

## Kurzkommentar zur Farbtafel: Die Welt der Edda

Da die Bildtafel sich selbst erklärt, soll hier nur auf Wesentliches hingewiesen werden. Die drei Welten der Weltesche Yggdrasill sind konsequent getrennt: oben die Götter in **Asgard**, in der Mitte die Menschen in **Midgard**, unten die Riesen (und Zwerge & Trolle) in **Niflheim**. Auch das Feuerland Muspelheim (mit den Feuerriesen) befindet sich in der Nebel- und Wasserwelt der Riesen, also in der Unterwelt, wird sogar mit dem Urdbrunnen identifiziert. Die Waberlohe aus Wasser und Feuer löst auch das Problem, das mit der Vertauschung dieser Elemente in der Raumordnung auftritt. Neben dem Feuerwasser (*MB*) im Urdbrunnen (= Muspelheim: *CoU*) gibt es das Wasser (*Urn*) der Quelle Hvergelmir (*HBm*) und den Skaldenmet (*Güll-Urn*) in Mimirs Brunnen (*Nats-As*), dann das Wasser (*Urn*) im Totenfluß Gjöll (*HBw*), das Wasser (*VS*) in der Tiefe des Meeres (*Vag*) und die Wasser (*VS-MV*) Midgards (*Lami*) und des Weltmeeres (*Lama*: wegen der Wellenform). Sogar Thrudwang (*Scr*) wird mit Wasser verbunden: Es wird (wie *HBw*) "Gjöll" genannt, wenn auch im Sinne von »Steinplatte, Fels« (lat. 'saxum': phonetisch [zak-zum]). Gelegentlich taucht *Scr* als Sternbild Wassermann auf und steht dann in der Position des Brunnens Hvergelmir (*HBm*). Mimirs Brunnen ist identisch mit Windheim, so daß wir das Elementarzeichen für Luft (als *Crep*) da eingezeichnet haben. In der Skaldenpoetik heißt Luft auch »Vogelheim« oder »Wetterheim«, womit wir den Ausdruck »einen toten Vogel in der Tasche haben« assoziieren. In Windheim, dem Reich der toten Seelen, wohnt der Windgott Kari; manche nennen ihn den Riesen Hráswelg (»Aasfresser«) in Adlergestalt. Durch Bewegung der Schwingen (*Nats*) erzeugt er den Wind. Die Gegend um Windheim heißt auch Thrymheim (»Lärmheim«), wo sich Wasser und Luft mischen: "Ich weiß Heimdalls Horn (*Rect*) verborgen / unterm heiligen Himmelsbaume (*wG*); / Flut (*Güll*) seh ich fallen in feuchtem Sturz (*Defae*) / aus Walvaters Pfand (*Nats-As*: Odins Auge) - wisst ihr noch mehr?" Heimdalls Gjallarhorn wird wohl nicht nur bei Ragnarök geblasen, denn morgens kräht (*crep*) da ein rußbrauner Hahn, wahrscheinlich, um einen Hrimthursaren (*Fae*) zu verkünden. Überhaupt sind die acht Arten von Riesen hier gut zu erkennen und in Magenta eingezeichnet. Außer dem Totenfluß Gjöll (*Urn*) haben wir den Wan (»Hoffnung«: *CS*) und den Ifing (*VS*) lokalisiert. Die tosenden Wasser von Niflheim verbindet Kalweit etymologisch mit altisländisch 'pyss' »Getümmel«. Einmal mußte Thor den Totenfluß Wimur (*Urn*) überwinden. "Loki war dabei und klammerte sich an ihn. Doch das Wasser schwoll immer höher an, bis Thor die Ursache erkannte: Gjalp, die Tochter des Geirröd, stand mit gespreizten Beinen über dem Fluss und urinierte. Thor traf sie mit einem großen Stein und konnte so das andere Ufer erreichen."

Die drei **Nornen** sind auf unserer Zeichnung wirklich »am Urdbrunnen« und durch rote Ringe identifiziert: Urd (*PVC*), Verdandi (*Cl*) und Skuld (*Prost*). Urd ist die Spinnerin, und das ist sinnvoll, denn *CS* in *CCU* ist spinnbar (wie die Mediziner sagen). Identisch mit Urd ist der alte Weltberg Lyfjaberg (»Fels der Heilmittel«: *PVC*). Brunnenähnlich ist der Eingang (*FV*) zur Hel, versehen mit dem Helgatter und bewacht von Modgudr

(»Götterfeindin«) und dem Höllenhund Garm (»der Grimmige«). Anatomisch ist das nur eine Grube (fossa), doch auch in der *Offenbarung des Johannes* als »Brunnen des Abgrunds« bekannt. Auf einer alten Bibelillustration sieht man aus dem Brunnen Rauch (*Mosc*) aufsteigen, und Heuschrecken fliegen heraus (lat. 'locusta'). Myrkheim (*Cl*) ist die Heimat der Zwerge (auch der Trolle und Schwarzalben), doch plazieren wir den Zwerg Alwis (»Ganz Weise«: \*ganz > Gans > anser > anas > anus > As) als *Häm* in *As*, denn wer an der Quelle der Weisheit wohnt, wird so weise wie er. Myrkwid ist der »Dunkelwald« oder »Schwarzwald« (*Pu*), Jarnwid aber der »Erzwald« oder »Eisenwald« (*Sil*). (In einem Märchen der Gebrüder Grimm lebt da der Eisenhans: *Fae*.)

Die Weltesche heißt nicht nur Yggdrasill, sondern in der Unterwelt auch Mimameid (»Mimirs Maid«: *Per*) und in der Oberwelt auch **Lärad** (»Schutz/Beschützer«: *CoU*). Damit sind wir bei dem Platz, der durch die Verlagerung von Muspelheim in die Unterwelt frei geworden ist. Odin (*PVC*) ist an seinem Ort geblieben und bildet mit Sol (»Sonne«: *GP*) eine Einheit aus zwei Halbschalen. Die obere Hälfte ist auch des Richtergottes Forseti (»Vorsitzender«) Götterburg Glastheim (»Frohheim«) oder Glitnir (»die Glitzernde«), die untere Hälfte ist die Walkürenhalle Wingolf (»freundlicher Boden«). Das alte Muspelheim ist die Baumkrone Lärad oder das **Idafeld** (»glänzende Ebene«: *CoU*), das alle periodisch wiederkehrenden Weltuntergänge überlebt, also ein »Feld der ewigen Wiederkehr«, eine Keimzelle jeder neuen Welt. Da leben Tiere: die Ziege Heidrun, die den Helden Walhalls Äl (Bier: *Urn*) im Überfluß gibt, der Hirsch Eikthyrnir (»Eichdorn«: *CUt*) und die goldenen Hähne Gullinkambi und Vidofnir (*CUt*). Die allerhöchste Ebene ist Gimle (»Edelsteindach«), ein mit Gold gedeckter Saal, bewohnt von Lichtalben; ein vor Feuer geschützter Ort, dem auch der Weltbrand von Ragnarök nichts anhaben kann.

In der *Poetik des Impurismus* findet man alles ausführlicher, und da ist für Laienleser alles langsam erklärt.

(© Wolfgang Werner, Hattinger Str. 904, 44879 Bochum. 2007)

## Ergänzender Kommentar zur Yggdrasill 2009

Drei Jahre sind seit dem Entwurf der »alten« Yggdrasill (am Anfang dieser Seite) vergangen. Inzwischen hat die impuristische Farbenlehre ihren Abschluß gefunden (vgl. die Seite »Windmühle«), und auch die anatomische Legende dazu ist hoffentlich endgültig. Deshalb ist es an der Zeit, auch »Die Welt der Edda« in die endgültige Form zu bringen, die sich bei der weiteren Forschung in Richtung Zodiak und Astronomie allgemein ergeben hat. Die weiteren Erkenntnisse werden sich in einem neuen Buch finden. Hier auf der Homepage will ich die »alte« Zeichnung nicht einfach austauschen, weil sie sich im Buch (*Illustrierte Poetik des Impurismus*) befindet.

Die impuristischen Farben hier in der neuen »Welt der Edda« wurden jetzt auf die späteren Funde abgestimmt, die Schriftzüge über Farben wurden deutlicher gemacht. Im oberen Teil der Zeichnung ist nur eine Linie neu: die zwischen Gelb und Grün. Dadurch ergibt sich aber eine wichtige neue Raumteilung, so daß die Bezeichnungen viel sinnvoller platziert werden können. Insbesondere ist jetzt das Reich der Götter in Grün markiert und bietet angemessenen Raum für Götter und Einherier, auch wenn es anatomisch nur ein virtueller Raum ist. Die Mythen von den zwei Göttergeschlechtern (Asen und Vanen) sind wohl zusammen mit dieser Raumvorstellung entstanden, vielleicht sogar später. Wenn jemand von vorne anfängt zu zeichnen, sollte er mit dem großen Kreis in der Mitte ( $Vag\uparrow/Vag\downarrow$ ) beginnen. Bei uns ist die runde Fläche in Gelb und Orange kein exakter Kreis geworden, weil die Zeichnung durch Erweiterungen entstanden ist. Die beiden Halbkreise spiegeln, dreidimensional gedacht, Schälchen und Deckel aus urgeschichtlicher Zeit, die wir in der *Poetik* (Kap. 5) besprochen haben.

Im unteren Teil der Zeichnung ist das Innere des Gjallarhorns jetzt weiß (trotz Arno Schmidts Gleichung »*Fae* = Gold«), u.a. weil die Reimwörter auf »weiß« da vielseitig passen. Mit der Form assoziieren wir die Sichel des Kronos (wie man später besser sehen wird). Im Scherz könnte man von »Heimdalls Güllehorn« sprechen.