

Carolynne Larrington

# FIT FÜR WALHALLA

Nordische Mythen  
für Einsteiger



**THEISS**



Carolyne Larrington

# **Fit für Walhalla**

Nordische Mythen für Einsteiger

Aus dem Englischen von Jörg Fündling

**THEISS**

FÜR JJ, JQ, LA UND HO'D

# Impressum

S. 1 und Inhalt: Berserkerkrieger aus den Lewis-Schachfiguren  
Frontispiz: Der Wolf Fenrir verschlingt Óðinn.  
Detail des wikingerzeitlichen Thorwald-Kreuzes von der Insel Man.

Die englische Originalausgabe ist 2017 bei Thames & Hudson Ltd.  
unter dem Titel *The Norse Myths. A Guide to the Gods and Heroes*  
erschienen. © 2017 Thames & Hudson Ltd., London  
Published by arrangement with Thames & Hudson Ltd., London

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in  
der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische  
Daten sind im Internet über <http://www.dnb.de> abrufbar.

Das Werk ist in allen seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Jede  
Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt  
insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen  
und die Einspeicherung in und Verarbeitung durch elektronische Systeme.

Der Theiss Verlag ist ein Imprint der WBG.  
© der deutschen Ausgabe 2018 by WBG  
(Wissenschaftliche Buchgesellschaft), Darmstadt  
Die Herausgabe des Werkes wurde durch die  
Vereinsmitglieder der WBG ermöglicht.  
Lektorat: Melanie Kattaneck, Ludwigsburg  
Gestaltung und Satz: Anja Harms, Oberursel  
Einbandabbildung: © Butch/Fotolia.  
Einbandgestaltung: Peter Lohse, Heppenheim

Besuchen Sie uns im Internet: [www.wbg-wissenverbindet.de](http://www.wbg-wissenverbindet.de)

ISBN 978-3-8062-3707-8

Elektronisch sind folgende Ausgaben erhältlich:  
eBook (PDF): 978-3-8062-3714-6  
eBook (epub): 978-3-8062-3715-3

# Menü

[Buch lesen](#)

[Innentitel](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

[Informationen zum Buch](#)

[Informationen zur Autorin](#)

[Impressum](#)

# Inhalt

Vorbemerkung zu den Namen und ihrer Aussprache

Danksagung

Karten

EINLEITUNG: QUELLEN UND ÜBERRESTE

1 DIE GÖTTER UND GÖTTINNEN

2 DIE WELT WIRD GESCHAFFEN UND GESTALTET

3 VERFEINDETE MÄCHTE

4 REIF FÜR VALHÖLL: MENSCHLICHE HELDEN

5 HELDEN DER WIKINGERWELT

6 ENDZEIT – UND NEUBEGINN

Anhang

Zum Weiterlesen

Textnachweis

Bildnachweis

Index

## Vorbemerkung zu den Namen und ihrer Aussprache

Die altnordischen Namen erscheinen hier in ihrer Ursprünglichen Form. Daher enthalten sie zwei ungewöhnliche Buchstaben, die im modernen Isländischen und Färöischen nach wie vor gebräuchlich sind (und uns aus der phonetischen Umschrift in Englischlehrbüchern bekannt vorkommen): Eth (ǫ/Ð) und Thorn (þ/Þ). Der erste Buchstabe wird wie das ‚weiche‘ th im englischen „the“ gesprochen, so im Namen des Götterkönigs Óðinn (Odin). Der zweite klingt wie das ‚harte‘ th in „thorn“ und erscheint im Namen Þórr (Thor, der also nicht wie deutsch „Tor“ gesprochen wird).

In der Fachwissenschaft spricht man altnordische Wörter üblicherweise so aus, als wären sie heutiges Isländisch. Betont wird die erste Silbe. Die Konsonanten klingen überwiegend ähnlich wie im Deutschen, also wird g immer ‚hart‘ ausgesprochen und j wie in „ja“. Jedoch ist v nie ein harter f-Laut wie in „vorn“, sondern ein – oft etwas stimmhafter als gewohnt ausgesprochenes – w (so, als wollte man das Wort „Wetter“ extra betonen). Am Wortanfang klingt f wie im Deutschen, im Wortinneren dagegen wie v. In vielen Wörtern stoßen zwei Konsonanten direkt aufeinander, zwischen denen im Deutschen ein Vokal stehen müsste; hier helfen sich die meisten Sprecher durch Einfügen eines kaum hörbaren ‚stummen‘ e (in Lautschrift ǣ; vergleichbar dem e in „lachen“): Gerðr = „Ger- ðær“. Ungewohnt ist der durch ll ausgedrückte Laut – ll zeigt nicht etwa an, dass ein kurzer Vokal vorausgeht, wie im

Deutschen, sondern steht für einen hinter den Zähnen gebildeten Laut, der ähnlich klingt wie ein dunkel gesprochenes dl oder tl: Valhöll = „Wal-hötl“ (für Phonetikfreunde: ein lateraler alveolarer Frikativ ...).

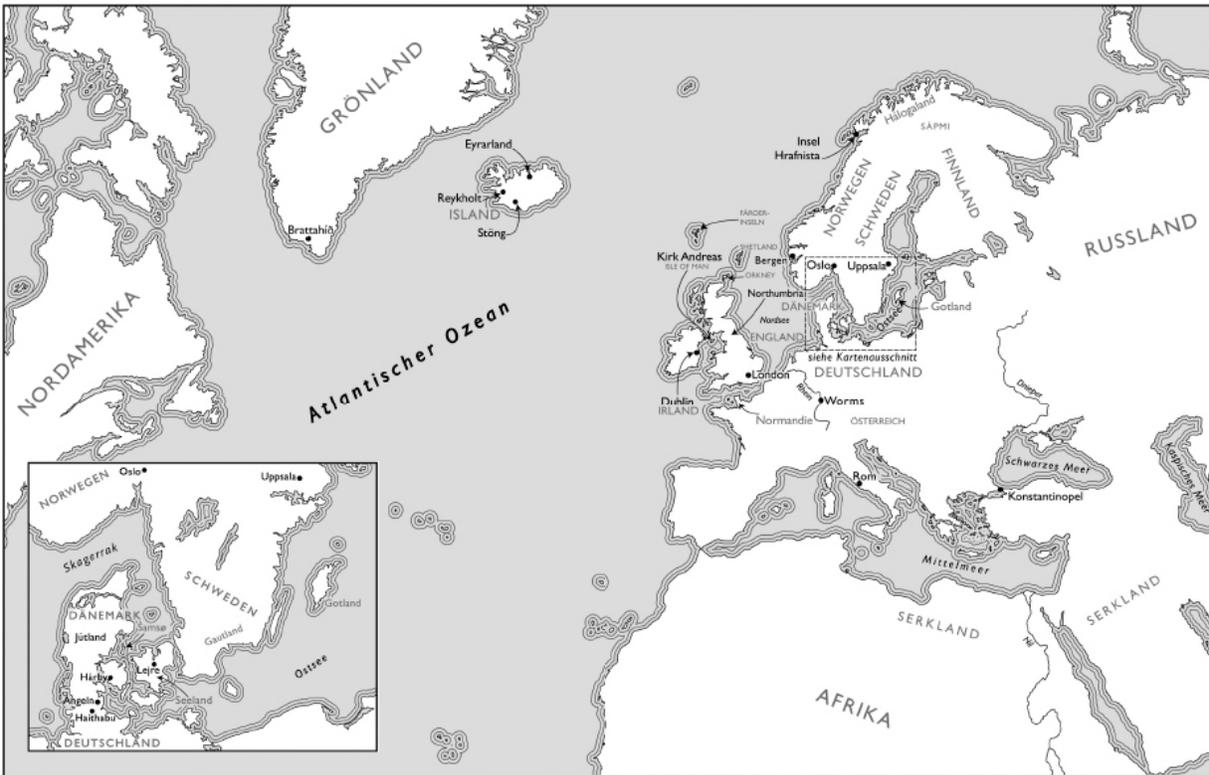
Auch die meisten kurzen Vokale ähneln den deutschen, wobei y derselbe i-Laut ist wie i (also kein deutsches ü, d.h.: Gylfi = „Gil-vi“). Ein altnordisches u dagegen wird wie ein (kurzes) deutsches ü gesprochen; nur das ú mit Längungszeichen entspricht unserem (langen) u. i ist kurz wie in „mich“, í lang wie in „mir“. Lange Vokale sind auch sonst durch einen Akut markiert, zum Teil haben sie aber eine spezielle Aussprache: á klingt wie au in „Haus“, ó wie o in englisch „rose“, é wie ein (kurzes) je in „jetzt“. So bezeichnet man die Göttinnen kollektiv als die Ásynjur: „Au-sin-jür“.

Die Diphthonge weichen in der Aussprache etwas von dem uns Gewohnten ab: ei oder ey ist niemals der deutsche ai-Laut wie in „Eier“, sondern klingt wie im englischen „day“ (das ‚ostpreußische‘ ej: Freyr = „Frej- r“), au ähnelt dem deutschen eu in „Reue“ (genauer: wie niederländisches ui in „huis“, also ungefähr „öü“). æ spricht sich wie das deutsche ei/ai, die wichtigste ‚Götterfamilie‘, die der Æsir („Asen“), lautet damit also „Aisir“. ö und ø sprechen sich beide wie das deutsche ö: Jötunheimar (das Land der Riesen) = „Jö-tünn-hejmar“.

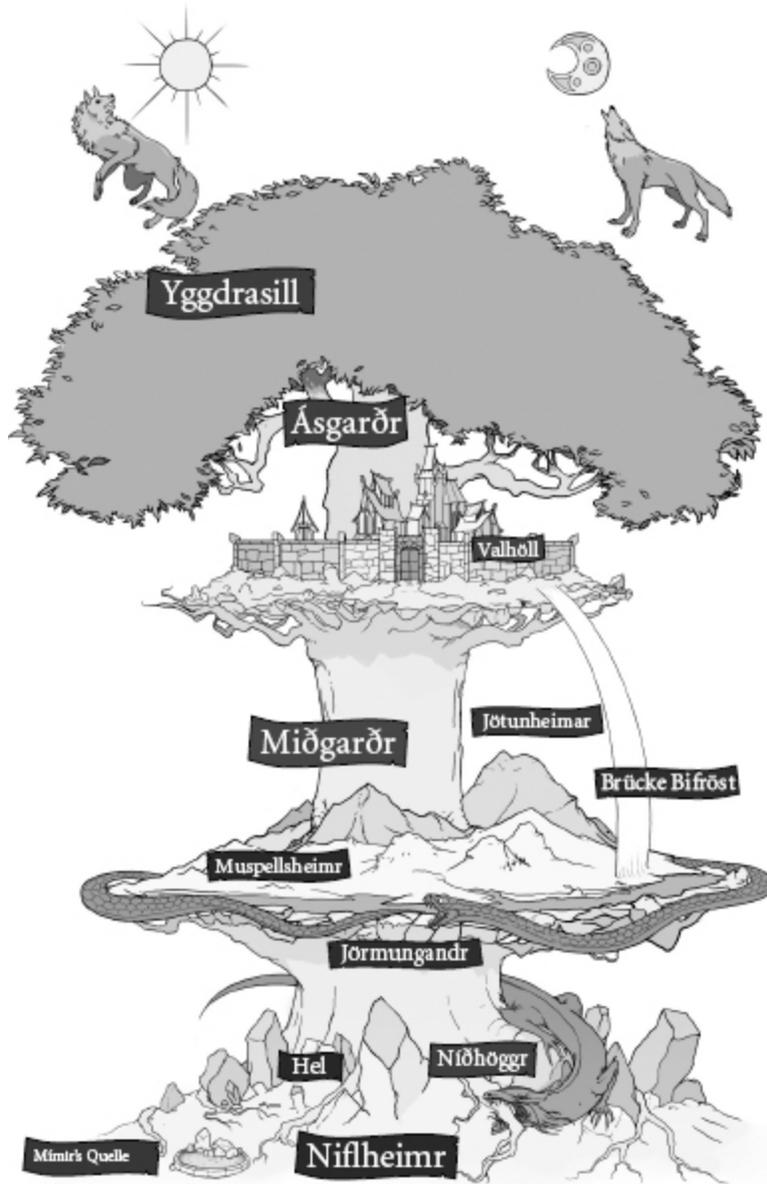
# Danksagung

Ich danke Tim Bourns an dieser Stelle für viele nützliche Vorschläge und seine Arbeit am Register. Die vier Personen, denen das Buch gewidmet ist, haben viele nordische Abenteuer in vielen Landen angestiftet und gemeinsam mit mir bestanden: *til góðs vinar liggja gagnvegir, þótt hann sé firr farinn.*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Aus dem *Hávámál* (35,3-4): „Breit und gerade ist der Weg zu einem Freund, mag er auch weit weg reisen.“



Nordisch sprechende Menschen besiedelten so weit auseinanderliegende Regionen wie die Britischen Inseln, die Normandie, Island, Grönland und Nordamerika; sie ließen sich in Russland nieder und stellten in Konstantinopel die Warägergarde des Kaisers.



Das Weltbild der altnordischen Mythologie.

# Einleitung: Quellen und Überreste

Wer waren die nordischen Götter? Auswanderer aus dem Nahen Osten, die durch das, was heute Deutschland ist, nach Norden zogen, um das ihnen verheißene Zuhause in Skandinavien zu finden; Menschen wie Sie und ich, nur schlauer, hübscher, zivilisierter. So zumindest wollte es ein christlicher Autor, ein Isländer des Mittelalters, der viele jener bis heute bekannten Mythen und Legenden des skandinavischen Nordens aufgezeichnet hat. Die christlichen Gelehrten des Mittelalters brauchten eine Erklärung dafür, wieso ihre Ahnen falsche Götter angebetet hatten; eine weit verbreitete Theorie lautete, bei den vorchristlichen Gottheiten handle es sich um Dämonen, böse Geister, vom Satan ausgesandt, um die Menschen zur Sünde und zum Irrtum zu verführen.

## Snorri Sturluson und die cleveren Migranten aus Asien

Doch eine andere, weitverbreitete Theorie war die, welche Snorri Sturluson in dem nachfolgenden Zitat vorträgt: Die sogenannten Götter seien tatsächlich herausragende Menschen gewesen, in diesem Fall Einwanderer aus Troja – ein Konzept, das als Euhemerismus bekannt ist.

Óðinn [Odin] war ein Mann, der durch seine Weisheit und seine vielen Begabungen hervortrat. Seine Frau hieß Frigida und wir nennen sie Frigg. Óðinn war prophetisch begabt, wie auch seine

Frau, und so entdeckte er, dass er im Norden der Welt einmal äußerst berühmt werde und höhere Ehren als alle Könige genießen werde. Deswegen brannte er darauf, aus der Türkei wegzuziehen, und brachte eine große Menge Volks mit, Jung und Alt, Männer und Frauen, und mit sich nahmen sie viele kostbare Güter. Doch wohin sie auf dem Kontinent auch kamen: so viel Herrliches sagte man über sie, dass sie eher wie Götter als wie Menschen erschienen.

*Snorri Sturluson, Prolog zur Prosa-Edda (um 1230)*

Für Snorri Sturluson, den isländischen Gelehrten, Politiker, Dichter und Häuptling des 13. Jahrhunderts, der uns das umfangreichste und systematische Werk über die nordische Götterwelt hinterlassen hat, war der Gedanke bestechend, dass die nordischen Götter – man nannte sie die Æsir – Menschen gewesen sein mussten. Als Nachkommen der Verlierer des Trojanischen Krieges entschieden sie sich, nach Norden zu wandern, und brachten den Eingeborenen des Germanengebiets und Skandinaviens ihre überlegene Technik und Weisheit. Die Kultur der Neuankömmlinge verdrängte die der Alteingesessenen; diese übernahmen die Sprache der Zugereisten und spätere Generationen begannen, die erste Einwanderergeneration als Götter zu verehren.

### Snorri Sturluson, der isländische Gelehrte

Snorri Sturluson (1179–1241) gehörte zu einer bedeutenden isländischen Familie und wurde tief in die politischen Turbulenzen in Island und Norwegen hineingezogen. Er verfasste eine als *Prosa-Edda* bekannte Abhandlung zur Dichtkunst, die aus vier Teilen besteht: einem Langgedicht namens *Háttatal* („Liste der Versmaße“), das verschiedene Vers- und Strophenformen vorführt, zweitens der *Skáldskaparmál* („Die Sprache der Dichtung“), aus einer Erklärung der als Kennings bekannten

Metaphern (dazu S. 19), einem Prolog und schließlich aus einem als *Gylfaginning* („Gylfis Täuschung“) bekannten Teil. Snorri wurde von Handlangern des norwegischen Königs in einem Keller seines Heimathofs Reykjaholt auf Island ermordet; seine letzten Worte waren: „Nicht schlagen!“

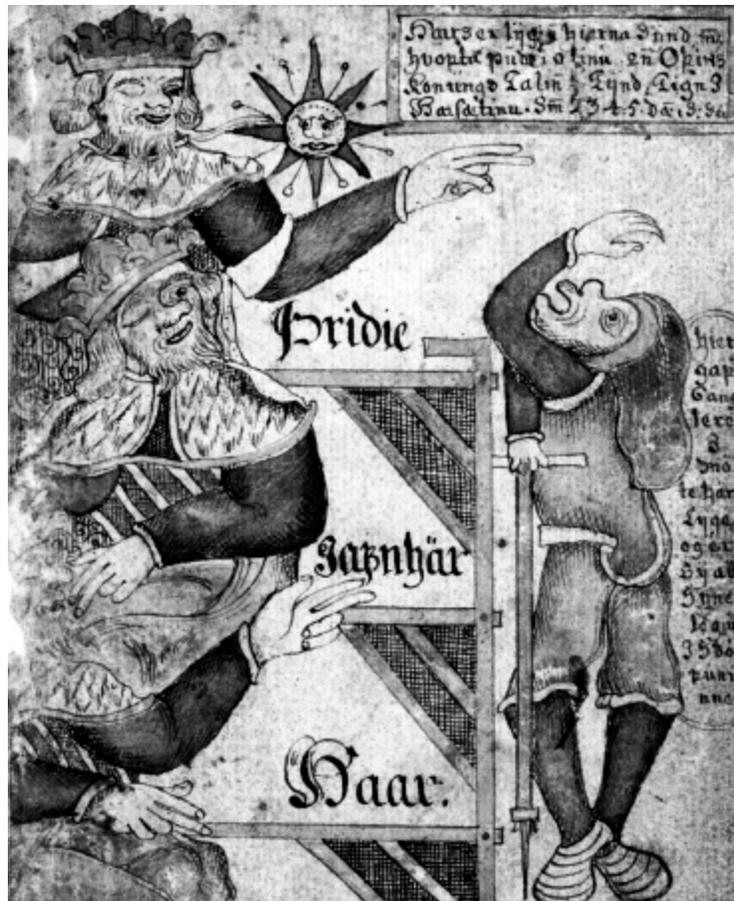


Die Statue von Snorri Sturluson, des isländischen Gelehrten, Politikers und Dichters aus dem 13. Jahrhundert, in seiner Heimat, dem isländischen Ort Reykjavik.

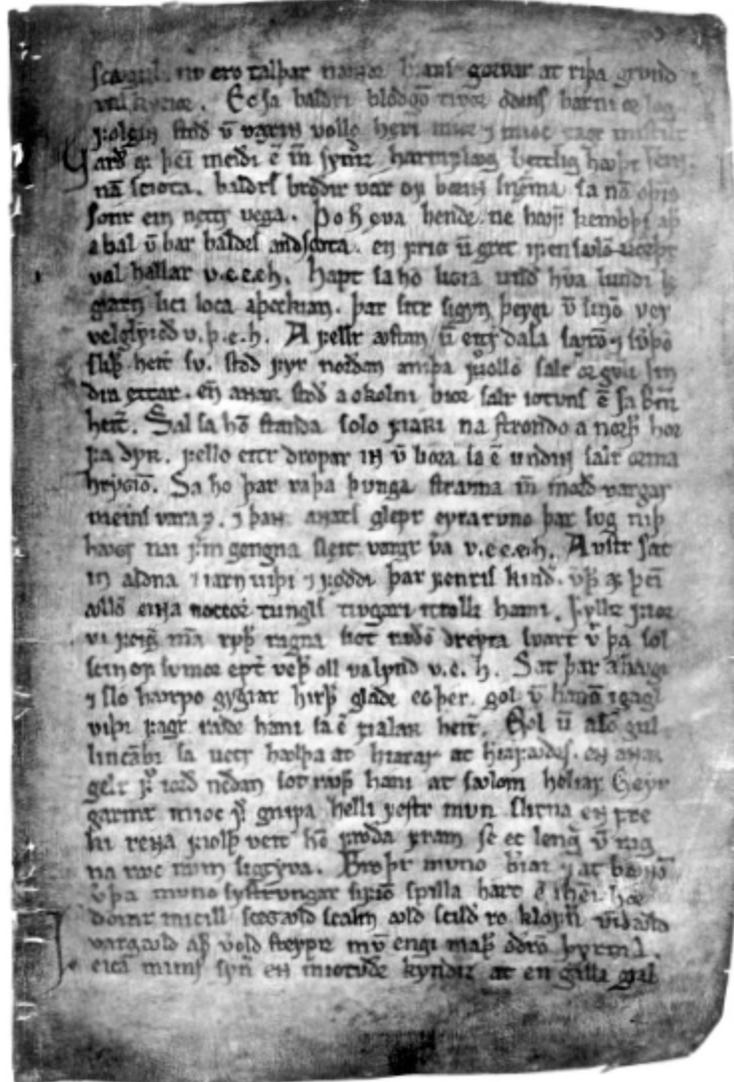
Um in seiner *Edda* zu erklären, wie die traditionelle nordische Dichtung funktionierte, brauchte Snorri eine ganze Menge mythologisches Hintergrundwissen, also schuf er einen erzählerischen Rahmen, der klarstellte, dass zwar *heutzutage* niemand die heidnischen Götter anbeten konnte – schließlich waren sie bloß ein gerissener Stamm nahöstlicher Migranten –, dass aber die Geschichten, die sich um sie rankten, so tiefsinnig wie unterhaltsam waren. Deshalb stellte Snorri seiner Abhandlung über die Dichtkunst eine Sage um König Gylfi von Schweden voran, der gleich zweimal betört wurde: zuerst von der Göttin Gefjun, wie in Kapitel 1 nachzulesen ist, und dann noch einmal, als Gylfi zu spät begriff, dass er betrogen war, und nach Ásgarðr aufbrach, wo, wie er wusste, die Æsir lebten. Gylfi hatte die Absicht, mehr über diese Betrüger herauszufinden; er erhielt Zutritt zur Königshalle und traf dort drei Gestalten namens Hár, Jafnhár und Þriði („Hoch“, „Ebensohoch“ und „Dritter“). In einem langen Frage-und-Antwort-Spiel fand Gylfi eine ganze Menge über die Götter heraus, über die Erschaffung der Welt und der Menschen, über das Ende der Welt (*ragnarök*), wenn sich einst Götter und Riesen bekriegen würden, und schließlich darüber, wie die Welt neu geschaffen werden sollte. Und dann, nachdem sie Gylfi geraten hatten, sein neues Wissen gut anzuwenden, verschwanden Hár und seine beiden Kollegen, die mächtige Halle und die eindrucksvolle Festung alle zusammen. Gylfi kehrte heim und berichtete anderen, was er herausgefunden hatte.

Snorri schrieb noch einen zweiten wichtigen Text zu den nordischen Göttern: die *Ynglinga saga* („Saga von den Ynglingen“), den ersten Teil seiner Geschichte der Könige von Norwegen, der auch unter seinen ersten Worten als die *Heimskringla* („Erdscheibe“) bekannt ist. Hier verwendete er dieselbe euhemeristische Erklärung für die Æsir wie in seiner *Edda*, fügte aber weitere Details über ihre Kräfte hinzu und stellte klar, dass sie die Ahnen der Könige

Schwedens und Norwegens seien. So rationalisierend und systematisierend Snorris mythologische Schriften verfahren, sie gewähren uns einen unschätzbaren Einblick in ältere Erzählungen über die nordischen Götter und Helden. Dennoch, wenn wir Snorris Werke lesen, müssen wir uns immer vor Augen halten, dass er als mittelalterlicher Christ schreibt und Teile seines Materials entsprechend umformt. So führt er das Konzept einer vorzeitlichen Flut ein, die alle Frostriesen außer einem ertränkt, eine Erfindung vor dem Hintergrund der biblischen Flut, die Noah überlebt, und der dort erwähnten Auslöschung der Riesen. Nirgendwo sonst in der erhaltenen nordischen Überlieferung finden sich Belege für diese Geschichte. Zwar muss Snorri erheblich mehr über nordische Mythen gewusst haben als wir, doch manchmal gibt es auch etwas, das er nicht restlos versteht, und dann erfindet er etwas. Außerdem haben wir den Verdacht, dass Snorri mehr Geschichten kennt, als er uns wissen lässt – so vielleicht Óðinns Opfer „seiner selbst an sich selbst“ an der großen Weltesche Yggdrasill (siehe Kapitel 1). Dieser Mythos vom erhängten Opfertier konkurrierte wahrscheinlich zu unangenehm mit der Erzählung von der Kreuzigung Christi, als dass ein guter Christ ihn leichten Herzens hätte berichten können.



König Gylfi trifft auf Hár, Jafnhár und Þridie. Abbildung aus einer isländischen Handschrift des 18. Jahrhunderts.



Der *Codex Regius*, eine Handschrift von ca. 1270; hier einige Verse aus der *Völuspá* (der „Weissagung der Seherin“).

## Zwei Formen der nordischen Dichtung

Was genau das Wort „Edda“ bedeutet, weiß niemand so genau; diesen Titel hat Snorris Abhandlung in einem der frühesten Manuskripte. Eine mögliche Bedeutung ist „Großmutter“; sie verweist vielleicht auf die Vorstellung, dass mythologisches Wissen alt ist und eng mit Frauen verknüpft. Im Island des 14. Jahrhunderts verwendete man das Wort so, dass es etwas wie „Dichtkunst“ bedeutete. Die

altnordische Dichtkunst tritt in zwei Varianten auf. Die eine Sorte ist ausgefeiltes Kunsthandwerk; man kennt sie als Skaldendichtung und sie verwendet ein rätsselfreudiges Metaphernsystem, das als Kenning geläufig ist. Eine Kenning der einfachsten Form kann zum Beispiel ein zusammengesetztes Wort sein, etwa „Gedankenschmied“ für „Dichter“ oder „Albenstrahl“ [„Elfenstrahl“] für „Sonne“. Doch viele Kennings sind viel komplizierter und verrätselnder; ihre Entzifferung verlangt Kenntnisse in der Mythologie. So müssen wir, wenn wir verstehen wollen, wer wohl der *farmr arma Gunnlaðar* sein mag (die „Last auf Gunnlöds Armen“), vorab wissen, dass der Gott Óðinn einmal Grund hatte, die Riesentochter Gunnlöð zu verführen, um den Met der Dichtkunst für Götter und Menschen zu gewinnen (siehe Kapitel 3). Wenn Óðinn auf diese Art beschrieben wird statt zum Beispiel als „der gehängte Gott“, erzeugt das Assoziationen zum Gott als Verführer, als einem, der Göttern und Menschen unentbehrliche Kulturschätze verschafft, und eben nicht als die Figur des Leidenden, der sich selbst an den Weltenbaum hängt, um die Kenntnis der Runen zu erlangen; ein Opfer durch Erhängen zu bringen, ist anscheinend die Óðinn wohlgefälligste Art. Nur ganz wenige mythologische Erzählungen, insbesondere einige Abenteuer von Þórr (Thor), sind in Skaldenversen aufgezeichnet; der Hauptbezug von Mythos und Legende zu dieser Gedichtform besteht darin, dass sie den Metaphern des Kenning-Systems zugrunde liegen.

Die zweite Gattung altnordischer Dichtung nennt man eddische Dichtung. Ihre schlichtere, auf Alliterationen beruhende Form teilt sie mit der frühen Poesie der verwandten germanischen Sprachen Altenglisch und Althochdeutsch. Den Begriff „eddisch“ hat man dieser Gedichtform deshalb beigelegt, weil viele der in ihr abgefassten Geschichten die Basis für Snorris mythologischen Bericht in seiner *Edda* bilden. Ein Großteil

der erhaltenen Dichtung in diesem Versmaß bildet den Inhalt einer einzigen Handschrift, die offiziell als GKS 2365 4<sup>to</sup> bekannt ist; heute liegt dieser Codex im Handschrifteninstitut von Reykjavík, in der Stofnun Árna Magnússonar. 1662 schenkte ein isländischer Bischof, Brynjólfur Sveinsson, das Manuskript dem König von Dänemark, weshalb es als *Codex Regius*, als Codex des Königs, bekannt geworden ist. Geschrieben wurde der Codex zwar um 1270 in Island, doch viele Gedichte und ein Großteil der in ihnen enthaltenen Informationen waren Snorri, der um die vierzig Jahre früher schrieb, bereits bekannt. Es ist wahrscheinlich, dass es einige ältere geschriebene Sammlungen mit mythologischer Dichtung und Heldendichtung gab, auf die sich Snorri stützte. Fast alle in diesem Buch zitierten Gedichte stammen aus dieser Sammlung, allerdings gibt es außer den im *Codex Regius* enthaltenen mythologischen eddischen Gedichten noch einige andere. Dazu zählen *Baldrs Draumar* („Baldrs Träume“), die den Tod des Gottes Baldr ankündigen, das *Hyndluljóð* („Hyndlas Lied“), worin zahlreiche mythologische Details vermittelt werden, wenn eine Riesin die Ahnen eines Lieblingshelden der Göttin Freyja aufzählt, und die *Rigspula* („Rígrs Liste“), die berichtet, wie es zur Entstehung der verschiedenen Gesellschaftsschichten kam. Andere Gedichte im eddischen Stil, die vielfach Geschichten über alte skandinavische Helden erzählen, finden sich in Prosageschichten (Sagas) über Helden der Wikingerzeit; diese kennt man als *fornaldarsögur* („Sagas der Vorväterzeit“).



Rekonstruierter mittelalterlicher Bauernhof im südisländischen Stöng.

## Was man sich in Island erzählte

Saxos Behauptungen, die Isländer erinnerten sich an die Überlieferung der Heldenzeit und gäben sie weiter, werden durch die Tatsache bestätigt, dass unsere beiden Hauptquellen zu den nordischen Mythen und Legenden, die *Prosa-* und die *Lieder-Edda*, auf eben dieser Insel im Nordatlantik entstanden sind. Island war im 9. Jahrhundert überwiegend von Norwegen aus besiedelt worden. Der Gründungsmythos der Isländer behauptet, sie stammten von freigebohrenen Edlen ab, die sich die Tyrannei König Haraldr Schönhaars nicht gefallen lassen wollten und deshalb auswanderten. Weitere Skandinavier zogen aus den angloskandinavischen Kolonien auf den Britischen Inseln in die neue Siedlung um, und aus den keltisch bewohnten Regionen importierte man Sklaven. Auf den Langschiffen der Siedler müssen auch alte Geschichten aus der skandinavischen Heimat nach Island gelangt sein, die man sich in den kleinen rasengedeckten Bauernhäusern dann ins Gedächtnis rief und vortrug, wenn sich die Hausgemeinschaften während der langen dunklen Winternächte einigelten, und so wurde Island jahrhundertlang ein Hort des Wissens über die heidnische Vergangenheit.

## Saxo – der erste dänische Historiker

Fast alle mittelalterlichen Quellen zu den altnordischen Mythen und Legenden stammen aus Island und sind auf Isländisch geschrieben. Eine wichtige Ausnahme bilden jedoch die *Gesta Danorum* („Die Taten der Dänen“), eine wichtige Schrift, die der dänische Mönch Saxo Grammaticus, der zwischen etwa 1150 und 1220 lebte, auf Latein verfasst hat. Saxos Beiname heißt „der Gelehrte“. In seinem Vorwort berichtet er uns, in der vorchristlichen Vergangenheit hätten die Dänen „die Buchstaben ihrer eigenen Sprache in Felsen und Steine eingeritzt, um jene Taten ihrer Ahnen nachzuerzählen, die in den Liedern ihrer Muttersprache verbreitet worden waren“. Außerdem erwähnt Saxo, die Isländer seiner Zeit seien hervorragende Quellen für traditionelle Geschichten; er nutzt ihr Material für sein Buch. Wie Snorri beschreibt auch Saxo die Götter und Helden, deren Geschichten er erzählt, als – häufig geniale und tückische – Menschen, die in Dänemarks prähistorischer Vergangenheit gelebt hätten. Wieder einmal wird Óðinn als äußerst schlaues Menschenkind gezeichnet, „ein Mann, den man in ganz Europa weithin, wenn auch fälschlich, für einen Gott hielt“. Trotz Saxos skeptischer Ausdrucksweise berichtet er allerhand Dinge, welche die andernorts überlieferten Sagen bestätigen; besonders nützlich ist er da, wo er eingehende Informationen zu einigen besonders wichtigen skandinavischen Helden gibt, beispielsweise zu Starkaðr und Ragnarr Loðbrók („Zottelhose“), deren Geschichten Kapitel 5 erzählt.

## Mündliches und Schriftliches

Es ist gut möglich, dass Snorri kleine geschriebene Sammlungen mit eddischer Dichtung vor sich liegen hatte,

als er seine *Prosa-Edda* verfasste. Aber man unterschätzt leicht die riesige Stoffmenge, die Menschen im Mittelalter ihrem Gedächtnis anvertrauen konnten. Zweifellos war Snorris Geist mit einer Unmenge von Gedichten, skaldischen wie eddischen, gerüstet. Aus diesen Werken und vielleicht auch aus einigen Nacherzählungen in Prosa bezog er jene Informationen, die er brauchte, um seine *Edda* zu schreiben. Tatsächlich sollte Snorris Schrift die Form vieler altnordischer Mythen für künftige Generationen festschreiben – ein unvermeidliches Ergebnis, wenn vielgestaltige, wandelbare Geschichten in Schriftform gefasst werden. Doch die „Urform“ eines Mythos gibt es nie und hat es nie gegeben; es lässt sich unmöglich entscheiden, wer die Geschichte als Erster erzählt hat. Jede einzelne Nacherzählung trägt zu unserem umfassenden Verstehen von Struktur und Gehalt des betreffenden Mythos bei. Jede Neufassung gewährt Einblick ins mythische Denken und in jene Kontexte, die den einzelnen Mythos für die Kulturen relevant machten, die ihn verwenden – sei es als ein ganzes Gedicht, als Kenning, als Anspielung oder als Bildmotiv, in Stein oder Holz geschnitzt oder auf Malereien, Textilien oder Keramik.

Wie wir in Kapitel 2 sehen werden, gibt es in den nordischen Mythen mehr als nur eine Erklärung für die Erschaffung der Welt, aber wenn man behauptet, diese oder jene davon sei die „eigentliche“ oder „ursprüngliche“ Geschichte, ist damit nichts gewonnen. Genau wie im Niltal die ägyptischen Mythen in ihren Einzelversionen von Ort zu Ort beträchtlich voneinander abweichen, so waren auch die nordischen Mythen gemeinsames Kulturgut aller Völker mit Wikingerwurzeln, wo sie auch in der Welt des Nordens leben mochten. In diesem Raum, dem man den Namen „Wikingerdiaspora“ gegeben hat, wanderten nordischsprachige Menschen aus Skandinavien in Teile Großbritanniens und in die Normandie aus, dazu auf die Inseln im Nordatlantik – hauptsächlich nach Island, aber

auch auf die Färöer, die Orkneys und die Shetland-Inseln. Später kolonisierten sie Südgrönland und gründeten sogar ein paar kurzlebige Siedlungen in Nordamerika. Skandinavier segelten den Dnjepr zum Schwarzen Meer hinab und fanden in Konstantinopel eine Anstellung als die Warägergarde des Kaisers; außerdem gründeten sie die ersten russischen Fürstentümer.



Reiter, Schiffe und stilisierte Bäume auf einem Wandteppich der Wikingerzeit aus dem schwedischen Överhögdal.

Diese geografische Zerstreuung bedeutete, dass es gar keine Einheitlichkeit geben konnte, keine maßgebliche Version der Mythen, die jeder glauben musste. Bei Dogmatik in der Lehre denkt man alles in allem an Buchreligionen: das Judentum, das Christentum und den Islam, Glaubensformen, innerhalb deren sich die heiligen Schriften herausbilden, dann als kanonisch anerkannt werden und sich schließlich zu orthodoxer Verbindlichkeit festigen konnten (so sehr es Interpretationsunterschiede geben mag). Jede nordischsprachige Gemeinschaft - es gab sie von der Halbinsel Jütland bis hinauf zur Grenze Lapplands im Norden, bis zum wikingerzeitlichen Dublin und sogar nach Grönland im Westen, zur Normandie im Süden und bis nach Konstantinopel im Osten - kannte und nutzte ein wechselndes Ensemble von Mythen zur

Erklärung jener großen metaphysischen Fragen, die zu beantworten die Aufgabe des Mythos ist.

Während Legenden Landes- und Kulturgrenzen überschreiten, verändern sie sich. Wenn wir die Version der Sigurðr/Siegfried-Geschichte, wie sie das um 1200 entstandene südostdeutsch-österreichische *Nibelungenlied* enthält, mit den nordischen Gedicht- und Prosaversionen vergleichen – sie sind in Kapitel 4 nacherzählt –, stellen wir fest, dass die Beziehungen zwischen den Hauptpersonen völlig umgestaltet sind. In der südlichen Variante liegt der Schwerpunkt auf der Rache einer Schwester an ihren Brüdern, die ihren Mann getötet haben. In den nördlichen Versionen verzeiht die Schwester ihren Brüdern und nimmt furchtbare Rache an ihrem zweiten Mann, der sie später ermordet. Diese Abwandlungen verraten uns etwas über wechselnde kulturelle Normen; die Geschichten loten aus, wo wohl die wahre Loyalität einer Schwester liegen mag, wenn eine Ehefrau aus ihr geworden ist. Mythen und Legenden sind wandelbar, sind labil; falls sie kulturell eine Rolle spielen, werden sie erinnert, umgestaltet und – üblicherweise durch die Schrift oder ein anderes Medium der Fixierung – überliefert. Wenn sie keine Bedeutung mehr haben, verschwinden sie. Es muss eine Riesenumenge Götter- und Heldengeschichten gegeben haben, die es nicht in den nordischen ‚Mythensparstrumpf‘ geschafft haben, lokal oder in der ganzen Kultur gängige Geschichten, die für immer verloren sind.

## Orte und Gegenstände

Auf die verlorenen Schätze dieses ‚Sparstrumpfes‘ deuten frühe Verweise auf vorchristliche Religionsformen, archäologische Funde und – im Einzugsbereich der altnordischen Kultur besonders wichtig – Steinskulpturen hin. Zwar scheinen viele Rituale der nordischen Religion im