war mit den Überresten verschiedener Tiere wie Pferd, Hirsch und Gans umrandet, deren Knochen um das menschliche Grab verstreut wurden. Allerdings befanden sich auch die Knochen zweier Männer und einer Frau darunter, die ebenso als (kannibalistisches?) Opfer für den Bestatteten gedeutet werden wie die Tiere.[98] All diese Funde werden als Beweise dafür gedeutet, dass die Menschen der entsprechenden Kulturen einer gemeinsamen germanischen Religion anhingen, und in dieser Religion sei die Transformation des menschlichen Körpers zu Tieren von metaphorischer Bedeutung gewesen. Diese Hypothese soll durch einen Verweis auf die Verwandlungen von Odin und Loki in der *Snorra Edda* bewiesen werden: Da diese Götter ihre Gestalt in die von Tieren verwandeln konnten, kann sich in den besprochenen Grabfunden ein Echo dieses Glaubens des Gestaltwandels zwischen Mensch und

[98] Jennbert, Kristina*: Animals and Humans.* Recurrent symbiosis in archaeology and Old Norse religion. Lund 2011, S. 190 f.

Tier erkennen lassen.[99] Als ein weiterer Beweis dieser Hypothese müssen einige „kenningar“ aus den *Skáldskaparmál* herhalten. So werden „kenningar“, die ein Tier oder Körperteil als Bestandteil enthalten, als Beweis für die Assoziation der „people in olden time“[100] zwischen Tieren, Körperteilen und Göttern gedeutet – und damit auf die Bedeutung des Gestaltwandels in ihrer Religion. Die Verfasserin dieser Hypothese kommt dabei auf eigene Schlüsse über die Bedeutung der aufgeführten „kenningar“, ohne die jeweiligen Mythen zu kennen, aus denen sie die (leider nur auf Englisch übersetzten) „kenningar“ entnimmt – und ohne die die „kenningar“ nicht zu verstehen sind. Denn als Metaphern für Gold dienen nicht bloß „kenningar“, die Körperteile zur Beschreibung enthalten.[101] Ein Blick in die *Skáldskaparmál* 32-46 verrät, dass es eine Fülle an „kenningar“ und „heiti“ für Gold gibt, die sich nicht auf Körperteile beziehen, z.B.: „eldr Ægis“ („Feuer des Meeres“, *Skáldskaparmál* 33), „lauf Glasis“ („Laub Glasirs“ *Skáldskaparmál* 34), „otrgjǫld“ („Otterbuße“, *Skáldskaparmál* 39), „mjǫl Fróða“ („Mehl Frodis“, *Skáldskaparmál* 43) und zahlreiche weitere Beispiele.

Auch Deutungen von Verwandlungen in der *Snorra Edda* als Beweis für schamanische Praktiken sind zahlreich. Dabei werden verschiedene Szenen der altnordischen Literatur mit schamanischen Ritualen der Saami verglichen, dem indigenen Volk Finnlands und archäologische Überreste werden als Funde schamanischer Rituale interpretiert.[102] Häufig wird dabei der Gestaltwandel der Götter in der *Snorra Edda* als eine schamanische Reise interpretiert und für fast jede Tat Odins gibt es Interpretationen, die diese als metaphorische Taten eines Schamanen verstehen.[103]

Bei der Deutung von materiellen Funden, für die Textstellen aus der *Snorra Edda* hinzugezogen werden, werden sowohl die textimmanenten Funktionen der Verwandlungen als auch der Kontext des Textes (Entstehungszeit, -Ort, usw.) vernachlässigt bzw. komplett ignoriert. Insbesondere die *Snorra Edda* wird als eine Sammlung von genuinen religiösen Glaubensinhalten der „Germanen“ gehalten und ihre Authentizität nicht hinterfragt.

Neben der Archäologie bedient sich auch die komparative Mythologie an Verwandlungen aus der altnordischen Literatur als Gegenstand von Untersuchungen und als

[99] Ebd., S. 93.
[100] Ebd., S. 94.
[101] Ebd.
[102] Schnurbein, Stefanie von: *Shamanism in the Old Norse Tradition: A Theory between Ideological Camps*, in: History of Religions 43 (2) (2003), S. 117 ff.
[103] Vgl. Buchholz, Peter: *Schamanistische Züge in der altisländischen Überlieferung*. Münster 1968.

Beweismittel für Hypothesen. Hierbei wird den nordischen Mythen und anderen Mythen aus dem indogermanischen Sprachraum eine kulturelle Verwandtschaft und gemeinsame Vergangenheit zugesprochen. Mit einem Vergleich von Mythen, die ähnliche Komponenten aufweisen, soll sich auf einen „Urmythos“ zurückleiten lassen. Für eine vergleichende Untersuchung bzw. die Behauptung, ein nordischer Mythos könnte mit einem anderen Mythos aus dem indogermanischen Sprachraum verwandt sein, reichen dabei schon wenige Gemeinsamkeiten aus. Häufig wird sich dabei auf die indische Mythologie und historische indische Texte, die sogenannten Vedas, bezogen. Die Vedas sind die ältesten Texte in einer indogermanischen Sprache (Sanskrit) und gelten daher als besonders alt und dem „Urmythos“ nahe.

Auch in der komparativen Mythologie werden Textimmanenz und der Kontext der nordischen Texte sowie der Kontext der damit verglichenen Texte nicht genug beachtet. Wie sich bei der Untersuchung des Purusa-Mythos (Punkt 3.2.1) zeigen wird, wird auch in diesem Fach die Authentizität der Texte nicht hinterfragt.

Für meine Untersuchung habe ich mich dafür entschieden, die archäologische Deutung von Verwandlungen aus der *Snorra Edda* durch eine nähere Betrachtung der Hypothesen Karl Haucks abzudecken. Haucks Brakteaten-Ikonologie wird bis in die heutige Zeit immer wieder als Referenz und als Mittel zur Ikonologie archäologischer Funde benutzt.[104] Vor allem benutzt Hauck zur Deutung der Abbildungen auf Brakteaten Stellen aus der *Snorra Edda* und betont, eine Deutung der Bilder ohne die eddischen Textstellen sei gar nicht erst möglich (siehe Punkt 3.1).

Aus der komparativen Mythologie habe ich mich für Untersuchungen zur Verwandtschaft zwischen dem Ymir-Mythos und dem indischen Purusa-Mythos, sowie zwischen dem Skaldenmet-Mythos und dem Soma-Mythos entschieden. Diese wurden mehrfach untersucht, jedoch zeigt sich bei einer textbezogenen Analyse, dass die Gemeinsamkeiten zwischen den nordischen und den indischen Mythen tatsächlich nur gering sind.

3.1 Abbildungen auf Brakteaten

Bei Brakteaten handelt es sich um germanische Nachahmungen von römischen Münzen und Medaillons, die aus Gold gefertigt und in der Regel einseitig mit Hilfe einer

[104] Vgl. Heizmann 2007, Pesch 2015, Helmbrecht 2015

Matrize geprägt wurden. Die Funde stammen aus dem 5. bzw. 6. Jahrhundert n.Chr. Diese Objekte wurden von Spezialisten hergestellt, die ihre Hauptsitze im westlichen Ostseegebiet hatten, den politischen und religiösen Zentren der Völkerwanderungszeit. Schon kurz nach dem ersten Kontakt zwischen dem römischen Kaiserreich und den Germanen übte die römische Kultur Einfluss auf die materielle Kultur der Germanen aus. Luxusgut wie römisches Tafelgeschirr und Gläser wurden mit der Zeit immer zahlreicher importiert und von der germanischen Elite benutzt, aber der Kontakt setzte auch einen Innovationsschub bei den Germanen frei. So wurden etwa sakrale Bildmotive rezipiert und mit der Zeit zu einer eigenen Bildsprache entwickelt, die sich auf Artefakten wie Goldhörnern, Goldfolien oder Goldbrakteaten findet.[105]

Brakteaten mit ihren bildlichen Darstellungen gehören zu der Art von archäologischem Artefakt, das wohl am häufigsten und intensivsten auf einen vermeintlich religiösen Inhalt hin untersucht wurde und in denen Archäologen immer wieder Verwandlungsszenen erkennen. Besonders bekannt und ausgiebig sind die Studien Karl Haucks, der 1970 sein erstes Werk zur Ikonographie der Brakteaten der Völkerwanderungszeit vorlegte und seitdem in über 60 Einzelstudien eine ikonographische Analyse ausgearbeitet hat, mit der er die Brakteaten als Götterbildamulette bestimmte.[106] Entscheidend ist bei der Bildinterpretation, altwestnordische Literatur zu Hilfe zu ziehen, um zu einer Bildauswertung zu gelangen. Dass diese Literatur erst durch Christen aufgezeichnet wurde und sich sowohl geographisch als auch kulturell von der Kultur der Brakteatenhersteller unterscheidet, sei zwar grundsätzlich bedenklich. Selbiges trifft auf Schriftzeugnisse der mediterranen Spätantike über die Hersteller der Brakteaten und ihre Kultur zu. Einige Brakteaten-Motive sind jedoch erst durch diese Literatur überhaupt erst zu entziffern und deswegen ein unverzichtbares Mittel für Haucks sogenannte Kontext-Ikonographie.[107] Im Folgenden möchte ich deswegen einige von Haucks Deutungen von Brakteatenmotiven besprechen, für deren Interpretation die altnordische Literatur und Verwandlungsszenen der *Snorra Edda* im Speziellen benutzt wurden.

---

[105] Heizmann, Wilhelm: *Die Fauna der völkerwanderungszeitlichen Goldbrakteaten.* Tiere im Kontext der Regenerationsthematik, in: Annegret Heitmann, Wilhelm Heizmann, Ortrun Rehm (Hg.): Tiere in skandinavischer Literatur und Kulturgeschichte: Repräsentationsformen und Zeichenfunktionen. Freiburg 2007, S. 15 f.
[106] Ebd., S. 17.
[107] Hauck, Karl: *Brakteatenikonologie*, in: Johannes Hoops, Heinrich Beck (Hg.): Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Band 3. Berlin 1978, S. 363.

Die Kontext-Ikonographie setzt die Kenntnis voraus, dass die Bilder auf den Brakteaten auf antike Vorbilder zurückgehen, die nicht bloß kopiert, sondern stilistisch und inhaltlich den eigenen Vorstellungen angepasst wurden – die Abbildungen von Kaisern auf römischen Münzen würden z.B. zu Abbildungen nordischer Gottheiten auf den Brakteaten umgewandelt. Zusätzlich wurden die Bilder teilweise extrem stilisiert, was eine Deutung von Tierdarstellungen nicht selten sehr schwer macht. Während einige Tiere von Hauck eindeutig als Hunde, Pferde oder Eber identifiziert werden, können andere Wesen nur unter „Phantasietier“ oder „Untier“ grob kategorisiert werden. Weiterhin zeigten die Brakteaten keine narrativen Ereignisse, sondern chiffrenhafte Bildformeln.[108]

Hauck teilt die Motive der völkerwanderungszeitlichen Brakteaten in die Gruppen A bis D auf. A-Brakteaten zeigen einen Männerkopf im Profil. Teilweise sind zusätzlich Tiere mit abgebildet. B-Brakteaten zeigen eine volle menschliche Gestalt; auch diese können zusätzlich Tiere oder andere menschliche Gestalten zeigen. C-Brakteaten zeigen ebenfalls ein Männerprofil, jedoch immer mit einem vierbeinigen Tier darunter. D-Brakteaten zeigen ein Tier im Zentrum der Abbildung, das zusätzlich von weiteren menschlichen oder tierischen Gestalten umringt sein kann.[109]

Abb. 1: IK 62 Gerete-C[110]

Abb. 2: Medaillon Kaiser Konstantins I.[111]

Abbildung 1 zeigt einen Brakteat der Gruppe C. Der menschliche Kopf wird von Hauck als ein germanischer Gott in der Rolle eines Zauberarztes identifiziert, das Tier

[108] Heizmann 2007, S. 17 ff.
[109] Hauck 1978, S. 364.
[110] Heizmann 2007, S. 21.
[111] Ebd.

als Pferd.[112] Da das Tier einen Bart und Hörner hat sowie gespaltene Hufe hat, wurde es zunächst als Bock identifiziert. Da Ziegenböcke als Attribut Thors gelten, wurde das Gesicht dementsprechend als Antlitz Thors gedeutet. Die Hörner wurden dann jedoch als Hörnerschmuck umgedeutet, da sich auf einigen Brakteaten sowie auf skandinavischen Bildsteinen und Fibeln die Bildnisse von Pferden befinden, die Steckzapfen auf ihren Köpfen besitzen und Hörner losgelöst vom Kopf knapp über diesen Zapfen schwebend zeigen – dies verdeutliche Hörner oder ein Geweih als bloße Requisiten. Hauck wies auch auf die germanische Reitertruppe „equi cornuti" hin, die Kaiser Konstantin dem Großen diente und das Zeichen der Bockshörner auf ihren Schilden trug. Auch der Bart des Tieres sei kein Ziegenbart, sondern eine starke Behaarung des Halses und des Kinns, wie sie bei primitiven Pferderassen üblich gewesen sei. Schließlich wurde Thor als abgebildete Gottheit über dem Pferd mit der Begründung ausgeschlossen, dass dieser seine Ziegenböcke nicht ritt, sondern seinen Wagen von ihnen ziehen lasse - weder Heizmann noch Hauck geben hier eine Quelle für diese Aussage an; falls die *Snorra Edda* gemeint ist, so wird von Thors Wagen und den Ziegenböcken, die den Wagen ziehen, in der *Gylfaginning* 44 gesprochen. Der Brakteat in Abbildung 1 würde jedoch eher eine stark stilisierte Reiterfibel zeigen. Der deutlichste Hinweis auf ein Pferd sei jedoch die Beeinflussung durch ein römisches Vorbild. Ein Vergleich mit einem Medaillon, dass die Büste Kaiser Konstantins und ein Pferd im Hintergrund zeigt (Abbildung 2), beweise eindeutig, dass das Tier auf dem Brakteat ein Pferd sein müsse.[113]

Dass das Gesicht der Gestalt auf dem Brakteat im Gegensatz zu seinem römischen Vorbild (Abbildung 2) in Richtung des Tieres zeigt und aus dem Motiv einer römischen Kaiserbüste das Motiv des Gesichtes eines germanischen Gottes wird, erklärt Hauck aus der Aktivität des abgebildeten Gottes, der dadurch als Odin erkennbar werde. Diese Aktivität finde sich in zwei Varianten wider: einmal sei das Gesicht und speziell der Mund auf den Kamm des Pferdes gerichtet (Abbildung 1, „Kamm-Version") und ein anderes Mal auf das Ohr des Pferdes gerichtet (Abbildung 3, „Ohr-Version).[114]

[112] Hauck 1978, S. 383.
[113] Heizmann 2007, S.19 ff.
[114] Hauck 1978, S. 383.

Abb. 3: Tveitane (Oslo)[115]

Abb. 4: Björnerud (Oslo)[116]

Darin erkennt Hauck sogenannte Nasen- oder Mundhauch-Chiffren, die einen Heilungsprozess Odins in einer Rolle als Zauberarzt zeigen. Dies ließe sich an den Beinstellungen der Pferde feststellen, deren Vorderbeine auf beiden Beispielen eingeknickt seien und mindestens eines davon unnatürlich verrenkt sei. In Abbildung 3 erkennt Hauck eine Schulterlähmung des Pferdes, die sich durch das nachschleifende Bein erkennbar mache. Dargestellt werde also ein Heilungsprozess durch die regenerative Macht göttlichen Atems. Diese sogenannte subkutane Luftinsufflation sei seit dem 4. Jahrhundert auch römischen Veterinären bekannt und Wissen darüber sei schließlich zu den Germanen gelangt, die zu dieser Zeit bereits hohe Ränge im römischen Reichsheer besetzten. Als Schlussfolgerung hätten sie dieses Heilverfahren ihrem eigenen „Luft- und Totengott" zugeschrieben. Zu diesem medizinischen Vorgang gehört jedoch auch ein kleiner chirurgischer Eingriff. Dies hätte man Odin nicht zuschreiben müssen, da sein göttlicher Atem durch die Tierhaut dringen kann.[117]

Abbildungen von tierischen Wesen auf Brakteaten, die ebenfalls Mundhauch-Chiffren zeigten und sich um Pferde mit verrenkten Vordergliedern sammeln, werden als Odins tierische Hilfsgeister interpretiert. Diese inspizierten die Wunden direkt an den Beinen des Pferdes (statt sich wie Odin an den Hals oder das Ohr des Pferdes zu wenden), da eine Zuwendung Odins an die Beine gegen seine majestätische Würde

[115] Hauck 1978, S. 387.
[116] Ebd., S. 382.
[117] Ebd., S. 385 ff.

verstoße.[118] Ein Echo dieser tierischen Hilfsgeister seien Odins Begleiter in den altnordischen Texten, die Raben Huginn und Muninn und die Wölfe Geri und Freki.[119] Zu Odins Raben und Wölfen habe ich mich bereits unter Punkt 1.1

geäußert. Raben und Wölfe gehören zu den Walstatt-Tieren. Während von den Wölfen Odins kaum mehr als die Namen überliefert werden (*Gylfaginning* 38), beschränkt sich die Tätigkeit der Raben (ebenfalls *Gylfaginning* 38) auf das Einholen von Informationen und das anschließende Weiterleiten dieser Informationen an Odin. Weitere Wölfe der *Snorra Edda* wie Hati und Sköll (*Gylfaginning* 12) bedrohen die Ordnung der Welt, indem sie Sonne und Mond verfolgen und an Ragnarök einholen und verschlingen werden. Der Hund oder Wolf Garm verschlingt in der *Gylfaginning* 51 Odin. Diese Zuweisung von Wölfen in der Literatur zu Schlacht, Tod und Zerstörung steht einer möglichen Tätigkeit als Hilfsgeister der Regeneration auf Brakteaten diametral entgegen. Die *Snorra Edda* als literarische Quelle kann diese Vermutung deswegen nicht untermauern, sondern widerlegt sie sogar.

Heizmann vermutet zudem, bei den stilisiert dargestellten Atemchiffren könne es sich auch um Speichelchiffren handeln. Dass die nördlichen Kulturen Speichel eine hohe Regenerationskraft zusprachen, ließe sich mit dem Kvasir-Mythos in den *Skáldskaparmál* beweisen, in der die Asen Kvasir aus Speichel erschaffen, das weiseste aller Wesen.[120] Der Kvasir-Mythos ist als Beweismittel für die Darstellung eines Heilungsprozesses auf den Brakteaten kaum von Nutzen. Laut Hauck und Heizmann seien auf den Brakteaten die Heilungsprozesse verletzter Pferde zu sehen. In dem Kvasir-Mythos kommen jedoch weder Heilungsprozesse noch Pferde vor. Die Asen erschaffen Kvasir aus Speichel, sie regenerieren jedoch nicht verletzte Körperteile von Pferden; es findet ein Schöpfungs- und kein Heilungsprozess im medizinischen Sinne statt. Zudem bleibt der genaue Prozess um Kvasirs Schöpfung in den *Skáldskaparmál* 1 (G57) unklar. Dass aus dem Speichel ein weiser Mann entsteht, wird in erster Linie nicht an der Substanz des Speichels liegen, der eine besondere generative Potenz besitzt, sondern an den Verwandlungskünsten der Asen, die sich in der *Snorra Edda* bereits vorher als Verwandler von Materie aller Art gezeigt haben. Wie bereits besprochen fungiert der Speichel besonders als Wissensträger und Friedenszeichen, nicht als Generationsmittel zur Schöpfungs Kvasirs. Zudem ist Speichel nur eine der Erscheinungsformen Kvasirs, dessen Blut von den Zwergen mit Honig zu Met gebraut wird, welcher dann

[118] Ebd., S. 387.
[119] Heizmann 2007, S. 39 f.
[120] Ebd., S. 34.

Dichtkünste verleiht. Konsequenterweise müssten also auch Blut und Met diese Regenerationskraft besitzen (da sie im Skaldenmet-Mythos synonym mit Kvasir sind) und somit könnten Abbildungen auf Brakteaten, die menschliche Gestalten mit Trinkgefäßen zeigen, ebenfalls auf Heilungsprozesse hinweisen. Darstellungen von einzelnen Frauen oder Männern mit Bechern oder Trinkhörnern in den Händen werden jedoch als geschlechtsgebundene, rituelle Situationen gedeutet, denen mangels Detail und Kontext keine weitere konkrete Funktion zugesprochen werden kann.[121]

Die Tiere auf einem Brakteat aus Björnerud (Abbildung 4) identifiziert Hauck als Eber, gekennzeichnet durch einen stilisierten Borstenkamm auf ihren Rücken. Einer der Eber (links) deutet mit dem Kopf nach unten, der Kopf des anderen Ebers zeigt nach oben. Dies zeige die Richtungen, in denen sich die Eber bewegten. Hauck deutet den linken Eber als „gefällt" bzw. „bezwungen", den andern Eber als „wiedererstanden". So stelle sich im Kontext mit der Mundhauch-Chiffre des menschlichen Kopfes, den die Eber umrunden, diese Abbildung als „archaisches Frühzeugnis" dafür heraus, welches die ewige Wiederauferstehung der Einherjer in Odins Hof verdeutlicht. Dazu gibt er die *Vafðrúðnismál*(sic!) an, in denen von den Einherjern die Rede ist, die sich jeden Tag in Odins Hof erschlagen.[122] Die *Snorra Edda* sei eine weitere Quelle, in Strophe 41 (bzw. ist wohl die *Gylfaginning* 41 gemeint), wird vom Zeitvertreib der Einherjer berichtet:

> Hvern dag þá er þeir hafa klæzk þá hervæða þeir sik ok ganga út i garðinn ok berkjask ok fellr hverr á annan. Þat er leikr þeira. Ok er líðr at dǫgurðarmáli þá ríða þeir heim til Valhallar ok setjask til drykkju […]
>
> Jeden Tag, wenn sie sich angekleidet haben, legen sie ihre Rüstung an und gehen hinaus in den Hof und kämpfen und erschlagen sich gegenseitig [im Kampf]. Das ist ihr Spiel. Und wenn die Frühstückszeit vorrückt, da reiten sie nach Hause nach Walhall und setzen sich zum Trank […]

[121] *Helmbrecht, Michaela: Bild und Bildträger während der Vendelzeit. Probleme und Möglichkeiten der Deutung von Bildern aus einer Kultur mit mündlicher Überlieferung, in: Wilhelm Heizmann, Sigmund Oehrl (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 91. Berlin 2015, S. 184.*
[122] Hauck 1978, S. 382 f.

„fella (hverr)“ kann durchaus „erschlagen“[123] bedeuten und damit implizieren, dass sich die Einherjer töten. Es kann aber auch lediglich „niederschlagen“[124] bedeuten, was nicht zwingend den Tod der Einherjer zur Folge haben muss. Schließlich ist Walhall die Jenseitswelt für Krieger, die bereits gestorben sind und auf Ragnarök warten, wo sie dann im Kampf getötet werden (*Gylfaginning* 52):

> Hvat verðr þá eptir er brendr er himinn ok jǫrð ok heimr all ok dauð goðin ǫll ok allir einherjar ok allt mannfólk? […]
>
> Was wird dann [sein], nachdem der Himmel und [die] Erde und [die] ganze Welt verbrannt sind und alle Götter tot [sind] und alle Einherjer und die ganze Menschheit?

Auch Hauck erkennt, dass von keiner Heilung der Wunden oder einer Wiederauferstehung der Krieger in der *Snorra Edda* die Rede ist, sie müsse aber durch die ewige Wiederholung des Kampfes vorausgesetzt werden. Diese Vorstellung der zyklischen Regeneration habe auch auf die Speisung der Einherjer übergegriffen, die jeden Tag von einem Eber essen, der dann wiederhergestellt und erneut geschlachtet und verspeist wird.[125] Damit kann nur der Eber Sæhrímnir aus der *Gylfaginning* 38 gemeint sein:

> Hann er soðinn hvern dag ok heill at aptni. […] Andhrímnir heitir steikarinn en Eldhrímnir ketillinn.
>
> Er [der Eber Sæhrímnir] wird jeden Tag gekockt und [ist] heil zum Abend. […] Andhrímnir heißt der Koch und Eldhrímnir der Kessel.

Wie bei den Verwandlungen in der *Snorra Edda* üblich, werden keine konkreten Details zum Verwandlungsprozess wiedergegeben. Es bleibt offen, wer die Heilwerdung des Ebers veranlasst. Es könnte an magischen Fähigkeiten des Kessels liegen, oder durch einen Eingriff Andhrímnirs – dessen genaue Identität ebenfalls nicht klar ist und der nur in dem zitierten Satz vorkommt. Ob sowohl Koch als auch Kessel in diesem Prozess involviert sind oder gar einer der Asen (Odin, laut Haucks Interpretation)

[123] Baetke, Walter: *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur.* Berlin 1983, S. 134.
[124] Ebd.
[125] Hauck 1978, S. 383.

bleibt völlig ungeklärt. Nicht auszuschließen ist, dass der Eber selbst über die wundersame Fähigkeit der Regeneration verfügt; so verfügt auch die Ziege Heidrun in Walhall über eine besondere Fähigkeit und ist in der Lage, den Einherjern nie versiegenden Met zu spenden, da sie von den Blättern eines besonderen Baumes frisst (*Gylfaginning* 39). Dass Tiere, die den Göttern gehören oder in der Götterwelt leben, selbst über Fähigkeiten der Verwandlung verfügen, habe ich bereits in Punkt 2 besprochen. Wahrscheinlicher ist, dass der Eber als nie versiegendes Nahrungsmittel keine religiöse Vorstellung von Regenerationsprozessen darstellt, sondern Walhall als einen quasi-paradiesischen Ort im Jenseits verdeutlicht. Da nur Männern, die im Kampf gefallen sind, Eintritt in Walhall gewährt wird, erwartet sie dort ein Krieger-Paradies mit nie versiegenden Quellen von Met, Fleisch und Kampf. Es erschließt sich auch keine direkte Verbindung zwischen dem Eber, der als Nahrungsquelle dient, und den Kriegern, die sich gegenseitig er- oder niederschlagen. Da nicht ganz klar ist, ob die Einherjer bei ihren Kämpfen sterben oder nicht, kann man auch von einer Übung ausgehen, die die Einherjer auf die kommende und endgültige Schlacht an Ragnarök vorbereiten soll. Nicht zuletzt bezeichnet der Text ihre Kämpfe lediglich als „leikr", „Spiel".

Somit haben sowohl der Eber als auch die Kämpfe der Einherjer eine textimmanente Funktion, die sich nicht auf spekulative religiöse Anschauungen außerhalb des Textes auf Brakteatenfunden stützen muss. Hauck jedoch sieht in den Brakteaten, die gefallene und wiedererstandene Eber zeigen, das Füllmaterial, mit dem man die narrative Lücke in der *Snorra Edda* schließen könne, die nicht darüber berichtet, wer den Eber täglich zum Leben erweckt. Es sei Odin, der sowohl dem Eber wieder Leben einhaucht als auch die Wunden der Einherjer schließt. Dies sei auch auf den Brakteaten mit den Pferdedarstellungen zu erkennen, in denen Odin als Zauberarzt wirkt und verrenkte Glieder heile. Auf den Eber-Brakteaten werde er schließlich als Totengott verehrt, der auch den Einherjern jeden Tag neues Leben gebe.[126] Der Eber Sæhrímnir dient neben Freyrs Eber Gullinborsti immer wieder als Referenz dafür, Abbildungen von Ebern auf Artefakten der Germanen auf einen religiösen Zweck hin zu deuten. So wurden auch Eberabbildungen auf sogenannten Goldhalskragen als Sæhrímnir interpretiert,[127] obwohl keine der weiteren Darstellungen (z.B. weitere Tiere, die als Hirschkühe gedeutet werden) auf dem Goldhalskragen auf Sæhrímnir oder die Textstelle in der *Gylfaginning* 38 deuten.

---

[126] Ebd.

[127] Pesch, Alexandra: *Tiere, Götter, Wirkungsmacht.* Völkerwanderungszeitliche Goldhalskragen und die germanische Mythologie, in: Wilhelm Heizmann, Sigmund Oehrl (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 91. Berlin 2015, 136 f.

In der *Snorra Edda* gibt es keinen Akt der Verwandlung, der durch den Atem Odins oder den Atem einer der anderen Götter durchgeführt wird. Details zur Regeneration des Ebers Sæhrímnir bleiben ebenso verborgen wie eine mögliche Wiederbelebung der Einherjer. Dies gilt auch für die Schöpfungsakte von Lebenwesen: Die Erschaffung der ersten Menschen Ask und Embla aus Baumstämmen (*Gylfaginning* 9) und die Schöpfung bzw. Verwandlung der Zwerge von Maden zu Wesen mit Verstand und menschlicher Gestalt (*Gylfaginning* 14) erwähnen nirgends den Atem eines Asen als konkretes Mittel zur Schöpfung. Eine Heilung von Wunden wird ebenso wenig an irgendeiner Stelle erwähnt, so dass man die *Snorra Edda* nicht als Quelle bzw. Beweismittel für die Abbildung von der Heilung verrenkter Pferdebeine zu Rate ziehen kann. Dafür geeigneter erscheint stattdessen der zweite *Merseburger Zauberspruch* aus dem 10. Jahrhundert, ein althochdeutscher Zauberspruch, der in einem lateinischen Sakramentar überliefert ist.[128] In diesem heilt Odin das verrenkte Bein des Fohlen Balders durch an- bzw. besprechen. Die Grundmotive, die Hauck in den Abbildungen der Brakteaten sieht – ein Pferd mit verrenkten Beinen, eine menschliche Figur, die durch ihren Mund eine Heilung tätigt – sind dort konkreter zu erkennen als durch die von Hauck und Heizmann zitierten Stellen aus der *Snorra Edda*.

Dabei bleibt natürlich die Frage offen, ob die Brakteaten diese Tätigkeiten überhaupt zeigen. So wurden die Tiere des Brakteats von Abbildung 1 anfangs als Böcke, mit der Zeit dann als gehörnte Pferde gedeutet. Ob die Tiere die eigenartige Pose mit eingeknickten Vorderbeinen einnehmen, damit eine Verletzung dargestellt wird, ist ebenso unklar, wie die Position der beiden Tiere um das menschliche Haupt auf Abbildung 4, die durch ihre Blickrichtungen einen Wiederauferstehungs-Zyklus zeigen sollen. Ebenso wenig deutet etwas darauf hin, dass das Gesicht Thors oder Odins gezeigt werde - nichts deutet darauf hin, dass das Gesicht einem Gott gehören muss, es könnte genauso gut einen Menschen zeigen. Die Abbildungen sind dazu zu stark stilisiert und die *Snorra Edda* liefert keine Hinweise, um diese Bilder auf ihre Funktion oder einfach nur auf ihren Inhalt deuten zu können. Vielmehr wurde sich an Textstellen als vermeintliche Quelle oder Beweismittel bedient, die sogar das komplette Gegenteil der Bild-Interpretation aussagen – wie im Falle von Odins Wölfen als Überreste von tierischen Hilfsgeistern der Regeneration. Andere Textstellen haben kaum Bezug zu den Bildern auf den Brakteaten, wie etwa der Eber Sæhrímnir und die beiden Eber auf dem Brakteat von Björnerud (Abbildung 4).

[128] Heizmann 2007, S. 28 f.

Ähnlich verhält es sich bei der Interpretation der Abbildungen auf einem Brakteat von Trollhättan:

Abb. 5: Trollhättan, Vorderseite[129]

Abb. 6: Rückseite[130]

Die Abbildung auf der Vorderseite zeige laut Hauck die Fesselung des Fenriswolfes. Genauer: den Moment, in dem Tyr seine Hand als Pfand in das Maul des Wolfes legt, bevor dieser mit der Fessel Gleipnir gefesselt wird. Auf diese Deutung kommt Hauck allein durch die Textstelle der Fesselung des Fenriswolfes in der *Gylfaginning* 34. Zuvor wurde die tierische Gestalt, die sich ähnlich auf anderen Brakteaten befindet, lediglich als „Verschlingungsungeheuer" interpretiert. Da die Vorderseite den Fenriswolf abbilde, müsse sich auf der Rückseite die Abbildung eines Wesens befinden, dass mit ihm in Zusammenhang stehe. Diese Abbildung wird daher als die Midgardschlange gedeutet, eines der Geschwister des Fenriswolfes. Die Schlange werde mit aufgerissenen Kiefern in dreimaliger Wiederholung abgebildet und beiße sich selbst. Dies entspreche der Beschreibung der Schlange in der *Gylfaginning* 34, die von den Asen ins Meer geworfen wird, wo sie so groß wird, dass sie die ganze Welt mit ihrem Körper umschlingt und sich in den Schwanz beißt. Der Brakteat zeige also zwei der drei Kinder Lokis während entscheidenden Momenten ihrer Zähmung bzw. Verbannung durch die Asen, belegbar durch die entsprechenden Stellen in der *Snorra Edda*.[131]

[129] Hauck 1978, S. 389.
[130] Ebd.
[131] Ebd., S. 391 ff.

Ebenso wie bei den Brakteaten, die Abbildungen vermeintlicher Heilungsprozesse durch Odins göttlichen Atem zeigen, bleiben die Interpretationen auf dem Brakteat von Trollhättan pure Spekulation, und die Belegstellen aus der *Snorra Edda* sind zu allgemein für eine konkrete Bilddeutung. Erschwerend kommt hinzu, dass die Abbildungen extrem stilisiert sind und das beißende Tier der Vorderseite (Abbildung 5) erst dann als Wolf bzw. Fenriswolf identifiziert wurde, als es mit dem Mythos um seine Fesselung in Verbindung gebracht wurde. Losgelöst von diesem Kontext wurde es lediglich als „Ungeheuer" identifiziert. Ob die Rückseite (Abbildung 6) überhaupt ein Tier oder lediglich ein Muster – oder etwas völlig Anderes – darstellt, bleibt ebenso offen. Die *Snorra Edda* gibt keine Hinweise darauf, dass die Schlange mehrere Köpfe hat.

Obwohl Haucks Kontextikonographie große Schwächen hat und sich auf unpassende oder der Bildinterpretation sogar widersprechende Stellen der *Snorra Edda* und Verwandlungsszenen darin stützt, gilt sie immer noch als maßgebliche Technik der Bildikonographie von Goldbrakteaten. Dabei wird nicht nur der Entstehungskontext der *Snorra Edda*, sondern auch der archäologische Kontext der Bildfunde vernachlässigt. Die aus Gold gefertigten Brakteaten und andere Gegenstände aus Metallen sind lange haltbar und deswegen als Artefakte überliefert. Dabei stellen sie wohl nur die Minderheit der Bilderwelt aus der Völkerwanderungszeit Nordeuropas dar, denn Abbildungen auf vergänglichen Materialen wie Stoffen, Geweben und Holz sind nicht mehr erhalten, werden aber die Mehrheit gestellt haben.[132] Schon bei dem Brakteat IK 62 Gerete-C (Abbildung 1) wurde eine Ähnlichkeit zu einem römischen Medaillon in Komposition und Kopfschmuck der abgebildeten Figuren festgestellt (Abbildung 2); da Brakteaten als eine germanische Innovation römischer Münzen gelten, scheint ein Vergleich mit entsprechenden römischen Artefakten sinnvoller. Einige der Abbildungen auf Artefakten sind zudem denen von merowingerzeitlichen Abbildungen auf Funden des Festlands sehr ähnlich - dieses Gebiet war zu der Zeit jedoch bereits weitgehend christianisiert und könnte deswegen eine Mischung von christlichen und paganen Glaubensvorstellungen darstellen.[133] (Dasselbe Problem trifft auch auf schriftliche Quellen über die Germanen zu – dazu und zu weiteren Problemen insbesondere von

[132] Helmbrecht, Michaela: *Bild und Bildträger während der Vendelzeit.* Probleme und Möglichkeiten der Deutung von Bildern aus einer Kultur mit mündlicher Überlieferung, in: Wilhelm Heizmann, Sigmund Oehrl (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 91. Berlin 2015, S. 182.
[133] Ebd., S. 189 f.

Schriftquellen werde ich mich in Punkt 3.3 äußern.) Die Abbildungen auf Brakteaten und anderen Funden können stattdessen Auskunft darüber geben, welche Themen und Vorstellungen den Menschen relevant erschienen[134] und welche Auskunft darüber die Abbildungen geben, solange sie in ihrem vollständigen Fundkontext erfasst werden.[135]

Alternativen Methoden, die eine simple und unkritische Auslegung der *Snorra Edda* und anderer Texte als Belege für die Interpretation von Bildern auf alle Art von Artefakten ablehnen, sind bereits vorgeschlagen worden. Pesch kritisiert, dass eine Simplifizierung von Bildsprache auf Attribute (Ziegen als Attribut Thors, ein Eber als Attribut Freyrs, usw.) der Komplexität von religiösen Vorstellungen nicht gerecht wird. Zu einer Bilddeutung müssten der archäologische Kontext (Fundort, Umfeld), eine Variantenanalyse zwecks Idealbildrekonstruktion sowie die antike und mittelalterliche Bildsprache mit einbezogen werden. Trotz allem zählt sie zu diesem Verfahren auch skandinavische und antike bzw. frühmittelalterliche Textüberlieferung hinzu. Diese würde zumindest ausschnittsweise die alten Mythen überliefern und hätten so den Religionswechsel überstanden, auch wenn kein völliger Verlass darauf sei, dass sie nicht durch das christliche Weltbild der Autoren beeinflusst wurden.[136]

Vor allem die *Snorra Edda* übt als Quelle scheinbar genuinen religiösen Gedankenguts der „Germanen" weiterhin eine große Anziehungskraft aus. Dabei sollte nicht nur bedacht werden, dass die Texte aus christlicher Hand stammen, sondern einen anderen Zweck als die Abbildungen auf Brakteaten verfolgen. Die *Snorra Edda* ist als Lehrbuch für Skalden konzipiert und die Verwandlungsszenen haben (auch) einen textimmanenten Zweck – Überlistung, Flucht, Schöpfung.

Falls sich in diesen Verwandlungsszenen Relikte des germanischen Glaubens erhalten haben, so müsste auf den entsprechenden Bildern der Brakteaten öfter Loki als der abgebildete Gott gedeutet werden. Dieser hat an den Verwandlungsszenen in der *Snorra Edda* den größten Anteil, während Odin sich nur in dem Skaldenmet-Mythos verwandelt und keine Art von Heilungsprozess durchführt, der in den Brakteaten erkannt wird. Dass auf den Brakteaten Odin abgebildet ist, ist bloße Spekulation.

---

[134] Ebd., S. 193.
[135] Pesch, Alexandra: *Tiere, Götter, Wirkungsmacht.* Völkerwanderungszeitliche Goldhalskragen und die germanische Mythologie, in: Wilhelm Heizmann, Sigmund Oehrl (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 91. Berlin 2015, 121 f.
[136] Ebd., S. 121.

3.2 Verwandtschaft zwischen indischen Mythen und Mythen aus der Snorra Edda

Nordischen Mythen wurde häufiger eine Verwandtschaft zu indischen Mythen zugesprochen und sie wurden auf diese Verwandtschaft hin vergleichend untersucht.[137] Diese Verwandtschaft leite sich aus der Verwandtschaft der indischen und der nordischen Sprachen ab, die (neben weiteren Sprachen) zu den indogermanischen Sprachen gehören. Diese linguistische Verwandtschaft wurde schließlich von der Philologie, der Religionswissenschaft und insbesondere von der komparativen Mythologie als eine mögliche kulturelle Verwandtschaft interpretiert.

Bereits im 19. Jahrhundert wurden Ähnlichkeiten zwischen den altertümlichen, liturgischen Sprachen Indiens und Irans (Sanskrit bzw. Avestisch) und Latein, Griechisch und Gotisch festgestellt. Schließlich wurde die gemeinsame Ursprache all dieser Sprachen rekonstruiert, die sogenannte Proto-Indoeuropäische Sprache (bzw. im deutschen Sprachraum Proto-Indogermanische Sprache genannt). Schon kurz nach der Rekonstruktion dieser „indogermanischen Ursprache" begannen Mythenforscher sich für andere Aspekte der Sprecher dieser Ursprache zu interessieren: ihre geographische Herkunft, ihre materielle Kultur, ihre soziale Organisation und ihre Religion und Mythologie. Denn falls die Sprachen der verschiedenen Völker auf eine gemeinsame Ursprache zurückgehen, so könnten auch andere kulturelle Aspekte auf eine gemeinsame indogermanische „Urkultur" zurückgeführt werden. Diese Annahme führte zu einer großen Menge an verschiedenen Theorien und Hypothesen, die sich teilweise sehr voneinander unterschieden. Die Heimat der Urkultur der Indogermanen wurde mal in Nord-, mal in Süd-Europa oder Asien vermutet; die Gründe für die Auswanderung des indogermanischen Urvolkes und damit die Expansion ihrer Sprache und Kultur wurden mal als Dürre, mal als Bevölkerungsexplosion oder einfach Wanderlust interpretiert.[138] Das hypothetische indogermanische Urvolk ist jedoch, genauso wie die indogermanische Ursprache, eine reine Rekonstruktion. Beweise für die Existenz des Urvolkes und ihre ursprüngliche Heimat sind gering und wenig überzeugend. So wird die sogenannte „Urheimat" geographisch zumindest im Landesinneren (eines unbekannten Landes) vermutet, da sich keine Worte für „Meer" rekonstruieren lassen. Dies müsse daran liegen, dass das indogermanische Urvolk nicht am Meer lebte und deswegen keinen Begriff in ihrem Wortschatz dafür hatten. Als archäologischer Beweis

[137] Vgl. de Vries 1957, Kuhn 1886, Doht 1974 u.a.

[138] Littleton, C. Scott: *The New Comparative Mythology.* An Anthropological Assessment of the Theories of Georges Dumézil. London 1982, S. 23 ff.

wird z.B. die Existenz von Hügelgräbern in der jeweils als solche ausgelegten „Urheimat“ genannt, da diese Form der Bestattung fast allen indogermanischen Völkern (d.h. Völkern, deren Sprachen auf die indogermanische Ursprache zurückgehen) in ihrer Vergangenheit gemein war.[139]

Die komparative Mythologie vergleicht systematisch Mythen und mythische Themen aus verschiedenen Kulturen und versucht in ihnen gemeinsame Motive zu erkennen. Diese gemeinsamen Motive werden auf eine gemeinsame Symbolik untersucht. Bestenfalls könne sich so eine gemeinsame Proto-Mythologie für die untersuchten Mythen rekonstruieren lassen.[140] Einen großen Einfluss auf die komparative Mythologie übte der französische Religionswissenschaftler Dumézil mit seiner sogenannten Drei-Funktionen-Theorie aus. Demnach seien alle indogermanischen Gesellschaften in die sozialen Stände Herrscher (Könige u.ä.), Krieger und Bauern gegliedert gewesen. Diesen sozialen Strukturen entsprächen auf religiöser Ebene die Funktionen Herrscher, Stärke und Fruchtbarkeit. So wird im germanischen Pantheon die Herrschafts-Funktion Odin und Týr zugeordnet, die Stärke-Funktion Thor, und Freyr und die Asinnen zählen zu der Fruchtbarkeits-Funktion.[141] Laut Dumézil ist diese Gesellschaftsordnung bereits aus der Götterwelt der ältesten indogermanischen Texte ableitbar, dem indischen *Rigveda*.[142]

Der *Rigveda* wurde ab ca. 1000 v.Chr. im Gebiet des heutigen nordwestlichen Indiens verfasst, nachdem der Inhalt über Jahrhunderte nur mündlich überliefert wurde. Er besteht aus zehn Büchern, die insgesamt 1028 Hymnen enthalten. Das erste und zehnte Buch werden für wesentlich jünger als die restlichen Bücher gehalten, teilweise enthalten sie sogar späte Interpolationen. Weitere sogenannte vedische Texte sind der *Samaveda*, der *Yajurveda* und der *Atharavaveda*. Vedische Hymnen sind Gebetstexte, die während religiöser Rituale vorgetragen werden. Weitere wichtige Texte Indiens, die indische Mythologie enthalten, sind das Nationalepos *Mahabharata* und das *Ramayana*, beide ca. 300 v.Chr. bis 300 n.Chr. entstanden. Eine genaue Datierung ist auch bei diesen beiden Texten schwer, da Interpolationen und Erweiterungen noch bis in das Mittelalter hinzugefügt wurden.[143]

---

[139] Ebd., S. 28 ff.
[140] Ebd., S. 32.
[141] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 77 f.
[142] Littleton, C. Scott: *The New Comparative Mythology.* An Anthropological Assessment of the Theories of Georges Dumézil. London 1982, S. 7 f.
[143] O’Flaherty, Wendy Doniger: *Textual sources for the study of Hinduism.* Manchester 1988, 1 ff.

Im Folgenden möchte ich den Ymir-Mythos und den Soma-Mythos, wie sie in der *Snorra Edda* enthalten sind, auf eine Verwandtschaft mit indischen Mythen untersuchen. Diese beiden nordischen Mythen enthalten Verwandlungen, die ich bereits besprochen habe, und sind häufiger Gegenstand von komparativer Mythologie gewesen.[144] Auch die indischen Mythen, die dem Ymir- und dem Soma-Mythos als Verwandte zugeordnet werden, der Purusa-Mythos und der Soma-Mythos, enthalten Verwandlungsszenen. Da das Thema meiner Arbeit nicht komparative Mythologie ist, wird sich meine Untersuchung auf die Verwandlungen innerhalb der Mythen beschränken, und nicht ihre Funktionen im Sinne von Dumézil o.ä. ansprechen.

Das Alter, der Umfang und die Komplexität der vedischen Texte machen es für mich als Fachfremde unmöglich, den Inhalt ohne Übersetzungen zu verstehen und die textimmanente Funktion der Verwandlungen ohne entsprechende Fachliteratur zu deuten.

3.2.1 Verwandtschaft zwischen dem Ymir-Mythos und dem Purusa-Mythos

Der Schöpfungsprozess Odins, Vilis und Vés, die den Körper Ymirs als Rohstoff für Himmel und Erde benutzen und ihn in Naturphänomene verwandeln, wird oft mit ähnlichen Schöpfungsmythen zahlreicher anderer Kulturen verglichen, in denen Körper von großen Wesen zu Naturphänomenen verwandelt werden. Dieser Vergleich ist seit langem Bestandteil der Mythen- und Folklore-Forschung.[145] So gäbe es sehr ähnliche Mythen aus Griechenland (Ovids *Metamorphosen* 4.655-4.662, entstanden ca. 3-8 n.Chr.), Indien (das *Purusha Sukta* aus dem *Rigveda* 10-90, entstanden ca. 900 v.Chr., jedoch schwierig genau datierbar), Russland (das altrussische Gedicht *Stič o golubinoj knig*, „Gedicht über den Taubenkönig“, entstanden um ca. 1200 n.Chr.), Iran (*Škend Gumānig Wizār*, entstanden ca. 800 n.Chr.) sowie aus weiteren Teilen der Welt.[146] Die Gemeinsamkeit zwischen all diesen Mythen sei hierbei, dass der Körper einer Art von anthropomorphen Urwesen benutzt wird, damit göttliche Kräfte daraus die Welt erschaffen. Vieles unterscheidet sich auch häufig, so etwa in der Art des Todes des Urwesens (Opferung, Mord, im Kampf), wer dieses erste Wesen war (ein Ur-Riese, der

[144] Vgl. Doth 1974, de Vries 1957 u.a.
[145] Lincoln, Bruce: *Myth, Cosmos, and Society.* Indo-European Themes of Creation and Destruction. Cambridge u.a. 1986, S. 1.
[146] Ebd., S. 3 ff.

erste Mensch, der erste König der Menschen) und wer oder was aus seinen Körperteilen (die Welt, Lebewesen) geschaffen wurde. Die Übereinstimmungen in all diesen Mythen sollen hierbei an ihrer gemeinsamen indogermanischen Herkunft liegen.[147]

Auffällig sei vor allem die identische Zuweisung von Körperteilen zu Mikro- und Makrokosmos; dieselben Körperteile des Urwesens werden in dieselben Naturphänomene verwandelt: das Fleisch des Urwesens wird zu Erde, die Knochen zu Gestein, Blut zu Wasser, der Kopf zum Himmel und das Hirn zu Wolken. Viele dieser Homologien fänden sich übereinstimmend in zahlreichen indogermanischen Schöpfungsmythen wieder.[148] Bei der komparativen Methode können jedoch Unterschiede nicht zufrieden geklärt werden. So entsteht der Mond im indischen *Rigveda* aus den Gedanken der ersten Person Purusa; in der *Gylfaginning* 11 ist Mani, der Sohn Mundilfaris, eine (auch nur recht vage beschriebene) Personifikation des Mondes, der zudem nicht im Ymir-Mythos, sondern an einer anderen Stelle der *Snorra Edda* beschrieben wird. Die häufigste Homologie aller indogermanischen Schöpfungsmythen sei, dass die Knochen des Urwesens zu Steinen und Fels der Erde verwandelt werden.[149] Tatsächlich trifft dies ausgerechnet auf den *Rigveda* aus Indien nicht zu, wobei diese als „Urform" der indogermanischen Mythen gilt und deswegen die häufigsten Übereinstimmungen mit allen Mythologien haben sollte, die vermeintlich von ihr abstammten. Die Gemeinsamkeiten zwischen den verschiedenen Schöpfungsmythen sind tatsächlich nur sehr generell und im Detail häufig deutlich verschieden voneinander.

So stellt sich bei einer genaueren Analyse heraus, dass der Schöpfungsmythos des *Rigveda*, das sogenannte *Purusha Sukta (Rigveda 10-90)*, sich vom Ymir-Mythos in vielen Dingen erheblich unterscheidet:

> 1. Tausendköpfig, tausendäugig, tausendfüßig ist Purusa; er bedeckte vollständig die Erde und erhob sich zehn Finger hoch darüber.
> 2. Purusa allein ist diese ganze Welt, die vergangene und die zukünftige, und er ist der Herr über die Unsterblichkeit und auch über das, was durch Speise noch weiter wächst.

[147] Ebd., S. 1 ff.
[148] Ebd., S. 16 ff.
[149] Ebd.

3. Solches ist seine Größe und noch gewaltiger als dies ist Purusa. Ein Viertel von ihm sind alle Geschöpfe, drei Viertel von ihm ist das Unsterbliche im Himmel.
4. Zu drei Vierteln stieg Purusa empor, ein Viertel von ihm verjüngte sich hienieden. Von dem aus ging er nach allen Seiten auseinander und erstreckte sich über alles was Speise ißt und was nicht ißt.
5. Aus ihm ward die Viraj geboren, aus der Viraj der Purusa. Geboren ragte er hinten und vorn über die Erde hinaus.
6. Als die Götter mit Purusa das Opfer vollzogen, da war der Frühling dessen Schmelzbutter, der Sommer das Brennholz, der Herbst die Opfergabe.
7. Ihn besprengten, weihten sie als Opfer auf dem Barhis, den am Anfang geborenen Purusa. Diesen brachten die Götter, die Sadhya´s und die Rishi´s sich zum Opfer.
8. Aus diesem vollständig geopferten Opfer wurde das Opferschmalz gewonnen. Das machte er zu den in der Luft, im Wald und im Dorfe lebenden Tieren.
9. Aus diesem vollständig geopferten Opfer entstanden die Verse und Sangesweisen, aus ihm entstanden die Metren, aus ihm entstand der Opferspruch.
10. Aus ihm entstanden die Rosse und alle Tiere mit doppelter Zahnreihe, aus ihm entstanden die Rinder, aus ihm sind die Ziegen und Schafe entstanden.
11. Als sie den Purusa auseinanderlegten, in wie viele Teile teilten sie ihn? Was ward sein Mund, was seine Arme, was werden seine Schenkel, was seine Füße genannt?
12. Sein Mund ward zum Brahmanen, seine beiden Arme wurden zum Rajanya gemacht, seine beiden Schenkel zum Vaisya, aus seinen Füßen entstand der Sudra.
13. Der Mond ist aus seinem Geist entstanden, die Sonne entstand aus seinem Auge; aus seinem Munde Indra und Agni, aus seinem Aushauch entstand der Wind.
14. Aus dem Nabel ward der Luftraum, aus dem Haupte ging der Himmel hervor, aus den Füßen die Erde, aus dem Ohre die Weltgegenden. So regelten sie die Welten. (*Rigveda*, Hymne 10-90)[150]

[150] Geldner, Karl Friedrich: *Der Rig-Veda.* Aus dem Sanskrit ins Deutsche übersetzt und mit einem laufenden Kommentar versehen. Cambridge u.a. 2003, S. 1213 f.

In den Versen 1-7 wird Purusa als ein Lebewesen gigantischen Ausmaßes mit tausend Köpfen, tausend Augen und tausend Füßen beschrieben, das sich über die ganze Erde erstreckt. Zudem ist es unsterblich und Herr über alle Dinge in der Zukunft und der Vergangenheit. Aus ihm entsteht die Viraj, das weibliche Schöpfungsprinzip, die wiederum gleichzeitig Purusa entstehen lässt, woraus sich im Umkehrschluss deuten lassen kann, dass Purusa das männliche Schöpfungsprinzip verkörpert.[151]

Die Götter opfern das Urwesen Purusa, und gleichzeitig wird ihm dadurch geopfert. Deswegen kreiert Purusa aus seinem eigenen Fett, dass bei seiner eigenen rituellen Verbrennung entsteht, verschiedene Tiere sowie die vedischen Verse und Meter (Vers 8-10). Dann erschaffen die Götter aus seinem Körper die sozialen Stände des alten Indiens, die Kasten: die Priester (Brahmanen), die Krieger (Rajanya), das gemeine Volk (Vaisya) und die Sklaven und Diener (Sudra) (Vers 12). Danach erschaffen die Götter Sonne und Mond, den Wind, Luftraum und Himmel, die Erde sowie zwei weitere Götter, Indra und Agni (Vers 13-14).[152]

Sehr typisch für vedische Texte sind die zahlreichen Paradoxe:[153] Purusa ist das Opfer, gleichzeitig wird ihm geopfert. Purusa kann ohne Viraj nicht bestehen, jedoch erzeugt er sie gleichzeitig. Purusa ist sterblich und unsterblich gleichzeitig. Er dient passiv als Rohstoff für die Götter, die aus ihm Naturphänomene und die sozialen Stände erzeugen, und gleichzeitig erzeugt er selbst aktiv Tiere und die vedische Dichtung.

Die Schöpfung der physischen Welt aus den Körperteilen des Urwesens ist in dem *Purusha Sukta* nur ein Teilaspekt des Schöpfungsmythos. Von Bedeutung ist hier die Verbindung zwischen der Schöpfung des Kosmos und den sozialen Ständen, den Kasten. Dabei werden die Körperteile Purusas den jeweiligen Kasten hierarchisch zugeordnet: Der höchste Stand, die Brahmanen, entsteht aus Purusas Mund. Damit stellen sie auch die Stimme der Gesellschaft dar. Die Brahmanen führen die vedischen Riten durch. Die Krieger verkörpern die physische Stärke der Gesellschaft und entstehen aus den Armen Purusas; sie herrschen mit ihrer Stärke über das Volk, beschützen es aber auch. Das gemeine Volk entsteht aus seinen Beinen, es ist damit der Träger der Gesellschaft. Es beschäftigt sich hauptsächlich mit Agrikultur und Viehzucht. Die Sklaven entstehen schließlich aus den Füßen, auf ihnen stehen alle anderen Kasten. Die Zuordnung der Kasten zu Körperteilen entspricht der hinduistischen Auffassung

[151] O'Flaherty, Wendy Doniger*: Textual sources for the study of Hinduism.* Manchester 1988, S. 27 f.
[152] Flood, Gavin: *An introduction to Hinduism.* Cambridge 1996, S. 48 f.
[153] O'Flaherty, Wendy Doniger: *Textual sources for the study of Hinduism.* Manchester 1988, S. 27.

über die Reinheit und Unreinheit des Körpers. Der Kopf als der höchste Teil des Körpers gilt als am reinsten, deswegen wird dem Mund die höchste Kaste zugeordnet. Die Füße, die im direkten Kontakt zum Boden stehen, gelten als der unreinste Teil, deswegen wird ihnen die niedrigste Kaste zugeordnet. Die Form eines individuellen menschlichen Körpers spiegelt damit die Gesellschaft wider – und umgekehrt.[154]

Die Kasten werden als Teil einer kosmischen Ordnung beschrieben. Sie sind daher genau so natürlich wie die Gestirne, Himmel und der Wind als Naturphänomene, die ebenfalls aus Purusa entstanden und damit genau so unveränderbar und ewig sind. Diese Zuordnung der Kasten als Teil einer kosmischen Ordnung und die Verbindung zwischen dem physischen menschlichen Körper und der Ständeordnung wird als „rta" bezeichnet, das heilige Gesetz des Universums. Dieses wird durch die Brahmanen immer wieder durch religiöse Rituale und das Rezitieren der vedischen Verse belebt und erhalten.[155]

Das *Purusha Sukta* dient dem Zweck, eine soziale Struktur, die streng nach sozialen Klassen, den Kasten, gegliedert ist, ideologisch zu rechtfertigen. Diese Rechtfertigung wird aus einem religiösen Text bezogen, der die Sozialstruktur zum Teil einer heiligen Offenbarung macht.[156] Der religiöse Text an sich wiederum ist ebenfalls von göttlicher Herkunft, da Purusa durch seine Opferung auch die vedische Dichtung hervorbringt. Forscher vermuten jedoch, dass die beschriebenen Sozialstrukturen nicht unbedingt der Realität der Zeit entsprachen. Dies zeige sich dadurch, dass das *Purusha Sukta* die einzige vedische Hymne ist, die die Gesellschaft in Kasten einteilt; etwas Vergleichbares befindet sich in den vorigen Texten des gesamten *Rigveda* nicht und lässt sich auch nicht durch andere Textstellen interpretieren. Als zehntes Buch des *Rigveda* ist das *Purusha Sukta* zudem relativ spät geschrieben worden. Es unterscheidet sich auch in Versmaß, Meter und Wortschatz erheblich von den anderen Texten. Der Wortschatz ist moderner als der der restlichen vedischen Bücher, so etwa die Worte für „Sommer" und „Herbst".[157] Das *Purusha Sukta* gilt in der modernen Indologie deswegen weitestgehend als eine spätere Interpolation, die jedoch schwierig zu datieren ist. Die beschriebene Sozialstruktur spiegele nicht die Realität wieder, sondern stellt eine Idealvorstellung dar.[158]

---

[154] Flood, Gavin: *An introduction to Hinduism.* Cambridge 1996, S. 48 f.
[155] Ebd.
[156] Ebd., S. 50.
[157] Müller, Friedrich Max: *A History of Ancient Sanskrit Literature.* London 1859, S. 70 f.
[158] Jamison, Stephanie: *The Rigveda.* The Earliest Religious Poetry of India. Ohne Ort 2014, S. 57.

Ein Vergleich zwischen dem Ymir-Mythos und dem *Purusha Sukta* zeigt, dass die einzige Gemeinsamkeit zwischen den beiden Mythen das Einzelelement der Kosmogonie aus einem riesigen Ur-Wesen durch Götter ist. Details in den Erzählungen weichen ab: Ymir ist ein Riese, der zu keiner Zeit aktiv handelt, Purusa ist eine größere, mythische Macht fast göttlichen Ausmaßes. Die Zuordnung der Körperteile des Riesen zu den Naturphänomenen, in die sie verwandelt werden, stimmt nicht überein. Ymir wird ermordet, Purusa ist gleichzeitig Objekt und Subjekt seiner eigenen Opferung. Ymir erschafft im Schlaf unwillentlich riesische Nachkommen, Purusa erschafft willentlich Tiere sowie die vedische Dichtung. Dem Ymir-Mythos fehlt aber vor allem die Soziogonie, die in dem *Purusha Sukta* so wichtig ist und die die hauptsächliche textimmanente Funktion darstellt.

Die textimmanenten Funktionen von Ymirs Verwandlung habe ich bereits unter Punkt 2.2 besprochen. Kurz zusammengefasst sind dies folgende Funktionen:

- Die Exogamie der Asen und die Endogamie der Asinnen wird als eine der wichtigsten sozialen Regeln in der Götterwelt innerhalb des Mythos etabliert. Asen dürfen Riesinnen ehelichen bzw. Nachwuchs mit ihnen Zeugen, jedoch niemals umgekehrt. Die Wichtigkeit dieser Regel zeigt sich auch in weiteren Mythen, wie bei dem Raub der Idun oder der Riesenbaumeistersage. Im Ymir-Mythos werden Odin und seine Brüder durch einen Mann bzw. Asen und einer Riesin gezeugt, werden jedoch nicht als Halb-Riesen, sondern als Asen bezeichnet.
- Drei männliche Asen, Odin, Vili und Vé, übernehmen weibliche Tätigkeiten und erscheinen als Schöpfungsgottheiten. Dies wird als „male pseudo-procreation“ bezeichnet.
- Die Asen verdeutlichen ihre Feindschaft und ihre Überlegenheit den Riesen gegenüber, indem sie Ymir töten und die Riesen an den Rand der Welt verbannen.

Die textimmanente Funktion in dem *Purusha Sukta* hingegen hat vor allem eine externe Funktion, die an den gläubigen Leser des Rigveda gerichtet ist: die strikte soziale Ordnung durch Kasten wird als genauso ewig, unveränderlich und natürlich etabliert wie die Naturphänomene, die aus Purusas Körper geschaffen werden. Da dieses soziale System der Kasten in keinem anderen Teil des Rigveda vorkommt und da sich das *Purusha Sukta* in Versmaß, Meter und Wortschatz von dem Rest des Textes unterscheidet und moderner ist, gilt sie mittelweile als Interpolation. Damit kann es nicht als genuiner (da besonders alter und damit besonders ursprünglich indogermanischer)

Text gelten. Eine vergleichende Untersuchung, die darauf abzielt, eine Verwandtschaft zwischen den beiden Mythen nachzuweisen, ist daher zwecklos.

Nicht nur die deutlichen Unterschiede zwischen den Mythen werden in der komparativen Mythologie ignoriert und bleiben daher ungeklärt. Auch die textimmanente Funktion der Verwandlungen innerhalb der beiden Mythen wird außer Acht gelassen.

Einen interessanten Lösungsansatz für das zahlreiche Vorkommen von Mythen, die alle die Schöpfung der Welt aus der Zerstückelung und Verwandlung eines riesigen Körpers erklären, bietet Meyer: Die Mythen seien unabhängig voneinander entstanden, und dafür spricht gerade ihre weite Verbreitung als auch die Nachvollziehbarkeit der verwendeten Metaphorik. Meyer bezeichnet diesen Ansatz als „psychologische Herleitung", die im Gegensatz zu der vergleichenden, „geographischen Herleitung" steht.[159] Die Grundlage bilde hierbei die Personifikation der Erde, bei der sich die ungeformte Erdmasse als riesiges, menschenähnliches Wesen vorgestellt wurde. Sie stehe laut Meyer im Gegensatz zu der organisierten, versorgenden Natur, die sich nährend und daher weiblich vorgestellt werde. Da sich die Erde in diesen Mythen als generell anthropomorphes Wesen vorgestellt werde, ergeben sich die Vergleiche zwischen Körperteilen und Naturphänomenen von selbst.[160]

> „Ich glaube also, dass der gang folgender war. nachdem man angefangen hatte, die personification der erde ins einzelne auszudeuten, bot sich ganz von selbst den Germanen (wie den bewohnern der Marianeninseln und anderen völkern) der vergleich der beiden wölbungen: himmel und schädel, und der vergleich der beweglichen flüssigkeit kam mindestens den Germanen so leicht wie den Kalmücken. das innere merkmal, wonach sie dereinst die schlagworte gewählt hatten, wies die Germanen auf diesen weg; sie widerholten mit dem vergleich nur den ursprünglichen act der benennung."(sic!)[161]

Diese „psychologische Herleitung" ist jedoch ebenfalls nicht einwandfrei anwendbar. Zunächst setzt sie voraus, dass die Erde als Mann, der Himmel als Frau personifiziert wurde; die Natur als ordnend und versorgend und die Erdmasse als lebensfeindliches

[159] Meyer, Richard M.: *Ymi und die Weltschöpfung*, in: Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur 37 (1893), S. 1 f.
[160] Ebd., S. 3.
[161] Ebd., S. 5.

Chaos empfunden wurde – um damit die Deutung der Erde als Leib eines männlichen Wesens zu rechtfertigen, dessen Körperteile als Rohstoffe verwandelt und damit geordnet werden müssen. Für seine Argumentation bezüglich der Homologien, die sich „von selbst“ ergeben, benutzt Meyer ironischerweise ebenfalls (wenn auch nur zu einem kleinen Teil) die komparative Methode.[162]

Die komparative Methode kann vor allem die Unterschiede in ansonsten ähnlichen Mythen nicht klären. Die Gemeinsamkeiten reichen oft über eine bloße Aufzählung nicht hinaus. Die Verwandlung der Körperteile eines Urwesens zum Kosmos sind sich in der indischen und altnordischen Mythologie bis zu einem gewissen, aber sehr kleinen Teil ähnlich – warum ist dies jedoch so und wie erklären sich die Unterschiede? Das Problem wird nur größer, wenn man eine geographische Kette herstellen will, aus der ein vermeintlicher indischer bzw. indogermanischer Ur-Mythos von Indien nach Skandinavien gewandert sei, weil sich in diesen Mythen ebenfalls Gemeinsamkeiten finden lassen. Die Gemeinsamkeiten und Unterschiede, die sich weder beweisen noch erklären lassen, vervielfachen sich damit, statt geringer zu werden. Die „psychologische Herleitung“ liefert eine mögliche Antwort, die aufgrund ihrer Einfachheit als plausibel gilt: Viele Mythen lassen aus dem Körper eines Urwesens die Welt entstehen, da die Erde als anthropomorphes Wesen personifiziert wurde. Das rinnende Blut des Wesens zieht einen Vergleich mit fließendem Wasser nach sich, Fleisch und Gebein mit Erde und Gestein, usw. Beweisbar ist diese Aussage jedoch ebenso wenig wie die Behauptung, die Ähnlichkeiten lassen sich aus einen gemeinsamen indogermanischen Ur-Mythos herleiten.

3.2.2 Verwandtschaft zwischen dem Skaldenmet-Mythos und dem Soma-Mythos

Weitere nordische und indische Mythen, die aufgrund einiger inhaltlicher Ähnlichkeiten häufig für verwandt gehalten werden, sind der Skaldenmet-Mythos und der rigvedische Soma-Mythos. Die Ähnlichkeiten sind dabei auf einen kleinen Teil der Erzählungen beschränkt: beiden Mythen soll gemein sein, dass ein Gott einen Trank stiehlt und sich während des Diebstahls in einen Adler verwandelt.

Während der Skaldenmet innerhalb der *Snorra Edda* in einem Mythos vorkommt (*Skáldskaparmál* 1, G57 – G58) und dort seine Herkunft und seine Wirkung in einer

[162] Ebd.

zusammenhängenden Erzählung erklärt werden, verhält sich dies bei dem rituellen Rauschtrank aus dem *Rigveda*, dem Soma, anders. Soma („ausgepresster Saft“)[163] ist ein Trank, der durch das Auspressen einer Pflanze gewonnen wurde (um welche Pflanze es sich dabei genau handelte, ist heute nicht mehr nachvollziehbar) und der wahrscheinlich halluzinogene und berauschende Wirkung hatte. Das neunte Buch des *Rigveda* handelt ausschließlich von der Auspressung, der Zubereitung und dem rituellen Trinken von Soma für religiöse Zeremonien durch vedische Priester. Soma kommt sowohl als berauschender Trank, als auch als eine Gottheit (die eine Verkörperung dieses Trankes darstellt) in dem *Rigveda* vor, teilweise sind sie schwierig voneinander zu unterscheiden bzw. synonym. Die Gottheit Soma bildet mit der Gottheit Agni, der Verkörperung des Feuers, ein Götterpaar, dass sich polar zueinander verhält.[164] Soma steht zudem für jegliche Form von Vitalität und erregt nach Verzehr Gedanken, Dichtung, Stimmung und physische Kraft des Trinkenden; Soma spendet Mut, Lebens- und Zeugungskraft, heilt Krankheiten und hebt begangene Sünden auf. Er bewegt Menschen und Götter zu besonderen Leistungen, soll Feinde abwehren, Nöte fernhalten und Glück und Besitz bringen. Oft nennen ihn die vedischen Texte „König“: König der Pflanzen, König der Kräuter, König der Gewässer, König über Götter und Sterbliche und König der Welt. Durch Soma manifestiert sich alles Feuchte, das Leben spendet und als lebensspendender Regen ist die Herkunft des Soma in einer vedischen Hymne deswegen der Himmel bzw. ein hoher Berg.[165] Soma ist der Rauschtrank der Menschen und Götter, der in dem großen Textkorpus des *Rigveda* vielfach erwähnt wird und zu den Hauptgottheiten gehört.

Soma steht in spezieller Verbindung zu der Gottheit Indra. Indra sind im *Rigveda* die meisten Hymnen (ca. 250) gewidmet. Er wird als eine stattliche Erscheinung beschrieben, mit goldener Haut, Trinkerlippe und „Somabauch“, groß gewachsen und voll unermesslicher körperlicher Kraft. Er ist mutig, furchtlos, eifrig, mächtig, klug, weise und redekundig und der Held zahlreicher Mythen, der sowohl Menschen als auch Götter verteidigt und für sie gegen Feinde und Dämonen kämpft. Gleich nach seiner Geburt trank Indra Soma, und vor jedem Kampf trinkt er ebenfalls Soma, der ihm besondere Kraft und Tatendrang verleiht.[166] Das zentrale Thema der Indra-My-

[163] Gonda, Jan: *Die Religionen Indiens.* I Veda und älterer Hinduismus. Stuttgart u.a. 1978, S. 62.
[164] Ebd., S. 62 f.
[165] Ebd., 63 ff.
[166] Ebd., S. 53 ff.

thologie ist sein Kampf mit Vrtra, einem schlangenartigen Wesen. Berauscht und gestärkt durch Soma erschlägt Indra die Schlange und befreit so Wasser und Flüsse, die Vrtra durch Umschlingen mit seinem Körper verbarg. Zu der Bedeutung dieses Mythos gibt es zahlreiche Theorien, die Vrtra mal als personifizierte Dürre deuten und Indra demnach als Fruchtbarkeitsgott, oder die in dem Mythos eine Ordnung der Welt und den Sieg über das Chaos durch Indra erkennen.[167]

Es gibt also nicht „den einen" Soma- oder Indra-Mythos. Eine Ähnlichkeit zwischen einem der vielen Erwähnungen von Soma und dem Skaldenmet-Mythos ergibt sich nur aus einem kleinen Teil des *Rigveda*, der in Fachliteratur zu Hinduismus jedoch kaum mehr als einen Satz Erwähnung findet:[168] die Herabbringung des Soma von einem Berg oder aus dem Himmel durch einen Raubvogel. Dazu äußern sich mehrere Hymnen in mehreren rigvedischen Büchern; mal ist der Vogel ein Falke, mal ein Adler. Hier führe ich nur jeweils ein Beispiel für die Herabbringung des Soma durch einen Adler bzw. Falken auf:

> Den einen [Agni] hat Matarisvan vom Himmel gebracht, den anderen [Soma] riß der Adler vom Felsen weg. Agni und Soma! Durch feierliche Rede gestärkt habt ihr dem Opfer volle Ausdehnung verschafft. (*Rigveda,* Hymne 1-93, Vers 6)[169]

> Dir, wenn du dich läuterst, o Soma, jubelten die Redekundigen wohlgesinnt, um Gunst bittend zu. Dich brachte der Falke vom Himmel, o Saft, der mit allen dichterischen Gedanken ausgeschmückt wird. (*Rigveda*, Hymne 9-86, Vers 24)[170]

Es handelt sich dabei um die Wiederholung desselben Mythos, in dem ein Raubvogel den Soma aus einem Versteck in einem Berg oder dem Himmel brachte. Dabei bleiben die Hymnen keineswegs konsistent, was die Vogelgestalt des Somabringers angeht, sondern geben auch Indra selbst als Somaräuber an:

---

[167] Ebd., S. 55 f.
[168] Vgl. ebd, S. 65, Flood 1996, S. 46.
[169] Geldner, Karl Friedrich: *Der Rig-Veda.* Aus dem Sanskrit ins Deutsche übersetzt und mit einem laufenden Kommentar versehen. Cambridge u.a. 2003, S. 119.
[170] Ebd., S. 1046.

> Gewaltig, die Mächtigen bezwingend, von überlegener Stärke, hat er [Indra] nach Belieben seinen Leib gewandelt. Von Natur dem Tvastri überlegen raubte Indra den Soma und trank ihn aus den Gefäßen. (*Rigveda*, Hymne 3-48, Vers 4)[171]

Hierbei ist zu beachten, dass davon erzählt wird, Indra könne seinen Leib nach Belieben wandeln. Dieser Satz steht zwar vor dem Satz, in dem Indra als Somaräuber bezeichnet wird. Die beiden Aussagen müssen jedoch nicht zwingend kausal zusammenhängen.[172] Es kann sich hierbei um die Erwähnung von Indras Fähigkeit zum Gestaltwandel handeln, und, unabhängig davon, einem späteren Raub des Soma durch Indra. Weder der zitierte Vers noch eine andere Hymne des *Rigveda* bieten deutliche Belege für einen Somaraub Indras in Vogelgestalt.[173]

Nicht nur die vedischen Texte selbst geben widersprüchliche Informationen darüber an, wer oder was Soma holte. Auch die Deutung durch Forscher ist keineswegs übereinstimmend. So erkennt Doht in *Rigveda* Hymne 4-26, insbesondere Vers 4-6, den Adler als Bringer des Soma. Indra agiere als Sprecher und erzählt von dem Raub des Soma durch den Adler.[174] Flood erkennt in der Hymne jedoch einen gemeinsamen Raub durch Adler und Indra, indem Indra den Adler als Reittier benutzt, erklärt aber nicht, woran sich dies erkennen lässt:[175]

> 4. [Indra spricht:] "Der Vogel soll ja allen Vögeln voraus sein, ihr Marut, der schnellfliegende Adler allen Adlern, wenn der Beschwingte aus eigner Triebkraft ohne Räder dem Manu die gottgenehme Opferspeise [Soma] bringen wird."
> 5. Ängstlich, ob er von dort ihn bringen werde, hat sich jetzt der gedankenschnelle Vogel auf dem weiten Weg in Schuß gesetzt. Rasch kam er mit dem somischen Met und der Adler hat dabei Ruhm erworben.
> 6. Vorausschließend, den Stengel haltend bracht der Adler, der Vogel aus der Ferne den erfreulichen Rauschtrank, der Götterfreund den Soma, ihn festhaltend, nachdem er ihn aus jenem höchsten Himmel geholt hatte.[176]

---

[171] Ebd., S. 382.
[172] Doht, Renate: *Der Rauschtrank im germanischen Mythos.* Wien 1974, S. 83.
[173] Ebd.
[174] Ebd., S. 75 f.
[175] Flood, Gavin: *An introduction to Hinduism.* Cambridge 1996, S. 46.
[176] Geldner, Karl Friedrich: *Der Rig-Veda.* Aus dem Sanskrit ins Deutsche übersetzt und mit einem laufenden Kommentar versehen. Cambridge u.a. 2003, S. 415.

Der Vergleich zum Skaldenmet-Mythos gestaltet sich durch die zahlreichen und unübersichtlichen Angaben zum Soma in dem *Rigveda* als sehr komplex. Mal stammt Soma aus dem Himmel, mal wurde er in einem Berg versteckt gehalten. Mal ist es ein Adler, mal ein Falke, der ihn herabbringt. Mal handelt es sich nur um den Trank Soma, mal um die Gottheit Soma. Diese inhaltlichen Widersprüche gehen auf den langen Entstehungszeitraum des Rigveda zurück, der mehrere hundert Jahre beträgt und von vielen verschiedenen Autoren niedergeschrieben wurde.[177]

Die Stelle in Hymne 3-48, die einen Gestaltwandel Indras beinhalten soll, ist umstritten; zudem liefert der Vers keine Angaben darüber, in was sich Indra verwandelt. Deutlicher sind Belege dafür, dass ein Adler bzw. Falke den Soma holten. Trotzdem wird von Befürwortern der vergleichenden Methode darin der Gestaltwandel Indras und seine Herabholung des Somas erkannt. De Vries hält diese Ähnlichkeiten zwischen Skaldenmet und Soma-Mythos für keinen bloßen Zufall und erkennt die Verwandlung Indras in einen Adler[178], Simek erkennt sowohl in einem möglichen Gestaltwandel Indras in einen Adler oder durch Zuhilfenahme eines Adlers eine klare indogermanische Verwandtschaft der beiden Mythen[179] und Kuhn kombiniert alle Verse, die einen Holung des Soma erwähnen, zu einem ganzen Mythos, in dem sich entweder Indra oder Agni in einen Adler verwandeln und Soma befreien, und die sich im Skaldenmet-Mythos als Motive wiederfinden.[180]

Wie sich bereits im Vergleich zwischen Ymir- und Purusa-Mythos gezeigt hat (Punkt 3.2.1), bleiben die Ähnlichkeiten zwischen dem nordischen und dem indischen Mythos sehr gering. Skaldenmet und Soma sind zwar Rauschtränke, jedoch wird Soma aus Pflanzen gepresst und der Skaldenmet entsteht aus einer langen Reihe von Ver- und Umwandlungen von Körperflüssigkeiten und der Vermischung mit Honig. Der Skaldenmet verleiht Wissen und Dichtkunst bzw. nach dem Raub und das Hervorspeien durch Odin nur noch Dichtkunst, der Soma ist ein im *Rigveda* allgegenwärtiges Rauschmittel, das für jede Form von Vitalität steht. Odin und Indra teilen keine Gemeinsamkeiten, vielmehr erinnert Indra durch seine zahlreichen Kämpfe gegen die Feinde der Götter an Thor und seine Kämpfe gegen Riesen (z.B. Thors Auseinandersetzung mit Utgardloki in der *Gylfaginning* 45 - 47 oder Thors Kampf gegen Hrungnir

[177] O'Flaherty, Wendy Doniger: *Textual sources for the study of Hinduism.* Manchester 1988, S. 1 ff.
[178] de Vries, Jan: *Altgermanische Religionsgeschichte*, Band II, Berlin 1957, S. 71.
[179] Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart 1995, S. 369.
[180] Kuhn, Adalbert: *Die Herabkunft des Feuers und des Göttertranks.* Gütersloh 1886, 143 ff.

in den *Skáldskaparmál* 17). Der Verbleib des Soma auf einem Berg hat eine Ähnlichkeit zu der Verwahrung des Skaldenmets durch Suttung in der Burg Hnitbjörg, es werden jedoch keine Gründe dafür genannt, wie der Soma auf den Berg kam. Beide Verstecke sind schwierig zu erreichen und bestehen aus Fels. Die Herkunft des Soma aus dem Himmel bzw. von einem Berg spielt aber wohl eher darauf an, dass die Pflanze, die zu Soma gepresst wurde, im Gebirge wuchs.[181] Der Skaldenmet war vor seiner Verwandlung zu Met durch Vermischung mit Honig Kvasirs Blut bzw. Kvasir als eine Verkörperung des Speichels der Asen. Auch Soma erscheint als eine Verkörperung des Trankes als die Gottheit Soma. Jedoch stellt diese Verkörperung durch einen Gott keine Entwicklungsstufe zum Brauen des Soma dar, sondern ist ein häufiges Mittel im Rigveda; beide Darstellungsformen Somas sind synonym und ebenbürtig.[182] Die Verwandlung Indras in einen Adler ist umstritten und nicht zweifelsfrei belegbar, während Odin in dem Skaldenmet-Mythos mehrfach seine Gestalt wandelt und Verwandlung eines der zentralen Themen des ganzen Mythos ist.

Gemeinsamkeiten zwischen dem Skaldenmet-Mythos und dem Soma-Mythos müssen fast zwanghaft gesucht werden. Vor allem die vielen einzelnen Erwähnungen über die Herkunft des Soma aus dem *Rigveda* müssen zu einer zusammenhängenden Erzählung konstruiert werden, die es so im *Rigveda* nicht gibt. Wie bereits im Falle des Purusa-Mythos werden der Entstehungskontext und Entstehungszeitraum des *Rigveda* nicht beachtet, ebenso wie die textimmanente Funktion des Soma als allgegenwärtiger Rauschtrank, der sich im Gegensatz zum Skaldenmet keinesfalls nur auf Dichtkunst innerhalb eines einzelnen Mythos beschränkt.

Auch hier können die beiden scheinbar ähnlichen Mythen und Rauschtränke mit einem psychologischen Ursprung anstatt mit einer indogermanischen Verwandtschaft erklärt werden. Doth führt die berauschende Wirkung von (womöglich alkoholischen) Getränken zurück, die Menschen u.a. zur Dichtkunst inspiriert haben konnte und die diese Momente als göttliche Eingebung empfanden. Dies habe zu Mythen über berauschende Substanzen als Geschenk der Götter geführt.[183]

---

[181] Gonda, Jan: *Die Religionen Indiens.* I Veda und älterer Hinduismus. Stuttgart u.a. 1978, S. 62.
[182] Ebd, S. 62 f.
[183] Doht, Renate: *Der Rauschtrank im germanischen Mythos.* Wien 1974, S. 226.

3.3 Zur Problematik des Begriffes „germanische Religion“

Obwohl die textimmanenten Funktionen der Verwandlungen in der *Snorra Edda* belegbar sind, werden sie immer wieder Gegenstand von vergleichenden Untersuchungen der komparativen Mythologie oder müssen als Beweismittel zur Deutung von archäologischen Funden dienen. Die Verschriftlichung der Mythen gibt der *Snorra Edda* eine scheinbare Authentizität als eine Art „heiliges Buch der germanischen Religion“. Die Verwandlungsszenen werden dabei besonders oft als Beweismittel benutzt, da sie von den Archäologen und Mythenforschern als Teile von Aufzeichnungen des germanischen Glaubens interpretiert werden, und damit als Überreste genuiner religiöser Vorstellungen. Bei der Suche nach Erkenntnissen über die prä-christliche, germanische Religion ergeben sich jedoch mehrere Probleme: die Definition der Begriffe „germanisch“ bzw. „Germane“, „Religion“ und die unkritische Deutung der Snorra Edda als ein Text, der den authentischen Glauben der „Germanen“ überliefert.

Der Begriff „Germane“ bzw. „germanisch“ ist ethnisch nicht klar einzugrenzen. Es handelte sich dabei um mehrere Stämme, die sich über einem enorm großen geographischen Gebiet Mittel- und Nordeuropas verteilten. Der Begriff „Germane“ ist ein Fremdbegriff der Römer und keine Eigenbezeichnung der betreffenden mitteleuropäischen Stämme. Die einzige und deutliche Gemeinsamkeit dieser Stämme ist von linguistischer Natur: Die germanischen Sprachen grenzen sich von den anderen indogermanischen Sprachen durch eine Lautverschiebung ab.[184] Obwohl es sich bei „germanisch“ und „indogermanisch“ also um linguistische Bezeichnungen handelt, wurden diese später in einem biologischen und kulturellen Sinne benutzt. Dies erklärt die Theorien über den vermeintlichen Ursprung der Germanen, ihrer Kultur und Religion als „indogermanisch“ und führt dazu, dass Texte aus völlig unterschiedlichen Zeiten, Kulturen und Herkunftsländern aufeinander bezogen und auf eine Verwandtschaft bzw. Abstammung untersucht werden.

Die verschiedenen germanischen Stämme hatten zudem verschiedene Religionen, da die Stämme keinesfalls eine homogene ethnische Gruppe bildeten. Über manche Stämme gibt es überhaupt keine Zeugnisse, und Texte aus der Antike wie Tacitus‘ „Germania“ sind keineswegs verlässliche historische Quellen. Gerade in der „Germania“ befinden sich ethnographische Stereotypen der Antike, und das Ziel des Werkes war keine wahrheitsgetreue Beschreibung der Germanen, sondern eine Kritik an der römischen Gesellschaft. Auch innerhalb der lokalen Religionen wird es Unterschiede

[184] Hasenfratz, Hans-Peter: *Die religiöse Welt der Germanen.* Ritual, Magie, Kult, Mythus. Freiburg 1992, S. 10.

zwischen den sozialen Schichten gegeben haben, die sich im Laufe der Zeit stets wandelten. Mit dem modernen Religionsbegriff hat der antike und mittelalterliche Religionsbegriff kaum mehr etwas gemeinsam. Dies macht es schwer, sich ein Bild der „einen“ germanischen Religion zu machen, da es diese im engeren Sinne nicht gab.[185]

Materielle Funde der Archäologie lassen sich durch Textstellen aus der *Snorra Edda* nicht interpretieren. Zwischen den Funden und dem Niederschreiben der Textstellen liegt eine zu große zeitliche und geographische Distanz. Die *Snorra Edda* ist erst nach der Christianisierung auf Island niedergeschrieben worden, ihre Authentizität als Zeugnis paganer Religion ist daher zumindest skeptisch zu betrachten. Wie ich bereits unter Punkt 2.1 und 2.2 ausführlich diskutiert habe, finden sich stattdessen zahlreiche christlich beeinflusste Elemente in einigen der Mythen wieder. Die Mythen der Snorra Edda stellen vielmehr einen Synkretismus zwischen Christentum und „germanischer“ Religion dar, der so nur in dem Text existiert, jedoch niemals als authentische Religion außerhalb davon ausgeübt wurde.[186]

Das ohnehin schon komplexe Problem der „Ahnenforschung“ von Mythen durch komparative Mythologie wird nur noch unübersichtlicher und komplexer, wenn man weitere Texte aufgrund vermutlicher kultureller Verwandtschaft zueinander zum Vergleich hinzufügt, wie etwa den indischen *Rigveda*, und bei kleinsten Ähnlichkeiten zwischen indischen und nordischen Mythen einen Zusammenhang rekonstruieren möchte – sehr deutlich wurde dies bei dem Vergleich zwischen Skaldenmet-Mythos und Soma-Mythos, wobei letzterer erst aus zahlreichen einzelnen Textstellen zu einem zusammenhängenden Mythos zusammengetragen werden musste, der im *Rigveda* nicht als solches existiert. Man gelangt zu unzuverlässigen Ergebnissen, wenn man den Kontext der Literatur völlig außer Acht lässt, wie dies etwa bei dem *Purusha Sukta* der Fall war, das immer wieder mit dem Ymir-Mythos verglichen wird. Dabei ist sie eine spätere Interpolation in den *Rigveda*, die vor allem einen externen Zweck an den Leser der vedischen Texte transportieren möchte (siehe Punkt 3.2.1).

Es ist stattdessen denkbar, dass Snorri einige Verwandlungen der *Snorra Edda* bewusst in Verbindung mit Verwandlungen aus anderen Texten über Mythen in Verbindung bringen wollte. Hier steht zunächst die Frage im Raum, ob Snorri die lateinischen

[185] Ebd., S. 6 ff.
[186] Simek, Rudolf: *Erde und Kosmos im Mittelalter.* Das Weltbild vor Kolumbus. München 1992, S. 356 f.

Texte hätte lesen können – eine Lesefähigkeit und der Zugriff auf sanskritische Texte ist ausgeschlossen. Ob Snorri über Lateinkenntnisse verfügte, ist umstritten. Verschiedene Untersuchungen gingen dieser Frage nach, indem man nach Einflüssen aus lateinischen Werken in Snorris Werken suchte, und kamen zu dem Schluss, dass ihm zumindest lateinische Werke vorlagen – was nicht zwingend auf Lateinkenntnisse schließen muss.[187] Es wird auch vermutet, der Inhalt lateinischer Werke sei Snorri lediglich durch mündliche Erzählungen bekannt geworden.[188] Wieder andere Forscher kommen zu dem Schluss, dass Snorri als Absolvent der Lateinschule von Oddi nicht nur über Lateinkenntnisse verfügte, sondern auch mit Werken wie Ovids *Metamorphosen* vertraut war.[189] Teichert erklärt dies durch die „gullalldr"-Erzählung („Goldzeitalter") in der *Gylfaginning* 14, die zwei Mythologeme eines „Goldzeitalters" aus Werken Vergils und Ovids rezipiere.[190]

Sollten Snorri Verwandlungen aus den *Metamorphosen* bekannt gewesen sein, hätte er sie auf ähnliche Weise in die *Snorra Edda* einbringen können, wie dies bei der Gefjon-Episode aus der *Gylfaginning* 1 vermutet wird. Die Landnahme Gefjons ähnelt sehr der Landnahme Didos aus Vergils *Aeneid* und der Landnahme Hengists aus Geoffrey of Monmouths *Historia Regum Britanniae*: Beide Figuren erschleichen sich ein großes Stück Land dadurch, dass sie nur so viel davon beanspruchen wollen, wie die Haut eines Ochsen bedecken könne. Die Haut des Ochsen wird jedoch in kleine Streifen geschnitten und die Streifen zusammengebunden, so dass ein viel größeres Stück Land damit eingegrenzt werden kann, als eine ganze Ochsenhaut hätte bedecken können.[191] Clunies Ross erkennt darin große Ähnlichkeiten zu der Landnahme Gefjons in der *Gylfaginning* und der *Heimskringla* und damit den Versuch Snorris, die skandinavische Geschichte und Literatur in eine Tradition mit den Werken Vergils und Geoffrey von Monmouths zu setzen.[192] Vielleicht erklärt eine solche Absicht die Ähnlichkeit zwischen der Verwandlung Odins in eine Schlange und sein Eindringen in Gunnlöðs Versteck im Skaldenmet-Mythos und der Verwandlung Zeus in eine Schlange um in

---

[187] Faulkes, Anthony: *The sources of Skáldskaparmál: Snorri's intellectual background*, in: Alois Wolf (Hg.): *Snorri Sturluson.* Kolloquium anläßlich der 750. Wiederkehr seines Todestages, Tübingen 1993, S. 59.
[188] Ebd., S. 69.
[189] Teichert, Matthias: *Das Goldzeitalter: Latinität und Fragmente eines griechisch-römischen Mythos in der Gylfaginning*, in: Heinrich Beck (Hg.): Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Band 85. Berlin 2013, S. 130.
[190] Ebd., S. 140.
[191] Clunies Ross, Margaret: *The Myth of Gefjon and Gylfi and its Function in Snorra Edda and Heimskringla*, in: Arkiv för nordisk filologi 93 (1978), S. 162 f.
[192] Ebd., S. 164 f.

Persephones Versteck zu gelangen im Zagreus-Mythos. Dies hätte Gründe, die mit der Überlieferung von Religionen zusammenhängen, sondern eine literarische Funktion.

Verwandlungen scheinen aufgrund ihres übersinnlichen Charakters besonders oft als metaphorische Überbleibsel der religiösen Vorstellungen der „Germanen“ interpretiert zu werden. Tatsächlich haben aber fast alle Verwandlungen der Snorra Edda denselben textimmanenten Hintergrund der Überlistung und Täuschung.

4. Textimmanente Erklärung: Verwandlung als Thema der Snorra Edda

Nach einer Untersuchung von verschiedenen Arten der Verwandlung innerhalb der *Snorra Edda* habe ich versucht, die textimmanente Funktion dieser Verwandlungen zu belegen (Punkt 1. – 2.3). Anschließend habe ich Mythen der *Snorra Edda* mit Verwandlungen auf eine Verwandtschaft zu anderen Verwandlungs-Mythen in Texten außerhalb Skandinaviens und zu archäologischen Funden Mittel- und Nordeuropas hin untersucht (Punkt 3. – 3.3). Dadurch bin ich zu dem Schluss gekommen, dass eine vermeintliche „indogermanische“ Verwandtschaft zwischen *Snorra Edda* und bspw. dem *Rigveda* sehr schwierig bis unmöglich anhand der Verwandlungs-Mythen zu belegen ist, und dass der Text der *Snorra Edda* als Überlieferer von Mythen nicht dafür geeignet ist, archäologische Funde auf religiösen Inhalt zu interpretieren. Verwandlungen sind innerhalb der *Snorra Edda* nicht enthalten, weil sie lediglich religiöses oder schamanisches Restwissen der „Indogermanen“ oder „Germanen“ enthalten – bzw. ist dieses vermeintliche Restwissen eines genuinen Glaubens nicht überzeugend und methodisch einwandfrei nachweisbar. Viele der Verwandlungen in der *Snorra Edda* sind stattdessen mit Überlistung oder Täuschung als textimmanentem Zweck verbunden und gut belegbar:

Der Gestaltwandel der Götter, häufig in die Gestalt von Tieren, dient fast immer dazu, einen Nutzen aus den physischen Eigenschaften der Tiere zu ziehen, wie etwa die Flugfähigkeit der Raubvögel als Mittel zur Flucht. Diese Gestaltwandel sind in Mythen gebettet, die sehr viel mit Überlistung zu tun haben: der Raub des Skaldenmets, der Raub der Idun und ihre Rettung, der Betrug an dem Riesenbaumeister, Lokis Eingreifen im Balder-Mythos, das zu Balders Tod und seinem Verbleib in Hel führt und weitere Beispiele - dies alles habe ich bereits ausführlich unter Punkt 1.4 besprochen. Die häufigsten Gestaltwandel befinden sich in den *Skáldskaparmál* und werden von Loki durchgeführt. Die einzigen Fälle von Gestaltwandel in der *Gylfaginning* sind

Lokis Verwandlung in eine Stute in der Riesenbaumeistersage und seine Verwandlungen in eine Frau und eine Riesin im Balder-Mythos – ebenfalls beide zum Zweck der Überlistung. Die Verwandlungs-Mythen in den *Skáldskaparmál* dienen auch dazu, den Göttern das (Zurück-)Erlangen einer Göttin oder eines Gegenstandes durch Überlistung zu ermöglichen: Odin bringt Kvasir in Form des Skaldenmets zu den Asen, Loki befreit Idun aus der Gefangenschaft eines Riesen, Loki belästigt als Fliege den schmiedenden Zwerg Brokkr, was zu weiteren Kleinodien für die Asen führt, Heimdall kämpft mit Loki um eine Kostbarkeit (wahrscheinlich ein Schmuckstück der Freya?).

Eine Ausnahme zu der Regel, dass die Verwandlungen häufig mit Überlistung zu tun haben, bilden die Verwandlungen der Kategorie Verwandlung von Materie bzw. Schöpfung. Die Schöpfungsverwandlungen bilden mit etwas mehr als der Hälfte die häufigste Art von Verwandlung in der *Snorra Edda* und befinden sich hauptsächlich in der *Gylfaginning*. Da die *Gylfaginning* einen Wissenswettstreit zwischen König Gylfi und den Asen darstellt, fängt Gylfi bei seinen Fragen nach dem Ursprung der Welt an (*Gylfaginning* 4). Allmählich führen die Fragen Gylfis und die Antworten der Asen chronologisch zum Ende der Welt, Ragnarök (*Gylfaginning* 51). Es ist daher nachvollziehbar, dass die meisten Verwandlungen zwecks Schöpfung von Lebewesen oder Naturphänomenen sich vermehrt am Anfang der *Gylfaginning* befinden, denn der Ursprung der Welt und verschiedener Lebewesen wird dort erklärt, um die Macht der Asen zu demonstrieren. Bei diesen Schöpfungsprozessen sind in einigen Fällen sogar Tiere als Erzeuger von Naturphänomenen aufgeführt (z.b. *Gylfaginning* 10, 12), ansonsten überwiegen jedoch die Asen als Schöpfer, und insbesondere die drei Brüder Odin, Vili und Vé. Betont wird in den Schöpfungsmythen die Durchführung von Schöpfung durch männliche Gottheiten („male pseudo-procreation“) und die Einhaltung der implizierten sozialen Regel, dass Asen mit Riesinnen Nachwuchs zeugen können, jedoch niemals umgekehrt eine Asin mit einem Riesen („negative reciprocity“). Zudem sind die Asen nicht in der Lage, Materie aus dem Nichts zu erschaffen, sondern können nur bereits vorhandene Materie in etwas Anderes verwandeln. Dies steht im Gegensatz zu einer nicht näher benannten Kraft („kraptr“) in der *Gylfaginning* 5, die die Erzeugung des Ur-Riesen Ymir initiiert und Materie „ex nihilo“ erschaffen kann. Dies deutet sehr wahrscheinlich auf den christlichen Gott und impliziert seine Überlegenheit den heidnischen Asengöttern gegenüber.

Allerdings ist der Skaldenmet-Mythos sowohl mit Schöpfung als auch mit Überlistung verbunden. Der Speichel der Asen und Wanen durchläuft zahlreiche Ver-

wandlungsprozesse, bis er schließlich zum Skaldenmet wird. Zwischen diesen Verwandlungsprozessen befinden sich Mord, Diebstahl und mehrmalige Überlistung (genauere Ausführungen siehe in Punkt 2.1).

Eine weitere Art von Verwandlung, Sinnestäuschungen, habe ich bislang noch nicht besprochen. Diese kommen besonders in den Rahmenhandlungen der *Gylfaginning* und den *Skáldskaparmál* vor.

4.1 Sinnestäuschungen als Rahmenhandlung

Sinnestäuschungen („sjónhverfingar", auch „Blendwerk"[193]) sind die Art von Verwandlung, die in der *Snorra Edda* am wenigsten vorkommt. Dafür kommen Sinnestäuschungen fast ausschließlich in den Rahmenhandlungen der *Gylfaginning* und der *Skáldskaparmál* vor und spielen dort eine besondere Rolle: Sie implizieren, dass der heidnische Glaube, von dem in der *Snorra Edda* berichtet wird, dem Christentum unterlegen ist.

In der Rahmenhandlung der *Gylfaginning* begibt sich König Gylfi als Gangleri zu den Asen, nachdem er von Gefjon überlistet wurde (*Gylfaginning* 1). Er will um die Kräfte der Asen erfahren, die ihm sehr mächtig erscheinen und wissen, ob dies an den Fähigkeiten der Asen oder an den Göttern liegt, denen die Asen opfern. Die Asen sehen Gylfis Reise durch ihre seherischen Fähigkeiten jedoch voraus und spielen ihm Sinnestäuschungen vor: eine Burg und eine hohe Halle, die mit goldenen Schindeln belegt ist. Nach Gangleris Ankunft in der Halle beginnt der Wissenswettstreit zwischen Gangleri und dem Hohen, dem Gleichhohen und dem Dritten, und nur der Klügere kommt aus diesem Wettstreit wieder heil heraus (*Gylfaginning* 2). Daraufhin fragt Gangleri von dem Ursprung der Welt bis hin zu ihrem Untergang und die Asen antworten ihm in Binnenerzählungen in Form von Mythen über die mythischen Asen - die nicht identisch sind mit den historischen Asen, denen Gangleri begegnet. Ihr Wissen reicht bis zur Ragnarök (*Gylfaginning* 51) und den mythischen Asen, die sie überleben und die Welt danach neu besiedeln (*Gylfaginning* 53). Dann verkünden sie, dass Gangleri nicht weiter fragen könne und die Illusion der Burg und der Halle löst sich unter Getöse auf und es bleibt nur ein leeres Feld zurück. Gangleri kehrt in sein Reich

[193] Baetke, Walter: *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur.* Berlin 1983, S. 540.

zurück und erzählt die vernommenen Mythen weiter. Die historischen Asen der Rahmenhandlung halten Rat und beschließen, sich die Namen der mythischen Asen zu geben, damit niemand in Zukunft anzweifeln könne, es handele sich bei den historischen und den mythischen Asen nicht um ein und dieselben Asen (*Gylfaginning* 54). Gylfi wurde erfolgreich getäuscht und die historischen Asen der Rahmenhandlung erklären sich selbst zu Göttern (Euhemerismus).

Ähnlich ist die Rahmenhandlung der *Skáldskaparmál* gestaltet, wobei diese nicht völlig abgeschlossen wird und wesentlich kürzer ist. Sie beginnt mit der Reise Ägirs nach Asgard, wo er von den Asen empfangen und bewirtet wird. Doch sie spielen ihm ebenfalls Sinnestäuschungen vor. So lässt Odin die Halle mit leuchtenden Schwertern erleuchten und die Wandtäfelung besteht aus prächtigen Schilden. Ägir kommt mit Bragi ins Gespräch, der ihm zunächst den Mythos um den Raub der Idun und anschließend den Skaldenmet-Mythos erzählt. Ägir fragt Bragi nach Details der Dichtkunst aus, und die Rahmenhandlung bricht an dieser Stelle nach Bragis Antwort ab. Stattdessen meldet sich Snorri als Autor zu Wort, der junge Skalden zum Benutzen der Snorra Edda anhält, jedoch betont, dass man als Christ nicht an die heidnischen Götter glauben solle (*Skáldskaparmál* 1).

Nicht als eine Rahmenhandlung dienen die Sinnestäuschungen, die der Riese Útgarðloki in der *Gylfaginning* 45-47 erzeugt. In diesem Mythos treffen Thor und seine Begleiter auf den Riesen Útgarðloki, der sie zu verschiedenen Prüfungen auffordert. Weder Loki noch Thors Diener Thjálfi noch Thor selbst gewinnen auch nur einen einzigen der Wettbewerbe, die eigentlich harmlos klingen und einfach zu bewältigen sein sollten; Thor soll z.B. eine alte Frau im Ringkampf besiegen oder eine Katze vom Boden heben. Erst im Nachhinein, als der Riese Thor und seine Begleiter aus seiner Burg entlässt, enthüllt der Riese seine Sinnestäuschungen. So habe es sich bei der Katze um die riesige Midgardschlange gehandelt und bei der alten Frau um das Alter selbst. Einige der Prüfungen erklären ätiologisch das Zustandekommen von Naturphänomenen. So hat Thors scheinbar vergeblicher Versuch, ein Trinkhorn zu leeren, zu der Existenz von Ebbe und Flut geführt – bei dem Trinkhorn handelte es sich jedoch um nichts Geringeres als das Meer. Die durch Sinnestäuschungen entstellten Prüfungen entpuppen sich im Nachhinein als gewaltige Aufgaben, die Thor fast bewältigt hätte. Erschrocken über Thors Kräfte kündigt Útgarðloki an, seine Burg in Zukunft mit Sinnestäuschungen zu verbergen. Daraufhin verschwinden sowohl der Riese als auch seine Burg spurlos.

In diesem Mythos wird ein Ase durch einen Riesen getäuscht, einem Erzfeind der Asen und insbesondere von Thor. Dementsprechend wird der Mythos König Gylfi bzw. Gangleri nur widerwillig erzählt, als dieser fragt, ob Thor jemals auf etwas getroffen sei, was ihn an Macht übertroffen habe (*Gylfaginning* 44). Die drei historischen Asen der Rahmenhandlung der *Gylfaginning* sehen sich zum Erzählen der Geschichte gezwungen, da sie ansonsten den Wissenswettstreit mit Gangleri verlieren:

> Þá mælir Gangleri: ʻHér mun ek standa ok hlýða ef nokkvorr órlaustn fær þessa máls, en at ǫðrum kosti kalla ek yðr vera yfirkomma ef þér kunnið eigi at segja þat er ek spyr.ʼ - Þá mælir Þriþi: ʻAuðsýnt er nú at hann vill þessi tíðindi vita þótt oss þykki eigi fagrt at segja. […]ʼ
>
> Da spricht Gangleri: „Hier bleibe ich stehen und höre, ob [sich] irgendeine Antwort findet, aber andernfalls erkläre ich [euch für] besiegt, wenn ihr nicht [das] sagen könnt, was ich frage.“- Dann spricht der Dritte: „Offensichtlich ist nun, dass er diese Ereignisse erfahren will, auch wenn es uns nicht angenehm ist, [diese Ereignisse] zu sagen. […]“

Gangleri zwingt die Asen dazu, preiszugeben, dass ihre Götter, die mythischen Asen, nicht übermächtig sind und zumindest der Riese Útgarðloki mächtiger ist als Thor. Ihre Götter sind nicht unbezwingbar und falls sie sich weigern, dies zuzugeben, gewinnt Gangleri den Wissenswettstreit. Die Täuschung der historischen Asen ist an diesem Punkt sehr nahe dabei, sich wieder aufzulösen – nicht nur die Sinnestäuschungen der Burg und der Halle, sondern ihr Versuch, Gangleri von ihrem Glauben und ihren Göttern zu überzeugen, die ihnen ihre Kräfte und Gaben verleihen würden.

Welche Funktion speziell die *Gylfaginning* als Rahmenhandlung hat, war immer wieder Gegenstand von wissenschaftlichen Untersuchungen. Eine nähere Betrachtung des Forschungsdiskurses ist an dieser Stelle hilfreich, um die Thematik der Verwandlungen in der gesamten *Snorra Edda* besser zu verstehen, und insbesondere die Funktion der Verwandlungen in den Rahmenhandlungen.

Die Auslegungen zur Funktion der *Gylfaginning* unterscheiden sich. Die wichtigsten Positionen sind folgende: Kuhn[194] vertrat die Meinung, Snorri hätte an die heidnischen

[194] Kuhn, Hans: *Das nordgermanische Heidentum in den ersten christlichen Jahrhunderten*, in: Zeitschrift für deutsches Altertum 79 (1942), S. 133 – 166.

Mythen selbst geglaubt, da sie sehr positiv dargestellt werden. Holtsmark[195] erkannte Dämonenbetrug als Motiv, indem die Asen als Dämonen im Dienste Satans (und nicht als zauberkundige Menschen und damit euhemeristisch) Gylfi durch Betrug zum heidnischen Glauben verführt und irregeleitet hätten. Ähnlich, jedoch weniger drastisch sah dies Baetke, der noch Versuche Snorris erkannte, zwischen Heidentum und Christentum durch die These der „natürlichen Theologie" zu vermitteln: Die Heiden seien vom Glauben abgekommen, besaßen jedoch noch eine natürliche Erkenntnis des einen (christlichen) Gottes. Nordal[196] sah ihn Snorri hingegen einen parteilosen Historiker.[197] Beck[198] und Klingenberg[199] sahen den Versuch Snorris, eine Analogie zwischen Christentum und Heidentum herzustellen. So sollte das Heidentum in das typologische Denken zwischen *Altem* und *Neuem Testament* einbezogen werden. Allen Auslegungen ist gemeinsam, dass Snorri durch die *Gylfaginning* eine Position zum von ihm dargestellten Heidentum bezogen hätte.[200]

Befinden sich die zahlreichen Verwandlungen, die so oft mit Überlistung und Täuschung in Zusammenhang sind, auch als Thema in der *Snorra Edda*, weil Snorri so seine Stellung zum heidnischen Glauben ausdrücken wollte? Dies ist teilweise anzunehmen, aber nicht vollständig zu bejahen. Ein Grund für diese Annahme könnte sein, die Verwandlungen und die damit verbundenen Überlistungen als negativ, und damit als Gegenpol zum Christentum darzustellen. Sowohl die historischen Asen als auch die mythischen Asen kommen häufig nur durch Verwandlung, Sinnestäuschung und Überlistung an ihre Ziele. Die historischen Asen der *Gylfaginning* täuschen erfolgreich Gylfi, der anschließend die Mythen der Asen weitererzählt und den heidnischen Glauben in den Norden bringt. Anschließend erklären sich die historischen Asen zu den Göttern, von denen sie berichtet hatten. So wird in der *Gylfaginning* der Ursprung des heidnischen Glaubens durch Euhemerismus erklärt. Die historischen Asen „verwandeln" sich im übertragenen Sinne am Ende der Rahmenerzählung: nicht im Sinne einer Apotheose, sondern durch die Annahme der Namen der mythischen Asen. Durch die erfolgreiche Täuschung Gylfis werden sie faktisch zu den mythischen Asen, indem sie von den Heiden in Zukunft als solche betrachtet werden. Gylfi selbst kommt

---

[195] Holtsmark, Anne: *Studier I Snorres mytologi*, Olso 1964.
[196] Nordal, Sigurður: *Snorri Sturluson*, Reykjavík 1920.
[197] Beck, Heinrich: *Gylfaginning und Theologie*, in: Alois Wolf (Hg.): Snorri Sturluson. Kolloquium anläßlich der 750. Wiederkehr seines Todestages, Tübingen 1993, S. 6 f.
[198] Beck, Heinrich: *Snorri Sturlusons Sicht der paganen Vorzeit*. Göttingen 1994.
[199] Klingenberg, Heinz: *Gylfaginning*. Tres vidit unum adoravit, in B. Brogyani u.a. (Hg.): Germanic Dialects. Linguistic and Philological Investigations, Amsterdam u.a. 1986, S. 627 – 693.
[200] Marold, Edith: *Der Dialog in Snorris Gylfaginning*, in: Hans Fix (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 18. Berlin 1998, S. 131 – 180.

in der *Gylfaginning* 44 zwar sehr nahe dazu, den Wissenswettstreit zu gewinnen, indem er die Asen dazu bringt, den Mythos um die Täuschung Thors durch Útgarðloki zu erzählen. Obwohl nun die Allmacht und Unbesiegbarkeit der Götter durch die Asen selbst offenbart wurde, schöpft Gylfi aber keinen weiteren Verdacht. Er ist den Täuschungen der Asen bereits an dieser Stelle unterlegen.

Auch Gylfi selbst erscheint in betrügerischer Absicht, indem er sich nicht nur Gangleri nennt, sondern die Gestalt eines alten Mannes annimmt (*Gylfaginning* 1):

> Hann [Gylfi] byrjaði ferð sína til Ásgarðs ok fór með laun ok brá á sik gamals mann líki ok dulðisk svá.
>
> Er trat seine Reise nach Asgard an und reiste heimlich und verwandelte sich in [die] Gestalt eines alten Mannes und verbarg sich so.

Die Wortwahl ist hier identisch mit den Verwandlungen Odins in einen Adler und eine Schlange (*Skáldskaparmál* 1, G58). Die historischen Asen sind nur zu Sinnestäuschungen fähig (oder zumindest wenden sie in der *Gylfaginning* nur solche an), und somit wäre Gylfi an Zauberkunde den mythischen Asen ebenbürtig, die in den Mythen auch ihre Gestalten wandeln können. Gylfi wäre zudem den historischen Asen überlegen, die ihre Gestalt nicht wandeln können. Trotzdem sehen die historischen Asen Gylfis Reise voraus und täuschen ihn erfolgreich, obwohl sich die Sinnestäuschungen der Halle und der Burg am Ende der Rahmenhandlung auflösen. Auch diesen Trug durchschaut Gylfi nicht. Auch kluge und zauberkundige Menschen (denn als solcher wird Gylfi in der *Gylfaginning* 2 beschrieben) kommen also durch das Anwenden „asischer“ Mittel (Verwandlung und Überlistung) zu keinen guten Lösungen. Die Verwandlungen und Überlistungen der Asen scheinen nicht mit gleichen Mitteln überwunden werden zu können. Dies zeigt sich nicht nur durch Gylfis Täuschung in der Rahmenhandlung, sondern auch in den Mythen selber. Sowohl die historischen als auch die mythischen Asen sind Meister der Verwandlung und der Täuschung.

Trotzdem wird der heidnische Glaube in der *Snorra Edda* nicht negativ oder gar dämonisiert dargestellt, sondern vielmehr als begrenzt und dem Christentum unterlegen impliziert. Die asische Götterwelt wird von Snorri als unvollkommen dargestellt. Alles führt unausweichlich zur Ragnarök (*Gylfaginning* 51) und selbst die mächtigsten Götter werden im Kampf fallen. Die heidnischen Götter sind also nicht unsterblich. Die Episode um die Täuschung Thors durch den Riesen (*Gylfaginning* 45-47) führt die

eingeschränkte Macht der Asen vor. Ebenso wird dies durch die Unfähigkeit der Asen, Materie aus dem Nichts zu erschaffen, deutlich, der eine unbenannte, aber christlich anmutende „Kraft“ entgegensteht (*Gylfaginning* 5). Dadurch wird für den christlichen Leser das richtige Verhältnis zur heidnischen Religion dargestellt, wie dies bei der *Gylfaginning* als Rahmenhandlung der Fall ist[201] und das Heidentum stellt sich schließlich als fiktives Produkt der historischen Asen heraus, an das nicht zu glauben sein dürfe und könne.[202] Dies wird durch Snorris Aussage am Ende der *Skáldskaparmál* 1 deutlich, in der klargestellt wird, dass Christen nicht an diese Mythen glauben sollen, als so, wie es am Anfang des Buches steht: als ein Produkt zauberkundiger, aber menschlicher Asen bzw. Asiaten, die sich selbst zu Göttern erklären, indem sie die Namen der mythischen Asen annehmen, nachdem sie Gylfi erfolgreich getäuscht haben. Eine solch explizite Aussage ist in der ausgearbeiteten Rahmenhandlung der *Gylfaginning* jedoch nicht nötig; dies erklärt sich durch die Täuschung Gylfis von selbst. Somit dienen die Verwandlungen in der *Snorra Edda* auch dazu, den heidnischen Glauben darstellen zu können, ohne ihn explizit (wie etwa in den *Skáldskaparmál* 1) bewerten zu müssen.

Dabei werden nicht die Verwandlungen als Phänomene an sich benutzt, um das Heidentum dem Christentum gegenüber als unterlegen darzustellen. Schließlich sind Verwandlungen auch dem Christentum und seinen heiligen Schriften bekannt. Sowohl das *Alte* als auch das *Neue Testament* enthalten unzählige Momente von Verwandlungen. Man denke etwa an die Verwandlung von Lots Frau in eine Salzsäule (*1. Buch Mose* 19: 26[203]), die Verwandlung von Wasser zu Wein durch Jesus (*Johannes* 2: 7-9[204]) oder die zahlreichen Verwandlungen in der Mosesgeschichte:

> Und der Herr sprach zu Mose und Aaron: Wenn Pharao zu euch sagen wird: Beweiset eure Wunder, so sollst du zu Aaron sagen: Nimm deinen Stab, und wirf ihn vor Pharao, dass er zur Schlange werde. Da gingen Mose und Aaron hinein zu Pharao und taten, was ihnen der Herr geboten hatte. Und Aaron warf seinen Stab vor Pharao und vor seinen Knechten, und er ward zur Schlange. Da forderte Pharao die Weisen und Zauberer; und die ägyptischen Zauberer taten

[201] Ebd., S. 133.
[202] Ebd., S. 173 f.
[203] *Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und neuen Testaments.* Nach der deutschen Übersetzung D. Martin Luthers. Stuttgart, ohne Jahr, *S. 28.*
[204] Ebd., S. 123.

> auch also mit ihrem Beschwören: ein jeglicher warf seinen Stab von sich, da wurden Schlangen daraus; aber Aarons Stab verschlang ihre Stäbe.
> (*2. Buch Mose*: 7, 8-12)[205]

Ähnlich wie bei der „Kraft“ aus der *Gylfaginning* 5 ist die Verwandlung des christlichen Gottes mächtiger als die der heidnischen Götter bzw. Heiden. Bei den Schlangen der Ägypter handelt es sich nur um Zauberei, also eine (Sinnes-)Täuschung, während die Schlange, die aus Gottes Kraft entstand, die beiden anderen Schlangen (symbolisch) auffrisst.

5. Fazit

Durch meine vorliegende Untersuchung habe ich versucht, Verwandlung als Thema in der *Snorra Edda* möglichst textimmanent zu erklären – so sehr wie dies durch eine vergleichsweise kleine Auswahl an besprochenen Verwandlungen im begrenzten Rahmen einer Magisterarbeit möglich ist. Dabei zeigte sich nicht nur eine Fülle an verschiedenen Arten der Verwandlung auf, sondern auch die Erkenntnis, dass Verwandlungen eine große Bandbreite von Funktionen haben und ein wichtiges Thema der *Snorra Edda* sind. Die Funktionen können sich auf die erzählten Mythen und die Welt der Götter darin beziehen, wie etwa die Wichtigkeit davon, dass Asinnen nie als Partnerinnen von Riesen in Betracht kommen dürfen. Sie können sich auch, wie im Falle der Verwandlungen in den Rahmenhandlungen der *Snorra Edda* (und der *Gylfaginning* im Speziellen), an die christliche Leserschaft der *Snorra Edda* wenden und die Unterlegenheit des Heidentums implizieren, ohne dass die überlieferten Mythen von Snorri explizit verurteilt oder dämonisiert werden müssen.

Obwohl Verwandlungen in der *Snorra Edda* sehr präsent sind und vielfältige und wichtige Funktionen auf verschiedenen Ebenen des Textes erfüllen, herrscht ein bedauernswerter Mangel an Fachliteratur und Untersuchungen über Verwandlungen in der altnordischen Literatur. Fächer außerhalb der Philologie, wie etwa die komparative Mythologie und die Archäologie, scheinen sich wesentlich öfter mit den Verwandlungen in der *Snorra Edda* beschäftigt zu haben als die Altnordistik. Dabei fällt auf, dass die *Snorra Edda* und andere mythologische oder religiöse Texte von Fachfremden nicht wie ein in sich abgeschlossenes Werk behandelt werden, hinter denen mitunter

[205] Ebd., S. 79.

die ordnende, kreative Hand eines Autors oder Kompilators steckt. Sie werden vielmehr als willkürlich zusammengestellte Anthologien von Mythen gedeutet. Viel zu oft werden sie auch völlig unkritisch aufgenommen und wie authentische Zeugnisse eines genuinen Glaubens behandelt, der in den Texten konserviert sei. Dies führt zu Fehlschlüssen, die weder zu Erkenntnisgewinn führen, noch methodologisch zu rechtfertigen sind. Sollte man auch in Zukunft die *Snorra Edda* als eine fachübergreifende Quelle nutzen wollen – worin ich nach meiner Untersuchung nur wenig Sinne sehe - so ist unbedingt eine verstärkte interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen der Altnordistik und der Archäologie bzw. komparativen Mythologie nötig.

Die Funktionen des Phänomens „Verwandlung" in der *Snorra Edda* sind mit Sicherheit noch nicht vollständig geklärt und auch nicht auf die *Snorra Edda* begrenzt. Verwandlungen kommen in einer Vielzahl altnordischer Texte vor. Man denke an Werwolfs-Verwandlungen aus der Sagaliteratur, oder das immer wieder vorkommende Motiv der Vogelverwandlung durch ein Vogelhemd oder durch einen Federbalg in verschiedenen altnordischen Texten und Textgattungen.

Verwandlungen sind ein Thema in der altnordischen Literatur, das ebenso faszinierend wie komplex ist, dem aber viel zu wenig Aufmerksamkeit durch Fachleute geschenkt wurde – insbesondere, wenn man die Vielzahl von Werken über Verwandlungen in der griechischen Mythologie bedenkt. Ein genauer Blick der Altnordistik auf dieses vielfältige Phänomen würde ein Forschungsfeld eröffnen, dass zu vielen interessanten Erkenntnissen führt und daher lohnenswert erscheint.

6. Literaturverzeichnis

Quellen

Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und neuen Testaments. Nach der deutschen Übersetzung D. Martin Luthers. Stuttgart, ohne Jahr.

Faulkes, Anthony: Snorri Sturluson. *Edda. Prologue and Gylfaginning.* Oxford 1982.

Faulkes, Anthony: Snorri Sturluson. *Edda. Skáldskaparmál.* London 1998.

Geldner, Karl Friedrich: *Der Rig-Veda.* Aus dem Sanskrit ins Deutsche übersetzt und mit einem laufenden Kommentar versehen. Cambridge u.a. 2003.

Lindner, N. und H.A. Haggson: Ynglinga saga, in: W. Schulz (Hg.): Snorri Sturluson. *Heimskringla.* Uppsala 1869. Auch online abrufbar über heimskringla.no/wiki/Ynglinga_saga (Aufgerufen am 17.10.2016)

Wörterbücher

Baetke, Walter: *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur.* Berlin 1983.

Lexika und Nachschlagewerke

Lindow, John: *Handbook of Norse Mythology*. Santa Barbara u.a. 2001.

Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart 1995.

Simek, Rudolf und Hermann Pálsson: *Lexikon der altnordischen Literatur*. Stuttgart 2007.

Forschungsliteratur

Baetke, Walter: *Die Götterlehre der Snorra-Edda*, Berlin 1952.

Beck, Heinrich: *Die Tiere der Jagd und der Walstatt in den eddischen Liedern*. In: Schwab, Ute (Hg.) Das Tier in der Dichtung. Heidelberg 1970, S. 55-73.

Beck, Heinrich: *Gylfaginning und Theologie*, in: Alois Wolf (Hg.): Snorri Sturluson. Kolloquium anläßlich der 750. Wiederkehr seines Todestages, Tübingen 1993, S. 49 – 57.

Beck, Heinrich: *Snorri Sturlusons Sicht der paganen Vorzeit*. Göttingen 1994.

Buchholz, Peter: *Schamanistische Züge in der altisländischen Überlieferung*. Münster 1968.

Clunies Ross, Margaret: *The Myth of Gefjon and Gylfi and its Function in Snorra Edda and Heimskringla*, in: Arkiv för nordisk filologi 93 (1978), S. 149 – 165.

Clunies Ross, Margaret: *Prolonged Echoes.* Old Norse myths in medieval Northern society. Volume I: The myths. Odense 1994.

de Vries, Jan: *Altgermanische Religionsgeschichte*, Band II, Berlin 1957.

Doht, Renate: *Der Rauschtrank im germanischen Mythos*. Wien 1974.

Faulkes, Anthony: *The sources of Skáldskaparmál: Snorri's intellectual background,* in: Alois Wolf (Hg.): Snorri Sturluson. Kolloquium anläßlich der 750. Wiederkehr seines Todestages, Tübingen 1993, S. 59 – 76.

Flood, Gavin: *An introduction to Hinduism*. Cambridge 1996.

Frankfurter Eddakommentar:

> Von See, Klaus; La Farge, Beatrice; Picard, Eve; Schulz, Katja (Hg.) *Kommentar zu den Liedern der Edda.* Edda: Götterlieder: Skírnismál, Hárbarðslióð, Hymiskviða, Lokasenna, Þrymskviða. Band 2. Heidelberg 1997.
>
> Von See, Klaus; La Farge, Beatrice; Picard, Eve; Priebe, Ilona; Schulz, Katja (Hg.) *Kommentar zu den Liedern der Edda.* Edda: Götterlieder:

Vǫlundarkviða, Alvissmál, Baldrs draumar, Rígsþula, Hyndlolióð, Grottasǫngr. Band 3. Heidelberg 2000.

Von See, Klaus; La Farge, Beatrice; Gerhold, Wolfgang; Dusse, Debora; Picard, Eve; Priebe, Ilona; Schulz, Katja (Hg.) *Kommentar zu den Liedern der Edda.* Edda: Heldenlieder. Helgakviða Hundingsbana I, Helgakviða Hiǫrvarðssonar, Helgakviða Hundingsbana II. Band 4. Heidelberg 2004.

Von See, Klaus; La Farge, Beatrice; Gerhold, Wolfgang; Picard, Eve; Priebe, Ilona; Schulz, Katja (Hg.) *Kommentar zu den Liedern der Edda.* Edda: Heldenlieder. Frá dauða Sinfiǫtla, Grípsspá, Reginsmál, Fafnismál, Sigrdrífumál. Band 5. Heidelberg 2006.

Von See, Klaus; La Farge, Beatrice; Horst, Simone; Dusse, Schulz, Katja (Hg.) *Kommentar zu den Liedern der Edda.* Edda: Heldenlieder. Atlakviða in grœnlenzka, Atlamál in grœnlenzko, Frá Guðrúno, Guðrúnahvǫt, Hamðismál. Band 7. Heidelberg 2012.

Friedrich, Udo: *Menschentier und Tiermensch.* Diskurse der Grenzziehung und Grenzüberschreitung im Mittelalter. Göttingen 2009.

Gonda, Jan: *Die Religionen Indiens.* I Veda und älterer Hinduismus. Stuttgart u.a. 1978.

Hansen, Williams: *Foam-Born Aphrodite and the Mythology of Transformation*, in: American Journal of Philology 121 (2000), S. 1 – 19.

Hasenfratz, Hans-Peter: *Die religiöse Welt der Germanen.* Ritual, Magie, Kult, Mythus. Freiburg 1992.

Hauck, Karl: *Brakteatenikonologie*, in: Johannes Hoops, Heinrich Beck (Hg.): Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Band 3. Berlin 1978, S. 378.

Heizmann, Wilhelm: *Die Fauna der völkerwanderungszeitlichen Goldbrakteaten. Tiere im Kontext der Regenerationsthematik*, in: Annegret Heitmann, Wilhelm Heizmann, Ortrun Rehm (Hg.): Tiere in skandinavischer Literatur und Kulturgeschichte: Repräsentationsformen und Zeichenfunktionen. Freiburg 2007.

Helmbrecht, Michaela: *Bild und Bildträger während der Vendelzeit. Probleme und Möglichkeiten der Deutung von Bildern aus einer Kultur mit mündlicher Überlieferung*, in: Wilhelm Heizmann, Sigmund Oehrl (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 91. Berlin 2015, S. 181 – 218.

Holtsmark, Anne: *Studier I Snorres mytologi*, Olso 1964.

Jamison, Stephanie: *The Rigveda.* The Earliest Religious Poetry of India. Ohne Ort 2014.

Jennbert, Kristina: *Animals and Humans.* Recurrent symbiosis in archaeology and Old Norse religion. Lund 2011.

Klingenberg, Heinz: *Gylfaginning.* Tres vidit unum adoravit, in B. Brogyani u.a. (Hg.): Germanic Dialects. Linguistic and Philological Investigations, Amsterdam u.a. 1986, S. 627 – 693.

Kuhn, Adalbert: *Die Herabkunft des Feuers und des Göttertranks.* Gütersloh 1886.

Kuhn, Hans: *Das nordgermanische Heidentum in den ersten christlichen Jahrhunderten*, in: Zeitschrift für deutsches Altertum 79 (1942), S. 133 – 166.

Lincoln, Bruce: *Myth, Cosmos, and Society.* Indo-European Themes of Creation and Destruction. Cambridge u.a. 1986.

Littleton, C. Scott: *The New Comparative Mythology.* An Anthropological Assessment of the Theories of Georges Dumézil. London 1982.

Marold, Edith: *Der Dialog in Snorris Gylfaginning*, in: Hans Fix (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 18. Berlin 1998, S. 131 – 180.

Meyer, Richard M.: *Ymi und die Weltschöpfung*, in: Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur 37 (1893), S. 1 -8.

Müller, Friedrich Max: *A History of Ancient Sanskrit Literature*. London 1859.

Naumann, Hans Peter: *Ynglinga saga*. In: Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Band 34. Berlin u.a. 2007, S. 379 – 382.

Nordal, Sigurður: *Snorri Sturluson*, Reykjavík 1920.

O'Flaherty, Wendy Doniger: *Textual sources for the study of Hinduism.* Manchester 1988.

Pesch, Alexandra: *Tiere, Götter, Wirkungsmacht*. Völkerwanderungszeitliche Goldhalskragen und die germanische Mythologie, in: Wilhelm Heizmann, Sigmund Oehrl (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 91. Berlin 2015, 121 – 152.

Rohrbach, Lena: *Der tierische Blick*. Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur. Tübingen 2009.

Schier, Kurt: *Húsdrápa 2*: Heimdall, Loki und die Meerniere, in: Helmut Birkhan (Hg.): Festgabe für Otto Höfler zum 75. Geburtstag, Wien 1976, S. 577 – 588.

Schnall, Jens Eike: *Nahrung, Erinnerung, Dichtung oder Vom Zu-sich-Nehmen, Bei-sich-Behalten und Von-sich-Geben.* Zum Raub des Skaldenmets und mittelalterlicher Körpermetaphorik, in: Karin Hoff (Hg.): Poetik und Gedächtnis. Festschrift für Heiko Uecker zum 65. Geburtstag, Frankfurt am Main 2004, S. 249 – 278.

Schnurbein, Stefanie von: *The Function of Loki in Snorri Sturluson's „Edda"*, in: History of Religions 40 (2) (2000), S. 109 – 124.

Schnurbein, Stefanie von: *Shamanism in the Old Norse Tradition: A Theory between Ideological Camps*, in: History of Religions 43 (2) (2003), S. 116 – 138.

Simek, Rudolf: *Erde und Kosmos im Mittelalter*. Das Weltbild vor Kolumbus. München 1992.

Simek, Rudolf: *Snorri als Kosmograph*, in: Hans Fix (Hg.): Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde, Band 18. Berlin 1998, S. 255 – 266.

Sturtevant, Albert Morey: *Etymological Comments upon Certain Old Norse Proper Names in the Eddas*, in: PLMA 67 (7) (1952), S. 1145 – 1162.

Stübe, R.: *Kvasir und der magische Gebrauch des Speichels*, in: Niemeyer, Max (Hg.): Festschrift: Eugen Mogk zum 70. Geburtstag, 19. Juli 1929, Halle 1924, S. 500 – 509.

Teichert, Matthias: *Das Goldzeitalter: Latinität und Fragmente eines griechisch-römischen Mythos in der Gylfaginning*, in: Heinrich Beck (Hg.): Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Band 85. Berlin 2013.

Internetquellen

Duden Online-Wörterbuch. Eintrag zu „Metamorphose, die“: http://www.duden.de/rechtschreibung/Metamorphose (Aufgerufen am 01.10.2016)

Duden Online-Wörterbuch. Eintrag zu „Transformation, die“: http://www.duden.de/rechtschreibung/Transformation (Aufgerufen am 01.10.2016)

Kindlers Literatur Lexikon Online. Eintrag zu „Ovid: Metamorphoseon libri“: http://kll-aktuell.cedion.de/nxt/gateway.dll/kll/o/k0524900.xml/k0524900_050.xml?f=templates$fn=index.htm$3.0 (Aufgerufen am 01.10.2016)

Bildquellen

Abbildung 1: Heizmann, Wilhelm: *Die Fauna der völkerwanderungszeitlichen Goldbrakteaten. Tiere im Kontext der Regenerationsthematik*, in: Annegret Heitmann, Wilhelm Heizmann, Ortrun Rehm (Hg.): Tiere in skandinavischer Literatur und Kulturgeschichte: Repräsentationsformen und Zeichenfunktionen. Freiburg 2007, S. 21.

Abbildung 2: ebd.

Abbildung 3: Hauck, Karl: *Brakteatenikonologie*, in: Johannes Hoops, Heinrich Beck (Hg.): Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. Band 3. Berlin 1978, S. 378.

Abbildung 4: ebd., S. 382.

Abbildung 5: ebd., S. 391

Abbildung 6: ebd.

7. Anhang

Folgend sind alle Verwandlungsphänomene innerhalb der *Snorra Edda* tabellarisch angegeben. Die Tabellen sind nach den Verwandlungskategorien Gestaltwandel, Schöpfungsprozesse und Sinnestäuschungen gegliedert und nach den verwandelnden Figuren der Textstelle alphabetisch geordnet. Die Quellenangaben richten sich nach der *Snorra Edda*-Ausgabe von Anthony Faulkes 1982 (*Gylfaginning*) bzw. 1998 (*Skáldskaparmál*).

Legende: G. = Gylfaginning Sk. = Skáldskaparmál

GESTALTWANDEL

WER	(verwandelt) WEN	IN WAS	WOZU	WO	ANMERKUNG
Asen (mythische)	Vali	Wolf	Bestrafung Lokis; Vali tötet seinen Bruder Narfi, dessen Gedärme zur Fesselung Lokis benutzt werden	G.50	
Fafnir	sich selbst	Drache	Behüten des Goldschatzes	Sk.39	
Gefjon	ihre Söhne mit einem Riesen	Ochsen	Landnahme durch Pflügen	G.1	Verwandlung nur in *Heimskringla*, in *Snorra Edda* eventuell impliziert
Gylfi	sich selbst	alter Mann	Täuschung der historischen Asen	G.2	
Heimdall	sich selbst	Seehund	Kampf mit Loki	Sk. 8	
Loki	sich selbst	Stute	Ablenkung des Hengstes des Riesenbaumeisters	G.42	Auch: Herkunft Sleipnirs
Loki	sich selbst	alte Frau	Fragt Frigg inkognito nach Schwächen Balders aus	G.49	

Loki	sich selbst	Riesin Thökk	Beweint Balder nicht, verhindert so Balders Rückkehr aus Hel	G.49	
Loki	sich selbst	Lachs	Versteckt sich vor den Asen im Wasser	G.50	Auch: Erklärt ätiologisch die Körperform von Lachsen; Loki als Kulturbringer durch Knüpfen des Fischernetzes
Loki	sich selbst	Falke	Reise in die Riesenwelt, Flucht vor Thjazi	Sk.1(G56)	Durch Freyas Falkenhemd
Loki	Idun	Nuss	Leichterer Transport von Idun auf Flucht vor Thjazi	Sk.1(G56)	
Loki	sich selbst	Seehund	Kampf mit Heimdall	Sk.8	
Loki	sich selbst	Falke	zum Vergnügen	Sk.18	Durch Friggs Falkengewand; wird an seinen Augen erkannt
Loki	sich selbst	Fliege	Lenkt den schmiedenden Zwerg ab	Sk.35	
Odin	sich selbst	Schlange	Durchkriechen des Bohrlochs	Sk.1(G58)	
Odin	sich selbst	Adler	Flucht vor Suttung	Sk.1(G58)	
Otter	sich selbst	Otter	unklar	Sk.39	
Riese Suttung	sich selbst	Adler	Verfolgung Odins	Sk.1(G58)	
Riese Thjazi	sich selbst	Adler	Entführung Iduns, Verfolgung Lokis	Sk.1(G56)	
Zwerg Andwari	sich selbst	Fisch	unklar	Sk.39	

SCHÖPFUNGSPROZESSE

WER	(verwandelt) WAS	IN WAS	WOZU	WO	ANMERKUNG
Asen (mythische)	Regenbogen	Brücke Bifröst	Brücke zum Reisen zwischen Erde und Himmel	G.13	Unklar, ob nur Odin, Vili und Vé oder noch weitere Asen beteiligt sind
Asen (mythische)	Maden in Ymirs Fleisch	Zwerge		G.14	Unklar, ob nur Odin, Vili und Vé oder noch weitere Asen beteiligt sind
Asen (mythische)	Speichel der Asen und Vanen	Kvasir	Um den Speichels als Friedenszeichen zwischen Asen und Vanen nicht zu verlieren	Sk.1(G57)	
Baum Læraðr	Milch der Ziege Heiðrun	Met	Bewirtung der Einherjer; unendliche Ressource in Walhall	G.38	
Eber Sæhrímnir, Koch Andhrímnir	Eber Sæhrímnir	Ist jeden Abend nach Verzehr durch die Einherjer wieder unversehrt	Bewirtung der Einherjer; unendliche Ressource in Walhall	G.38	Durch wen die Wiederbelebung und Neuschöpfung des Ebers entsteht, ist unklar
Fenriswolf	seinen Geifer	Fluss Ván		G.43	
Gott (christlich)	Ymir			G.5	Ymirs Leben entsteht aus den Gischttropfen durch Gottes Macht; Gott sandte die Hitze, die die Gischttropfen erzeugte

Gott (christlich)	Kuh Auðumla			G.6	Unklar; die Kuh taut aus dem Reif wie Ymir, sie wurde daher eventuell von Gott zuvor erschaffen
Gott (christlich)	Buri			G.6	Unklar; Auðumla leckt den Mann aus dem Reif hervor, er wurde daher eventuell von Gott zuvor erschaffen
Hirsch Eikthrymir	Wasser, das von seinem Geweih tropft	Tropft in die Quelle Hvergelmir		G.39	Erklärt ätiologisch das Wasser der Quelle und Flüsse, die aus ihr entspringen
Idun	Asen (mythische)		Der Verzehr von Iduns Äpfeln stoppt den Alterungsprozess	G.26	Sonderfall; ein „Verwandlungsprozess“, das Altern, wird verhindert
Loki	sein Zucken vor Schmerzen	Erdbeben		G.50	Erklärt ätiologisch das Entstehen von Erdbeben
Mühle Grotti	Getreidekörner?	Gold, Friede und Glück		Sk.42	Die Getreidekörner als Ausgangs-Materie werden nicht erwähnt, sind aber bei einer Mühle zu erwarten. Eventuell sind die Fähigkeiten der Riesinnen Fenja und Menja am Mühlprozess beteiligt.

Mühle Grotti	Getreidekörner?	Ein Heer gegen König Frodi		Sk.42	s.o.
Mühle Grotti	Getreidekörner?	Salz		Sk. 42	s.o. Auch: Erklärt ätiologisch die Salzigkeit von Meerwasser
Odin	Thjazis Augen	Sterne	Beschwichtigung von Skaði	Sk.1(G56)	Auch: Erklärt ätiologisch die Herkunft zweier Sterne
Odin	Skaldenmet, den er trinkt	Skaldenmet, der nur noch die Dichtkunst, statt Dichtkunst und Gelehrsamkeit vermittelt	Odin als Kulturbringer: Dichtkunst	Sk.1(G58)	
Odin	Skaldenmet, den er ausscheidet	„Anteil der Dichterlinge“, schlechte Dichtkunst		Sk.1(G58)	
Odin, Vili, Vé	Ymirs Körper	Himmel und Erde, diverse Naturphänomene		G.8	
Odin, Vili, Vé	Baumstämme	Die ersten Menschen Ask und Embla		G 9	Geben den Menschen auch Seele, Verstand, Bewegung, Sprache, Sinne, Kleidung und Namen
Odin, Vili, Vé	Funken aus Muspellsheim	Sterne und Gestirne, Laufbahnen		G.9	
Odin, Vili, Vé	Funken aus Muspellsheim	Sonne		G.11	

Pferd Hrímfaxi	seinen Schaum	Tau		G.10	Erklärt ätiologisch die Herkunft von Tau
Pferd Skinfaxi	seine helle Mähne	Tageslicht		G.10	Steht im Konflikt zur lichtspendenden Sonne, die in G. 11 geschaffen wurde
Riese Hräswelg	seine Flügelschläge in Adlergestalt	Wind auf der Erde		G.18	Erklärt ätiologisch ein Naturphänomen
Riesen	Lehm, Stutenherz	Riese Mökkurkalfi	Kampf gegen Thor	G.17	
Sol und Mani	Lenken Pferdewagen mit Sonne und Mond darin	Ablauf von Tag und Nacht		G.11	Erklärt ätiologisch Wandern der Gestirne
Swasud und Windljoni/Windsdal	Söhne Sommer und Wet	Sommerwärme und Winterkälte		G.19	Erklärt ätiologisch die Jahreszeiten
Thor	Knochen und Fell seiner Ziegenböcke	Wiederbelebung und Neuschöpfung durch Hammerweihe	Unendliche Ressource	G.44	
Thor	Schleifsteinberge durch die Abdrücke des zerbrochenen Wetzsteines			Sk.17	Erklärt ätiologisch ein Naturphänomen
Thor	Aurvandills Zeh	Stern		Sk.17	Erklärt ätiologisch Herkunft des Sternes

Wölfe Hati und Sköll	Sonne und Mond bzw. Pferdewagen	Ablauf von Tag und Nacht		G.12	Erklärt ätiologisch Wandern der Gestirne
Ymir	Erschaffung aus seinem Schweiß, durch seine Beine	Sippe der Reifriesen		G.5	Keine beabsichtigte Zeugung; geschieht passiv durch Ymir
Zwerge	Lärm der Katze, Bart der Frau, Wurzel des Felsens, Sehnen des Bären, Atem des Fisches, Speichel des Vogels	Fessel Gleipnir	Fesselung des Fenriswolfes	G.34	Erklärt ätiologisch das Fehlen von Naturphänomenen
Zwerge	unklar	Schiff Skíðblaðnir, dass zusammenfaltbar ist wie ein Tuch und immer Fahrtwind hat	Geschenk an Freyr	G.43	
Zwerge Fjalarr und Gjalarr	Kvasirs Blut durch Zumischen mit Honig	Skaldenmet, der Dichtkunst und Gelehrsamkeit verleiht		Sk.1(G57)	
Zwerge	Gold	Haar für Sif	Neues Haar für Sif, das Loki abgeschnitten hat	Sk.35	
Zwerge Brokkr und Sindri	unklar	Schiff Skíðblaðnir, dass zusammenfaltbar ist wie ein Tuch und immer Fahrtwind hat	Geschenk für die Götter im Wettbewerb der Zwergenbrüder	Sk 35	

Zwerge Brokkr und Sindri	unklar	Speer Gungnir für Odin, der beim Stoß niemals endet	Geschenk für die Götter im Wettbewerb der Zwergenbrüder	Sk.35
Zwerge Brokkr und Sindri	Schweinshaut	Goldener Eber als Reittier für Freyr	Geschenk für die Götter im Wettbewerb der Zwergenbrüder	Sk.35
Zwerge Brokkr und Sindri	Gold	Goldring Draupnir für Odin, von dem jede 9. Nacht acht weitere Ringe tropfen	Geschenk für die Götter im Wettbewerb der Zwergenbrüder	Sk 35
Zwerge Brokkr und Sindri	Eisen	Hammer für Thor	Geschenk für die Götter im Wettbewerb der Zwergenbrüder	Sk.35

SINNESTÄUSCHUNGEN

WER	(verwandelt) WAS	IN WAS	WOZU	WO	ANMERKUNG
Asen (historische)	unklar, ihren Wohnsitz?	Burg, Halle mit Goldschindeln	Täuschung Gylfis	G. 2	
Asen (historische)	sich selbst	Geben sich Namen der mythischen Asen und erklären sich zu den Göttern, von denen sie erzählt haben	Täuschung der Menschen im Norden; Verbreitung des Heidentums	G. 54	Keine Vergöttlichung im Sinne einer Apotheose, sondern im Sinne des Euhemerismus
Asen (historische)	„viele Dinge“ in Asgard	Fabrizieren Illusionen von leuchtenden Schwertern und Wandtäfelung aus prachtvollen Schilden	Täuschung Ägirs	Sk.1(G55)	
Odin	sich selbst	Gibt sich als Bölverkr aus	Um inkognito zu Baugi und später zu Suttung und Gunnlöð zu gelangen	Sk.1(G58)	Die falsche Identität als Bölverkr wird erst durchschaut, als er sich in einen Adler verwandelt
Riese Útgarðloki	Eisendraht	Lässt ihn wie einen normalen Riemen für seinen Proviantsack erscheinen, den Thor nicht entknoten kann	Täuschung Thors	G. 45	
Riese Útgarðloki	Berg	Bevor Thor ihm den Schädel einschlagen kann, schiebt er unbemerkt einen Berg davor	Schützt sich selbst; Täuschung Thors	G. 45	Erklärt ätiologisch die Täler im Berg als Hammerabdrücke Thors

Riese Útgarðloki	Feuer	Täuscht es als Bursche Logi vor	Das Feuer bezwingt Loki im Wettessen	G. 46
Riese Útgarðloki	Seinen Gedanken	Täuscht ihn als Burschen Hugi vor	Der Gedanke bezwingt Thalfi beim Wettrennen	G. 46
Riese Útgarðloki	Meer	Täuscht es als Met in einem Trinkhorn vor	Thor kann das Meer nicht in drei Zügen austrinken	G. 46
Riese Útgarðloki	Midgardschlange	Täuscht sie als Katze vor	Thor kann die Midgardschlange nicht vom Boden heben	G. 46
Riese Útgarðloki	das Alter	Täuscht es als alte Frau vor, mit der Thor ringen soll	Thor kann das Alter nicht besiegen	G. 46
Riese Útgarðloki	seine Burg	Verbirgt sie mit Sinnestäuschungen vor den Asen	Angst vor Thor	G. 47
Sigurd und Gunnar	sich selbst	Tauschen ihre Gestalt und ihre Namen	Täuschung von Brynhild	Sk. 41

8. Lebenslauf

Name		Hadjalic
Vorname		Leila
Geburtsdatum und -ort		15.10.1984, Frankfurt am Main
Schulische Laufbahn	1991 – 1995	Elsa-Brändström-Schule, Frankfurt am Main
	1995 – 2001	Falkschule Realschule, Frankfurt am Main
	2005 – 2009	Abendgymnasium I, Frankfurt am Main
	2009	Abitur (Durchschnitt 1,8)
Berufliche Laufbahn	2001 – 2004	Ausbildung zur Kauffrau für Bürokommunikation, Stadtverwaltung Frankfurt am Main
Studium	seit 2010	Studium an der Johann Wolfgang Goethe-Universität, Frankfurt am Main Hauptfach: Skandinavistik Note der Zwischenprüfung: 2,1 1. Nebenfach: Vor- und Frühgeschichte 2. Nebenfach: Ethnologie
Sprachkenntnisse	Deutsch	Muttersprache
	Serbokroatisch	Muttersprache
	Englisch	Sehr gute Kenntnisse in Wort und Schrift
	Schwedisch	Gute Kenntnisse in Wort und Schrift
	Altnordisch	Kenntnisse im Übersetzen
	Dänisch	Grundkenntnisse
	Isländisch	Grundkenntnisse

9. Erklärung

Hiermit versichere ich, dass die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt sowie die Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, durch Angabe der Quellen kenntlich gemacht wurden.

_____ _____

Ort, Datum Unterschrift