

Island

Ein mythologischer
Führer

Matthias Egeler



Þórólfr gab der Landzunge zwischen dem Vigrafjord und Hofsvágr den Namen Þórsnes, „Thors Landzunge“. Auf dieser Landzunge befindet sich ein Berg; für diesen Berg hatte Þórólfr eine so große Verehrung, dass kein Mann ungewaschen seinen Blick dorthin richten sollte und man auf dem Berg nichts und niemanden töten sollte, weder Vieh noch Menschen, außer wenn es selbst wegginge. Diesen Berg nannte er Helgafell, den „heiligen Berg“, und glaubte, dass er dorthin gehen würde, wenn er stirbt, und ebenso alle seine Verwandten auf der Halbinsel.

Die *Eyrbyggja saga* über Þórólfr Mostr-Bart, den ersten Landnehmer auf Þórsnes auf der Halbinsel Snæfellsnes, und seinen heiligen Berg Helgafell.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

Hintergründe

Namensformen und Aussprache

Reisepraktisches

2. Eine Reise durch die isländische Mythologie und Religionsgeschichte

1. Die Fährpassage nach Island: Von Göttern, Riesen und der Midgardschlange
2. Seyðisfjörður: Von Drachenschiffen, Invasoren und Landgeistern
3. Hrafnkeldalur: Von Hrafnkell dem Freyr-Priester..
4. Drekaþil: Von Drachen
5. Ásbyrgi: Von Felswänden, Pferden und dem Gott Loki
6. Raufarhöfn: Von einem Steinkreis und einer Weltanschauung
7. Hraunhafnartangi: Von einer Eisbärenmahlzeit
8. Goðafoss und Bárðardalur: Von Götterbildern und Trolle
9. Akureyri: Von Heidentum und Christentum
10. Munkaþverá: Von einem Totschläger und dem Gott Freyr
11. Hvanndalur: Vom Land der Unsterblichkeit
12. Þingeyrar: Von den Zweikämpfen eines Skalden
13. Vatnsdalur: Von finnischen Sehern und einem nordischen Wiedergänger

14. Haukadalur: Von einem Schuh, einem Schiff und dem Schnee auf einem Grabhügel
15. Hringsdalur: Von der Jenseitshoffnung toter Krieger
16. 16. Ásgarður: Von den Wohnstätten der Götter
17. Bjargtangar: Vom fernen Westen
18. Krosshólaborg und Hvammur: Von der zweifachen Bestattung einer Landnehmerin
19. Hjarðarholt: Von Óláfr Pfau und seiner Halle
20. Eiríksstaðir: Von klassischen Mythen und zauberkundigen Frauen
21. Flatey: Von einem Buch und der Göttin Freyja
22. Þórsnes: Von Hochsitzpfeilern und einem Tempel
23. Helgafell: Von einem heiligen Totenberg
24. Fróðá auf der Halbinsel Snæfellsnes: Von einigen berüchtigten „Wundern“
25. Reykholt: Von der Snorra-Edda
26. Surtshellir: Von Feuer, Riesen und dem Weltuntergang
27. Borgarnes: Vom Gott der Krieger und Dichter
28. Reykjavík: Von Landnahme, Handschriften und Götterstraßen
29. Þingvellir: Von der Volksversammlung des Jahres 999/1000
30. Laugarvatn: Von Warmtäufern
31. Vestmannaeyjar: Von irischen Sklaven, irischen Sagen und nordischen Mythen
32. Stöng und Þjóðveldisbær: Von Mythologie und Architektur
33. Oddi: Von der Lieder-Edda
34. Hlíðarendi: Von toten Helden und offenen Grabhügeln

35. Þórsmörk: Vom Wald des Donnergottes
36. Jökulsá: Von Magiern, Erdbeben und Gletscherläufen
37. Hörgsland, Hörgslandskot, Hörgsdalur: Von der Religionsgeschichte einiger Ortsnamen
38. Dverghamrar: Von den Bewohnern der Lavaklippen
39. Hof am Álftafjord: Von Disen, Sehern und dem Glaubenswechsel
40. Papey: Von irischen Pilgern und der Hoffnung auf das Paradies

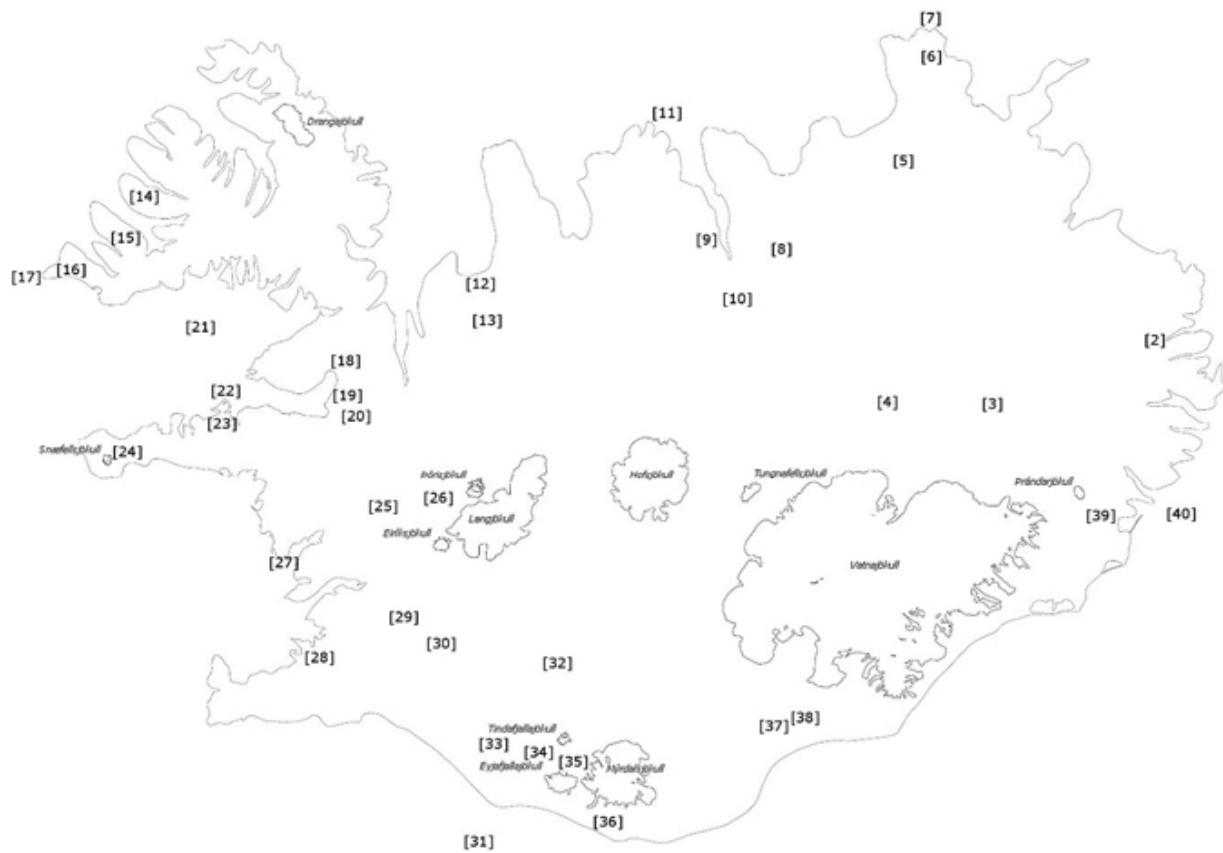
3. Anhänge

1. Einige Ruinenstätten und archäologische Fundplätze in Island
2. Museen und Ausstellungen von besonderem archäologischem, religionsgeschichtlichem oder allgemeinem mediävistischem Interesse
3. Musealisierte Grassodenhöfe und Grassodenkirchen
4. Verschiedenes

4. Weiterführende Literatur

5. Abbildungsnachweise

Danksagung



Die in diesem Führer behandelten Stätten im Überblick. Die Nummern entsprechen den Nummern der Abschnitte in Kapitel 2:

2. Seyðisfjörður;
3. Hrafnkelsdalur;
4. Drekagil;
5. Ásbyrgi;
6. Raufarhöfn;
7. Hraunhafnartangi;
8. Goðafoss;
9. Akureyri;
10. Munkaþverá;
11. Hvanndalur;
12. Þingeyrar;
13. Vatnsdalur;

14. Haukadalur;
15. Hringsdalur;
16. Ásgarður;
17. Bjargtangar;
18. Krosshólaborg und Hvammur;
19. Hjarðarholt;
20. Eiríksstaðir;
21. Flatey;
22. Þórsnes;
23. Helgafell;
24. Fróðá;
25. Reykholt;
26. Surtshellir;
27. Borgarnes;
28. Reykjavík;
29. Þingvellir;
30. Laugarvatn;
31. Vestmannaeyjar;
32. Stöng und Þjóðveldisbær;
33. Oddi;
34. Hlíðarendi;
35. Þórsmörk;
36. Jökulsá;
37. Hörgsland;
38. Dverghamrar;
39. Hof am Álftafjord;
40. Papey.

In der Karte nicht berücksichtigt ist das Anreisekapitel 1 („Die Fährpassage nach Island“).

1. Einleitung

Die Geschichte Islands beginnt mit einer Suche nach dem Paradies. Eine unserer ältesten Quellen zur isländischen Geschichte berichtet, dass es nicht skandinavische Auswanderer der Wikingerzeit waren, die als erste Menschen ihren Fuß auf isländischen Boden setzten, sondern frühmittelalterliche irische Mönche. Solche seefahrende Mönche sind auch aus irischen Quellen gut bekannt: Dort wird immer wieder geschildert, wie sich heilige Männer auf eine Pilgerfahrt in die Weiten des Ozeans begeben, um dort entlegene Inseln zu finden, wo sie das Himmelreich gewinnen können. Dabei wird immer wieder deutlich, dass diese Asketen nicht nur auf der Suche nach einem Ort der Stille und der Meditation waren. Mitunter befanden sie sich buchstäblich auf der Suche nach dem irdischen Paradies, demselben Paradies, das die Bibel als den Wohnort Adams und Evas vor dem Sündenfall beschreibt und das den Heiligen am Ende der Zeit versprochen ist.

Ganz am Anfang der Landnahme in Island steht somit, wenn man den Quellen glauben will, die Sehnsucht nach einem Gelobten Land. Island scheint schon ganz am Beginn seiner menschlichen Besiedlung ein Ort gewesen zu sein, dessen Landschaft nicht nur Fels und Erde und Wasser war, sondern über sich selbst hinausverwies auf jenseitige, anderweltliche Gefilde. Von Menschen wie den irischen Pilgermönchen, aber auch später von den nordischen Landnehmern in Island wurde der isländischen Landschaft immer wieder ein mythischer Sinn eingeschrieben und wurde diese Landschaft mit Erzählungen über übernatürliche Orte und Ereignisse verbunden.

Eine Reise durch Island kann so leicht zu einer Reise in die Mythologie des nordischen Mittelalters werden. Ziel des vorliegenden Führers ist es, den modernen Reisenden ganz in diesem Sinne durch die isländische Landschaft zu begleiten. Dabei wird erläutert, welche der Erzählungen der mittelalterlichen Mythologie Islands direkt oder indirekt mit Orten der isländischen Landschaft verbunden sind, und welche Erzählungen von Göttern und Helden, Zwergen und Riesen, Wiedergängern und Zauberern damit verknüpft wurden. Eine Reise durch Island führt zudem an vielen der Orte vorbei, an denen die Handschriften verfasst worden sind, in denen die nordische Mythologie überliefert ist. So ist eine Islandreise immer auch eine Reise in die Überlieferungsgeschichte der nordischen Mythenwelt. Anhand von vierzig ausgewählten Orten, die eine Reiseroute einmal rund um Island markieren, soll dieser Führer modernen Reisenden solche Themen erschließen und eine Einführung in die Religionsgeschichte und Mythologie des Nordens geben, von der Wikingerzeit über die Christianisierung Islands bis ins Hochmittelalter.

Hintergründe

Die einzelnen Kapitel des Führers setzen keine Vorkenntnisse zum mittelalterlichen Norden voraus. Einige Rahmendaten sind vielleicht jedoch hilfreich, wenn man sich über das mittelalterliche Island einen Überblick verschaffen will.

Die ersten Siedler in Island sollen der nordischen Überlieferung nach irische Mönche gewesen sein, die sogenannten *papar*. (Ausführlich werden diese *papar* im Kapitel zu →Papey vorgestellt.) Wenn man der literarischen Überlieferung Glauben schenken darf, gelangten diese irischen Asketen bereits im 8. Jahrhundert nach Island, gaben die Insel mit dem Beginn der skandinavischen Landnahme jedoch wieder auf. Archäologische Beweise für

diese frühe irische Präsenz in Island fehlen allerdings bislang.

Die Landnahme skandinavischer Siedler in Island begann den mittelalterlichen Schriftquellen zufolge etwa um das Jahr 870 n. Chr.; diese Landnahme ist die Landnahme der „Wikinger“. Dabei ist freilich zu bedenken, dass „Wikinger“ strenggenommen kein Volk sind, sondern nordische Seeräuber, die ihren nordischen Zeitgenossen mitunter ebenso viel Kopfzerbrechen bereiteten wie dem Rest Europas, das sie auf ihren Plünderzügen heimsuchten. Die isländischen Landnehmer waren im Grunde vor allem skandinavische Großbauern, die sich in Island als Fischer und Bauern ein neues Leben aufbauen wollten. Dies heißt freilich nicht, dass sich unter den Islandsiedlern nicht auch manch einer befunden hätte, der tatsächlich im eigentlichen Sinne ein „Wikinger“ war oder eine lange und blutige Karriere als Wikinger hinter sich hatte. Und noch weniger heißt dies, dass die frühen isländischen Siedler immer die friedliebendsten und umgänglichsten Zeitgenossen gewesen wären. Die mittelalterlichen Isländersagas sind zwar Erzählungen über die Geschichte großer Bauerngeschlechter, aber sie sind nichtsdestoweniger voll von blutigen Fehden. Wer nach Island auswanderte, tat dies nicht zuletzt, um im neuen Land sein eigener Herr zu sein. Der frühe isländische Staat hatte keine institutionalisierte Zentralgewalt; wer sein (gefühltes oder wirkliches) Recht durchsetzen wollte, der konnte dies nur tun, wenn er und seine Verbündeten selbst genug Macht besaßen, um sich mit Gewalt Recht verschaffen zu können. So konnten Konflikte zwischen den letztlich unabhängigen Familien schnell und drastisch eskalieren.

Ganz ohne staatliche Strukturen kam aber auch Island nicht lange aus. Bald nach der Landnahme – den mittelalterlichen Quellen zufolge im Jahre 930 – wurde eine gesamtisländische Volksversammlung geschaffen, die einmal jährlich in →Þingvellir im isländischen Südwesten

tagte. Hier wurde jedes Jahr ein Drittel der isländischen Gesetze vorgetragen, so dass innerhalb von drei Jahren in Þingvellir das ganze Korpus der gültigen Gesetze einmal rezitiert wurde. Dies war die Aufgabe des „Gesetzessprechers“, der damit das wichtigste Amt des isländischen Freistaats innehatte. Ferner wurden in Þingvellir Rechtsstreitigkeiten entschieden, die sich auf lokaler Ebene nicht lösen ließen. Dass in Þingvellir rechtsverbindliche Urteile gefällt werden konnten, heißt aber nicht, dass es auch zur Ausbildung einer Exekutive kam: Selbst wenn man in Þingvellir vor Gericht Recht behielt, blieb es einem doch weiterhin selbst überlassen, das gefällte Urteil auch zu vollstrecken. Unter der allgemeinen Volksversammlung in Þingvellir standen institutionell die vier Viertelthinge, Versammlungen für die vier „Viertel“ Islands; und darunter wiederum standen dreizehn lokale Versammlungen. Zentrale Personen innerhalb dieses Systems waren die sogenannten „Goden“ (altnordisch *goðl*), die Funktionen als lokale Anführer erfüllten und deren Amt in der einen oder anderen Weise ursprünglich wohl mit einer Rolle als Priester im heidnischen Kult verbunden war. Diese ursprüngliche priesterliche Funktion ist in den erhaltenen Quellen jedoch kaum noch konkret fassbar. In der mittelalterlichen Literatur, wie sie uns heute vorliegt, handeln die Goden vor allem als Häuptlinge und als eine weltliche Führungsschicht.

Einen zentralen Wendepunkt in der Religionsgeschichte Islands stellte die Volksversammlung dar, die im Jahre 999/1000 in Þingvellir abgehalten wurde: Auf dieser Volksversammlung wurde der Übertritt der gesamten Insel zum Christentum beschlossen. (Diese Ereignisse werden unten ausführlich unter →Þingvellir erzählt.) Diesem Beschluss folgten Massentaufen (→Laugarvatn) und der Aufbau einer kirchlichen Machtstruktur. Im Jahr 1056 wurde in Skálholt, nicht weit von Þingvellir entfernt, Islands erster Bischofssitz gegründet. Im Jahr 1106 wurde dem südisländischen Bischofssitz in Skálholt ein eigenes Bistum

für Nordisland gegenübergestellt, dessen Bischof seinen Sitz in Hólar hatte. Diese Struktur, wonach Island zwei Bistümer besaß, blieb für viele Jahrhunderte erhalten; erst in den Jahren um 1800 trat ein einziges (nun evangelisch-lutherisches) Bistum in Reykjavík an die Stelle der beiden Bistümer von Hólar und Skálholt. Heute sind beide Orte Sitz von Weihbischöfen.

Teil der Etablierung kirchlicher Strukturen in Island war auch die Gründung einer Vielzahl von Klöstern. Die isländischen Klöster waren ein wichtiger Ort für die Abfassung mittelalterlicher Handschriften; damit spielten sie für die Kultur- und Literaturgeschichte Islands eine ganz zentrale Rolle. Wie auch in anderen protestantischen Ländern, kam das Klosterwesen jedoch auch in Island mit der Reformation um 1550 zu einem abrupten Ende. Die Reste isländischer Klöster sind an verschiedenen Orten archäologisch untersucht worden. Solche Ausgrabungen lassen sich heute etwa noch auf der Insel Viðey bei Reykjavík und vor allem im ostisländischen Skriðuklaustur besichtigen.



Die Niederschrift von Sagas im Kloster: Bleiglasfenster in der Stadtkirche von Akureyri.

Die große Zeit der isländischen Prosaliteratur, als die meisten der berühmten isländischen Sagas verfasst wurden, waren das 13. und 14. Jahrhundert – eben die Zeit, als Island sich dem Herrschaftsanspruch des norwegischen Königs unterwarf und damit seine Selbständigkeit verlor (1262). Die hochmittelalterlichen Sagas kommen trotz dieser späten Entstehungszeit immer wieder auch auf die Vorstellungswelt des isländischen Heidentums vor der Konversion zum Christentum zu sprechen. Neben den Isländersagas, wie der „Saga von Njáll“, der „Saga von Egill Skallagrímsson“ oder der „Saga von Grettir“, wurde in dieser Zeit zudem auch eine Vielzahl anderer Werke verfasst oder zumindest

niedergeschrieben, die für unsere Kenntnis der nordischen Mythologie von zentraler Bedeutung sind; hier sind vor allem viele der Lieder der sogenannten Lieder-Edda (→Oddi) und die Werke des Historikers Snorri Sturluson zu nennen (geb. 1178/79, gest. 23.9.1241; →Reykholt). Alle diese Werke stammen erst aus dem Hochmittelalter, und auch wenn sie oft deutlich älteres Material verarbeiten, schafft ihre späte Niederschrift doch einige Probleme für ihre Verwendung als Zeugnisse für die Mythologie und Glaubenswelt der Wikingerzeit. Gerade auf diese Problematik wird bei den einzelnen Orten wiederholt zurückzukommen sein (besonders →Krosshólaborg).

Was nun die mythischen Erzählungen selbst betrifft, so stehen zwei Götterfamilien im Zentrum der nordischen Mythologie: die Asen und die Wanen. In der Urzeit führten diese beiden Götterfamilien einen Krieg gegeneinander, am Ende versöhnten sie sich jedoch und schlossen einen Bund, der durch den Austausch von Geiseln und Heiratsbande zwischen den zwei Familien besiegelt wurde. Seitdem leben sie gemeinsam in Asgard, dem Land der Götter.

Unter den Asen ist als erster der Gott Odin zu nennen; in der nordischen Mythologie des Mittelalters ist er der Göttervater, Götterkönig, Kriegsgott und Gott der Dichter. Seine Wohnung ist die Halle Walhall, in der er die toten Helden empfängt. Dort sitzt er auf seinem Thron, flankiert von zwei Wölfen und den zwei Raben Huginn und Muninn; diese Raben fliegen jeden Tag in die Welt hinaus und bringen ihm Kunde von allem, was sich ereignet. Sein Speer Gungnir verfehlt nie sein Ziel, und sein achtbeiniges Ross Sleipnir kann schnell wie der Wind in jedes Land laufen, sogar ins Land der Toten. (→Borgarnes; Ásbyrgi; Hringsdalur; u.ö.)

Thor ist ein Sohn Odins und der gewaltigste Kämpfer unter den Asen. Er ist der Donnergott, der regelmäßig zu Kriegszügen gegen die Riesen auszieht, gegen die er die Welt der Götter mit seinem Hammer Mjöllnir verteidigt. Er

fährt auf einem Streitwagen dahin, der von zwei Ziegenböcken gezogen wird, gebietet über Sturm und Regen und steht den Männern bei, die zur See fahren. Thor scheint einer der Lieblingsgötter der isländischen Landnehmer gewesen zu sein. Viele von ihnen trugen einen Namen, der mit dem Namen des Gottes gebildet war (hierher gehören die vielen Namen, die mit *þor-* oder *þór-* beginnen), und vielfach ließen skandinavische Landnehmer den Gott Thor durch ein Orakel darüber entscheiden, wo sie sich in der neuen Heimat niederlassen sollten. (→Fährpassage; Ásbyrgi; Raufarhöfn; Akureyri; u.ö.)

Balder ist ein weiterer Sohn Odins. Er ist besonders schön und seine Richtsprüche sind besonders weise, aber in der Mythologie spielt er fast nur dadurch eine Rolle, dass er auf Anstiften Lokis hin ermordet wird. Dieser Mord innerhalb der Gemeinschaft der Götter ist eine unermessliche Tragödie, die auf den Weltuntergang hinführt. (→Ásbyrgi; Krosshólaborg; Surtshellir.)

Loki ist die ambivalenteste Gestalt unter den Asen: Er ist einerseits ein kluger Ratgeber, der in vielen brenzligen Situationen die rettende Lösung findet. Andererseits ist er jedoch auch ein boshafter Schelm, dessen Scherze ihren Opfern nicht immer unterhaltsam scheinen, und mitunter ist er sogar ein geradezu bössartiger Ränkeschmied. Im Lauf der Zeit wird die Kluft zwischen ihm und den anderen Göttern immer größer, und wenn einst das Weltende kommt, steht er nicht mehr auf Seiten der Asen und Wanen, sondern auf der Seite der Riesen, die die Welt vernichten werden. (→Ásbyrgi; Surtshellir.)

Tyr ist ein Ase, der in der erhaltenen Mythologie weitgehend in den Hintergrund tritt. Er spielt eine wichtige Rolle vor allem im Mythos von der Fesselung des Fenriswolfs, eines Ungeheuers, das eine zentrale und ungemein zerstörerische Rolle beim Weltuntergang spielt. Ansonsten tritt er jedoch kaum handelnd auf. (→Fährpassage; Surtshellir.)

Heimdall ist ein rätselhafter Gott, von dem nur wenige Mythen überliefert sind, und diese nur ganz fragmentarisch. Seine wichtigste Rolle im Gefüge der nordischen Mythologie scheint darin zu bestehen, dass er den Zugang nach Asgard bewacht, damit die Riesen die Götter nicht überraschen können. (→Ásgarður; Hjarðarholt; Surtshellir; Þórsmörk.)

Weitere Asen, die sich noch nennen ließen, wären Hoenir (der bei der Schöpfung der Menschen eine wichtige Rolle spielt), Bragi (ein Gott der Dichtkunst und wohl selbst ein vergöttlichter Dichter), Ullr (berühmt für seine Fähigkeiten beim Schlittschuhlauf und im Gebrauch von Skiern), Höðr (der unabsichtlich den Gott Balder tötet), Víðarr, Váli und Forseti. Was uns an nordischen Mythen aus Island überliefert ist, verrät uns leider jedoch vergleichsweise wenig über diese Götter.

Unter den Asinnen treten in der Mythologie vor allem drei hervor. Frigg ist die Götterkönigin, die Gemahlin Odins (→Ásbyrgi; Borgarnes), Idun behütet die goldenen Äpfel, deren Genuss den Göttern ihre Unsterblichkeit schenkt (→Ásbyrgi), und Sif ist die Gattin Thors, die zum Opfer eines der folgenreicheren Streiche Lokis wird (→Ásbyrgi). Viele andere Asinnen werden in den mythologischen Texten noch genannt, doch sind über sie kaum Mythen überliefert; selbst über die drei genannten Asinnen erfahren wir deutlich weniger, als wir das gerne hätten.

Wiederholt wirklich im Zentrum der Aufmerksamkeit steht in der nordischen Mythologie vor allem eine Göttin: die Wanin Freyja. Freyja erscheint als überaus schön und begehrenswert. Immer wieder werfen einzelne Riesen ein Auge auf sie und führen damit zu mehr oder weniger bedrohlichen Verwicklungen; für die fraglichen Riesen nehmen diese Verwicklungen aber immer ein böses Ende. Freyja ist dabei nicht nur selbst begehrenswert, sondern auch eine Göttin, die gerade über Liebesangelegenheiten gebietet und gut in Liebesfragen anzurufen ist. Und zugleich hat sie noch eine ganz andere, blutige Seite: Sie ist die

Herrin einer Halle, in der die Hälfte der Gefallenen nach ihrem Tod wohnen, und sie reitet zur Schlacht aus, um sich diese ihre Hälfte unter den Toten zu wählen. (→Ásbyrgi; Eiríksstaðir; Hjarðarholt; Flatey; u.ö.)

Freyjas Bruder ist der Gott Freyr. Über sein Kultbild im schwedischen Uppsala überliefert ein mittelalterlicher Historiker, dass es ihn *cum ingenti priapo* dargestellt habe: „mit einem gewaltigen Phallus“. Freyr ist ein Gott der Fruchtbarkeit, der Frieden und Wohlstand und die Früchte der Erde schenkt, und mehrfach wird über isländische Landnehmer berichtet, dass sie gerade zu Freyr ein besonders enges Verhältnis hatten. (→Hrafnkeldalur; Munkaþverá; Haukadalur; Ásgarður; Flatey.)

Der Vater von Freyja und Freyr ist der Gott Njörd, auch er ein Wane. Njörd ist ein Gott des Meeres, der den Wind und die See beherrscht. Den Fischern schenkt er einen reichen Fang, und wer ihn darum anruft, der erhält von ihm zudem reiche Ländereien und bewegliches Gut. Ebenso wie die anderen Wanen, ist auch Njörd ein Gott des Wohlstands und des Reichtums. (→Fährpassage; Ásgarður; Flatey.)

Neben diesen Göttern kennt die nordische Mythologie noch ein reiches und buntes Spektrum weiterer Akteure: Alben und Zwerge, Drachen und Riesen, Zauberer und Untote geben sich in den mythologischen Texten ein Stelldichein. Der Kosmos als ganzer wird dabei dreiteilig gedacht: Er besteht aus Midgard (der Welt der Menschen), Asgard (der Welt der Götter) und Utgard (der Welt der Riesen und Ungeheuer). Verbunden sind diese drei Welten durch den Weltbaum Yggdrasill. Yggdrasill bildet gewissermaßen die Weltachse, an der diese verschiedenen Welten angeordnet sind und die diese Welten zusammenhält. Eine Quelle sagt, dass unter einer der drei Wurzeln des Weltbaum die Menschenwelt liegt, unter einer zweiten das Land der Riesen und unter der dritten das Totenreich. Nach einem anderen Text erstrecken sich die drei Wurzeln zu den Göttern, zu den Riesen und zur

Unterwelt, während die Zweige Yggdrasils über die ganze Welt ausgreifen und sogar noch über den Himmel hinausragen. Bei derjenigen Wurzel, die ins Land der Götter reicht, entspringt eine heilige Quelle, an der die Götter ihre Versamlungsstätte haben.

Viele der mythologischen Vorstellungen, die in die isländische Literatur des Mittelalters Eingang gefunden haben, dürften die isländischen Landnehmer aus ihrer alten Heimat in Skandinavien mitgebracht haben. Vieles hat aber auch auffallend isländisches Lokalkolorit. Wenn etwa die Menschen am Anfang der Welt gerade aus Treibholz geschaffen werden, dann dürfte dies eine Vorstellung sein, die sich in dieser Form erst in Island herausgebildet hat: Treibholz aus Sibirien, das an den isländischen Küsten in großen Mengen angeschwemmt wird, war im waldarmen Island eine der wichtigsten Quellen von Baumaterial; im waldreichen Skandinavien spielt es hingegen keine nennenswerte Rolle (→Raufarhöfn). Erst für einen Isländer konnte sich dieses Material als ein Stoff von solcher Bedeutung darstellen, dass es sogar zum Grundmaterial für die Schöpfung des Menschen wurde. Ähnlich ist die Entstehung von Erdbeben aus den Schmerzenswindungen des gefolterten Gottes Loki eine Vorstellung, die eher im erdbebengeplagten Island entstanden sein wird als im tektonisch deutlich ruhigeren Skandinavien (→Ásbyrgi). Und auch die lange Wanderzeit, die der Besiedlung Islands oft vorausging, hat ihre Spuren in der isländischen Mythologie hinterlassen. Viele Landnehmer kamen nicht auf direktem Wege von Skandinavien nach Island, sondern machten auf den Britischen Inseln Zwischenstation – manchmal für viele Jahre oder gar mehr als eine Generation. So gelangte auch manch ein mythisches Motiv aus Irland und Großbritannien nach Island (→Vestmannaeyjar; Bjargtangar). Wer auf den Spuren der isländischen Mythologie des Mittelalters durch Island reist, sollte sich also immer dessen bewusst bleiben, dass die Mythologie Islands etwas spezifisch Isländisches ist.

Sie ist nicht eine allgemeine Mythologie der Wikingerzeit, sondern eben eine isländische Mythologie.

Die isländische Chronologie im Überblick

8. Jahrhundert(?)
Entdeckung Islands durch irische
Eremiten
(archäologisch nicht bewiesen)

um 870
Beginn der Landnahme durch
skandinavische Siedler

930
Gründung des Althings, der
Volksversammlung in Þingvellir;
Beginn des isländischen Freistaats
als (loser) Institution

999/1000
Konversion Islands zum
Christentum

1056
Gründung des ersten isländischen
Bistums in Skálholt (Südisland)

1106
Gründung eines eigenen Bistums
Nordisland mit Bischofssitz in
Hólar

1178/79 – 23. Sept. 1241
Snorri Sturluson

1262
Ende der isländischen
Unabhängigkeit

um 1550
Reformation



Namensformen und Aussprache

Wo für Gestalten der nordischen Mythologie etablierte deutsche Namensformen existieren, wurden im Folgenden grundsätzlich diese deutschen Formen verwendet. Also: Odin, *nicht* Óðinn; Thor, *nicht* Þórr; Heimdall, *nicht* Heimdallr; etc. Für weniger bekannte Gestalten und menschliche Personen wurde die altnordische Form als solche belassen. Also etwa: Eiríkr, *nicht* Erik; Óláfr, *nicht* Olaf. Bei der Bildung des Genitivs solcher Namen wurde im Deutschen berücksichtigt, dass die altnordische Nominativendung außerhalb des Nominativs wegfällt; also z.B.: „Eirí**kr** hatte eine Halle in Eiríksstaðir“, aber: „Eirí**ks** Halle stand in Eiríksstaðir“.

Bei den Namen von Fjorden wurde das Hinterglied *fjörður* („Fjord“) durchgehend eingedeutscht; also etwa Þistilfjord, *nicht* Þistilfjörður. Dies wurde aber in den Fällen nicht getan, wo sich die Bezeichnung nicht auf den Fjord, sondern auf eine gleichnamige Siedlung bezieht. Ich spreche also z.B. von der Siedlung Seyðisfjörður, aber vom Fjord Seyðisfjord.

Bei geographischen Namen stellt sich oft die Frage, ob es sinnvoller ist, die mittelalterlichen Namensformen zu verwenden oder die modernen isländischen Namen. Eine wirklich konsequente Lösung gibt es für diese Frage nicht, und im vorliegenden Führer werden je nach Kontext bald mittelalterliche und bald moderne Namensformen verwendet, ganz abhängig davon, was im jeweiligen Zusammenhang sinnvoller schien. Ohnehin beschränken sich die Unterschiede meist auf Details der Orthographie. Am markantesten ist dabei die unterschiedliche Schreibung von Endungen auf *-r*: Wo im Altnordischen am Wortende ein einfaches *-r* erscheint, wird im Neuisländischen *-ur* geschrieben, also altnordisch *fjörðr* („Fjord“), aber neuisländisch *fjörður*; altnordisch *dalr* („Tal“), aber neuisländisch *dalur*.

Die wichtigsten Sonderzeichen des isländischen Alphabets sind þ/þ (entsprechend einem englischen stimmlosen th) und ð (entsprechend einem englischen stimmhaften th). Altnordisch æ und œ entsprechen im Deutschen in etwa einem langen ä bzw. ö. Ein Akzent auf Vokalen (á, ó, ú, ý) bezeichnet im Altnordischen keine Betonung, sondern kennzeichnet einen Vokal als lang. Die Betonung liegt stets auf der ersten Silbe.

Reisepraktisches

Wer Island flächendeckend bereisen will, braucht ein eigenes Fahrzeug. Eine Möglichkeit, dieses Problem zu lösen, bieten die vielen Autoverleihfirmen im Land. Deren Preise sind jedoch durchgehend horrend, so dass es bei einem längeren Islandaufenthalt durchaus der Überlegung wert ist, mit der Autofähre anzureisen und das eigene Fahrzeug von daheim mitzubringen. Derzeit gibt es nur eine Fähre, die zwischen Island und dem europäischen Kontinent verkehrt: die M/ S Norröna der Reederei Smyril Line (www.smyrilline.de). Die M/S Norröna pendelt zwischen dem dänischen Hafen Hirtshals, Tórshavn auf den Färöern und dem Hafen Seyðisfjörður in Ostisland. Der vorliegende Führer ist daher so angeordnet, dass er zunächst mit der Fährpassage nach Island beginnt (in deren Rahmen die Mythologie des Meeres behandelt wird, das Island umgibt) und nach der Ankunft an Land eine Rundreise durch Island vorschlägt, die von Seyðisfjörður ihren Ausgang nimmt und einmal gegen den Uhrzeigersinn rings um die Insel herumführt. Wer Island auf einem anderen Weg (und das heißt: über den Flughafen Keflavík bei Reykjavík) erreicht oder wer auf einer anderen Route reisen will, muss sich hiervon jedoch nicht abschrecken lassen. Die einzelnen Kapitel des Reiseführers können grundsätzlich in beliebiger Reihenfolge und beliebiger Auswahl gelesen werden.

Zur Orientierung in Island ist eine gute Straßenkarte unerlässlich; ein Satellitennavigationssystem ist in Anbetracht des vergleichsweise einfach gestrickten Straßennetzes hingegen entbehrlich. Eine der besten und praktischsten Islandkarten für den Autofahrer ist der Straßenatlas *Ísland vegaatlas* im Maßstab 1:200.000, herausgegeben von Ferðakort und in Island weithin erhältlich (z.B. im Fährterminal in Seyðisfjörður). Um das Auffinden der im Führer beschriebenen Orte zu erleichtern, wird für jeden Ort angegeben, wo er in diesem Straßenatlas zu finden ist. Diese Angaben folgen dabei dem Muster [Seitenzahl im Atlas] [Buchstabe des horizontalen Planquadrats][Nummer des vertikalen Planquadrats]. Für das Beispiel Reykjavík wird somit etwa angegeben „1 J11“. Zugrunde liegt diesen Angaben die 3. Auflage des Straßenatlases von 2013. Zusätzlich werden knappe konventionelle Wegbeschreibungen gegeben.



In Island unterwegs: Wegmarkierungen aus der Zeit vor dem Bau der modernen Ringstraße. Die heutige, mittlerweile weitgehend asphaltierte Ringstraße ist links im Bild zu sehen.

Fast alle der im vorliegenden Führer behandelten Stätten sind mit einem normalen Straßenauto erreichbar. (Dies heißt freilich nicht, dass die Straßen immer im besten Zustand wären. Davon kann man in Island grundsätzlich nicht ausgehen, auch wenn das isländische Straßennetz mittlerweile deutlich besser ist als sein Ruf.) Da Island als Reiseland viele Besucher jedoch gerade durch das Hochland mit seinen berühmt-berüchtigten Pisten anzieht, wurden auch zwei Orte aufgenommen, die nur mit einem Geländewagen (oder alternativ: einem organisierten Ausflug) erreichbar sind: Drekagil im Kraterrand der Askja (Nr. 4) und Þórsmörk (Nr. 35). Zur Höhle Surtshellir (Nr. 26) gelangt man am einfachsten mit einem Geländewagen, aber vom letzten „straßenautotauglichen“ Parkplatz aus lässt sich der letzte Streckenabschnitt auch noch zu Fuß bewältigen. Das Tal Hvanndalur (Nr. 11) ist nicht ans Straßennetz angeschlossen und nur zu Fuß im Rahmen einer langen Wanderung zu erreichen; idealerweise sollte man dafür zwei Tage einplanen.



Unterwegs auf Nebenstraßen: im Nebel auf der Halbinsel Langanes.

2. Eine Reise durch die isländische Mythologie und Religionsgeschichte

1. Die Fährpassage nach Island: Von Göttern, Riesen und der Midgardschlange¹

Zwei Tage und zwei Nächte auf See dauert es heute, um mit der mehr als 160 Meter langen Fähre M/ S Norröna – der einzigen Island-Fähre – vom dänischen Hafen Hirtshals über die Färöer bis nach Island zu gelangen. Und schon während dieser zwei Tage in der Weite des Nordatlantiks bewegt man sich als Reisender durch ein Terrain, das mythologisch aufgeladen ist.

Ähnlich wie die griechische Mythologie, verbindet auch die Mythologie des Nordens mit der hohen See eine Vielzahl von göttlichen und dämonischen Figuren. Eine der wichtigsten Quellen zur nordischen Mythologie ist das Werk des Historikers und Mythographen Snorri Sturluson (geb. 1178/9, gest. 1241; →Reykholt). Ihm zufolge wurde die Rolle eines Meeresherrn im vorchristlichen Norden vom Gott Njörd übernommen. In Snorris Edda wird Njörd in folgender Weise charakterisiert:

Er wohnt im Himmel an dem Ort, der Nóatún („Schiffsplatz“) heißt. Er herrscht über die Bewegung des Winds und lenkt die See und das Feuer. Ihn soll man bei der Seefahrt und beim Fischfang anrufen. Er ist so reich und wohlhabend, dass er dem, der ihn darum anruft, Reichtum an Ländereien oder beweglichem Gut geben kann. Njörd gehört nicht zur Familie der Asen. Er wurde in Vanaheimar großgezogen, dem Land der Wanen, aber die Wanen gaben ihn als Geisel zu den Göttern, und im Gegenzug erhielten die Wanen von den Asen denjenigen als Geisel, der Hoenir heißt. Er wurde zum Unterpand für den Frieden zwischen Göttern und Wanen.

Njörd erscheint hier als eine wohlwollende, freigebige Gottheit. Er ist allerdings kein Ase, sondern ein Wane. Die Mythologie des mittelalterlichen Nordens unterscheidet zwei Familien der Götter, die Asen einerseits und die Wanen andererseits. Diese beiden Familien gerieten in Urzeiten in Streit miteinander, aber der folgende Krieg zwischen ihnen wurde schließlich beendet und der neugewonnene Frieden durch einen Austausch von Geiseln besiegelt – wobei die jeweiligen „Geiseln“ auf beiden Seiten fast vollständig in ihr neues Umfeld integriert wurden. Die Wanen sind dabei durchgehend eng mit Vorstellungen von Wohlstand, Reichtum und Prosperität assoziiert. Im Fall Njörds besteht der Reichtum, den diese Götter spenden, nicht zuletzt auch in den Gaben des Meeres. Deshalb soll man ihn um Erfolg beim Fischfang bitten.



Unterwegs nach Island: Durchfahrt durch die Färöer.

Snorri zufolge führte Njörd eine wenig erfolgreiche Ehe mit der Riesin Skaði. Ein Mythos erzählt, wie es zu dieser Ehe kam: Skaðis Vater, der Riese Þjazi, unternimmt einen Versuch, die Göttin Idun zu entführen und den Göttern die Äpfel Iduns zu rauben. Diese Äpfel schenken den Göttern

ihre ewige Jugend, und so wird Þjazi von den Göttern für dieses Verbrechen erschlagen (→Ásbyrgi). Skaði zieht daraufhin aus, um ihren Vater zu rächen. Um weitere Feindseligkeiten zwischen Göttern und Riesen zu verhindern, vereinbaren die Götter einen Ausgleich mit Skaði. Dieser Friedensschluss sieht u.a. vor, dass sie sich unter den Göttern einen Mann wählen darf - die einzige Bedingung ist, dass sie ihre Wahl nach den Füßen der Götter treffen muss und sonst von ihnen nichts sehen darf. Skaði wählt nun das schönste Paar Füße in der Annahme, dass diese Füße zum Gott Balder gehören werden. Es stellt sich jedoch heraus, dass es sich um Njörds Füße handelt. Skaði und Njörd heiraten zwar, doch wird bald deutlich, dass die beiden Eheleute wenig haben, was sie miteinander verbindet: Skaði ist ein Geschöpf der Berge, eine Skifahrerin, Bogenschützin und Jägerin, die die Wildnis des Gebirges liebt und „Skigöttin“ genannt wird. Njörd hingegen liebt die See, die Seevögel und die Küste. Als es an die Wahl einer gemeinsamen Wohnstatt geht, vereinbaren die beiden einen Kompromiss, wonach sie jeweils neun Nächte an der Küste und neun Nächte in den Bergen verbringen sollen. Hiermit ist jedoch keiner recht glücklich: Njörd hasst das Heulen der Wölfe, und Skaði kann beim Geschrei der Seevögel nicht schlafen. So kehrt Skaði bald in ihre Bergheimat zurück.

Über die Geschichte von seiner unglücklichen Ehe mit Skaði hinaus sind kaum Mythen über Njörd im Detail überliefert. Dennoch scheint er im Kult eine wichtige Gottheit gewesen zu sein: In Norwegen und Schweden ist eine große Zahl von Ortsnamen bezeugt, die auf lokale Kulte Njörds hindeuten, wie etwa *Njarðarlög*, „Njörds Bezirk, Njörds Kultplatz“, ein historischer Name für eine Insel in der Nähe von Bergen.

*

**

Auf etwa halber Strecke zwischen Dänemark und Island legt die M/S Norröna auf den Färöern eine Zwischenstation ein; dort läuft sie den Hafen der färöischen Hauptstadt Tórshavn an. Auch beim Namen dieser Stadt handelt es sich um einen Ortsnamen, der – wie Njarðarlög – mit einem Götternamen gebildet ist: Tórshavn bedeutet nichts anderes als „Thors Hafen“. Thor ist einer der prominentesten Götter der nordischen Mythologie; sein wichtigstes Attribut ist der Hammer Mjöllnir. Das Stadtwappen von Tórshavn erinnert noch heute an den vorchristlichen Ursprung der Stadt und an ihre Verbindung mit dem Gott Thor: Es zeigt eine Hand, die einen Hammer hält, über einer Wasserfläche. Damit setzt es die beiden Elemente des Stadtnamens direkt ins Bild um: den Gott mit seinem Hammer und den Hafen.



Tórshavn („Thors Hafen“): die Hauptstadt der Färöer.

Der hochmittelalterliche Mythograph Snorri klassifizierte Njörd als den Gott der Seefahrt. Damit ordnete er sein Material in einem gewissen Umfang jedoch seinem eigenen Ordnungswillen unter; denn in der Wirklichkeit des religiösen Lebens hatte Njörd auf diesen Bereich der Welt kein Monopol. Dies zeigt sich schon in der Benennung des