

Christian Kordas

Seidhr – nordisch-germanischer Schamanismus?

In den letzten Jahren hat das Interesse am Thema „Seidhr“ stark zugenommen. Nicht nur Personen und Gruppierungen innerhalb der nordisch-germanischen Heidenszene in Europa und den USA beschäftigen sich zunehmend mit diesem Phänomen, auch Neo-Schamanen, ständig auf der Suche nach Nischen in dem seit drei Jahrzehnten anhaltenden Schamanismus-Boom, haben dieses Themenfeld für sich entdeckt.

Mit diesem Artikel möchte ich die spärlichen historischen Fakten zum Thema darstellen, aber gleichzeitig auch zum eigenen Experimentieren im Hier und Heute anregen.

Die Zeiten ändern sich und Stillstand bedeutet Tod!

Wirkliche Antworten zu den schamanischen Praktiken der heimischen Kulturen wird man jedenfalls nicht finden, indem man als Europäer im Federgewand Indianer spielt. Allerdings auch dann nicht, wenn man nach einer Unterweisung durch die nur die historischen Fakten zulassenden Quellenkundler die dann doch recht dünn gewordene „Akte Seidhr“ direkt und für immer schließt.

Letztendlich darf aber natürlich jeder für sich selbst entscheiden, wie er sich zu dieser Thematik positioniert.

Was genau ist Schamanismus und wer ist eigentlich ein Schamane?

Oft wird fälschlicherweise angenommen, dass Schamanismus eine Religion ist. Deshalb möchte ich an dieser Stelle als erstes darauf hinweisen, dass sich schamanische Praktiken kulturübergreifend und weltweit in den unterschiedlichsten religiösen Weltbildern wiederfinden lassen.

Ebenso ausdrücklich soll betont werden, dass auch in akademischen Kreisen über die genaue Definition des Begriffes „Schamanismus“ keine vollständige Einigkeit herrscht.

Ursprünglich stammt das Wort „Schamane“ aus der Sprachfamilie der sibirischen Ewenken bzw. Tungusen, und genau genommen stellt somit dieses indigene Volk das ethnokulturelle Muster für die Begriffsbestimmung des Prinzips „Schamanismus“ dar. In der wissenschaftlichen Forschung wurde nun der Versuch unternommen, die Praktiken aus dem kulturellen Bereich dieser Volksgruppe zu verallgemeinern und auf verwandte und global vorhandene Schemata anzuwenden. Es ist wohl kaum erstaunlich, dass man auf diese Weise zu der Erkenntnis gelangte, dass sich die schamanische Praktiken aus verschiedenen Weltgegenden alle sehr ähnlich sind!

Das lässt sich aber auch damit begründen, dass es in allen Teilen der Welt einen - wie auch immer gearteten - Animismus gibt, also die Vorstellung, dass alles im Universum belebt und beseelt und/ oder von Geistern bevölkert ist. Schamanismus ist überall fest verbunden mit dem Glauben an die Existenz der „Anderswelt“, dem Ahnenkult und eben einem gewissen Geisterglauben.

Darüber hinaus besitzen die meisten dieser Kulturen ebenso Kenntnis von verschiedenen Methoden, um in Trance zu gelangen, wie auch über den Einsatz von halluzinogenen Rauschmitteln.

An dem erwähnten ethnokulturellen Muster gemessen, findet man streng genommen dieses schamanische Weltbild allerdings ausschließlich bei einigen Völkern Sibiriens und der Mongolei vor. Danach folgen auf dieser Skala die subarktischen Inuit und tibetischen Bön, die Völker des Himalaya in Nepal und die indigenen Kulturen Nord-, Mittel- und Südamerikas, deren schamanischen Systeme nicht alle, aber doch die meisten der geforderten Kriterien erfüllen.

Es bleibt aber unbedingt festzuhalten, dass „der“ Schamanismus der unterschiedlichen Völker zwar durchaus einen gemeinsamen Kern hat, in seinen individuellen Ausprägungen dann aber doch sehr verschiedenartig und von kunterbunter Vielfalt ist.

Eine der bekanntesten Definitionen des Begriffes „Schamane“ stammt von dem Religionswissenschaftler Mircea Eliade. Für ihn ist der Schamane hauptsächlich ein Meister der Ekstase:

"In dem ganzen Bereich, wo das ekstatische Erlebnis für das religiöse Erlebnis schlechthin gehalten wird, ist der Schamane, und nur er, der große Meister der Ekstase. Eine allererste Definition dieses komplexen Phänomens, und vielleicht die wenigst gewagte, wäre: Schamanismus = Technik der Ekstase" (Eliade:1975, S.14).

Zugegebenermaßen zielen wohl die meisten schamanischen Techniken darauf ab, eine Ekstase hervorzurufen. Trotzdem erscheint mir die Definition von Eliade doch als zu eng gefasst, denn immerhin ist ein Schamane oft auch Heiler, Ritualleiter, Mystiker und Sozialarbeiter, alles in einer Person.

Der Schamane ist jemand, der als Mittler zwischen der Alltagsrealität und der sogenannten „Anderswelt“ fungiert und zwischen diesen Welten „gezielt“ hin- und herwandern kann. Diesem Zweck dient die Ekstase. Es existieren zahlreiche Wege und Methoden, einen wie auch immer gearteten ekstatischen Zustand zu erreichen: Trommeln, Atemmanipulationen, Torturen, Fasten, Schlafentzug, Schütteln des Körpers, extreme körperliche Anstrengung, sexuelle Enthaltsamkeit oder auch ebensolche Exzesse und viele andere mehr. Doch ist wohl keine dieser Methoden so effektiv und so überwältigend wie der Genuss von Pflanzen, deren chemische Inhaltsstoffe Visionen hervorrufen.

In der Praxis werden oft mehrere dieser Methoden in den unterschiedlichsten Kombinationen gemeinsam angewandt.

Aus heutiger Sicht und in Anbetracht des Neo-Schamanismus ist mir noch der Hinweis wichtig, dass in traditionellen indigenen Stammeskulturen kein Schamane ohne eine ihn umgebende Gesellschaft existieren kann, von der er getragen und anerkannt wird. Außerdem darf keinesfalls übersehen werden, dass die schamanischen „Anwärter“ in solchen Kulturen fast immer eine umfassende Initiation durchlaufen bzw. durchleiden müssen, die meist zu einer sehr radikalen Transformation führt - man spricht dann oft von der „Schamanenkrankheit“ – bis hin zu einem symbolischen Tod und der anschließenden Wiederauferstehung.

Schamanentum in Europa

In den erhaltenen Dokumenten und Artefakten aus der europäischen Vergangenheit finden sich nur fragmentarische Hinweise auf schamanischer Praktiken. Von kompletten Traditionen des Schamanentums kann hier nicht die Rede sein.

In seinem Buch *Shamans / Neo-Shamans: Ecstasy, alternative archaeologies and contemporary Pagans*. (Wallis:2003) bewertet der englische Forscher und Historiker Robert Wallis den gegenwärtigen Stand der wissenschaftlichen Forschung auf diesem Gebiet.

Im Wesentlichen finden sich die entscheidenden Anhaltspunkte für ein Schamanentum bei den historischen europäischen Volksgruppen in deren Sagen, Fabeln, Mythen und Volksmärchen.

Neben den weiter unten beschriebenen schamanisch anmutenden Praktiken, die in der germanischen und nordischen Mythologie überliefert sind, finden sich Bruchstücke davon auch in der griechischen Sagenwelt. Dort begibt sich etwa Orpheus in die Unterwelt, um seine durch den Biss einer Schlange verstorbene Geliebte zurückzuholen. Typisch schamanisch ist hier das Überwinden von Hindernissen in Form von Wächtern in Tier- und Menschengestalt und die Verhandlung mit Hades, dem Herrscher der Unterwelt.

Auch Herkules reist in die Unterwelt, um dort den Höllenhund Kerberos zu entführen. Die Zauberin Hekate kann das Tor zur Unterwelt öffnen und den Kontakt mit Geistern und Verstorbenen möglich machen. Als Orakel ist sie in der Lage, die Zukunft zu schauen und ihren Anhängern Ratschläge zu erteilen.

Auch in der römischen Mythologie finden sich Überbleibsel schamanischen Treibens. In den keltischen Erzählungen wiederum reisen die Helden ähnlich wie bei einer Initiation und oft unfreiwillig zum „Volk der Sidhe“, welches in den Hügeln wohnt. Von Feen oder Fabeltieren dorthin entführt oder durch den Gesang von Zaubervögeln eingeschlafert, finden sie sich in der Anderswelt wieder, deren Bewohnern sie dann Weisheiten lehren und in Geheimnisse einweihen.

In erster Linie interessant bei der Suche nach den Spuren eines europäischen Schamanentums sind aber die Überlieferungen der Sami (früher auch oft als Lappen bezeichnet) und der finnougrischen Volksgruppen.

Die Sami

Das Siedlungsgebiet der Samen - Sápmi genannt - erstreckt sich vom nördlichen Teil Norwegens über Schweden und Finnland bis hin in russisches Territorium. Der überholte Begriff „Lappen“ wird dort nicht gerne gehört. Die Samen wurden von den Vereinten Nationen als indigenes Volk anerkannt und haben deshalb das unbestrittene Recht, ihre Handwerkskunst, Sprache, Bildung, Rentierzucht, Traditionen und Identität zu bewahren und zu entwickeln.

Wie bei den sibirischen Völkern findet sich auch im schamanischen Weltbild der Sami die Vorstellung einer Dreiteilung der Welt: es gibt die Mittelwelt der Menschen, die Oberwelt der Götter und die Unterwelt der Toten – verbunden durch eine Weltensäule.

Das Konzept der samischen Unterwelt ist insofern interessant, als wir dort, ähnlich wie in der nordischen Mythologie, nicht auf ein Konzept von Schuld und Sühne treffen. Die Unterwelt ist kein Ort der Strafe, und die Toten leben dort unter der Herrschaft der Göttin Jabmeakka, die in ihrer Charakteristik keineswegs grundlegend „böse“ ist.

Repräsentativ für die frühere schamanisch geprägte Kultur der Sami war die mit mannigfachen Symbolen bemalte Trommel, welche sinnbildlich den gesamten Kosmos darstellt. Diese Trommeln wurden nicht nur von den Noaidi (den samischen Schamanen) benutzt, sondern fanden auch in den einzelnen Sippen Verwendung.

Der Joik, ein be- und verzaubernder Gesang, ist die traditionelle musikalische Ausdrucksweise der Samen und findet sich als „feste Größe“ in deren kulturellem Schamanentum wieder. Die ältesten schriftlichen Belege mit Bezug auf den Joik finden sich in Johannes Schefferus *Lapponia*. Auch in *Lappiske eventyr og sagn (Lappische Märchen und Sagen)* von J.K. Qvigstad sind einige Fassungen solcher Schriften enthalten.

Eine bekannte und ausführliche Beschreibung eines schamanischen Rituals mit Joik-Einfluss stammt von K. Leems (1679-1774), welche dieser vor dem Hintergrund seines eigenen Erlebens gestaltete.

Bei einer bestimmten Form des Rituals reist der Noaid, begleitet von den Gesängen mitwirkender Ritual-Teilnehmer, in einem Zustand der Trance in die Unterwelt, um dort Informationen zu erhalten, z. B. darüber, welches Opfer an welchen Gott erfolgen sollte, oder auch, um die Aufenthaltsorte von vermissten Personen, Tieren oder Gegenständen zu ermitteln oder Krankheiten von Klienten zu „sehen“.

Der Joik ist in der Regel rhythmisch, um den Noaid hierdurch in einen Trancezustand zu versetzen. Wird der Joik vom Noaid aktiv eingesetzt, z.B. um eine Heilung zu vollziehen oder auch, um Schadenszauber auszusprechen, so ist er mit einer bewussten Atemtechnik verbunden. Ein Noaid der Gällivaresamen, Olof Larsson, soll in der Lage gewesen sein, die Organe und den Blutkreislauf anderer Menschen so zu beeinflussen, dass er dadurch sowohl Heilung als auch den Tod herbeiführen konnte.

Eines der bekannteren Joik-Rituale ist das „Bären-Ritual“. Hierbei handelt es sich um eine komplexe Zeremonie, die sich über mehrere Tage hinzieht. Nach der Bärenjagd wird während der verschiedenen Phasen der Zubereitung des Mahles gejoikt, um dem erlegten Bären Ehrerbietung zu erweisen und seinen kraftvollen Geist wohlwollend zu stimmen.

Wahrscheinlich kannten auch die Karelier und andere finno-ugrische Volksgruppen den Joik bzw. das "Besingen" innerhalb ihrer Kultur. In der *Kalevala*, einem auf der Grundlage von mündlich überlieferten finnischen Mythen zusammengestelltem Epos, wird ebenfalls ein Zauberdichter genannt, der alles besingt. Dessen ungeachtet hatten die Nachbarvölker der Sami nachweislich noch bis ins 17. Jahrhundert hinein Furcht vor dem Zauber der samischen Noaidi.

Ab dem 9. Jahrhundert sind auch Kontakte der Sami zu den norwegischen Wikingern belegt. Samischen Erzählungen ist zu entnehmen, dass es mit den von der skandinavischen Westküste ins Landesinnere vorstoßenden Wikingern zu lang andauernden Konflikte gekommen ist. Die Sami gebrauchten dabei wohl auch List und Zauberei, um die Eindringlinge zu bekämpfen.

Bei alledem stellt sich natürlich die Frage, inwieweit die schamanischen Praktiken der Samen und der finno-ugrischen Völker überhaupt verwandt waren mit denen von Volksgruppen aus dem indogermanischen Kulturkreis.

Zur Beantwortung der grundlegenden Frage nach den europäischen Schamanenkulturen möchte ich an dieser Stelle Martin Marheinecke zitieren, der in seinem lesenswerten Artikel *Auf der Suche nach der europäischen Schamanentradition* folgendes treffend feststellt:

Vor allem in der samischen, aber auch in anderen finno-ugrischen Kulturen, gab in historischer Zeit, vereinzelt sogar bis in die Gegenwart, echten Schamanismus. Da die Finno-Ugrier nach üblicher Einschätzung zum europäischen Kulturkreis gehören, kann die Frage, ob es „europäischen Schamanismus“ gibt, mit „ja“ beantwortet werden. Da „europäisch“ oft jedoch mit „indo-europäisch“ bzw. „indo-germanisch“ gleichgesetzt wird, und es, wie weiter oben geschildert, umstritten ist, ob es in diesen Kulturen überhaupt schamanische Elemente gibt, haben auch jene nicht völlig unrecht, die verneinen, dass es einen „Euroschamanismus“ gäbe.

(Marheinecke:2009)

Schamanische Elemente in der nordisch-germanischen Mythologie

Schamanische Züge bei Wotan

Der schon erwähnte Religionswissenschaftler und Verfasser eines der ersten Standardwerke zum Thema Schamanismus, Mircea Eliade, erkannte bereits, dass in der nordisch-germanischen Mythologie einige schamanische Grundelemente zu entdecken sind:

Gewisse Einzelheiten innerhalb der Religion und Mythologie der Germanen lassen sich mit Vorstellungen und Techniken des nordasiatischen Schamanismus vergleichen. Nennen wir die schlagendsten. Gestalt und Mythos Odins – des schrecklichen Herrschers und großen Zauberers – zeigen mehrere Züge, die seltsam schamanisch sind.
(Eliade:1975)

Der Gott Wotan - ich verwende hier den südgermanischen Namen, in weiten Teilen ist dieser Gott mit dem nordischen Odin identisch - vereint viele Aspekte in seiner Persönlichkeit. Er ist Schöpfer, Kriegsgott, Fährmann der Seelen, Herrscher in Walhall, Gott der Dichtkunst und der Ekstase, Anführer der Wilden Jagd und ein bedeutender Zauberer und Runenmeister. Mit der Darstellung und Untersuchung der vielen verschiedenen Wesenszüge, die die komplexe Gestalt Wotans in sich vereinigt, ließen sich ebenso wie mit seinen unzähligen Namen und deren Bedeutung mühelos ganze Bücher füllen.
Hier nur ein kurzer Versuch, den „schamanischen“ Charakter Wotans näher zu erläutern.

Initiation

Die wohl bekannteste Handlung Wotans ist sein Selbstopfer am germanischen Weltenbaum „Yggdrasil“, das er vollzog, um das Geheimnis der Runen zu ergründen.
Im *Havamal*, einer Textsammlung der Edda, findet sich zu diesem Thema Wotans Runenlied:

*Ich weiß, dass ich hing am windigen Baum
Neun lange Nächte,
Vom Speer verwundet, dem Odin geweiht,
Mir selber ich selbst,
Am Ast des Baums, dem man nicht ansehen kann
Aus welcher Wurzel er spross.
Sie boten mir nicht Brot noch Met;
Da neigt ich mich nieder
Auf Runen sinnend, lernte sie seufzend:
Endlich fiel ich zur Erde.*

Im Vergleich mit den entsprechenden Bräuchen anderer Kulturen lassen sich Indizien dafür finden, dass hier recht genau dem Grundschema einer schamanischen Initiation gefolgt wird. Wie in vielen Einweihungsriten ist der bedeutsame Aspekt des Selbstopfers und der Selbstkasteiung durch Schmerz und Anstrengung klar erkennbar. In diesem schamanischen Kontext könnten die Runen den Hilfsgeistern anderer Kulturen entsprechen. Durch sein Opfer erlangt Wotan die Macht über die Helfer in der Anderswelt.

Weiterhin stellt das Bezwingen eines "Weltenbaumes" durch den Schamanen eine durchaus gebräuchliche religiöse Praxis bei der Suche nach mystischem Wissen dar. In sämtlichen schamanisch geprägten Kulturen gibt es Ausführungen, die sich auf das geheimnisvolle Verhältnis zwischen Schamanen und Bäumen beziehen.

Die Vorstellung vom Baum als Zentrum der Welt finden wir auch in „Yggdrasil“ wieder, dessen Gebilde die neun Welten der germanischen Kosmologie umfasst. Der Name des Weltenbaumes der germanischen Mythologie setzt sich zusammen aus „Ygg“, einem Beinamen Wotans, der mit „der Schreckliche“ übersetzt wird und „Drasil“, was „Pferd“ bedeutet. Da das Pferd in unzähligen überlieferten Quellen anderer Kulturen als ein bevorzugtes Transportmittel des Schamanen bei seiner Geistreise durch die Anderswelt gilt, bezeichnet Wotans Hängen an der immergrünen Esche eben auch seine Reise durch die Welten. In seiner ekstatischen Handlung erforscht er die weiteren Ebenen des spirituellen Kosmos und durchbricht die Hindernisse seiner eigenen Möglichkeiten.

An anderer Stelle opfert Wotan ein Auge, um in Mimirs Quelle der Weisheit blicken zu dürfen und seherische Kräfte zu erwerben - auch hier erhält er also durch ein Selbstopfer bestimmte Fähigkeiten.

Gestaltenwandel

Um den heiligen Met Odrörir in seinen Besitz zu bringen, schlüpft Wotan in Schlangengestalt durch einen engen Durchlass in den Berg, in dem der Trunk von der Riesentochter Gunnlöd bewacht wird. Nachdem er drei Nächte mit der Riesentochter verbracht hat, verspricht ihm diese zum Dank drei Schlucke vom Met. Wotan aber leert mit jedem Zug ein ganzes Fass. Daraufhin verwandelt er sich in einen Adler und steigt auf nach Asgard, wo er den Met in die Hörner der Asen spuckt. So gelangen die Götter in den Besitz dieses wunderbaren Trankes.

In der Edda finden wir dazu folgendes:

*Gunnlöd gab mir auf goldenem Stuhl
einen Zug vom Zaubertrank; leidigen Lohn
liess ich ihr übrig
für vertrauensvolle Treue
für sorgenvollen Sinn.
Die betörte Schöne
hab ich schlau benutzt:
nichts ist Weisen verwehrt; denn Odrörir
ist nun aufgestiegen
zur Wohnung des Weltenherrn*

Das „schamanische“ Motiv des Gestaltenwandels ist hier offensichtlich.

Nebenbei ist aber auch die Herstellung dieses Zaubergetränkes aus schamanischer Wahrnehmung interessant:

Als der Götterkrieg zwischen den Geschlechtern der Asen und Wanen beendet wurde, und sich die Götter zur Versöhnung trafen, erzeugten sie Kvasir, in dem sie ihren Speichel in einem Kessel vermischten. Zu einem späteren Zeitpunkt fand Kvasir dann durch zwei Zwerge ein jähes Ende. Diese vermengten sein Blut mit Honig - und es entstand der heilige Met, der jeden, der davon trinkt, zum Skalden oder Weisen macht.

Heilung

Zum Aspekt der schamanischen Heilung finden wir im *zweiten Merseburger Zauberspruch* aufgezeichnet, wie Wotan mit einem magischen Spruch das Bein eines verletzten Pferdes heilt:

*Phol und Wodan
ritten in den Wald.
Da wurde dem Pferd (vgl. Fohlen) Balders
der Fuß verrenkt.
Da besprach (vgl. engl. to beguile) ihn Sinthgunt
und Sunna, ihre Schwester;
da besprach ihn Frija,
und Volla, ihre Schwester;
da besprach ihn Wodan,*

*wie nur er es verstand:
Sei es Knochenrenke,
sei es Blutrenke,
sei es Gliedrenke:
Knochen zu Knochen,
Blut zu Blut,
Glied zu Gliedern,
als ob geleimt sie seien.*

Und auch im Manuskript des *Angelsächsischen Neunkräutersegens* wird er als kundiger Heiler erwähnt:

...
*Diese 9 [Kräuter] haben Macht gegen neun Gifte.
Eine Schlange kam gekrochen, zerriss einen Menschen;
da nahm Wodan 9 Ruhmeszweige,
erschlug da die Natter, dass sie in 9 [Stücke] zerbarst.
dass sie niemals mehr ins Haus kriechen wollte.*

*Nun haben diese 9 Kräuter Macht gegen neun böse Geister,
gegen 9 Gifte und gegen neun ansteckende Krankheiten.*

...

Magische Begleiter

Wie schon weiter oben im Zusammenhang mit Yggdrasil ausgeführt, ist der wohl wichtigste tierische Begleiter Wotans sein Zauberhengst Sleipnir. Er trägt ihn auf der Suche nach Erkenntnis und Erfahrung durch die neun Welten des germanischen Universums.

In verschiedenen Überlieferungen der Sage der wilden Jagd wird davon erzählt, wie Wotan während der Zeit der Wintersonnwende mit seinem achtbeinigen Ross Sleipnir an der Spitze seines Gefolges durch die Lüfte galoppiert. Dort, wo der Geifer von Wotans Pferd auf den Boden tropft, wächst neun Monate später ein Fliegenpilz – eine äußerst „schamanische“ Pflanze, denn in einigen schamanisch geprägten Kulturen benutzen Zauberpriester und Geitheiler den Fliegenpilz, um sich in einen Rauschzustand zu versetzen und dadurch die Grenze zur Anderswelt zu überschreiten.

Der achtbeinige Schimmel Sleipnir ist im Übrigen ein typisches Schamanentier. Das achtbeinige Pferd finden wir auch bei einigen sibirischen Kulturen - immer in Beziehung zum ekstatischen Zustand.

Jeden Morgen schickt Wotan seine treuen Raben Hugin (Gedanke) und Munin (Erinnerung) zum Flug über die Welten aus, damit diese die Neuigkeiten erkunden. Diese gefiederten Begleiter können im schamanischen Kontext als „ausgelagerte“ seherische Eigenschaften Wotans verstanden werden, wobei der Allvater ja zudem auch von seinem Hochsitz in Asgard die Welt überblickt und alles sieht, was sich dort ereignet.

Ebenfalls zu Wotans Begleitern gehören die Wölfe Freki (der Gefräßige) und Geri (der Gierige) als Totentiere des Schlachtfeldes. In Walhall verzehren sie alle Speisen, die Odin gereicht werden, während er nur den Met trinkt.

Was nebenbei die weiteren Wahrzeichen und Artefakte des einäugigen Gottes angeht, so ist hier aus schamanischer Sicht der Ring Draupnir als magisches Objekt besonders interessant. Dieser Ring, von dem in jeder neunten Nacht acht neue Ringe abtropfen, soll seinem Besitzer neben der Erfüllung von Wünschen die Gabe der Unsichtbarkeit verleihen. Draupnir wurde

vom Zwerg Sindri geschmiedet. Wotan schleuderte ihn in die Bestattungsfeuer seines Sohnes Baldur, aber Hermodur brachte ihn von seiner Reise nach Hel wieder zurück.

Totenorakel

Wotan erweckt durch seinen Zauber eine alte Völva aus dem Reich der Toten, um sie über zukünftige Ereignisse zu befragen. Diese weissagt ihm daraufhin den Tod Baldurs und das Eintreten von Ragnarök.

Um über die Zukunft Kenntnis zu erlangen, ist aber wohl der Kopf Mimirs Wotans dienlichster Ratgeber. Nachdem dieser Riese enthauptet wurde, fand Wotan sein blutiges Haupt und salbte es mit heilenden Kräutern. Daraufhin öffneten sich die Augen wieder, und der Mund konnte wieder Worte hervorbringen und auf divinatorische Fragen antworten.

Schamanische Züge bei anderen germanischen Gottheiten

In der Charakteristik des Gottes Wotan finden sich somit eine ganze Reihe von schamanischen Elementen. Aber auch bei einigen anderen Göttern des nordisch-germanischen Pantheons gibt es einige äußerst schamanische Handlungen zu entdecken.

Wenn sich Freya ihr Falkengewand um die Schultern legt, kann sie sich wie ein pfeilschneller Falke in die Lüfte erheben. So ist es ihr mit der Hilfe dieses Umhangs möglich, in alle Welten zu reisen.

Ursprünglich soll Freyja die Asen und insbesondere Wotan „das Zaubern“ gelehrt haben. Viele Fachkundige gehen ferner davon aus, dass Freya weitgehend mit der Gestalt der Gullveig identisch ist. Von Gullveig wird erzählt, dass sie bei ihrem Gastspiel in Asgard den inzwischen goldgierigen Asen keine Antwort auf den Ursprung des Reichtums geben konnte. Daraufhin versuchten diese dreimal, Gullveig zu verbrennen, was aber jedes Mal misslang: Gullveig entstieg den Flammen stets unversehrt. Ein schamanisches Bravourstück!

Loki versteht sich in besonderer Weise auf den Gestaltwandel. Er kann sich in die unterschiedlichsten Gestalten verwandeln, unter anderem in einen Lachs und in ein altes Weib. Als Stute hat er Sleipnir zur Welt gebracht

Frigga weiß durch ihre hellseherischen Träume um die Zukunft.

Der schon erwähnte Hermodur reitet auf Sleipnir neun Tage lang durch dunkle Täler in die Unterwelt der Hel, um dort über die Freigabe Baldurs zu verhandeln.

Der Weltenbaum

Am Fuße des Weltenbaumes Yggdrasil befindet sich die Quelle der Erinnerungen, der Weltenbrunnen. Wer daraus trinkt, erhält beachtliches Wissen.

Einen Weltenbaum wie Yggdrasil, Weltensäulen oder Weltenachsen entdeckt man in vielen schamanisch geprägten Kulturen.

In den Sammlungen der Edda werden bestimmte mythologische Orte in verschiedenen Welten lokalisiert. Aus dem Munde der Seherin heißt es in der Völuspá:

*„... weiß neun Heime,
neun Weltreiche,
des hehren Weltenbaums Wurzeltiefen.“*

Insgesamt werden in der Edda aber mehr als neun Weltennamen genannt, und eine spezifische Aufteilung ist nicht belegbar. Die heute gängige Benennung und Aufteilung der neun Welten Yggdrasils ist somit eine moderne Auslegung, die aus wissenschaftlich-historischer Sicht

nicht haltbar ist. Als praktisches Konstrukt halte ich sie aber dennoch in unserer Zeit für nützlich und vertretbar.

Schamanische Krieger

Die ekstatische Raserei und die Kampfeswut der Berserker kann man durchaus unter dem Gesichtspunkt des in einigen Kulturen vorkommenden „schamanischen Kriegertypus“ betrachten. Die Mitglieder dieser nordischen Kriegerbünde stürzten sich in der Schlacht voller Todesverachtung auf die feindlichen Reihen und machten alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellte.

Denkbar ist, dass die Maskierten in eine Art magische Ekstase fielen und sich dann fühlten, als seien sie von wütenden Tiergeistern besessen. Ähnliche Phänomene haben Völkerkundler für andere Kulturkreise nachgewiesen. Wenn ein Geist von einem Körper Besitz ergreift, dann ist es tatsächlich möglich, dass der Betroffene weder Schmerz noch Müdigkeit fühlt. Erst wenn dieser Zustand beendet ist, verfällt der Betroffene in einen tiefen Schlaf.

Rauschartige Zustände, Tobsuchtsanfälle, Halluzinationen und anschließende Müdigkeit könnten auch von chemischen Substanzen hervorgerufen worden sein, z.B. durch das Fliegenpilzgift Muscimol. Dazu der Göttinger Psychiatrie-Professor Hanscarl Leuner:

Der Fliegenpilz spielt seit urdenklichen Zeiten als mythologisches Mittel im subarktischen und arktischen Raum eine wichtige Rolle. Er wurde von dort lebenden Stämmen für ekstatische Praktiken benutzt.

Einen hieb- und stichfesten Beweis für die Fliegenpilz-Theorie gibt es allerdings nicht. So meint der bekannte Ethnobotaniker Christian Rätsch:

Für die Berserker war Fliegenpilz allerdings irrelevant. Die hatten was Besseres: Grutbier. Das wird aus Sumpfporst, auch Gagel genannt, gebraut.
(Rätsch:1996)

Weiterhin gibt es Quellen, die in Verbindung mit den Berserkern einen klar ersichtlichen Gestaltenwandel schildern:

Die Berserkerwut hieß im Altnordischen hamast und bedeutet die äußere Erscheinung eines anderen annehmen, denn sie konnten sich in Tiere verwandeln. Der Berserker Björn (=Bär) zog das Bärengewand über und ging als ein Bär hinaus. Der Berserker Böthvarr Bjarke (=kleiner Bär) saß in der Halle, während draußen ein ungeheurerer Bär kämpfte, der alle Gegner auf eine wundersame Weise niederwarf. Böthvarr war zwiegestaltig: Mensch und Bär. Und bilokal: Er ist zu gleicher Zeit im Hause und vor der Tür, und während sein menschgestaltiger Leib im Hause ruht, ist draußen der Tiergestaltige tätig und erwürgt die Feinde.

(Peuckert:1951, in Bezug auf die Hrolfssaga Kraka)

Die Ulfhednar, die „Männer im Wolfsgewand«, die sicher auch mit dem Geist ihres Namenstieres eng verbunden waren, können ähnlich wie die Berserker als „schamanische Krieger“ betrachtet werden.

Ebenfalls kann man diesbezüglich Parallelen zu den Perchten ziehen.

So schildert Peuckert sie

„... als unheimliche Tiere (...) in Felle gehüllt, mit Hirschgeweihen oder auch mit Bärenmasken“.

(Peuckert:1951)

Die heute verwendeten Perchtenmasken sind ebenfalls mit echten Tierhörnern (meist Rind, Ziege oder Schaf) versehen, und die Bekleidung besteht aus Tierfell. Auffallend sind ferner die an dem Kostüm angebrachten Glocken und Schellen, wie sie in ähnlicher Form von sibirischen und nepalesischen Schamanen getragen werden.

Historisches und modernes Seidhr

Ich komme nun zu der Frage, ob und inwiefern die schamanisch geprägten Praktiken des nordisch-germanischen Kulturraums in Beziehung zu den Inhalten der unter der Bezeichnung „Seidhr“ definierten Handlungen gesehen werden können.

Dazu möchte ich zunächst kurz auf die geläufigen Begriffsbildungen der Historie und Gegenwart eingehen.

Seidhr in den nordischen Sagas

In den Sagas finden wir einigen Stellen, in denen das Wort „Seidhr“ genannt wird, und wo auch die dazugehörigen Praktiken beschrieben werden.

Um die Geduld des Lesers nicht allzu sehr zu strapazieren, werde ich im Folgenden nur die wichtigsten dieser Stellen anführen. Ferner bitte ich zu berücksichtigen, dass die nordischen Sagas keine Tatsachenberichte sind, sondern generell eher als gut recherchierte historische Romane zu sehen sind.

Aus der Laxdaela Saga:

35

*„Da war ein Mann namens Kotkell, der nur wenig früher nach Island gekommen war. Seine Frau wurde Grima genannt. Hallbjörn, Sliusteinsauga und Stigand waren seine Söhne. Sie kamen von den Hebriden. Sie alle waren zauberkundig und **mächtige Seidhleute**. Hallstein Godhi nahm sie auf und siedelte sie bei Urthum in Skalmarfjord an.*

[...]

*Kotkell bereitete dann eine **große Seidhr-Plattform** vor und sie alle kletterten darauf. Dann sangen sie mächtige Anrufungen, **die Galdra** waren*

[...]

*... und zogen zu Hruts Wohnstätte und **vollzogen mächtiges Seidhr**. Als **der Klang der Seidhlieder** erschallte, wussten sie (Hruts Leute) nicht zu sagen,...*

[...]

*Er ging nach draußen **in das Seidhr hinein** und viel sofort tot um.¹*

Aus der Gisla Saga Surssonar:

11

*Da war ein Mann namens Thorgrim, der Nef genannt wurde. Er lebte in Nefsstadir auf der Ostseite des Hauksadalsa Flusses und war kundig in aller Art Zauber und Magie – **die schlimmste Art Seidhskratta** die man sich vorstellen kann.*

[...]

18

*Sie tranken bei Thorgrims Totenwache, und Bork verteilte gute Geschenke der Freundschaft an viele Leute. Als nächstes bezahlte Bauk den Thorgrim Nef dafür, **Seidhr zu wirken**, damit*

¹ Übersetzung aus dem Englischen, basierend auf Chisholm und Kunz

keine Hilfe zu jenem Mann kommen würde, der Thorgrim erschlagen hatte, egal wie sehr man ihm auch helfen wollte. Ein neun Jahre alter Ochse wurde ihm für **den Seidhr-Ritus** gegeben, welchen er dann vollzog. Er bereitete alles vor, was er dafür brauchte und baute ein Gerüst auf, auf welchem er seine Zauberkunde mit aller Argheit und Teufelei vollzog.²

Aus der Njalls Saga:

30

Hallgrim hatte eine Lanze, auf die er **Seidhr gelegt hatte**, so dass keine Waffe ihn würde töten können.³

Aus der Kormaks Saga:

6

Das war, weil Thorveig **Seidhr** gemacht hatte, so dass sie sich nicht aneinander würden erfreuen können.⁴

Auch an weiteren Stellen, unter anderem in der *Vatnsdaela Saga* und der *Landnamabok Saga*, stößt man auf die Bezeichnung „Seidhr“ und kurze Schilderungen der entsprechenden Praktiken.

Die umfangreichste Beschreibung von Seidhr findet sich wohl in der *Eiriks saga rauða* (4:206/207). Die dortige Hauptfigur Thorbjörg wird darin allerdings als Spákona und nicht als Seiðkona bezeichnet. Auf die Unterscheidung von Spá und Seidhr werde ich weiter unten noch genauer eingehen.

Jedem Interessierten sei empfohlen, diese Saga selbst noch einmal nachzulesen. Die wesentlichen Textpassagen finden sich aber auch als Zitat in der Abhandlung *Seidhr und Völventum* von Kurt Oertel: Auf die Gesamtaussage dieser überaus lesenswerten Arbeit gehe ich später noch ausführlicher ein.

Festzustellen ist, dass ein großer Teil der in den Quellen als Seidhr bezeichneten Handlungen auf das Zufügen von Schaden ausgerichtet ist und oft Verfluchungen gebraucht werden. Das bestätigt sich auch in der Edda:

Aus der Völuspa:

26

Heid hieß man sie wohin sie kam,
Die Zukunft wissende; Zauber trieb sie.
Seidhkunst konnte sie, Seelenheil raubte sie,
Übler Leute Liebling allezeit.⁵

In den Überlieferungen wird darüber hinaus fast immer zwischen Seidhr (Zauber) und Spá (Zukunftsschau und Weissagung) unterschieden. Neben der schon angeführten *Eiriks saga rauða*, in der die Hauptfigur Thorbjörg als *spákona* (Seherin) bezeichnet wird, heißt es in der

² Übersetzung aus dem Englischen, basierend auf Chisholm und Regal

³ Übersetzung aus dem Englischen, basierend auf Chisholm und Cook

⁴ Übersetzung aus dem Englischen, basierend auf Chisholm

⁵ Übers. Simrock, allerdings wird hier wegen neuerer Erkenntnisse der etymologischen Herkunft des Wortes Seidhr auf Anregung von Hans Stucken Seidhkunst anstatt Sudkunst verwendet)

Flateyjarbók I, Ólafs saga Tryggvasonar:

Völven, die man auch als Seherinnen [spákonur] bezeichnete, zogen durch das Land und sagten die Schicksale der Menschen voraus, weshalb viele Männer sie auf ihre Gehöfte einluden, Feste für sie ausrichteten und sie zum Abschied reich beschenkten.

Und Kurt Oertel stellt in seinem oben schon erwähnten Artikel fest:

Alle auftretenden Seherinnen werden entweder als Völva (wörtlich: Stabträgerin) oder aber als spákona (Seherin) bezeichnet, nie aber als seiðkona (also Zauberin). An keiner ernst zu nehmenden Stelle macht eine Völva irgendetwas anderes, als in die Zukunft zu sehen.
(Oertel:2006)

Während die Seherinnen meist geachtet und gut angesehen waren, hatten die Seidhr-Kundigen einen zwielichtigen Ruf und wurden mit Misstrauen betrachtet. Zwar bediente man sich ihrer gerne, um die eigenen Interessen auf magischer Ebene durchzusetzen, aber ansonsten waren sie eher Außenseiter der Gesellschaft.

Diese Unterscheidung, allein aufgrund der Abstammung, findet sich auch wie folgt in der Edda:

Aus dem Hyndluliod :

32

*Von Widolf kommen die Walen alle,
Alle Zaubrer sind Wilmeidis Erzeugte.
Die Seidhkünstler stammen von Swarthöfði,
[...]⁶*

Die heute von manchen vertretene Meinung, Galdr (Zaubergesang) und Seidhr seien strikt zu trennen, lässt sich allerdings nicht so einfach belegen und nachvollziehen. Auch Runenmagie und andere Zauberpraktiken sind aus historischer Sicht ganz klar im Gesamtbild als Seidhr einzuordnen.

Kurt Oertel fasst das Thema wie folgt zusammen:

Das Wort "seiðr" ist im Altnordischen ganz eindeutig der völlig umfassende Oberbegriff für Magie insgesamt und fasst genau all jene (oft sehr unterschiedlichen) Praktiken zusammen, die wir auch heute unter dem Begriff "Magie" verstehen. Es bezeichnet keine spezielle magische Unterabteilung, Sonderdisziplin oder Einzeltechnik. An dieser umfassenden Bedeutung des Wortes gibt es keinen Zweifel und darüber herrscht auch sprachwissenschaftlich völlige Einigkeit.

Gerade die schamanischen Techniken der vielfach bezeugten Seherinnen werden in den Quellen aber durchweg mit dem ganz anderen Begriff "spá" bezeichnet, der als in scharfem Gegensatz zu "seiðr" stehend erscheint.

(Oertel:2006)

Um an dieser Stelle auch zugleich mit dem weit verbreiteten Vorurteil aufzuräumen, die Beschäftigung mit Seidhr sei eher „Frauensache“ gewesen:

Wenn es überhaupt stimmt, dass Magie unter Männern verachtet war, dann aus dem Grund,

⁶ Übers. Simrock, wiederum Seidhkünstler statt Sudkünstler

weil der Einsatz von Magie als "Waffe" gegen Menschen - und vor allem eben als Schadenszauber - ganz klar dem germanischen Ideal der Kriegerehre widersprochen hat, nicht aber etwa deshalb, weil sie mit irgendwelchen speziell weiblichen Mysterien verbunden gewesen wäre, wie es heute manchmal gerne hineingelesen zu werden scheint.

[...]

Gerade die Quellen machen klar, dass Seidhr keine rein weibliche Domäne gewesen sein dürfte, denn das Wort "seiðmaðr" (Zaubermann, also Zauberer oder Magier) ist genauso belegt wie das weibliche "seiðkona" (Zauberfrau).

(Oertel:2006)

Seidhr in der Moderne

Während Oertel – mit Blick auf die historische Begriffsbildung - klar zwischen Seidhr und Spá unterscheidet, hat sich im „modernen“ Seidhr der heutigen Zeit eher die folgende Definition durchgesetzt, welche nun auch den Begriff Spá mit einbezieht:

Seidhr ist die Ausübung okkultur Praktiken vor dem Hintergrund der nordisch-germanischen Mythologie

(Stucken:2006)

Diese Begriffsbestimmung wird inzwischen von den meisten mir bekannten Seidhr-Praktizierenden verwendet.

Neben den unterschiedlichen und nach persönlicher Eignung und Neigung genutzten magischen Praktiken des Seidhr-Ausübenden lassen sich einige der heute verwendeten Methoden unterteilen in:

Galdr (Zaubergesang): Hier werden die durch Stimme und begleitender Musik erzeugten magischen Schwingungszustände genutzt um die beabsichtigte Intention umzusetzen. Auch die *seiðhlaeti* (Seidhrlieder) sind in der Moderne in dieser Kategorie einzuordnen.

Spá (Völventum): Diese Praktiken der Wahrsagung und Prophezeiung unter dem Einsatz von Trance-Techniken sind heutzutage auch unter dem Begriff *oracular seidh* bekannt, der von Diana Paxon geschaffen wurde und von Jenny Blain in ihrem Buch über Seidhr verwendet wurde.

Runenzauber: Die Anwendung von Runen zum magischen Zweck ist sehr vielfältig. Die Bandbreite reicht von der Visualisierung, dem Aufmalen von Binderunen zur Heilung, zum Schutz oder Fluch über die Verwendung in Talismanen und Amuletten bis hin zum Gebrauch als Orakel.

Utisetá (Draußensitzen): An einem ausgewählten Ort (Grabhügel, Wegkreuzung etc.) versenkt sich der Praktizierende in eine Art meditativen Zustand, um den Kontakt zur Geisterwelt herzustellen und nach Antworten auf Fragen zu suchen.

Wer an weiteren Erläuterungen und Begrifflichkeiten zum Themenkomplex Seidhr interessiert ist, dem sei dazu „*Das Seidhr-Handbuch*“ von Hans Stucken als Lektüre angeraten.

Seidhr und Schamanentum

Wir konnten in den vorangehenden Kapiteln also sowohl bei den Göttern unserer Mythologie wie auch bei den praktizierenden Zauberer und Seidhr-Ausübenden unserer heimischen europäischen Gefilde einige bezeichnende Handlungen und Aktionen entdecken, die einen Bezug zu charakteristisch schamanischen Inhalten aufweisen.

Wenn wir nun vergleichen, zu welchem Zweck und mit welchem Ziel Seidhr eingesetzt wurde und wird, so sind hier durchaus Parallelen zu den schamanischen Praktiken der unterschiedlichen Kulturkreise festzustellen. Wir finden hier wie dort die Verwendung als Heilzauber, Fruchtbarkeitszauber, Schadenszauber, Gestaltenwandel, Bann- und Bindezauber, Kontrolle der Elemente, Kontakt zu Verstorbenen, Zukunftsvorhersage und Offenbaren des Verborgenen.

Ich halte es für sehr wahrscheinlich, dass schamanische Praktiken der Sami und der finno-ugrischen Kulturen einen Einfluss auf die Methoden des Seidhr in den skandinavischen Gebieten hatten, so sind etwa Parallelen der Galdr-Zaubergesänge zum Joik offensichtlich.

In den Wurzeln unserer eigenen Kultur finden wir mit der Weltenesche Yggdrasil einen repräsentativen schamanischen Weltenbaum. Die Aufteilung der Anderswelt in verschiedene Ebenen ist in bezeichnender Weise schamanisch geprägt. Mit dem achtbeinigen Hengst Sleipnir ist darüber hinaus auch in unserem Weltbild ein Reisebegleiter für Exkursionen in die Anderswelt vorhanden.

Die typischen schamanischen Krafftiere haben Gemeinsamkeiten mit der Fylgia (Folgegeist) in unseren Glaubensvorstellungen.

In den historischen Darstellungen finden sich, auch geknüpft an den Begriff *hamr*, einige Aufzeichnungen über Formen eines schamanischen Gestaltenwandels.

Als Folgerung aus all dem lässt sich aber nur festhalten, dass bestimmte schamanische Praktiken durchaus ein Bestandteil des Gebildes Seidhr sind, auf der anderen Seite Seidhr aber definitiv kein komplett schamanisch geprägtes System war und ist.

Das magische Handwerk des Seidhr entspricht allerdings in vieler Hinsicht eher den naturgesetzlichen Prinzipien der schamanischen Methoden als den Ausprägungen der neuzeitlichen und größtenteils orientalistisch geprägten hermetischen Magierichtungen der letzten Jahrhunderte.

Tendenziell hat natürlich in den heutigen Tagen die Verwendung der Praktiken zur persönlichen spirituellen Sinnsuche zugenommen. Das gilt für den Bereich Seidhr ebenso wie bei vielen Formen des Schamanismus.

Aus meiner Sicht spricht definitiv nichts dagegen, auch in unserer Zeit Seidhr auszuüben. Die neuen Formen der Zauberei, die wir selber gestalten, sind genauso mächtig und kraftvoll wie die alten unserer Ahnen. Alles wandelt sich im Laufe der Jahrhunderte!

Wer aber meint, traditionelle Praktiken anderer Kulturen einfach in einen nordisch-germanischen Kontext pressen zu können, der wird sich sehr schnell bei einer romantisch entarteten Form des „Plastischschamanismus“ wiederfinden.

[Verzeichnis benutzter und zitierter Literatur und Artikel im worldwideweb.:](#)

Blain, Jenny: Seidr – Die Neun Welten der Seidr-Magie, Arun-Verlag, Engerda, 2002

Eliade, Mircea: Schamanismus und archaische Ekstasetechnik; Suhrkamp, Frankf./M., 1975

Fries, Jan: Seidwärts; Edition Ananael des Verlages M. Sperlhofer, Bad Ischl (A); 2004

Marheinecke, Martin, 2009:

<http://www.nornirsaett.de/auf-der-suche-nach-der-europaischen-schamanentradiation>

Oertel, Kurt: Seidhr und Völventum; Herdfeuer Nr. 12 (Zeitschrift des Eldaring e.V.); 2006
sowie unter www.eldaring.de

Peuckert, Will-Erich: Geheimkulte; Carl-Pfeffer-Verlag, Heidelberg, 1951

Rätsch, Christian: Urbock: Bier jenseits von Hopfen und Malz. Aarau: At Verlag; 1996

Rätsch, Christian: Der Heilige Hain, Aarau: At Verlag; 2005

Storl, Wolf-Dieter: Schamanentum – Die Wurzeln unserer Spiritualität; Aurum im J.
Kamphausen Verlag; Bielefeld; 2010

Stucken, Hans: Das Seidhr-Handbuch; Verlag Daniel Junker; Hamburg; 2006

Vitebsky, Piers: Schamanismus; Taschen-Verlag; Köln; 2001

Wallis, Robert.J: Shamans/Neo-Shamans: Ecstasies, Alternative Archaeologies and
Contemporary Pagans; Routledge; London; 2003

Sowie diverse Quellen der Edda-Zitate und der nordischen Sagas