



Wolf-Dieter Storl

Streifzüge am Rande Midgards

Geschichten
aus meinem Leben

KOHA

Wichtiger Hinweis

Die im Buch veröffentlichten Empfehlungen wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie kann dennoch nicht übernommen werden. Ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlages und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Deutsche Erstauflage erschien Juli 2006

© KOHA-Verlag GmbH Burgrain

1., ergänzte Auflage 2014

Alle Rechte vorbehalten

Lektorat: Eva Boettler

Umschlaggestaltung: Guter Punkt, München

unter Verwendung eines Fotos

von © Nicholas Roerich Museum, New York

St. Panteleimon the Healer

Layout: Birgit-Inga Weber

Farbseiten und Gesamtherstellung:

Karin Schnellbach

Druck: C.H. Beck

ISBN 978-3-86728-269-7

Inhalt

Einführung: An den Grenzen von Mitteleerde	8
Der Garten in der Mitte	9
Wanderer zwischen Welten	13
Auf Wotans Pfaden	15
Im Reich Yamas	19
Aghori	23
Auf der anderen Seite	26
Der Hund des Totengottes	37
Allerseelen in Irland	45
Samhain	46
Das Wecken des Drachen	52
Fernsehen, Computer und anderer titanischer Zauber	64
Gruß der afrikanischen Götter	68
Der Computer als Außerirdischer	73
Arte sucht einen Schamanen	78
Gomera – Insel des roten Drachen	86
Casa Maria	90
Argoday	93
Garajonay – der Liebestod	98
Urwald	104
Wanderung zum Drachenbaum	109

Gomera – die Einlösung des Versprechens	114
Seelenspiegel	116
Spuren der Göttin	122
Der Waldmensch	128
Fehlstart	131
Die Wohnung des Drachen	136
Tara und der rote Drache	142
Alberich und sein Elixier	148
Ein Brief von Volenik	150
Neun Wellen, neun Welten	156
König Alberich	165
Das Schließen des Kreises	170
Elkshouder und Tallbull – Medizinmänner der Cheyenne	178
Überlebenskampf	180
Botanische Wanderungen	185
Eine geschenkte Vision	192
Den Wind reiten	197
Zen-Meister und Biker-Berserker	206
Erfrorene Antilopen	212
Bergaustern	218
Zen-Biker	227

Wanderung zum Säntis	235
Feuer vom Mars	240
Das magische Appenzell	244
Eine Drachenhöhle	247
Das wilde Wüetisheer	250
Steinböcke	254
Tanzende Bergteufel	257
Kovalam – das Ende vom Paradies	264
Jesus und der abgebissene Finger	266
Undinengesänge	271
Der Fluch des Kräuterbabas	280
Liebende Umarmung	287
Pilgerreise zum Kailash	292
Die Göttin in grauen Lumpen	294
Begegnung mit dem Medizin-Buddha	296
Sprechende Steine	301
Bönpo-Schamane	306
Nachwort: Auch wenn wir sie vergessen, die Götter finden uns immer wieder	309
Literaturangaben	312



Einführung: An den Grenzen von Mitteleerde

Erst wenn du in der Fremde bist,
weißt du, wie schön die Heimat ist.

> Altes Sprichwort

Ich weiß den Namen
des Baumes nicht –
aber sein Duft ...!

> Bashó (1644–1694),

> japanischer Haiku-Dichter

Die Heimat der Seele. Objektiv gesehen gibt es sie gar nicht. Letzten Endes besteht alles aus Energie und Teilchen. Irgendwann – das ist alles genauestens ausgerechnet worden – vor 14 Milliarden Jahren, nach einem Urknall, verdichteten sich im expandierenden Weltall Wasserstoffwolken zu riesigen Fusionskraftwerken, die wir *Sonnen* nennen. Dann vor unvorstellbaren 4,6 Milliarden Jahren verschmolz kosmischer Staub und bildete die Trabanten dieser Reaktoren. Auf einem solchen Trabanten, der nach berechenbaren mechanischen Gesetzen den uns naheliegendsten Reaktor umkreist, entstanden wir. Energetische Strahlung schoss ins Urmeer, Moleküle klumpten zusammen, fingen an sich zu vervielfältigen, wurden reaktionsfähig und dann – Bingo! – war Leben da und zuletzt *Homo sapiens*, die selbst ernannte »Krone der Schöpfung«, die über sich selber nachdenken und depressiv werden kann. Zum

Glück gibt es, vor der endgültigen Implosion in die virtuelle Realität, realen Autoverkehr und betäubenden Alkohol, Sozialarbeiter und Besserwisser, Sex, Drugs and Rock 'n' Roll, Gen-Mais und Drohnen. Ich denke, ich gehe lieber nach Hause.

Der Garten in der Mitte

Erdreich (althochdeutsch *erdrihi*; angelsächsisch *erthriki*; altnordisch *jarthriki*) – so nannten unsere heidnischen Vorfahren die Wohnstätte der Menschen. Dieses Erdreich war zugleich die Heimat aller atmenden beseelten Wesen, der Tiere, der Vögel, der Fische, auch der Kräuter und Bäume, Moose und Farne, der Flüsse und Seen, der Wolken und Winde – kurz, alles das, was wir heute *Natur* nennen. Auch **Midgard** (altsächsisch *mid-dilgard*; althochdeutsch *mittelgart*), »der Garten in der Mitte«, »der mittlere, eingefriedete Raum« und **Mittelerde** (altenglisch *middelertne*) sind weitere Begriffe, die einst unsere irdische Heimstätte bezeichneten. J.R.R. Tolkien hat übrigens in seinem Buch »Der Herr der Ringe« die Bezeichnung *Mittelerde* wieder aufgegriffen.

Die Natur, Midgard, ist das Ergebnis eines göttlichen Ur-opfers. Deswegen ist die Erde heilig. Einst, am Anfang der Zeit, zerstückelten die Götter den Riesen Ymir, das erste Wesen, das sich aus dem Urnebel herausformte, und schufen aus seinem Leib unsere Welt: aus seinem Fleisch die Erde, aus seinen Knochen das Gestein, aus seinem Blut das Meer, die Seen und Flüsse, aus seinem Haar die Pflanzenwelt, aus der grauen Hirnmasse die Wolken und die Gedanken, die diese tragen.

Midgard befindet sich in der Mitte zwischen Himmel und Unterwelt. Jenseits davon, jenseits der Meere, die den Erdkreis umspülen, befindet sich *Utgard*, die unwirtliche, öde, wilde

Außenwelt, die von urgewaltigen Riesen und Trollen bewohnt ist. Diese Unholde sind oft den Menschen und Göttern feindlich gesinnt. Über Mittelerde wölbt sich der weite Himmel, wo die Asen, die Lichtgötter, ihre Reiche haben. Der Regenbogen ist die Brücke nach *Asgard*, dem Wohnort der Götter. Jeder Gott hat da seine Halle oder seinen Bereich. Unterhalb von Midgard befinden sich weitere Welten, wie das düstere Nebelheim (*Niflheim*), in denen sich die meisten Toten aufhalten, oder das Schwarzalbenheim, wo Alben und Zwerge wohnen. Im Ganzen erkannten die Seher und Seherinnen neun Welten unterhalb und oberhalb von dem Garten in der Mitte:

Weiß neun Heime, neun Weltreiche,
des hehren Weltbaums Wurzeltiefen.

> Ältere Edda,

»Der Seherin Weissagung« (Völuspa, 2)

Die neun – drei mal drei – Reiche sind in den meisten schamanischen Kulturen bekannt. In Sibirien sind es die neun Äste (und Wurzeln) des Weltenbaumes, in denen die Götter und Geistwesen leben und auf denen der Schamane auf- und absteigt oder in Vogelgestalt fliegt. Das Bild des Weltenbaumes war auch den Germanen geläufig. Auf einer waagrechten Ebene kann man die neun Welten mit den acht Himmelsrichtungen verbinden, wobei sich Midgard in der Mitte befindet. (Rätsch 2005:44) Darum gruppieren sich, in verschiedenen Richtungen, die Heime (Bereiche) der »übernatürlichen« Wesen: das Schwarzalbenheim, das Riesenheim, das Asenheim, das Wanenheim, das Lichtalbenheim, das Helheim der Frau Holle; im Süden ist die Feuerwelt Muspelheim und im Norden das kalte Nebelheim. Die Grenzen dieser Reiche überschneiden sich, und fixieren lassen sich diese Orte auch kaum.

Überhaupt sollte man nicht meinen, es handle sich bei dieser Topografie um Orte, die sich im materiellen Raum lokalisieren

ren lassen. Es ist auch nicht der primitive, vorwissenschaftliche Versuch, eines noch im mystisch irrationalen Denken befangenen Volkes, die Koordinaten der Weltkarte zu ermitteln. Es handelt sich eher um eine Lagebeschreibung verschiedener Bewusstseinssebenen oder Bewusstseinskontinente. Midgard beschreibt die praktisch vorhandene Wirklichkeit, die das Alltagsbewusstsein, die fünf Sinne und der Verstand erfassen können. Dass es jenseits von diesem alltäglichen Bewusstsein Bereiche gibt, in welche die Seele sich hineinbegeben, unverhofft hineinfallen oder denen sie gar verfallen kann, war naturnahen Völkern, wie den Germanen, klar. Riesen, Zwerge, Alben, Drachen und andere mythische Wesen sind lediglich Bildsprache, um wirklich Erlebtes korrekt wiederzugeben. Die märchenhaften, mythologischen Bilder schildern Wirklichkeiten. Es sind Wirklichkeiten, die ihrerseits zurückwirken auf das alltägliche Leben der Gemeinschaft und auf die Natur.

Die neun jenseitigen Reiche – die »Anderswelt«, die Geisterwelt, das Jenseits, das »Übersinnliche« – sind nicht irgendwo weit weg, »da draußen«, von uns getrennt. Diese Welten sind innewohnend und immer gegenwärtig. Nur für das an das Ego gekoppelte Alltagsbewusstsein sind diese Dimensionen weit entfernt, ja praktisch unerreichbar. Aber nur eine kleine Verschiebung des Bewusstseinszustandes ist nötig, und schon sind die Jenseitigen da: Beim Einschlafen, wenn das Alltagsbewusstsein schwindet, da zeigen sie sich. Immer, wo die Mauer, die das Ego baut, brüchig wird – in Zuständen des Schlafentzugs, der asketischen Übung, des langen Fastens, der Toxikose, des Extremsports, der spontanen Ekstase in der Nähe geomantischer Kraftorte – können sie ins Bewusstsein rücken. Diese neun Welten und ihre Bewohner sind keine Halluzinationen, kein Symptom fehlerhafter neuronaler Abläufe, kein Resultat epileptischer Mikroanfälle in den Schläfenlappen. Auch stammen sie nicht aus den Projektionen subjektiver Fantasien, noch sind sie Teil einer Bewältigungsstrategie, um mit der hypothe-

tischen »Urangst« und dem Gedanken der Unabwendbarkeit der eigenen Sterblichkeit zurechtzukommen. Sie sind nichts Subjektives, sondern Wahrnehmungen von Dimensionen, die den meisten heutigen, von der Natur entfremdeten Menschen verloren gegangen sind.

Überhaupt bin ich der Überzeugung, dass das geläufige Dogma, welches allzu leichtfertig die Erkenntnis in subjektiv (persönlich) einerseits und objektiv (allgemeingültig) andererseits trennt, falsch ist. Dabei werden die Erfahrungen der nichtmateriellen, transzendenten Ebenen des Seins in die Ecke des bloß gefühlsbetonten, irrationalen, unsachlichen, persönlich voreingenommenen Subjektiven gestellt. Demnach hat nur das materiell Tatsächliche, Gegenständliche und experimentell Nachweisbare den Status, wirklich und real zu sein.

Bei den Naturvölkern und alten Kulturen ist nicht nur der Mensch im Besitz einer Seele (Psyche) und eines Geistes (selbstreflektierendes Bewusstsein), sondern auch die natürlichen Elemente, der Wind, das Wasser, das Feuer, die Steine, die Pflanzen, die Tiere, die Berge, die Seen, ja, die ganze Landschaft gelten als beseelt. Mit dem am Ego gebundenen kombinierenden Verstand und den nach außen gerichteten Sinnen nehmen wir lediglich die Oberfläche, die Körperlichkeit der Wesen wahr. Mit unserer Seele, mit dem »Seelenauge«, nehmen wir ihre Beseeltheit wahr, und mit unserem geistigen Selbst nehmen wir den göttlichen Geist in allen Wesen wahr.

Dabei sollte man Acht geben, die inneren wie auch die äußeren Sinne zu schärfen, damit das Erfahrene nicht auf Täuschung beruht. Sagte doch Meister Goethe: »Die Sinne täuschen nicht, das Urteil trügt.« (Krüger-Westend 1908:153) Auch muss der Spiegel der Seele rein sein, denn Lieblosigkeit und Untugend trüben ihn.

Wanderer zwischen Welten

Der Ase Donar (Thor, Thunar), der bärenstarke Gott mit dem Blitzhammer, der Freund der Bauern, der Befruchter der Erdmutter, der Bewahrer der Schöpfung, beschützt Midgard gegen die Angriffe und Einfälle aus Utgard. Er weist den mächtigen Lindwurm, den Meeresdrachen, der Midgard umklammert, in seine Schranken; mit seinem Hammer zertrümmert er die harten Schädel der groben Eis- und Felsriesen, die das warme Leben mit kalter Erstarung bedrohen.*

Die Welt, die er schützt, ist unsere Erdenwelt, ist Mittelpunkt unseres Erlebens und Wirkens. Hier sind wir Menschen geborgen, hier ist unser Zuhause. In die Außenwelt, in eines der Reiche Utgards oder nach Asgard, gelangen die Menschen nur nach ihrem Tode. Die meisten gehen dann ins Schattenreich der Hel, unterhalb der Wurzeln des Weltenbaumes, Ertrunkene gehen zu Ran, der Gattin des Meeresherrn, die Helden gelangen nach Wotans Walhalla, und andere wiederum kommen zu jenen göttlichen Wesen, von denen sie auserwählt worden waren.

In die Grenzbereiche an den Rand Midgards gelangen aber auch die Liebenden während der Ekstase der Vereinigung, die



Donars Hammer trifft einen Riesen (Zeichnung von Wilhelm Petersen, 1912)

* Die Funktion Donars als Beschützer der Erde wurde dann im Zuge der Christianisierung auf den Erzengel Michael, der den Drachen bekämpft, übertragen. Seine Funktion als Wetterherr und Blitzträger übernahm dagegen der Heilige Petrus.

Frauen bei der Geburt, die jungen Männer beim Berserkerang (Jugendinitiation), die Krieger in der Kampfeswut, die Träumer und inspirierten Sänger oder auch die Fiebernden, die bei Krankheit oder Unfall um ihr Leben ringen. In jenen Tagen im Jahreskreis, wenn die Götter und Andersweltlichen näher treten als sonst und der mit Zauberkräutern versetzte Met reichlich fließt, dann erfahren die Feiernden die Grenze zur jenseitigen Welt. Meistens ist es die Aufgabe erfahrener Priester, Ritualleiter (*Goden*) und weiser Frauen, dieses Annähern zu weihen und zu leiten, damit die Begegnung mit der anderen Dimension harmonisch und erfreulich verläuft. Diese Begegnungen sind nämlich nicht immer ohne Gefahr. Manch einer hat da draußen Teile seiner Seele verloren; mancher wurde vom Glanz des Elfenreichs fasziniert und vom Elfenzauber gefesselt; mancher erstarrte vor lauter Angst. Alben, Naturgeister, ja sogar die Götter (*Asen*) konnten denjenigen, der in ihren Bannkreis geriet, mit Krankheit oder Wahnsinn schlagen. Der angelsächsische Kräutersegen aus dem 11. Jahrhundert spricht von Geisterpfeilen – Hexen-, Elfen- und Göttergeschossen –, die dem Menschen Leid zufügen können. (Storl 2012:248)

Wer will da schon hinaus? Wer will über die Grenzen nach Utgard, wer in die oberen und unteren Welten? Nur Narren – na, die wird's wahrscheinlich erwischen. Oder Magier, die sich Hilfsgeister dienstbar machen wollen oder sich Macht durch den Umgang mit Jenseitigen erhoffen. Aber sie zahlen einen hohen Preis dafür.

Oder aber diejenigen, die vom kosmischen Wanderer Wotan selber berufen worden sind – sie müssen folgen, die haben kaum die Wahl. Oder jene *Hagesuzzen* (Hexen), die in der struppigen Hecke, im Dornenhag zwischen Wald und Weide – zwischen Wildnis und Kultur – sitzen und beide Welten kennen. Zauberer sind es – man nennt sie heute Schamanen –, die es vermögen, hinauszureisen im Adlergewand, oder als Wildgänse oder Schwäne über die Grenzen zu fliegen, um Utgards Reiche und

die verschlungenen, verborgenen Pfade der oberen und der unteren Welt zu erkunden. Reine Seelen müssen sie haben, sonst fliegen sie nicht gut. Sonst bleiben sie hängen, sonst stürzen sie, sonst droht ihnen Leidschicksal.

Wotans Wanderer – wie auch Shivas Sadhus – wandern einfach, da der göttliche Wind ihnen durch die Seele weht. Wo sie sich aufhalten, bewirken sie Segen. Manche Zauberer – wie auch die Medizinleute der Indianer – sammeln Macht, die sie zum Wohl ihres Stammes und zum Schaden ihrer Feinde einsetzen können. Die meisten »Wanderer zwischen den Welten« – so werden Schamanen oft bezeichnet – werden dazu berufen, selbstlos zum Wohl ihres Volkes und zum Wohl des Landes (Natur) zu wirken. Es sind die Ahnen und menschenfreundliche Götter, die sie dazu berufen. Und von diesen erhalten sie den notwendigen Schutz, die Kraft und die Hilfsgeister, um die schwierigen und gefährlichen Aufgaben auszuführen, und auch den »Pass«, der es ihnen erlaubt, Grenzen zu überschreiten.

Jedes Volk braucht Schamanen, braucht Reisende in andere Dimensionen, um Gefahren zu erkennen, die im Werden begriffen sind, um die Geister zu besänftigen, um Hilfe aus höheren Welten zu erlangen.

Auf Wotans Pfaden

Ja, als Völkerkundler hat mich das Schamanentum schon immer interessiert. Auch eine Dissertation habe ich zu dem Thema geschrieben (Storl 1974). Aber als Schamane habe ich mich nie gesehen.

Der echte Schamane ist ja nicht nur ein Meister, der die Kunstfertigkeit beherrscht, willentlich in die »anderen Welten« zu reisen und mit den Geistern und Göttern in Kontakt zu tre-

ten, sondern er ist auch eingebettet in einer Gemeinschaft, der er helfend zur Verfügung steht.

Dennoch war ich immer ein Wanderer. Vielleicht war es Wotan, der Wanderer und Zauberer, der mich immer wieder hinaus rief? Ich weiß es nicht. Schon als kleines Kind zog es mich hinaus, in die Wiesen, auf die Bäume und den Bachläufen entlang. Als Sechsjähriger wanderte ich am Pestacker und der Auferstehungskirche vorbei, über die Grenzen der Stadt Oldenburg hinaus, und als ich abends wieder heimkam und erzählte, wo ich gewesen war, glaubte man mir nicht, denn so weit kann ein kleiner Junge alleine nicht laufen. Nachts wanderte ich durch die Welten kluger, zankender Zwerge und mächtiger Riesen, und flog hoch am Himmel über der Stadt. Ich wusste, es waren keine normalen Träume, sondern Wahrnehmungen verborgener Welten.

Als einmal ein eisiger Winter den Haaren* und sämtliche anderen Wasserwege zufrieren ließ, schraubte ich die Schlittschuhe an und flitzte voller Begeisterung durch die frostige Marsch- und Moorlandschaft, bis ich merkte, dass es Abend wurde. In Petersfeen klopfte ich an die Tür eines niedrigen Häuschens, dessen Dach mit Riedgras gedeckt war. Die plattdeutsch schnackenden Torfstecher, die da in einer Kate mit ihren zwei Kühen lebten, ließen mich am Torffeuer aufwärmen und gaben mir eine heiße Tasse Schwarztee – zu Hause war mir, als Kind, diese Droge verwehrt – und schickten mich auf den Rückweg. Immer, wenn ich verspätet nach Hause kam, gab es eine Tracht Prügel. Aber diesmal – es war schon gegen Mitternacht –, als ich völlig erschöpft ankam, wurde ich mit Freuden empfangen. Die besorgten Eltern hatten schon die Polizei alarmiert.

Ja, vielleicht war es Wotan, der mich rief? In Oldenburg, im germanischen Urland, ist er sowieso nicht fern. Noch immer

* Haaren: Flüsschen in Oldenburg

spürten ihn die Oldenburger Bauern, wenn er im Wintersturm mit seiner »wilden Jagd« über das Land fegte. Wotan war mir immer sympathisch. Der liebe Heiland, der am Kreuz die Sünden der Welt auf sich nahm, selbstverständlich auch.

Als ich elf Jahre alt war, zogen wir zu unseren Verwandten nach Amerika. Die meisten meiner Schulkameraden und Freunde dort im Mittelwesten waren bibelfeste Christen, die im Handumdrehen Bibelverse zitieren konnten. Auch ich ging fleißig in die Kirche. Wenn ich jedoch alleine, in der Wildnis Ohios, durch den Wald streifte, da war mir der wilde Heidengott näher. Besonders, wenn es nebelig war oder stürmte. Auch hier schickte mich der Wanderer immer wieder auf Reisen. Der Horizont war da, um zu sehen, was sich dahinter befindet. Zu Fuß folgte ich sämtlichen Bachläufen, jede staubige *country road* fuhr ich mit dem Fahrrad ab. Als Jugendlicher sprang ich auf die langsam vorbeifahrenden Güterzüge und fuhr in entlegene Städte. Ein Nachbar schüttelte den Kopf und sagte: »Der hat den Reisewind im Blut. Der wird sicher ein *Hobo**!«

Meistens schlief ich in Friedhöfen, leerstehenden Kirchen, im Wald, in Höhlen, in geparkten Autos und in *country jails*, wenn ich den Sheriff danach fragte, mir Quartier zu geben. Da wurde man zuerst wegen Landstreicherei registriert; man musste den Gürtel abgeben, falls man sich damit aufzuhängen gedachte, bekam eine Pritsche zugewiesen und irgendeinen Fraß mit Bohnen und Kartoffeln, der den Hunger stillte. Die anderen Eingesperrten, die Diebe, Gewalttäter, Räuber und gelegentlich ein Totschläger, hatten allesamt interessante Geschichten zu erzählen, die ich mir gerne anhörte. Am nächsten Tag bekam ich meinen Gürtel und Portemonnaie wieder und freute mich aufs nächste Abenteuer auf Gottes schöner Erde.

* *Hobo*: amerikanisch für einen Vagabunden, der auf Güterzügen durchs Land reist