

# Die Darstellung von Seiðr in altisländischer Literatur: Einheitlichkeit oder Mannigfaltigkeit ?

Von Lyonel Perabo

Supervision: Terry Gunnell

## I) Definition von Seiðr

- A) Der untersuchte Bereich
- B) Der Ursprung Seiðr
- C) Die Frage der Völva
- D) Der Fall von Eiríks Saga Rauða

## II) Vorkommen von Seiðr

- A) Die Umstände von Seiðr
- B) Die Ausführung von Seiðr
- C) Die Seiðr-Instrumente
- D) Die Klänge von Seiðr

## III) Wirkungen von Seiðr

- A) Wohltuende Magie gegen schändliche Magie?
- B) Zentralität oder Peripherie?
- C) Öffentliche Ansichten über Seiðr
- D) Seiðr und Ergi

## Conclusion (26)

### Einführung

Keine andere nordische magische Praxis war so sehr Gegenstand von Forschung und Kontroversen wie das rätselhafte *Seidr*. Bereits von Snorri selbst (Ynglinga Saga 4, 7) (Heinskringla (1935), Hrsg. Guðni Jónsson, 13 - 19) besonders beachtet, wurde *Seidr* 1877 zum Gegenstand der modernen wissenschaftlichen Forschung, indem sie einen nicht zu vernachlässigenden Teil von Johan Frizners „*Lapernes Hedenskab og Trolddomskunst sammenholdt med andre Folks, især Nordmændenes, Tro og Overtro*“ vereinnahmt hat. Seitdem hat *Seidr* immer mehr Aufmerksamkeit auf sich gezogen und die beeindruckende Monographie (*Sejd*), die Dag Strömbäck diesem

Phänomen gewidmet hat, hat dazu beigetragen, eine neue Welle im Studium der Magie im Bereich der altnordischen Studien einzuleiten.

Von einigen als eine Art schamanische Tradition (Buchholz 1968) betrachtet, während andere sie mit den Wanen (Brøgger 1951) verbinden, ist *Seidr* seit Anfang des letzten Jahrhunderts Gegenstand intensiver wissenschaftlicher Debatten und wird heutzutage mehr denn je von Wissenschaftlern auf dem Gebiet der Folkloristik, (Dubois 1999) Philologie (Tolley 2009) oder Archäologie (Price 2002) erforscht. In der vorliegenden Studie wird, während Autoren, die solche Methoden verfolgt haben, von ganzem Herzen anerkannt werden, sie jedoch das Phänomen *Seidr* aus einer engeren und fokussierteren Perspektive betrachten. Nach der Methode des französischen Gelehrten Francois-Xavier Dillman versuchen wir, unser Forschungsgebiet und unsere wichtigsten Quellen klar zu begrenzen und werden uns daher auf ausgewählte Werke der mittelalterlichen isländischen Literatur konzentrieren, um *Seidr* abzugrenzen und zu definieren.

Während einige Forscher (Schjødt 2001) zu Recht die riesige zeitliche Lücke zwischen der Redaktion der isländischen Sagen mit den Ereignissen, die sie beschreiben sollen, unterstrichen haben und damit ihren Status als vertrauenswürdige Quellen in Bezug auf vorchristliches Skandinavien ablehnen, möchten wir eine solche Debatte insgesamt vermeiden, um uns auf die eigentlichen Informationen in den Sagen zu konzentrieren. Für die vorliegende Studie ist es unerheblich, ob die in solchen Texten gefundenen Berichte von *Seidr* rein literarisches Motiv sind oder ob sie eine tatsächlich vorchristliche magische Praxis richtig darstellen. Wir sind in der Tat mehr darum bemüht, diese Berichte auf die klarste und umfassendste Weise darzustellen, um die folgende Frage zu beantworten: Erlauben uns die in der mittelalterlichen isländischen Literatur gefundenen Berichte, über eine konsistente magische Praxis oder ein Phänomen namens *Seidr* während der Wikingerzeit zu sprechen?

#### D) Definition von Seiðr

##### A) Der untersuchte Bereich

In seiner maßgeblichen Monographie über Magie in altnordischen Sagen (*Les Magiciens dans l'Islande Ancienne*, 2006) wählte Francois-Xavier Dillman seine Aufmerksamkeit auf drei Hauptquellen, nämlich *Íslendingasögur*, *Landnámabók* und das isländische *Þættu* zu konzentrieren. Die vorliegende Studie wird den gleichen Ansatz anwenden, ihren Umfang jedoch etwas erweitern. Neben den *Íslendingasögur*, die den Hauptteil unserer Studie ausmachen werden, werden wir auch die Sagen der norwegischen Könige (*Konungasögur*) berücksichtigen, die unter anderem von Snorri Sturluson verfasst wurden und die Eddas (*Eddukvæði*), die beide (wenn auch in begrenztem Umfang) als Quellen von Dillman verwendet wurden. Neben diesen Quellen werden auch ausgewählte Berichte aus den legendären Sagen (*Fornaldarsögur*) berücksichtigt. Diese Sagen, die meistens in legendären Wikinger- oder Vor-Wikinger-Zeiten angesiedelt sind, werden von manchen Gelehrten als unzuverlässige Quellen für die vorchristliche Zeit angesehen (Clunies Ross 2010). Deshalb beschränken wir uns auf die weniger fantastischen Berichte, die vor Kurzem Gegenstand etablierter wissenschaftlicher Arbeit waren. Die vorliegende Arbeit wird sich auch auf andere Weise von Dillmans Ansatz unterscheiden: Der französische Wissenschaftler hat sich tatsächlich dafür entschieden, nur die in Island durchgeführten magischen Handlungen zu berücksichtigen (mit Ausnahme des *Eiríks saga rauða* 4-Berichts), der feststellt:

Wie Sigurður Nordal wohl feststellte, beobachten wir in einigen isländischen Sagas einen deutlichen Unterschied zwischen den angeblich auf der heimischen Insel [Island] stattfindenden Episoden und den anderswo gelegenen Abenteuern. Diese späteren sind im Allgemeinen weniger realistisch als die früheren (P 14, meine (Perabos) Übersetzung)

Die vorliegende Studie wird, während sie die Schlussfolgerungen von Dillman (und Nordal) (Dillman 2006: 14) uneingeschränkt anerkennt, jedoch jede Erwähnung und Beschreibung der Praxis von *Seidr* in unseren Quellen, unabhängig von ihren geographischen Gegebenheiten berücksichtigen. Es ist zwar richtig, dass sehr farbenfrohe (und fiktive) Berichte wie die *Bósa saga ok Herrauðs* eine Studie, die sich mit Magie als Ganzes befasst, zweifellos verfälschen würden, doch wir glauben, dass die wenigen in kontinentalen Umgebungen gefundenen Erwähnungen von *Seidr* nicht offenkundig phantasmagorisch erscheinen. Wir werden diesen erweiterten Ansatz auch verwenden, um Berichte über *Seidr* basierend auf ihrer Zentralität und Peripherie in Kapitel 3 (B) zu vergleichen. Nachdem ein Korpus von Texten ausgewählt wurde, aus dem die Berichte über *Seidr* untersucht werden sollen, stellt sich die Frage nach der Terminologie: Welche Wörter und Ausdrücke sollten als Beschreibung von *Seidr* und *Seidr*-Praktikern betrachtet werden? Neben den naheliegenden Begriffen wie *Seið-Maðr* und *Seið-Kona*, die einen *Seiðr*-Praktizierenden beschrieben haben, und den zahlreichen Wörtern, die von *Seidr* (*Seið-skratti*, *Seið-stafr*, *Seið-berendr*, *Seið-hjallr*, *Seið-læti*) stammen, sind wir auf eine umfangreiche

Terminologie zur Beschreibung von Magie und Magiepraktikern gestoßen. Indem wir Price (2002: 65 - 66) folgen, sind wir der Ansicht, dass die meisten dieser Begriffe zu allgemein in ihrer Bedeutung sind, um als *Seiðr* sicher verwertet zu werden und fallen fortan außerhalb der Grenzen des vorliegenden Papiers, das den *Seiðr* sowohl als Phänomen als auch als eine Praxis behandelt und nicht mit der altnordischen magischen Praxis als Ganzes. Ein zusätzlicher Begriff, nämlich *Völva*, muss jedoch enthalten sein, was in Kapitel I (C) weiter unten erläutert wird.

## B) Der Ursprung von Seiðr

Die ältesten erhaltenen Erwähnungen von Seidr (ab hier verzichte ich auf die konsistente Schreibweise des *Seiðr/Seidr*; d. Übersetzer) sind zwei skaldische Gedichte, die vermutlich im 10. Jahrhundert geschrieben wurden: Das *Lausavisa* von Vitgeir Seiðmaðr (Hrsg. Powell und Vigfusson 1883: Band I. 364) und *Sigurðardrápa* von Kormakr Ogmundarson (ebd. II: 33). Während sich der erste Bericht auf die Seidr-Praxis des norwegischen Prinzen Rögnvaldr réttilbeini bezieht, bezieht sich der Zweite auf Odins Verführung von Rindr durch Seiðr. Die Geschichte, die am deutlichsten in Saxo Grammaticus (*Gesta Danorum*, 3.4.1) zu finden ist, setzt die Praxis von Seiðr bereits in mythologischem Kontext. In der Tat finden sich Berichte über die Ausübung des Seiðr unter Göttern und Helden auch in den verschiedenen Gedichten, die in der *poetischen Edda* enthalten sind. Darin finden wir drei direkte Hinweise auf Seidr: *Völuspá* (22) (*Edda* (1927), Herausgeber Neckel: 6), *Lokasenna* (24) (ebd. 98), *Hynðluljóð* (33) (ebd. 289) und fünf andere Verweise auf *Völva*-Figuren (*Völuspá* (22) (ebd. 6), *Hávamál* (87) (ebd. 29), *Baldrs Draumar* (4) (ebd. 273), *Helgakviða Hundingsbana I* (37) (ebd. 132) und *Hynðluljóð* (33) (ebd. 289)). Jeder dieser Berichte wird später im Zusammenhang mit Saga-Berichten diskutiert, aber um den mythologischen Ursprung von *Seidr* zu studieren, werden die in *Völuspá* (22) und *Hynðluljóð* (33) gefundenen Berichte zusammen mit Passagen von Snorris *Ynglinga-Saga* (Kapitel 4 und 7) (ebd. 13 - 19) aufgegriffen. In den Edda-Gedichten werden uns zwei Erzählungen über den Ursprung von *Seidr* vorgestellt: In *Hynðluljóð* (33): 289 wird erzählt, woher die verschiedenen Arten von Zauberpraktikern und Jötnar stammen. Von jedem wird gesagt, dass er von einem mythologischen Charakter hervorgebracht wurde. In diesem Bericht stammen *Völur* von Viðólfri und *Seidberendr* stammt von Svarthöfði, zwei obskure Gestalten, potentielle Jötnar ab, deren Existenz außerhalb von *Hynðluljóð* nicht nachgewiesen wird (Simek 2007: 305; 365). Während der erstgenannte Begriff *völur* (Plural von *völva*) in vielen anderen Berichten, sowohl in der Prosa als auch in den Versen, zu finden ist, wird Letzterer nur dort bezeugt. Dieses männliche Substantiv könnte mit „*Seidr-Träger*“ (Price 2002: 123) übersetzt werden und weist nach Strömbäck (1935: S. 27-31) Konnotationen extremer Obszönitäten auf. Diese Verbindung zwischen der Praxis von *Seidr*, Perversität und sozialem Stigma kann auch in Bezug auf den Ursprung der Praxis sowohl in *Ynglinga saga* (4, 7) (ebenda 13 - 19) als auch in *Völuspá* (22) (ebd. 6) gefunden werden. Im späteren Bericht wird *Seidr* von der *Völva* Heiðr in die Welt eingeführt, die bei „*illrar brúðar*“ (bösen Bräuten) besonders beliebt ist. In der *Ynglinga-Saga* (4) (ebd. 13) ist es die Göttin Freyja, die *Seidr* kennt und sie den Asen beibringt. Der Parallelismus in diesen beiden Erzählungen hatte einige zu der Annahme geführt, dass Freyja und Heiðr im Wesentlichen die gleiche Figur sind (Simek 2007: 123 - 124). In dieser späteren Geschichte sehen wir daher die Praxis des *Seidr* aus dem Reich der Wanen-Götter stammend, aber es ist interessant festzustellen, dass es nirgendwo Berichte gibt, in denen Freyja tatsächlich *Seidr* praktiziert. Stattdessen finden wir direkte Hinweise auf einen anderen Gott, nämlich Odin, der sich dieser Praxis widmet. In *Lokasenna* (24) (ebd. 98) wirft Loki Odin vor, *Seiðr* in der Art einer *Völva* praktiziert zu haben, einer Tätigkeit, die ihm *ergi* einbrachte. In der *Ynglinga-Saga* (7) (ebd. 19) berichtet Snorri ebenfalls, dass Odin *Seidr* praktiziert habe und dass *Seidr* seine männlichen Praktizierenden beschämt habe und deshalb nur den Priesterinnen beigebracht werde. Ungeachtet der Darstellung von *Hynðluljóð*, das männliche und weibliche Praktizierende von *Seidr* voneinander unterscheidet, scheinen sowohl Prosa- als auch Vers-Berichte über den Ursprung von *Seidr* der Idee zuzustimmen, dass *Seidr* ein Phänomen ist, das von außen durch weibliche Praktizierende importiert wird und später das Wissen an andere Frauen weitergeben (*Völuspá* 22) (ebd. 6), oder sie ihre Praxis von Männern nachgeahmt finden (*Lokasenna* 24) emuliert (ebd. 98). Grund genug für uns, Berichte über die magische Praxis von *Völva* in die vorliegende Arbeit aufzunehmen und ihren Platz im ausgewählten Quellenkorpus zu analysieren.

## C) Die Frage der Völva

Wie wir gesehen haben, heisst in mindestens einem Bericht (*Völuspá* 22) (ebed. 6), dass *Seidr* von einer *Völva* stammt und in mehreren anderen (*Lokasenna* 24 (ebed. 98), *Ynglinga saga* 4 (ebed. 13)) hören wir von weiblichen Praktizierenden der gleichen Fertigkeit. Daher erscheint es uns notwendig, die Stellung und das Image weiblicher Praktizierender zu untersuchen.

In erster Linie sollte man auf die Tatsache hinweisen, dass es zwar eine Fülle von Begriffen gibt, um weibliche Zauberpraktikerinnen als Ganzes zu bestimmen, stattdessen jedoch viel weniger Wörter zu finden sind, um diejenigen zu beschreiben, die spezifisch mit *Seidr* verbunden sind. Sowohl in der Prosa als auch in den Versen kann man sagen, dass sich nur zwei Wörter auf solche Frauen beziehen: *Völva* und *Seidkona*. Während der erste Begriff weit verbreitet und innerhalb des mittelalterlichen isländischen Korpus vielfach zu finden ist, wird der Zweite sehr selten verwendet. Das Wort, das einfach „weibliche Praktizierende von *Seidr*“ bedeutet, wird nur zu vier Gelegenheiten bestätigt (*Völsunga saga* 7: (Hrsg. Guðni Jónsson (1950). 121), *Ynglinga saga* 16 - 17 (ebed. 32 - 35), *Hrólfs saga Kraka* 3 (Hrsg. Guðni Jónsson (1950). 7) und *Örvar-Odds-Saga* 2 ((Hrsg. Guðni Jónsson (1954). 205) und in den letzten beiden, (die beide zum Genre der legendären Saga gehören) wird die Praktizierende wird auch als *Völva* bezeichnet: In der *Völsunga Saga* nimmt Signy die Form einer *Seidr-Kona* an, um ihren Bruder Sigmundur heimlich zu treffen. Dies ist nur einer von zwei Berichten, die *Seidr*-Praktizierende eindeutig mit Gestaltveränderung in Verbindung bringen (zusammen mit *Hrólfs saga kraka* 51 (ebed. 101 - 104)) und scheint den Quellen in *Hrólfs saga kraka* und *Örvar-Odds-Saga*, wo die *Seidkonur* / *Völva* sich mit Prophezeiung befasst, zu widersprechen. Diese zwei Quellen würden an und für sich Price Theorie bestätigen, dass „es wenig zu geben scheint, um zwischen den *Völur* [...] und einer anderen Art von Zauberin, *Seid-konur* genannt, zu unterscheiden“ (Price 2002: 112).

Während also der Begriff „*Seid-Kona*“ nicht sehr verbreitet ist, erscheint „*Völva*“ sowohl in der Prosa als auch in den Versen mehrfach (*Seidkona* erscheint für sich nur in Versen). Wie wir zuvor gesehen haben, scheinen *Völur* in poetischen Quellen Praktiker von *Seidr* zu sein. Diese Assoziation lebt wohl in späteren Prosaquellen weiter: In der *Ynglinga Saga* (16 - 17) (ebed. 32 - 35) erzählt Snorri die Geschichte einer *Völva* / *Seidkona* namens Huld, die aus dem mysteriösen „Finnland“ stammt und ihren *Seidr* verwendet, um den gewaltsamen Tod zweier Könige auszulösen. In der *Laxdæla Saga* (76) (Hrsg. Einar Ó. Sveinsson (1934). 224) wird ein *Völva*-Grab mit einem *seiðstafr* (*Seidr*-Stab) ausgegraben. In *Friðþjófs saga hins froekna* (4) (Hrsg. Guðni Jónsson (1950). 92) verwenden zwei Frauen (bezeichnet als *fjölkunnigu konu* - Hexen) einen *Seidhjallr*, um schädliche Magie weben. In *Eiríks saga rauða* (4) (Hrsg. Einar Ó. Sveinsson (1935). 206 - 209) setzt eine *Völva* in Grönland, die zu einem Bauernhof gerufen wird, einen *Hásæti* (Hochsitz) als Basis für die Durchführung von *Seidr* ein und prophezeit über das Schicksal der Siedlung. Dieser Bericht, der in der Natur dem von *Hrólfs saga kraka* und der *Örvar-Odds-Saga* ähnelt, scheint die *Völva* als eine Frau zu beschreiben, die sich hauptsächlich mit Wahrsagen beschäftigt.

Andere Quellen, die *Völva* erwähnen, machen den Zusammenhang mit *Seidr* nicht offensichtlich, sondern bleiben im Einklang mit der Vorstellung einer weissagenden Frau. Im Edda-Gedicht *Baldurs Draumar* (4) (ebed. 273) reitet Odin nach Osten, um eine tote *Völva* zu erwecken, die ihm das Schicksal seines Sohnes enthüllt. Im *Landnámabók* (S 179) (Hrsg. Jakob Benediktsson (1968). 217) offenbart eine *Völva* namens Heiðr (*spáði*) angehenden Siedlern, dass sie sich in Island niederlassen sollen. In der *Víga-Glúms-Saga* (12) (Hrsg. Jónas Kristjánsson. 41) gibt eine Frau namens Oddbjörg, obwohl sie nicht *Völva* genannt wird, zwei jungen Burschen eine Prophezeiung. Wir finden jedoch einige andere Berichte oder Verweise auf *Völur*, die sich überhaupt nicht auf Prophezeiungen beziehen. In dem heldenhaften Edda-Gedicht *Helgakviða Hundingsbana I* (37) (ebed. 132) verwendet Sinfjötli das Wort scheinbar in einer Weise gegen seinen Gegner Guðmundr als beleidigende Analogie, die an Lokis Beleidigung gegenüber Odin in *Lokasenna* (24) (ebed. 98) erinnert. Ein weiterer negativer Bericht über eine *Völva* ist in *Havamál* (87) (ebed. 29) zu finden, der eine Warnung vor *Völva* ist, die gut prophezeit. Der letzte Bericht über eine *Völva*, der sich in unserem Korpus befindet, zeigt ein etwas anderes Bild dieser weiblichen Figur: In *Skáldskaparmál* (26) (Edda (1935). Hrsg. Guðni Jónsson. 134 - 135) trifft Thor auf dem Rückweg zu seinem Gehöft die *Völva* Groá, die mit Magie eine Steinscherbe von seinem Kopf entfernt. Diese Geschichte stellt den einzigen schriftlichen Bericht einer *Völva* oder *Seidr*-Praktizierenden dar, der sich mit Heilmagie beschäftigt. Später zitiert Snorri später in derselben Arbeit (*Skáldskaparmál* 34) (ebed. 152) einen skaldischen Vers, der angeblich im elften Jahrhundert von Hofgarða-Refr Gestsson geschrieben wurde. Dieser obskure Vers bezieht sich auf die „*Völva* von Gymir“ (Gymis *Völva* - Gymir, das hier als Kenning für *Ægir* verwendet wird), das vom dänischen Schriftsteller Thøger Larsen (1926) als Ran, Ehefrau von *Ægir*, identifiziert wurde. Diese kurzen Verse können uns leider keine wesentlichen Informationen geben, es sei denn, die *Völur* erscheinen hier wie in *Völuspá* (22) (ebed. 6) als mythologische Figuren.

In Anbetracht dieser verschiedenen Quellen mag es scheinen, dass die *Völva* zahlreiche Rollen einnehmen und eine Vielzahl von magischen Taten vollbringen kann. In einer nicht zu vernachlässigenden Menge unserer Quellen wird die *Völva* als Wahrsagerin gezeichnet (*Eiríks saga Rauða*, 4 (ebed. 206 - 209) *Landnámabók* S 179 (ebed. 217)), während sie anscheinend in anderen wirksame Magie mit der Absicht zu verwenden scheint, verschiedene Gegner zu schädigen oder zu töten (*Ynglinga saga* 16-17 (ebed. 32 - 35), *Friðþjófs saga hins froekna* 4 (ebed. 92)). Ein *Völva* genannt zu werden, scheint wenn es auf Männer angewandt wurde (*Lokasenna*, *Helgakviða Hundingsbana I*), eine negative Konnotation zu haben. Die negativen Aspekte der *Völva* sind jedoch eher marginal und werden nur dreimal ausdrücklich erwähnt (*Hrólfss saga kraka* 51 (ebed. 101 - 104.), *Ynglinga saga* 13-14 (ebed. 28 - 31) und *Friðþjófs saga hins frækna* (ebed. 92)) Wir stimmen daher nicht mit der Aussage von John McKinnell überein, dass „die *Völva* systematisch als Oppositionsfigur erscheint“ (MacKinnell 2005: 100). Diese negative Sichtweise der *Völva* kann jedoch teilweise durch die früheren Edda-Gedichte (*Hávamál*, *Lokasenna*, *Helgakviða Hundingsbana I*) untermauert werden, die im Gegensatz zu späteren Prosaquellen ein etwas negativeres Bild der *Völva* darstellen. Alles in allem möchte ich eher die Tatsache betonen, dass sie in fast allen Berichten oder Referenzen auf *Völva*, sie eine Außenseiterfigur zu sein scheint. Sie hat entweder keinen sichtbaren oder dauerhaften Platz in der Gesellschaft, in der sie sich entwickelt (*Örvar-Odds-Saga*, *Eiríks-Saga Rauða*), oder sie ist eindeutig mit Randbereichen und weit entfernten Gebieten (wie dem Grab in *Baldrs Draumar* und *Laxdæla Saga*) verbunden. Eine solche Sichtweise der *Völva* stimmt sehr gut mit der Vorstellung überein, dass *Seiðr* (und *Seiðr*-Praktiker) von außerhalb der zivilisierten Gesellschaft der Menschen kommt, die wir in Kapitel I (B) entdeckt haben.

#### D) Der Fall von Eiríks Saga Rauða

Wie wir später in Kapitel II (A) sehen werden, enthält unter den zahlreichen Referenzen und Beschreibungen von *Seiðr*-Anwendern und *Seiðr*-Séancen kein anderer Bericht eine so ausführliche Beschreibung wie das vierte Kapitel von *Eiríks saga Rauða* (ebed. 206 - 209). In diesem Kapitel, das zu Beginn des Winters in Grönland spielt, wird eine *Seiðr*-Praktizierende mit dem Namen Þorbjörg *lítillvölva* (kleine *Völva*) zu einem Bauernhof gebracht, wo sie ein *Seiðr*-Ritual leitet, das die Zukunft des Anwesens und seiner Bewohner vorhersagen soll. Der Bericht, der in der Saga gefunden wurde, sticht aus dem Korpus der *Seiðr*-Séancen, die wir besitzen, heraus. Während wir in der Tat viele Berichte über *Seiðr* ausübende Zauberpraktiker finden, beschreibt praktisch keiner von ihnen eine tatsächliche Séance. Aus diesem Grund war der Bericht in *Eiríks saga rauða* für Gelehrte der altnordischen Magie von unschätzbarem Wert, und diese kurze Passage in Kapitel 4 wurde systematisch dazu benutzt, verschiedene Theorien über *Seiðr* zu beweisen und zu widerlegen (Gunnell 1995; 334 - 336).

Die Darstellung in *Eiríks saga rauða* wird jedoch von manchen Gelehrten bei weitem nicht für bare Münze genommen. In den letzten Jahren wurde der Bericht vor allem von Tolley (2009: 487 - 507) als reines Stück christlicher Propaganda abgetan, das praktisch keine Spuren von Vorchristlichem jeglicher Art enthielt. Angesichts der Tatsache, dass diese Quelle seit Jahrzehnten von einer großen Anzahl angesehener Gelehrter verwendet wird, erscheint es wichtig, die Zuverlässigkeit einer solch herausragenden Quelle zu erörtern, bevor die Analyse der tatsächlichen Vorkommnisse von *Seiðr* fortgesetzt wird. Die Argumente von Tolley lassen sich in drei Punkten zusammenfassen: 1: Der Bericht über die *Seiðr*-Séance wird im Rahmen der Geschichte von Guðríðr erstellt, einer Christin, die mehrere Bischöfe zu ihren Nachkommen zählen wird und die insgesamt voll mit christlicher Symbolik ist, die den ganzen *Seiðr*-Bericht zu einer christlichen Geschichte mit Guðríðr im Zentrum macht. 2: Die Fülle der Details, die in dem Bericht dargestellt werden, ist ein Phantasiegespinnst des Erzählers der Saga, der die christliche Bildsprache intensiv nutzt, um Þorbjörg als böse Heidin und antichristliche Figur zu zeichnen, die als konstruierte Figur in Opposition zu Guðríðr fungieren wird. 3: Sprachliche Belege zeigen, dass einige der im Wortlaut verwendeten, obskuren Wörter (wie *varðlokkur* und *náttúrur*) einen ganz anderen Sinn haben könnten als bisher angenommen und die ersten beiden Punkte bestätigen würden. Während Tolleys Arbeiten über *Seiðr* und schamanistische Elemente in der nordischen Magie und dem Mythos insgesamt durchaus lobenswert sind, sind seine Ansichten und Argumente zu dieser spezifischen Passage nicht unumstritten.

Es ist zwar wahr, dass Guðríðr eine zentrale Rolle in der gesamten Saga spielt und dass sie in einem ziemlich positiven Licht durchweg dargestellt wird, geht Tolley zu weit in seinen Versuch, christliche Referenzen zu finden, die seine Theorie stützen würden. Er erklärt fortlaufend, dass die Schönheit („Kvað Guðríðr þá kvæðit svá fagrt ok vel“ [Guðríðr sprach die Anrufung so schön und gut] Übersetzung von Tolley 2009: 141, Band 2) von Guðríðrs Zaubergesang die Schönheit ihres christlichen Glaubens herausstellt (Tolley 2009: 489); dass die *Völva* ein königlicher Charakter ist, deren Aufgabe es ist, das Kommen des Christentums (in diesem Zusammenhang Guðríðrs bischöfliche Nachkommen) in der gleichen Weise anzukündigen, in der die drei biblischen Magier den Ort der

Erscheinung Jesu ankündigten (Tolley 2009: 489), und dass die winterliche Umgebung des Berichts parallel zur Wintergeburt des christlichen Erlösers ist (Tolley 2009: 491). Während solche Erklärungen möglich sind, scheinen sie sehr auf eher vorläufiger Vermutung aufgebaut zu sein. Dasselbe Problem tritt auf, wenn Tolley das komplexe Gewand von Þorbjörg erklärt, indem er die Idee vorstellt, dass ihre Erscheinung die eines „Anti-Bischofs“ ist: Ihre Kapuze würde als Mitra, ihr Stab als Krummstab usw. fungieren (Tolley 2009: 491 - 495). Während es in der Tat stimmt, dass ihr Kostüm von einigen als fantastisch abgetan wurde (Price 2002: 170), haben andere, wie Dillman, aufgrund der Komplexität ihres Kleides das absolute Gegenteil argumentiert, nämlich dass ein solcher Detailreichtum nicht allein aus dem Kopf des Saga-Schriftstellers hervorgebracht werden konnte (Dillman 2006: 293). Tolleys letzte Argumente, nämlich, dass die beiden obskuren Wörter *Náttúrur* und *Varðlokkur* seine vorherigen Punkte unterstützen, können ebenfalls kritisiert werden. In seiner Analyse von *Náttúrur* (Tolley 2009: 498 - 501) vertritt Tolley die Idee, dass das Wort als „natürliche Kraft, Tugenden“ übersetzt werden sollte und sich auf Guðríðr bezieht. Von dieser Idee ausgehend, führt er aus, dass Guðríðr tatsächlich die Quelle der Prophezeiung ist, während Þorbjörg nur als Kanal fungieren würde (Tolley 2009: 500). Eine solche Aussage ist wiederum sehr provisorisch, zumal Tolley keine anderen Quellen als die Sprachlichen liefert. Sein zweites Argument, diesmal in Bezug auf *Varðlokkur*, scheint fundierter zu sein, und der Autor macht seine vergleichende Methodik sinnvoll geltend. Am Ende dieses Abschnitts scheint sich Tolley jedoch in dem Sinn sozusagen selbst in den Fuß zu schießen, als er potentielle echte Quellen für den Bericht von Þorbjörg erwähnt:

Die wahrscheinliche norwegische Herkunft des *Varðlokkur* steht im Einklang mit dem wahrscheinlichen nichtisländischen Ursprung der *Völva*-Szene insgesamt wie oben erwähnt (Norwegen ist eine weitaus plausiblere Quelle der Volkstradition solcher Seherinnen, *auf die sich der Bericht bezieht* (Tolley 2009: 506, meine (Perabos) Hervorhebung)

Während Tolley einige interessante Punkte anführt, erscheint sein Diskurs insgesamt als zu zaghaft, als dass wir den Bericht in *Eiríks saga rauða* 4 als reine christliche Erfindung abtun könnten. Wir werden ihn stattdessen zusammen mit den anderen uns zur Verfügung stehenden Quellen nutzen, um zu versuchen, *Seidr* als magisches Ritual zu definieren.

## II) Vorkommen von *Seiðr*

Wie wir gesehen haben, beschreiben die zahlreichen in unserem Besitz befindlichen Berichte über die Praxis von *Seidr* selten die eigentliche Handlung von *Seidr* selbst. Es gibt jedoch einige Informationen über die Umstände, unter denen sie geschah. In der folgenden Tabelle haben wir Informationen zu jedem Bericht zusammengestellt, in dem entweder eine bestimmte Handlung von *Seiðr* beschrieben oder erwähnt wird. In dieser Tabelle ist jede Beschreibung von bestimmten Séancen enthalten, die als Verwendung von *Seidr* und *Seidr*-Utensilien beschrieben wurden, oder die von einer/m *Seiðmadr* / *Seiðkona* / *Seiðskratti* und *Völva* stammen. Es wurde nur eine Ausnahme gemacht, nämlich die Einbeziehung der *Viga-Glums-Saga* (12), von der wir glauben, dass sie untrennbar mit *Völur*-Darstellung wie der *Örvar-Odds-Saga* (2) und der *Hrólfs-Saga kraka* (3) verbunden ist. Die zwei Darstellungen, in der *Ynglinga Saga* 16 und 17 gefunden, wurden zusammengenommen, weil der Verursacher des *Seidr* in beiden Fällen derselbe ist und diese Séancen unmittelbar nacheinander auftreten. Dasselbe gilt für die beiden Berichte, die in den Kapiteln 35 und 37 der *Laxdæla-Saga* gefunden wurden.

In dieser Tabelle haben wir versucht, die wichtigsten mit der Handlung *Seidr* verbundenen Informationen zusammenzustellen. Neben der Quelle der eigentlichen Seance haben wir Informationen zu der Tageszeit, zu der *Seidr* durchgeführt wurde, zu den Szenerien der Sitzung sowie zu den Auswirkungen, den Utensilien und der ungefähren Anzahl der Teilnehmer aufgelistet. Ein „Ø“-Symbol wurde verwendet, wenn keine ausdrückliche Angabe gemacht wurde und die Geschlechtssymbole ♂ und ♀ beziehen sich auf das Geschlecht der aktiven *Seidr* Praktizierenden. Wenn mehr als eines dieser Symbole angegeben wird, bedeutet dies, dass mehr als ein Teilnehmer des besagten Geschlechts anwesend war. Diese Tabelle wird in jedem der folgenden Kapitel verwendet und sollte uns dabei helfen, einen besseren Überblick über *Seidr* als ein magisches Ritual zu erhalten.

Eíríks saga rauða (4)	Nacht	Öffentlich (Saal) Grönland	Prophezeiung	Hásæti + Sprüche ♀♀
Örvar-Odds saga (2)	Nacht	Öffentlich (Saal) Norwegen	Prophezeiung	∅ ♀♀♂♂
Örvar-Odds saga (19)	∅	∅ Bjarmaland	Schutz (Schwerter)	∅ ♂♂
Hrólfs saga kraka (3)	∅	Öffentlich (Saal) Dänemark	Prophezeiung	Seiðhjall ♀
Hrólfs saga kraka (48)	∅	∅ Dänemark	∅	Sprüche ♀
Hrólfs saga kraka (51)	Tag	Privat/ öffentlich Dänemark	Metamorphose	Seiðhjall ♀
Viga-Glums saga (12)	∅	öffentlich Island	Prophezeiung	∅ ♀
Friðþjófs saga hins froekna (5)	∅	privat Norwegen	∅ (Wetter?)	Seiðhjall ♀♀
Ynglinga saga (16 – 17 )	∅	∅ Schweden/ Finnland	Anrufung/ Fluch/Mord	∅ ♀
Landnámabók (S 179)	∅	öffentlich Norwegen	Prophezeiung	∅ ♀
Skáldskaparmál (26)	∅	privat ∅ (Mythologie)	Heilung	Sprüche ♀
Lokasenna (24)	∅	privat ∅ (Mythologie)	∅	Vétt ♂
Saga Ólafs Tryggvasonar (63)	Nacht / Morgen	privat Norwegen	Wetter	∅ ♂♂
Sigurðardrápa (3)	∅	∅ (Mythologie)	Liebe/ Manipulation	∅ ♂
Laxdæla saga (35 and 37)	Tag / Nacht	privat Island	Wetter/ Anrufung/Mord	Seiðhjall ♂♂♀
Hákonar saga góða (12)	∅	∅ Norwegen	Transfer von geistigen Fertigkeiten	∅ ♂♂
Egils saga (59)	∅	∅ England	Fluch/ Anrufung	∅ ♀
Brennu-Njáls saga (30)	∅	∅ Norwegen	Schutz (Schwerter)	∅ ♂
Kormáks saga (6)	∅	∅ Island	Fluch/ Zurücktreibung	∅ ♀
Vatnsdæla saga (10)	Abend/ Nacht?	öffentlich (Saal) Norwegen	Prophecy	∅ ♀
Gísla saga Súrssonar(18)	∅	privat Island	Fluch/ Zurücktreibung	(seið)hjall ♂
Landnámabók (V, 29)	∅	∅ Norwegen	Fruchtbarkeit	∅ ♀

## A) Die Umstände von Seiðr

Wie wir in unserer Tabelle sehen, findet die Durchführung des *Seidr*-Rituals unter verschiedensten Umständen statt. Meistens erhalten wir keine Informationen über die tägliche oder nächtliche Ausführung von *Seidr*. Bei zwei Gelegenheiten sehen wir das Ritual, das während des Tages durchgeführt wird (*Hrólfs saga kraka* 51 (ebed. 101 - 104) und *Laxdæla saga* 35 (ebed. 99)), während das nächtliche Vorkommen von *Seidr* mit drei bestätigten Vorkommnissen leicht vorherrscht (*Eiríks saga rauða* 4 (ebed. 206 - 209), *Örvar-Odds-Saga* 2 (ebed. 205) und *Laxdæla saga* 37 (ebed. 105 - 106)). Zwei Berichte sind problematisch: In *Saga Ólafs Tryggvasonar* (63) (ebed. 312) scheint das *Seidr*-Ritual nachts durchgeführt worden zu sein, doch seine Auswirkungen scheinen jedoch nur am nächsten Morgen sichtbar zu sein. In *Vatnsdæla saga* (10) (Hrsg. Einar Ó. Sveinsson (1939). 28 - 29) geschieht die Séance während eines Festes (*veizlunnar*), das höchstwahrscheinlich abends oder nachts stattfindet, obwohl keine zeitlichen Hinweise während der Passage gegeben werden. Es ist auch interessant zu bemerken, dass nur ein Akt schändlicher Magie (nämlich der in *Laxdæla saga* 37 (ebed. 105 - 107) gefunden) explizit in der Nacht angesetzt wird. Wie Francois-Xavier Dillman im Ganzen gezeigt hat, sind viel mehr magische Handlungen beschrieben, die tagsüber als in der Nacht stattfinden (2006: 105-107).

Wenn es um die Gründe für die Durchführung von *Seidr* geht, treffen wir andererseits auf einen überwältigenden Trend: *Seidr*-Taten werden fast nie zum unmittelbaren Nutzen des Zauberwirkers ausgeführt. In der überwiegenden Mehrheit der Berichte wird der *Seidr*-Praktizierende von einer anderen prominenteren Person in die Handlung gezogen und entweder bezahlt (*Hrólfs saga kraka* 3 (ebed. 7), *Gísla Saga Surssonar* 18 (Hrsg. Björn K. Þórólfsson und Guðni Jónsson (1938). 56 - 57)) oder bekommt Gastfreundschaft angeboten (*Eiríks saga rauða* 4 (ebed. 206 - 209), *Viga-Glúms Saga* 12 (ebed. 41)). Es ist nicht überraschend, dass die meisten Berichte von *Seidr*, die zum Wohle des Zaubers ausgeführt wurden, schändliche oder kriegsmagische Handlungen darstellen: In der *Laxdæla saga* (35) (ebed. 99) sehen wir Kotkells Familie von *Seidmännern*, die Zauber wirken, um ihre Feinde zu ermorden. In *Hrólfs saga kraka* sehen wir wie Prinzessin Skuld einen nicht näher beschriebenen *Seidr* benutzt, um ihren Bruder zu besiegen. In Kapitel 51 (ebd. 101 - 104) scheint sie sich in einen Eber zu verwandeln und in den Reihen von Hrólfir Verwüstungen angerichtet zu haben. In ähnlicher Weise zeugt Odin Rindr allein zu seinem Nutzen in *Sigurðardrápa* (3) (ebd. Bd. II. 33), eine Aktion, die Þorveigs in der *Kormáks-Saga* (6) (Ed. Einar Ó. Sveinsson (1939)) ähnelt. 223), die *Seidr* benutzt, um Kórmakr von seinem Eheversprechen abzubringen. Es wurden jedoch andere Fälle von schändlicher (und manchmal tödlicher) *Seidr*-Magie in Auftrag gegeben, und sind nicht die Initiative des Praktizierenden selbst (*Ynglinga saga* 16 - 17 (ebed. 32 - 35)). Aus den uns zur Verfügung stehenden Quellen scheint es so, als könnte *Seidr* sowohl für günstige als auch für schändliche Zwecke verwendet werden. *Seidr* kann sowohl nachts als auch tagsüber durchgeführt werden, aber anscheinend spielte ein solcher Faktor bei der Durchführung des Rituals keine wichtige Rolle. In den meisten Fällen handelte der Praktizierende im Namen eines Beauftragenden und erhielt möglicherweise sogar eine Bezahlung für seinen Dienst. Meistens jedoch nicht. In vielen Fällen würde er stattdessen, wie im berühmten Bericht von *Eiríks saga rauða*, Gastfreundschaft erhalten (4) (ebed. 206 - 209).

## B) Die Ausführung von Seiðr

Es ist ziemlich seltsam, dass, wenn unter den vierundzwanzig Berichten von *Seidr* in der vorliegenden Studie alle bis auf zwei oftmals die Ergebnisse der Ausführung im Detail beschreiben, aber nur zwei irgendeine Beschreibung der Ausführung angeben. Diese Berichte, nämlich *Eiríks saga rauða* (4) (ebed. 206 - 209) und *Örvar-Odds-Saga* (2) (ebed. 205), sind in der Tat die einzigen, die Erklärungen geben, wie der *Seidr*-Praktizierende (namentlich hier *Völur*) vorgeht, um das *Seidr*-Ritual durchzuführen.

Von den beiden Berichten ist der in *Eiríks Saga rauða* Gefundene bei weitem der Detaillierteste, während der in der *Örvar-Odds-Saga* viel prägnanter ist. Beide stimmen in einer bestimmten Anzahl von Punkten überein, die wir hiermit zusammenfassen werden: 1: Die *Seidr*-Praktizierende ist eine Frau, von der gesagt wird, sie sei eine *Völva*. 2: Die *Völva* trifft tagsüber auf einem Gehöft ein, wartet jedoch bis zum nächsten Abend, um das *Seidr*-Ritual zu betreiben. 3: Neben der *Völva* sind mehrere Personen an der Séance scheinbar als Helfer beteiligt. 4: Einer oder mehrere Mitglieder der *Völva*-Helfer singen mit. 5: Einige Zeit später beantwortet die *Völva* spezifische Fragen der Mitglieder des Gehöfts.

Trotz der Tatsache, dass die beiden Berichte sich in mehreren wichtigen Punkten unterscheiden (in *Eiríks saga rauða* reist Þorbjörg alleine, während in *Örvar-Odds saga* Heiðr mit ihrem ganzen Gefolge von 15 jungen Männern und 15 jungen Frauen reist), haben die Ähnlichkeiten der beiden Berichte manche dahin geführt zu glauben, dass die *Örvar-Odds-Saga*, die später als *Eiríks saga rauða* (Strömbäck 1935: 97) geschrieben wurde, nur ein literarisches Motiv von ihrem älteren Gegenstück entlehnen mag. Dieses von Tolley (2009: 514) vorgebrachte Argument könnte zwar berücksichtigt werden, aber angesichts der Tatsache, dass Tolleys eigene Ablehnung in nur zweihundert Wörtern gemacht wird und gänzlich versagt, die Glaubwürdigkeit der *Örvar-Odds-Saga* zu untergraben, werden wir diese Theorie in der vorliegenden Arbeit nicht berücksichtigen.

Während in allen Fällen sich beide Berichte ausschließlich auf die Art des Wahrsagerei-*Seiðr* beziehen, die das Vorrecht weiblicher Praktizierender war (die Vorstellung, dass der Gehöftsbesuch tatsächlich nur in Berichten zu finden ist, bezieht sich auf die Praxis der Wahrsagerin, siehe McKinnell 2005: 100-108 für eine schnelle Analyse des Motivs der *Völva*-Prophezeiungen), erscheint ein Element, das in diesen Sagen gefunden wird, in einer nicht zu vernachlässigenden Anzahl von *Seidr*-Berichten, nämlich die Vorstellung, dass *Seidr*-Praktizierende in der Gruppe wirken. Während die Mehrheit der *Seiðr*-Berichte, die in unserer Studie vertreten sind, nur einen Zauberwirker enthalten (*Gísla saga Súrssonar*, *Ynglinga saga* zum Beispiel), kann man verschiedene Berichte über Banden von *seiðmenn* finden, die entweder *Seidr* ausführen oder zusammen reisen. In den meisten Fällen besteht die Gruppe der *Seidr*-Praktizierenden nur aus Angehörigen eines einzigen Geschlechts (*Friðþjófs saga hins froekna* 4 (ebd. 92), wo zwei *fjöllkuninga konur* zusammen wirken oder *Örvar-Odds-Saga* (19) (ebd. 281), wo eine Gruppe von unbekanntem männlichen *Bjarmar Seiðr* auf Ögmundur anwenden), treffen wir in den Kapiteln 35 und 37 der *Laxdæla-Saga* auf eine bemerkenswerte Ausnahme von dieser Regel, in der uns von dem hebridischen Zauberer Kotkell, Patriarch einer Familie, vervollständigt von seiner Frau und zwei Söhnen, berichtet wird, die, wie er selbst praktizierende *seiðmenn* sind.

Als Schlussfolgerung: Während sich die Berichte in *Eiríks saga rauða* und *Örvar-Odds-Saga* auf eine bestimmte Art von *Seidr*-Séance zu beziehen scheinen, nämlich auf das Wahrsagen der weiblichen *Völva*, sind mehrere Elemente, die in solchen Berichten gefunden sind, vor allem in Bezug auf die Utensilien und die Laute des *Seidr*, in anderen Berichten bekräftigt.

### C) Die Seiðr-Instrumente

Neben der Idee, dass *Seiðr* in einer Gruppe praktiziert wird, erscheint wieder ein materielles Merkmal regelmäßig wieder in den *Seiðr*-Berichten, die uns zur Verfügung stehen: nämlich die Verwendung des *Seiðhjallr* durch *Seidr*-Praktizierenden. Diese Gegenstände, die in der Regel in englischer Sprache als „Seid-Plattform“ oder „Seid-Gerüst“ wiedergegeben werden, sind höchstwahrscheinlich genauso zu sehen wie *Eiríks saga Rauðas Hásæti* (Price 2002: 163), auf dem sich Þorbjörg niederlässt um die *Seidr* Séance durchzuführen.

*Seiðhjallr* sind insofern bemerkenswert, als ihre Verwendung für eine Vielzahl von verschiedenen *Seiðr*-Ritualen belegt ist. Sie können sowohl für die harmlose Prophezeiung (*Eiríks saga rauða* 4 (ebd. 206 - 209), *Hrólfs saga kraka* 3 (ebd. 7)) als auch für die Hitze der Schlacht (*Hrólfs saga kraka* 51) (ebd. 101- 104)) verwendet werden. Es ist jedoch wichtig anzumerken, dass die Plattform unter den sechs Berichten über die Verwendung eines *Seiðhjallr*, die wir besitzen, dreimal dazu verwendet wird ruchlose Magie zu zaubern, während sie nur zweimal für Prophezeiungen verwendet wird. Der sechste Bericht, der im Zusammenhang mit einem blutigen militärischen Kampf gefunden wurde, könnte auch mit den drei ruchlosen Berichten zusammenhängen. Wenn der Grund, warum die beiden *Fjöllkuninga konur*, gefunden in *Friðþjófs saga hins froekna* (4) (ibid. 92), einen *Seiðhjallr* erklettern, nicht gegeben ist (sie fallen tatsächlich sehr schnell herunter und brechen sich beide den Rücken), hat die längere Version desselben Text die beiden Frauen, hier eindeutig als *Seiðkonur* bezeichnet sind, die schlechtes Wetter schaffen, um Friðþjóf Schaden zuzufügen. Diese Idee, das Wetter mit Hilfe eines *Seiðhjallr* zum Schlimmsten zu verändern, findet sich auch in *Laxdæla saga* 35 (ebd. 99), wo Kotkell und seine Familie von *seiðmen* als Sturm schaffend beschrieben werden, der mindestens zwölf Menschenleben fordert. Ihre mörderische *Seidr*-Performance in Kapitel 37 (ebd. 105 - 107) könnte auch mit der allgemeinen Idee verknüpft sein, *Seiðr* an einer erhöhten Stelle auszuführen, insofern als dass sie sich beim Beginn ihres Zaubers auf dem Dach des Opfers befinden.

Kein anderer wesentlicher Punkt scheint in den schriftlichen Berichten von *Seiðr* eine so wichtige Rolle gespielt zu haben wie der *Seiðhjallr*. Das Gewand des *Seiðr*-Praktikers scheint keine besondere Macht innegehabt zu haben, und es besteht kein akademischer Konsens über dieses Thema. Während Dillman dem detaillierten Bericht über das Kostüm in *Eiríks saga rauða* (4) (ebd. 206 - 209) eine Art von Bedeutung zumaß (Dillman 2006: 304), haben andere Autoren diesen spezifischen Bericht, den einzigen, den wir besitzen, der das Kostüm eines *Seiðr*-Praktizierenden im Detail beschreibt, als fantastisch kritisiert. Wir haben zuvor gesehen, was die Meinung von Tolley zu diesem Thema war (Kapitel I (D)); in seiner Kritik an Þorbjörgs Gewand ist er mit Price vereint, der es für „geeignet eines Märchenbuch-Zauberers“ hält (Price 2002: 170). Andere Beschreibungen des Aussehens oder der Kleidung eines *Seiðr* - Ausübenden sind praktisch nicht vorhanden, aber wir sollten zumindest Kapitel 2 der *Örvar-Odds-Saga* erwähnen, in dem auf ein bestimmtes Kleidungsstück ([Takið föt min, "sagdi völván"]): „Nimm meine Kleider“, sagte die Völva“, Übersetzung von mir (Perabo) ebed. 207), jedoch unbeschrieben, Bezug genommen wird, dessen potentieller Einsatz im *Seiðr*-Rituals leider nicht festzustellen ist.

Ein letzter Gegenstand, der in mindestens zwei Saga-Berichten nachgewiesen wird, ist der *Seiðstafr* oder *Seið*-Stab. Es wird von Þorbjörg in *Eiríks saga rauða* (4) (ebd. 206 - 209) getragen und im Grab einer Völva in *Laxdæla saga* (76) gefunden (ebd. 224). Während der Stab in *Eiríks saga rauða* keinerlei Rolle spielt, identifizieren die Leute, die die Ruhestatt der Völva ausgraben, sie aufgrund ihres Stabes als Völva. Eine weitere sprachlichere Verbindung verbindet *Seiðstafr* und *Völur*: *Völva* bedeutet in der Tat „Stabhalter“ (Price 2002: 177).

Es scheint, dass außer den *Seiðhjallr* keine anderen magischen Utensilien von *Seiðr*-Praktizierenden in großem Umfang eingesetzt wurden. Auf der anderen Seite scheint ein anderes Merkmal von *Seiðr* eine wichtigere Rolle gespielt zu haben, nämlich der Klang.

#### D) Die Klänge von Seiðr

Autoren wie Terry Gunnell haben darauf hingewiesen, dass einige der detailliertesten Berichte von *Seiðr* den Akt des Singens markant aufzeigen (Gunnell 1995: 325 - 336). In beiden Berichten von *Laxdæla saga* (Kapitel 35 und 37) (ebd. 99, 105 - 106) bildet das Skandieren den Kern der ruchlosen Zaubersprüche, die von Kotkells Familie gewirkt wurden. In Kapitel 35: Þau kváðu þar fræði sín en það voru galdrar („Sie sangen dort ihre wütenden Überlieferungen in Form von Zaubersprüchen“). Und in Kapitel 37:

En er seiðlætin komu upp þá þóttust þeir eigi skilja er inni voru hverju gegna mundi. En fögur var sú kveðandi að heyra

Aber als die *Seiðr*-Mätzchen begannen, waren die drinnen in der Verlegenheit nicht zu verstehen, wofür es sein konnte; aber schön war der Gesang zu hören“, beide Übersetzungen von Tolley, 2009.

Ein wichtiger Faktor für die orale Komponente des negativen *Seiðr* scheint der *Galdr* gewesen zu sein, der sowohl im Kapitel 35 der *Laxdæla-Saga* als auch in einigen anderen, wie *Hrólfs saga kraka* 48 gefunden wurde (þetta váru mest galdrar ok gerningar), [„meistens wurde es mit Zaubersprüchen und Zauberei erledigt“]. *Galdr* war nicht nur auf ruchlose Magie beschränkt: In *Skáldskaparmál* (26) (ebd. 134 - 135) nutzt die Völva Groá *Galdr*, um die Verletzung von Þórr zu heilen. Zwei weitere Berichte können verwendet werden, um die Verbindung zwischen *Seiðr* und *Galdr* zu unterstreichen: In der *Örvar-Odds-Saga* 19 bringen die Bjarmianer, die Ögmundur mittels *Seiðr* (ebd. 281) unbesiegbar machen, bringen es zuerst mit Hilfe von *Galdr* magisch hervor. In den Kapiteln 4 und 7 der *Ynglinga-Saga* (ebd. 13, 17) wird Odin im späteren dieser beiden Kapitel als Meister des *Galdr* beschrieben, und die Beschreibung der Meisterschaft von Odin über *Galdr* geht der Beschreibung seiner *Seiðr* - Fähigkeiten direkt voraus. Die Verbindung des einzigen Asen, der *Seiðr* mit *Galdr* verwendet, kann auch im früheren *Baldurs Draumar* (4) (ibid. 273) gefunden werden.

*Galdr* erscheint daher als eine magische „Technik“ (Price 2002: 65), die von den *Seiðr* - Praktikern in bestimmten Situationen eingesetzt wird. Beachten Sie, dass *Galdr* niemals in Berichten über prophetischen *Seiðr* erscheint, während er sowohl zum Heilen (*Skáldskaparmál*) als auch zum Töten (*Laxdæla saga*) verwendet wird. Es scheint daher, dass *Galdr* nur als Bestandteil wirksamer Magie verwendet wird. *Galdr* scheint aus dem Verb *gala* zu stammen, was „Weinen, Schreien, Singen“ bedeutet, und wäre höchstwahrscheinlich eine Art magischer Gesang gewesen, wie Dillman es ausdrückt (2006: 119). Die Verwendung von *Galdr* ist ansonsten keineswegs ein Monopol von *Seiðr*-Praktizierenden: In *Grettis saga* (79) (Hrsg. Guðni Jónsson (19). 249 - 250) werden wir Zeuge eines *Galdr*-Zaubers, der gegen Grettir gerichtet schließlich seinen Untergang verursacht. Man beachte,

dass selbst in nicht-*Seidr*- Berichten über *Galdr*-Magie der Zauber immer noch in die Kategorie der effektiven Magie fällt (mit einer klaren Tendenz zu ruchloser Magie wie im oben diskutierten Beispiel von *Grettis Saga*).

Eine andere Art von Zaubergesang, der in Verbindung mit *Seidr* zu finden ist, ist der viel diskutierte *Varðlokkur*. Das Wort erscheint nur in *Eiríks saga rauða* 4 (ebd. 208). Dieses komplexe, zusammengesetzte Wort hat in den letzten Jahren viel Aufmerksamkeit auf sich gezogen, und es scheint keinen akademischen Konsens darüber zu geben, was es sein könnte oder was das Wort überhaupt bedeuten könnte. Dillman deutet matt auf die Diskrepanz in den Manuskripten von *Eiríks saga rauða*, in denen sowohl *Varðlokkur* als auch *Varðlokur* auftreten. *Varð* soll seiner Meinung nach mit der Idee der schamanisch freien Seele verbunden sein, während der zweite Teil des Wortes entweder die Bedeutung von „Sperrn“ (mit einem „k“) oder „Anziehen“ (mit zwei, „k“) haben könnte (Dillman 2006: 295-296). Tolley verbindet auch das Konzept von *Varð* mit schamanischen Elementen, diesmal mit dem finnischen Konzept von übernatürlicher, angeborener Kraft, dem *Luonto*. Er weist auch auf die Ähnlichkeiten zwischen *Varð* und *Vörð* hin, die in der dreizehnten Strophe des Edda-Gedichts *Grímnismál* in Bezug auf Heimdall zu finden sind. Dieses *vörðr* wird meistens als „Wächter“ übersetzt und könnte ebenso mit der Idee einer übernatürlichen Kraft / Geist in Verbindung gebracht werden, zumal der Bericht *Eiríks saga rauða* *varðlokkur* eindeutig ein Mittel ist, um *Náttúrur* anzuziehen, dessen Anwesenheit für die Erfüllung der Seance notwendig ist (Tolley: 2009; 502 - 506). Price, der sich auf die *Eiríks Saga rauða* und den *Laxdæla Saga* Bericht stützt, kommt zu dem Schluss, dass die früheren *Varðlokkur* „möglicherweise das Gleich wie die *Seið-læti* sein mag“ (Price 2002: 207), die im Späteren zu finden sind.

Alles in allem kann die Verwendung von stimmlichen Komponenten als Grundlage für einen nicht zu vernachlässigenden Teil des vorhandenen *Seiðr* - Berichts nicht in Frage gestellt werden: Eine bestimmte Form der Gesangstechnik wurde sowohl in Berichten über schändliche *Seidr* als auch in harmlosem Wahrsagen verwendet, deren allgemeine Eigenschaften wir im nächsten Kapitel besprechen wollen.

### III) Wirkungen von *Seiðr*

#### A) Wohltuende Magie gegen schändliche Magie?

Wir sind zuvor zahlreiche Verweise auf und sogar, was noch wichtiger ist, Berichte über die tatsächlichen *Seidr*-Séancen begegnet, und wir haben gesehen, dass diese Vorgänge auf verschiedene Weise durchgeführt wurden. Wir haben auch gesehen, dass, während die Ausführung von *Seidr* nur sehr selten beschrieben wird, praktisch alle Berichte von *Seidr* im vorliegenden Korpus die Ergebnisse des *Seidr*-Rituals eindeutig angeben. Auf den ersten Blick wäre es verlockend, in den vorliegenden Berichten von *Seiðr* eine klare Bruchlinie zwischen „weißer“ und „schwarzer“ Magie zu sehen, aber wir werden uns von einer solch zu simplen Sichtweise noch zurückhalten und zunächst die in diesen Quellen enthaltenen Informationen überprüfen. Unter den vierundzwanzig Berichten über *Seidr*-Séance, die in unserem Korpus gefunden sind, haben wir die folgenden elf Fälle (manchmal überlappend) von magischen Effekten, die von *Seidr* ausgelöst wurden:

- 5 Fälle von Prophezeiungen (wenn Informationen über die Zukunft gegeben werden)
- 4 Fälle von Fluch (wenn der Verstand oder das Glück des Opfers nachlassen)
- 3 Fälle von Mord (wenn der Zauber zum Tod des Opfers führt)
- 2/3 Fälle der Wettermanipulation (wenn der Zauber einen Sturm verursacht)
- 2 Fälle von Schutz (wenn die Zielperson für Klagen unempfindlich gemacht wird)
- 2 Fälle von Verlockung (wenn das Opfer zu einer Reise irgendwohin gezwungen wird)
- 2 Fälle von Abstoßung (wenn das Opfer gezwungen wird, von einem Ort oder vor einer Person zu fliehen)
- 1 Fall einer Metamorphose (wenn der Zauberer die Form ändert)
- 1 Fall von Transfer (wenn Weisheit zwischen Individuen übertragen wird)
- 1 Heilungsfall (wenn der *Seidr*-Praktizierende ein Subjekt heilt)
- 1 Fruchtbarkeitsfall (wenn *Seidr* zur Verpflegung verwendet wird)
- 1 Manipulationsfall (wenn das Opfer gezwungen wird, sexuelle Annäherungsversuche des Zaubersetzers zu akzeptieren)

Wenn wir jetzt für eine Trennung zwischen nützlicher und ruchloser Magie plädieren würden, würden wir bei wohl wirkendem *Seidr* auf neun Berichte (Prophezeiung mit Hinzufügung von Fruchtbarkeit und Heilung) gegen zehn Berichte über schändlichen *Seiðr* (Fluch mit dem Hinzufügung von Mord, Wetter, Anziehen / Abstoßen und Manipulation), mit Metamorphose und Überführung als neutraler *Seidr* ausgeklammert, kommen.

Eine solche Linie zwischen wohltuend und schändlich zu ziehen, ist natürlich zwangsläufig willkürlich und zu simpel, aber sie kann, wie wir hoffen, dazu beitragen, die offensichtliche Tatsache zu unterstreichen, dass *Seiðr* sowohl zu einer Tragödie (wenn zum Verhexen wie in *Egils-Saga* oder zum Töten wie in der *Ynglinga-Saga* verwendet wird) und ins Glück führen kann (wenn das Ende einer Hungersnot wie in der *Eiríks-Saga rauða* vorhergesehen wird oder wenn damit übernatürlicher Schutz gegen Klingen wie in der *Brennu-Njáls-Saga* erlangt wird (Ed. Einar Ó. Sveinsson (1954). 80). Solche ambivalente Ansichten von *Seiðr* scheinen so alt zu sein wie *Seidr* selbst: In *Völuspá* (22) (ebed. 6) wird *Heiðr*, die weibliche Figur, von der *Seiðr* ausgeht, als eine *gan illrar brúðar* bezeichnet („immer Liebling der bösen Mädchen“). Diese Abweisung von *Seiðr* hält Odin nicht davon ab, unter den Toten *Völur* (*Baldrs Draumar* (4) (ebed. 273)) Rat zu suchen oder selbst die Praxis zu betreiben (*Lokasenna* 24) (ebed. 98). Es ist auch interessant zu sehen, dass, während Prophezeiung ein rein weibliches Geschick ist, effektive und ruchlose Magie sowohl für männliche als auch für weibliche Praktizierende verfügbar zu sein scheinen.

In jedem Fall scheint *Seidr* als dynamische Kraft, ein Phänomen, das Kräfte in Bewegung setzt, dargestellt zu werden. In einigen Fällen sehen wir eine Ausführung von *Seiðr*, die die glorreichen Abenteuer eines jungen, unverdächtigen Helden ankurbelt (*Örvar-Odds-Saga* 2 (ebed. 105), *Viga-Glúms-Saga* 12 (ebed. 41)), während in anderen Fällen ein bestimmter *Seidr*-Praktizierender oder die Wirkung eines Zauberspruchs zu Störungen im ansonsten friedlichen Leben einer Gemeinschaft oder eines Helden führt (*Kormáks saga* 6 (ebed. 213), *Laxdæla saga* 35 und 37 (ebed. 105 - 106)). Um die Gründe für die Wirksamkeit von *Seidr* als Vermittler der Veränderung zu verstehen, müssen wir den Platz von *Seidr* und *Seidr*-Praktizierenden in der Welt der Menschen genauer analysieren.

## B) Zentralität oder Peripherie?

Bei der Analyse der verschiedenen Berichte und Verweise auf *Seidr* wird man bestimmt einen gemeinsamen Punkt für die Mehrheit von ihnen finden: Der Ursprung, Praxis oder die Praktizierenden von *Seidr* kommen von außerhalb der bekannten und zivilisierten Welt. Dieser Aspekt von *Seiðr* ist vielleicht eines der beständigsten Merkmale der magischen Praxis und kann von den frühesten poetischen Berichten über *Seidr* in den Eddas bis zu den jüngsten legendären Sagen gefunden werden.

Wenn es um die Mythologie geht, stimmen sowohl Vers als auch Prosa überein, dass die Praxis von *Seidr* weit aus dem Bereich der Götter stammt. In *Völuspá* (22) (ebed. 6) dringt die geheimnisvolle *Heiðr*, offensichtlich eine Außenseiterfigur, in die Gesellschaft der Asen ein und beginnt, ihre Kunst zu verbreiten, obwohl sie eindeutig nicht willkommen ist. In *Baldrs Draumar* (4) (ebed. 273) muss Odin nach Osten jenseits der Tore von Asgard reiten (*Þá reið Óðinn fyrir austan dyrr*), um das Grab einer *Völva* zu finden, der er Fragen stellen möchte. In der *Ynglinga-Saga* (4) (ebed. 13) ist es die Wanen-Göttin Freyja, die den Asen kurz nach ihrem Eintritt in das Reich *Seidr* lehrt. In *Lokasenna* (24) (ebed. 98) wird beschrieben, dass Odin *Seiðr* praktiziert; nicht in Asgard, sondern auf einer ansonsten unbekanntem Insel namens *Sámsey*.

In späteren Prosaquellen und anderen Sagen, die sich nicht mit dem mythologischen Verbleib der Götter befassen, entwickelt sich die Figur des fremden *Seidr*-Praktikers und gewinnt an Ausmaß. Ein sehr interessantes Merkmal sind die geografischen Einstellungen von *Seidr*-Handlungen. Diese befinden sich fast immer in fernen Ländern, weit entfernt von den allgemeinen Umgebungen der Hauptgeschichte. In der *Brennu-Njáls-Saga* (30) (ebed. 80), die die Geschichte des Isländers Njáll Þorgeirsson erzählt, wird der einzige Hinweis auf *Seiðr* gemacht, als Njáls Freund Gunnar Hámundarson in norwegischen Gewässern segelt. Der Bericht *Eiríks saga rauða* (4) (ebed. 208 - 209) wird ebenfalls in Grönland angesiedelt und kommt zu den am meisten beschriebenen *Seiðr*-Taten in Island, die zufällig von einer Migrantenfamilie, die von den Hebriden stammen, durchgeführt werden (*Laxdæla saga* 35 und 37) (ebed. 99, 105 - 106). Eine solche Neigung, Akte und Praktiker von *Seiðr* mit vage definierten Ländern in Verbindung zu bringen, ist auch in der *Ynglinga-Saga* (16) (ebed. 32 - 35) zu finden. Die Geschichte, die sich damals auf Ostschweden konzentriert, nimmt eine unerwartete Wendung, als ein König an einem Fluch stirbt, der von einer „finnischen“ *Seidkona* gesetzt wird.

Dieses jüngste Beispiel offenbart auch ein anderes Merkmal einer solchen peripheren Sichtweise von *Seidr*, nämlich die Verbindung mit Sámi und anderen finno-ugrischen Leuten. Neben dem oben diskutierten Bericht enthalten die Sagen eine Fülle von Hinweisen auf finnische Praktizierende von *Seiðr*. Eine der ältesten erhaltenen Erwähnungen von *Seidr* ist in der *Lausavisa* von Vitgeir Seiðmaðr aus dem 10. Jahrhundert zu finden (ebed. Vol. I. 364). Das kurze Gedicht beschreibt König Haralds Sohn mit einer samischen Prinzessin, Rögnvaldr réttilbeini, als *Seidr*-Praktizierende. Weitere bemerkenswerte Beispiele sind die Bjarmians in *Örvar-Odds-Saga* (19) (ebed. 281), die Ögmundr zur Welt bringen und auf magische Weise verbessern, oder der fjölkunnig Sámi-Wahrsager, der die Zukunft des Helden Ingimundr in *Vatnsdæla saga* (10) (ebd. 28 - 29) vorhersagt.

Wenn man alle berücksichtigt, scheint nur eine kleine Minderheit von *Seidr*-Séancen und *Seidr*-Praktizierenden Mitglieder der Gesellschaft zu sein, in der sie sich entwickeln. Könnte dies wegen einer allgemeinen Abneigung für die Praxis unter den Charakteren der Sagen sein oder wäre dies eine Vereinfachung? Im nächsten Kapitel werden wir versuchen, dies herauszufinden, indem wir die öffentlichen Ansichten über *Seiðr* analysieren.

### C) Öffentliche Ansichten über Seiðr

In Anbetracht der Tatsache, dass einige der früheren Berichte von *Seidr* (Vitgeir Seiðmaðrs *Lausavisa* (ebed. Vol. I. 364), *Völuspá* 22 (ebed. 6)) *Seiðr*-Praktizierende in einem schlechten Licht erscheinen lassen und angesichts des wichtigen Prozentsatzes von schändlichen *Seidr*-Seancen in unserem Korpus, wäre es legitim, die öffentliche Meinung und die Reaktionen gegenüber *Seidr* und *Seidr*-Praktizierenden zu analysieren. Nach einer gründlichen Überprüfung können zwei Einstellungen gegenüber diesen Menschen identifiziert werden: Gewalttätige Ablehnung und Gleichgültigkeit.

In dem uns zur Verfügung stehenden Edda - Korpus sehen wir die Begriffe *Völva* und *Seiðr* dreimal ungünstig beschrieben. Der erste Vorfall, die Beschreibung des Erscheinens von *Seidr* durch Heiðr in *Völuspá* (22) (ebed. 6), wurde bereits ausführlich erörtert, und es genügt zu sagen, dass es nicht undenkbar ist, dass ein Teil des moralischen Urteils, das auf Heiðr und ihre Aktivitäten abgewälzt wird, von der Tatsache herrühren könnte, dass niemand in der Lage ist, ihre Handlungen zu stoppen. Ein paar Strophen zuvor waren die Asen mit Gullveig konfrontiert, einer mächtigen Frau, die sie nicht loswerden konnten. In Anbetracht der Tatsache, dass die meisten modernen Gelehrten Gullveig und Heiðr als die gleiche Figur betrachten (Simek 2007: 123 - 124), wäre es sinnvoll, dass die Götter, die angesichts von Heiðrs *Seidr* ohnmächtig sind, darauf beschränkt sind, es zu verurteilen, während sie nicht in der Lage sind, es zu verbannen. Später in der *poetischen Edda*, in *Helgakviða Hundingsbana I* (ebd. 132), beobachten wir, wie der Held Sinfjötli seinen Gegner Guðmunðr verhöhnt und ihm vorwirft, er sei wie eine *Völva* gewesen (oder habe sich so benommen): Þú vart völva í Varinseyju („du warst eine *Völva* in varinseyju“). Eine ähnliche Beleidigung findet sich in *Lokasenna* 24 (ebed. 98); hier ist es Loki, der Odin für praktisch die gleichen Praktiken verspottet. Diese drei Passagen scheinen die einzigen Verse zu sein, die eine negative Sicht auf die *Seidr*-Praktizierenden darstellen. Eine bestimmte Anzahl späterer Prosaquellen folgt jedoch der in der *poetischen Edda* ausgedrückten Idee. Snorri selbst berichtet, dass die Praxis von *Seidr* unter Männern nicht empfehlenswert war und an Göttinnen weitergegeben werden musste:

Óðinn kunnir þá íþrótt, er mestr máttur fylgði, ok framdi sjálf, er *seiðr* heitir [...] En þessi fjölkyngr, er framit er, fylgir svá mikil ergi, at eigi þótti karlmönnum skamlaust við at fara, ok var gyðjunum kend sú íþrótt (*Ynglinga saga* 7. 19)

Odin kannte dieses Handwerk, das von der größten Kraft begleitet wird, und er praktizierte es selbst, das *Seidr* genannte [...], aber eine so große *Ergi* begleitet diesen Zauber, wenn er praktiziert wird, dass es für die Männer nicht schamlos war, ihn zu betreiben, und die Praxis wurde den Göttinnen beigebracht. (*Ynglinga saga* 7. 19; Übersetzung von Tolley, 2009 Band II; 164 - 165)

Wir sehen hier eine ziemlich starke Verurteilung der Praxis von *Seidr* unter Männern, aber nichts in unserem Korpus scheint weibliche Praktizierende von *Seidr* in einem schlechten Licht in ihrer Eigenschaft als *Seidr*-Praktizierende darzustellen. Das Bild ist für männliche Praktizierende von *Seidr* irgendwie dunkler: Später in der Redaktion seiner *Heimskringla*, gegen Ende von *Haralds saga hins hárfagra* (34) (ebed. 138 - 139), beschreibt Snorri, wie der König von Norwegen, als er etwas darüber erfuhr, dass sein Sohn Rögnvaldr sich mit *Seidr* befasst, beschließt, ihn und sein Gefolge kurzerhand hinrichten zu lassen. Eine vergleichbare Geschichte findet sich später in der *Saga Ólafs Tryggvasonar* (63) (ebed. 312). Hier ist der Enkel von Rögnvaldr, Eyvindr *kelda*, in

einem offenen Konflikt mit dem König Ólafr Tryggvasonar zu sehen, der genau wie sein Vorgänger seinen gegnerischen *Seidr*-Praktizierenden mit ganzem Gefolge tötet.

Sobald man jedoch die Werke von Snorri verläßt, wird man feststellen, dass das Bild, das seine Arbeit von den Praktizierenden von *Seiðr* vermittelt, im Widerspruch zu dem in den anderen Sagen gefundenen erscheint. In der Tat war der in der Sage gefundene *Seidr*-Praktizierende, ohne Snorri zu berücksichtigen, in keiner Weise ein Paria, den man meiden oder sogar bei Sicht töten sollte. Tatsächlich scheinen einige von ihnen gut in die Gesellschaft integriert gewesen zu sein, in der sie sich entwickelt haben, und nehmen manchmal sogar Machtpositionen ein. In *Gísla saga Súrssonar* (11) (ebd. 37) erscheint Þorgrímr *nef* ziemlich nahe Þorgrímr *freysgoði* zu sein, und wird sogar zu einem Festessen auf seinem Gehöft eingeladen. Er wird auch großzügig bezahlt (er erhält eine neunjährige Kuh, weil er Gísli mit einem Fluch belegt hat (ebd. Kapitel 18, 56-57)) und erscheint in keiner Weise sozial entfremdet. In ähnlicher Weise können Kotkell und seine Familie von *Seidmen* die Freundschaft mächtiger Männer erhalten, als sie sich auf Island ansiedeln. Sie befreunden sich zuerst mit Hallsteinn *Goði* (*Laxdæla saga* 35) (ebd. 99) und dann mit Þorleiks Höskuldssonar (36) (ebd. 100 - 101), beide Machthaber aus eigener Kraft - Hallstein ist sogar ein *Goði*, der faktische Häuptling seiner Gegend. Eine solche Geselligkeit könnte für einen sozialen Außenseiter kaum charakteristisch sein.

Weibliche *Seidr*-Praktizierende erhielten auch ein gewisses Maß an Ehrerbietung, wodurch sie sich von anderen Frauen abheben. Oddbjörg aus der *Viga-Glúms-Saga* (12) (ebd. 41) wurde von ihren Gästen wegen ihrer Wahrsagerei besonders gut aufgenommen. Þorbjörg wird umso respektvoller empfangen, und die Mitglieder des Haushalts stellen sich zu ihrer vollen Verfügung, damit sie ihr *Seidr*-Ritual abschließen kann. Einige *Völur* werden sogar für ihre Leistungen bezahlt, wie in *Völuspá* (29) (ebd. 6) und *Hrólfs saga kraka* (3) (ebd. 7). Noch weiter oben auf der sozialen Ebene ist Skuld, gesehen im 48. Kapitel der letzteren Saga den *Seidr* praktizierend, die mit dem Häuptling Hjörvarðr verheiratet ist. In *Egils saga* (59) (Hrsg. Sigurður Nordal (1933). 176) finden wir auch Gunnhildr, die ehemalige Königin Norwegens, sich auch in einer solchen Praxis ühend.

Tatsächlich wäre das einzige nicht von Snorri stammende Beweismaterial, das dafür spricht, dass *Seiðr*-Praktizierende möglicherweise einen niedrigeren Status in der Gesellschaft einnehmen als andere Nordländer, der schmachvolle Tod von Þorgrímr *nef* und Kotkells Familie. In beiden Berichten (*Gísla saga Súrssonar* 19 (ebd. 60) und *Laxdæla saga* 37 (ebd. 106 - 108)) wurden die *Seidr*-Praktizierenden auf ziemlich grobe Weise gesteinigt. Eine solche Behandlung war jedoch nicht nur für Praktiker von *Seidr* vorgesehen, sondern auch für andere Zauberkünstler wie für die ruchlose Katla in der *Eyrbyggja-Saga* (20) (Hrsg. Einar Ó. Sveinsson (19). 54) oder sogar die eigene Schwester von Þorgrímr *nef*, Auðbjörg (*Gísla saga Súrssonar* 19) (ebd. 60). Nach Dillman (2006: 533 - 536) wird angenommen, dass Steinigung der einzig wirksame Weg ist, einem Zauberkünstler einen dauerhaften Tod zu bringen. Alles in allem wurden trotz der Tatsache, dass *Seidr*-Praktizierende beinahe systematisch als Ausländer und potenzielle Inhaber einer starken, zerstörerischen Kraft angesehen waren, wurden diese Männer und Frauen anscheinend nicht von systematischem öffentlichem Zorn getroffen. Die soziale Situation einiger der bemerkenswertesten dieser *Seidr*-Praktizierenden könnte sogar recht hoch gewesen sein. Das einzige Element, das sie möglicherweise von anderen Nordmännern abhebt, ist die wiederholte *ergi*-Anklage gegen sie.

#### D) Seiðr und Ergi

Eine der häufigsten Assoziationen, die man mit *Seidr* machen könnte, ist das Konzept von *Ergi*. Dieser eher kryptische Begriff wird oft als „Schlechtigkeit“ oder „Unzucht“ (Zoëga 1910: 118) übersetzt und seinen Ursprung, die Quelle seiner Verbindung mit *Seidr* in der älteren und der jüngeren Edda. In der *Ynglinga saga* (7) (ebd. 19) assoziiert Snorri *Seidr* mit *Ergi* und behauptet, dass die Praxis des Ersteren Letzteres seinem (männlichen) Praktizierenden bringt, und dass es daher nur angemessen ist, dass Frauen Praktizierende werden. Diese Beschreibung von *Ergi* als ungeeignete Aktivität für Männer, ist im Einklang mit den Berichten von *Lokasenna* (24) (ebd. 98) und *Helgakviða Hundingsbana* I (37) (ebd. 132), wo der Titel *Völva* als Beleidigung erscheint. In den beiden Gedichten kommt das Wort *Ergi* jedoch nur in *Lokasenna* zwei Mal vor: Als Adjektive (*args*), die zuerst Loki und dann Odin beschrieben haben. In *Skírnismál* (36) (ebd. 73) droht Skírnir jedoch Gerðr durch Magie *Ergi* zu machen, und in *Brymskviða* (17) (ebd. 100) scheint Thor die mögliche Anklage von *Ergi* zu fürchten, die möglicherweise später gegen ihn gerichtet wird, nachdem er einen Brautschleier anzieht. In Anbetracht der oben genannten Quellen scheint es, dass *Ergi* nicht nur mit der Ausübung von *Seidr* verbunden

war, sondern mit einem allgemeinen Zustand der Unmännlichkeit, die unter anderem durch das Engagement in *Seidr*-Ritualen ausgelöst werden könnte. Tolley leitet geschickt einen vollständigeren Sinn für *Ergi* ab: [Die Bedingung,] sich für eine sexuelle Penetration durch eine unangemessene Person zu öffnen (Tolley 2009: 158). In späteren Sagenberichten wird die Verbindung zwischen *Seidr* und *Ergi* sehr selten hergestellt. Wir begegnen zwei Gelegenheiten, in denen der Begriff als nicht näher bezeichnete Beleidigung weiblicher Zauberkünstler verwendet wird (*Grettis saga* 82 (ebed. 261), *Kórmaks saga* 23 (ebed. 290)), aber diese Frauen sind zu keinem Zeitpunkt in Verbindung mit *Seidr* gebracht. Tatsächlich ist das einzige Vorkommen eines echten *Seidr*-Praktikers (außer Odin), der als *Ergi* bezeichnet wird, in *Gísla saga* (18) zu finden (ebed. 56 - 57). Dort baut Þorgrímr *nef* einen *Seidhjallr* und *fremur hann þetta fjölkynngilega með allri ergi og skelmiskap* („und führt es mit allem *Ergi* und Teufeleien durch“: Übersetzung von Tolley 2009). Während dieser Bericht zweifellos eine Verbindung zwischen der Praxis von *Seidr* und *Ergi* herstellt, sollte man vorsichtig sein, dass der Text einfach korrumpiert sein könnte. Tatsächlich wird in der Kurzfassung des Textes keinerlei Erwähnung von *Ergi* gemacht, und Dillman argumentiert aus linguistischen Gründen, dass dieser bestimmte Teil der Saga möglicherweise von jemandem, der kopierte neu geschrieben wurde, oder der unter Einfluss von Snorris *Ynglinga-Saga* Bericht war (Dillman 2006: 453 - 455). Dillman weist auch darauf hin, wie seltsam es wäre, andererseits Þorgrímr *nef Ergi* vorzuwerfen, da er ein starker axtschwingender Mann, (13) (ebed. 45) sachkundig im Schmieden ist (11) (ebed. 37), der von den *Goði* respektiert und zu Festen eingeladen wurde.

Folgt man Dillmans und Tolleys makelloser Argumentation, scheint es, dass wenn ein Konzept von *Ergi* entweder in der Wikingerzeit oder in den Köpfen der Sagen-Bearbeiter existierte, es nur in äußerst seltenen Fällen auf Praktiker von *Seidr* angewandt werden konnte. Wie wir gesehen haben, wird mit Ausnahme von Odin nie ein Praktizierender beschrieben, der *Ergi* ist oder deswegen leidet. Ich denke, dieser Punkt ein für alle Mal beweisen sollte, dass die Praktizierenden von *Seidr* definitiv nicht als obszöne oder pervertierte Individuen angesehen wurden, deren *Seidr*-Magie sie in der Welt, in der sie sich entwickeln, zu Sonderlingen machen würde.

## Fazit

Wir haben die vorliegende Studie mit einer zu lösenden Frage begonnen: Erlauben die in der mittelalterlichen isländischen Literatur gefundenen Berichte, uns über eine konsequente magische Praxis oder ein Phänomen namens *Seidr* zu sprechen? Es besteht kaum ein Zweifel, dass es nach strenger Prüfung, Diskussion und Präsentation aller vertrauenswürdigen Quellen, die sich auf die Praxis von *Seidr* beziehen, gelungen ist, einige oft übersehene Merkmale von *Seidr* zu verdeutlichen: Wir sind der Meinung, dass *Seidr*-Berichte, die in mittelalterlicher isländischer Literatur gefunden wurden, ein ziemlich homogenes Bild von *Seidr* und *Seidr*-Praktizierenden vermitteln. Diese geheimnisvolle Kunst, über die oft gesprochen, aber selten verstanden wird, scheint aus den äußeren Teilen der bekannten Welt zu stammen. Ihre Praktizierenden sind oft Außenseiter, die möglicherweise Verbindungen zum Volk der Samen haben. Diese Praktizierenden werden mit verschiedenen Namen wie *Seid-Maðr* oder *Völva* bezeichnet und handeln selten für sich selbst: Sie können Zaubersprüche mithilfe von Tönen weben und ihr Gesang kann manchmal schön zu hören sein. Diese Zauberkünstler können männlich oder weiblich sein und alleine oder in einer Gruppe operieren. Wahrsagen ist die ausschließliche Domäne der *Seid-Kona*, während eine Vielzahl von Zaubern, die sowohl wohltätig als auch tödlich sind, verwendet werden kann. Trotz der Tatsache, dass ihre magischen Fähigkeiten angeboren wirken, verwenden viele Praktizierende eine Plattform oder einen hohen Platz, wenn sie ein Ritual durchführen, da jede ihrer Aufführungen eine Art Planung erfordert. Während sie oft als Außenseiter auftreten, können viele *Seidr*-Praktiker ein fester Bestandteil der Welt werden, in der sie sich entwickeln, da der Ausübung ihres Handwerks sehr wenig bis kein Stigma beigemessen wird. Die Praktizierenden von *Seidr* scheinen in vielerlei Hinsicht mit verschiedenen Universen verbunden zu sein: Während sie fest als übernatürliche Abgesandte aus fernen Ländern etabliert sind, vergessen sie nicht, wie geerdet sie im hier und jetzt sind.

**Für die Quellenangaben bitte ich, das Original einzusehen. Danke!**