

Runen - Tarot

(Die 16 Runen des skandinavischen Fudork und die ersten 16 Groißen Arkanen des Tarot)

Die Groißen Arkanen des Tarot (22 Karten) haben einen Bezug zu den 22 Buchstaben des hebräischen Alphabetes. Und da setzt mein Versuch an, statt der hebräischen die europäisohen Buchstaben zu verwenden. Allerdings nicht die 24 Runen des allgemeinen Futhark, sondern die 16 Runen des skandinavischen Futhork. Abgesehen davon, das die 16 eine interessante Zahl ist, endete für mich der Entwicklungszyklus des Tarot beim Turm (16). Sterne, Sonne, Mond, letztes Gericht und die große Welt - ja, klar warum nicht. Aber der Turm war für mich das Ziel. Wenn er errichtet ist, hat die Suche ein Ende, ist die Gemeinschaft wehrhaft und besitzt ein Zentrum und einen Schutz. Wird er zerstört, muss die (soziale) Schöpfung neu beginnen.

Inhaltsverzeichnis

Die Hohepriesterin.....	2
Die Herrscherin.....	4
Der Herrscher.....	5
Der Hohepriester.....	6
Die Liebenden.....	7
Der Wagen.....	8
Die Gerechtigkeit.....	9
Der Eremit.....	10
Das Rad.....	11
Die Stärke / Kraft.....	12
Der Gehängte.....	13
Die Mäßigkeit.....	16
Der Teufel / der Gehörnte.....	17
Der Turm.....	18

Der Magier

Großes Arcanum des Tarot = der Magier
Rune Fe / Far / Fehu

Der Tarot vor dem "Orden of golden Dawn" (Waithe und Crowley Tarot), der "Tarot de Marseile" und ebenso die "französische" Schule (Papus, Wirth) beginnt mit der "1", und nicht mit der "0". Der Narr war früher die "21", zwischen Gericht und Welt. Wurde das Gericht nicht überstanden, dann fing der Narr noch einmal von vorne an.

Im Tarot besitzt der Magier vier magische Gegenstände, welche die vier Elemente repräsentieren: Münze (Erde), Kelch (Wasser), Schwert (Luft) Stab (Feuer). Sie zeigen die vier Grundkräfte: Wollen, Denken, Fühlen und Selbstbewusstsein an. Hier ist es der Kubus (Erde), die Schale (Wasser), das Schwert (Luft) und die beiden Far-Runen (Stäbe / Feuer). Freyr gab sein Schwert Skinir und muss somit im Ragnarök mit einem Götterkämpfer kämpfen. Für mich bedeutet diese Aussage, dass Freyr die Entsprechung von Cernunos (dem keltischen Gehörnten Gott) ist, und somit den männlichen Aspekt der Fruchtbarkeit, also der Schöpferkraft, personifiziert. Der "Hirschgott" als Schöpfergott und "Herr" der Fruchtbarkeit im natürlichen Sinne der natürlichen Prozesse.



Vieh ist der Freunde Feindschaft
und das Feuer der Flut
und der Weg der Schlange
(Gold "Anführer des Volkes")

Die Viehherde war der damalige Reichtum und die Grundlage für das Leben in der Welt und je mehr jemand besaß, umso unabhängiger war er von anderen. Die Flut zerstört, lässt dann aber wieder neue Bereiche zurück in denen etwas aufgebaut werden kann und die Schlange bringt den chthonischen Aspekt der Weiblichkeit hinein. Die Schwester von Freyr - Freya - kann als die alte Muttergöttin bezeichnet werden. Auch die europäischen Schlangen häuten sich und symbolisieren das Thema der Erneuerung (Schöpfung)

Thema

Schöpferkraft, Neu-Schöpfung, bewegliche Kraft, Anfänge, Freiheit und Selbständigkeit

Die Hohepriesterin

Großes Arcanum des Tarot = Die Hohepriesterin.
Rune Ur / UruR

Die Hohepriesterin weist im Tarot auf die Seele, den Innenraum, das "Weibliche" als Empfangendes - oder auch die "Matrix" des Seins. Der Schleier zeigt das "Verborgene" und das Buch die Matrix. Meist sind es auch noch zwei Säulen zwischen denen sie sitzt. Im Bild ist die Raune einmal nach links und oben nach rechts gerichtet dargestellt. Nach

links weist für mich auf den "Innenraum" hin und das Zentrum dieses Innenraumes ist das Labyrinth. Im Labyrinth (das kein Irrgarten ist) führt der Weg zwar mal nach links oder rechts, man geht (scheinbar) wieder zurück, aber doch immer auf das Ziel zu. (in der Spirale geht es immer gerade aus). Die Hand formt (zusammen mit dem Oberarm und Kinn) ein Herz und von den zwei Gestalten kann eine nicht loslassen und "hängt fest". Die andere ist auf dem Weg in das Labyrinth. Die Tropfen symbolisieren die Schmerzen, welche im Innenraum entstehen können. Nach rechts gerichtet, kommt die (alte - oder übliche) Bedeutung der Raune als "Auerochse" mit herein: die schaffende und urtümliche Kraft, die aber weder im Raunengedicht, noch im Tarotbild vorhanden ist. Diese kommt in der dritten Rune zur Darstellung. In der nordischen Mythologie gibt es drei Göttergeschlechter: Die Thursen als Ausdruck der anorganischen Welt / die Wanen als Ausdruck der organischen Prozesse / die Asen als Gestalter des Bewusstseins und der menschlichen Kultur. Über allen jedoch und allem zugrunde liegend ist das "Schicksal" - das Wyrd, Urd, als Personifizierung der drei Nornen, der Schicksalsfrauen (Urd, Werdandiel, Skuld = Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft). Es ist die Zeit und diese beginnt mit der ersten Schöpfung (Far - Magier). Für die Entwicklung des Bewusstseins ist die Zeit, das Vorher und Nachher, die Verarbeitung und Entwicklung notwendig. Das ist im Bild mit dargestellt.



Niesel ist das Weinen der Wolken
 und der Verminderer des Eisrands,
 und der Hass des Hirten.
 (Schatten "Anführer")

Die Auflösung des Festen durch das Flüssige, der Regen als Grundlage des Wassers auf Erden (und der damit verbundenen Fruchtbarkeit) führt zu Schlamm, Matsch und einer Gefahr für die Herde (Raune fe). Ebenso die Auflösung der äußeren Ordnungen und festen Regeln durch die subjektive Innenwelt der Seele. Der "Hass", oder die "Wut" war und ist eine grundlegende innere Kraft, die zwar zerstörerisch wirken kann (Auerochse) aber, wenn sie kontrolliert wird, auch Gestaltungskraft besitzt (Wielandsage)

Raune und Karte sind polar zum Magier und der Far-Raune und ergänzen einander, ähnlich dem Yang und Yin im Daoismus. Zur Kraft und der damit verbundenen Schöpfung (1) gibt es etwas das diese Kraft reflektiert, erlebt und dazu in einem Verhältnis steht.

Thema:

Seele, Innenraum, subjektive Ziele, die "verhehlte" Welt, Subjektivität.

Die Herrscherin

Großes Arcanum des Tarot = die Herrscherin
+ Rune Thurs / Dorn / thurisaR

In den Kartendecks von Waite und auch bei Crowley symbolisiert die Herrscherin die Natur und den Machtbereich der „Großen Mutter“. Die thurs (die Rune Nr. 3) symbolisiert die Thursen (Riesen). Im Dreiergeflecht der nordischen Götter personifizieren diese die anorganischen Kräfte (die Wanen dagegen die organischen) und sind somit diejenigen Energien, auf deren Grundlage das Leben beruht (Gravitation, mineralische Welt), aber andererseits diesem auch entgegensteht (Eis, Hitze, Orkane usw). Diese Rune symbolisiert also diejenigen Kräfte welche allen Prozessen zu Grunde liegen, in deren Spannungsfeld das Leben sich entwickelt und mit denen es im Kampfe steht. (Dürre, Kälte, Hitze usw) In den nordischen Mythen kämpfen die Götter gegen diese Kräfte (Thursen, Riesen) Im Bild ist dies so dargestellt, das die Entwicklung von unten nach oben über die Große Mutter (als Personifizierung der Lebensprozesse) hin zum Leben führt. Allerdings so, dass die Antriebskräfte diejenigen der personifizierten Mächte der anorganischen Welt sind. Diese streben (roter Kreis) nach oben und die Erdmutter - die auch als Hügel dargestellt ist - organisiert und "durchlebt" diese, so dass auf dem Hügel die Pflanzenwelt entsteht.



Thurse ist die Qual der Frauen
und der Felsen Bewohner
und der Ehemann Vardhrúnas.

Geburtsqualen, die mineralische Welt und die Riesin der "Wachrunen" stellen ebenso einen Geburtsvorgang dar. Die Geburt bringt das Kind ins Leben, aus der Dunkelheit heraus, wie aus einer Höhle und es wird zwischen Schlaf- und Wachzustand wechseln, so wie auch die Natur zwischen Nacht und Tag, Winter und Sommer.

Thema:

Geburtsvorgang, anorganische Kräfte als Grundlage des Lebens, Widerstände, Willenskraft, Überwindung

Der Herrscher

Das Große Arcanum des Tarot = der Herrscher
+ Rune oss / AnsuR

Im Tarot ist die Nr 4 die Karte des "Vaters", dem Ordner und Gestalter. Bei dieser Rune beginnt die Trennung vom 24iger und 16ener Futhark. Ist im ersten dies die Rune AnsuR, wird sie im skandinavischen zur Os. (die Rune im Zentrum ist die "Langzweigvariante", wo der Übergang sichtbar wird) Mythologisch die Wendung von der Rune der Asen (AnsuR) zur Rune Odins (Oss). Im Bild ist das Motiv des Herrschers (also Macht, Stärke, Autorität und Kampf) mit Odin (Speer, ein Auge) verbunden. Ebenso der "offene Geist" und der Strahlenkranz. Dieser weist auf den ursprünglichen gemein-germanischen Gott "Ziu", "Tyr", der mit "Deus", "Theos" - also Zeus und Jupiter, in Beziehung steht = der "Strahlende" - die indogermanische Bezeichnung für das Göttliche. Dagegen war der Ausdruck "Ase" (AnsuR) die Bezeichnung für eine persönliche Gottheit, die aber immer in einer Gruppe agierten - die Asen. Der Wandel von AnsuR zur Oss geht diesen Weg noch weiter, bis hin zum persönlichen "Allvater". Das ist vor allem in der Betung der Herz-Mitte dargestellt.



Ase ist der Alte Vater
und Asgards Anführer
und der Herrscher Walhalls.

Odin als Herrscher, Vater und Anführer. Der Herrscher war der Mittelpunkt der sozialen Organisation und somit auch deren Gestalter. In der Weiterführung der Karte "die Herrscherin" erfolgt hier die Ordnung, die Ausgestaltung der Lebensprozesse bis hin zur Bewusstwerdung, die erst im tierischen Bereich beginnt zu entstehen und in der menschlichen Organisation mit ihrem ICH zur Vollendung kommen will. Das ICH als Wagenlenker der Seele.

Thema:

Herrschen, Macht, Ordnung, Bewusstwerdung, Eigengestaltung, Selbstbewusstsein

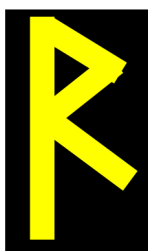
Der Hohepriester

Große Arcanum des Tarot Nr 5 - der Hohepriester
+ Rune Nr 5 - rhaid / Raidho

Im Tarot ist die Nr 5 der Lehrer, der (in bestimmte Mysterien) Eingeweihte, ein bestimmtes Ritual ausführende Priester usw. Er steht für die Religion und deren Anspruch eine Vermittlerrolle zwischen Mensch und Gott auszuüben. Dazu sind auf der Karte meist noch zwei Schüler abgebildet.

Auf dem Bild ist Heimdall, der Wächter am Übergang zwischen den Göttern und den Menschen (psychologisch die Achtsamkeit) mit seinem Horn dargestellt. Allerdings - der Tarotkarte entsprechend - als „Rig“. Nach der Edda war Heimdall als Rig derjenige, der die soziale Struktur der Menschen schuf, die Stände lehrte und die Menschen galten als die „Kinder Heimdalls“ (Völuspa).

Die Rune „reidh“ ist „das Muster der zyklischen, rhythmischen und anteiligen Bewegung“ (E. Thorsson), im geistigen (lernen), im seelischen (Erfahrungsmuster) und im sinnlichen (körperliche Bewegung). Im Bild sind diese Aspekte zusammengeführt. Das Bild stellt Heimdall einmal als Mondgott und Gott des Rufens dar - wie die alten Priester mit ihren Hörnern (heute noch in Tibet) - mit zwei Schülern. Der Eine geht den Weg der Weisung frohgemut, der Andere zweifelt und fragt nach. Während die rechtsgerichtete Haupt rune die Richtung angibt, weist die kleine linksgerichtete auf den Aspekt des Rhythmus, also des Aus- und Einatmens, der Zu- und Abnahme, des "Nach Außen" und des "Nach Innen" Gehens. Im religiösen Sinne: die Nachfolge und der Zweifel.



Reiten ist ein gesegnetes Sitzen
und eine Reise
und die Mühe des Pferdes.
Weg "Würdiger Mann"

Die Beziehung zwischen Pferd und Reiter entspricht durchaus einer Guru-Cela, oder Lehrer-Schüler Beziehung, wie sie auch Jesus mit seinen Jüngern pflegte. Im Raunenvers ist der Aspekt von der Sicht des Menschen her geschildert, der sich dadurch den Vorteil des Sitzens während der Reise ermöglicht. Ein guter Lehrer "sitzt" so auf seinen Schüler, das dieser die

gemeinsame Reise als Segen erlebt, auch wenn er die Mühe des Lernens einbringen muss.

Thema:

Lernen, Richtung, Rhythmus, Ziele, Entwicklung, Lehrer-Schüler

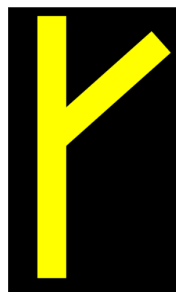
Die Liebenden

Große Arcanum des Tarot Nr 6 - die Liebenden
+ Rune Nr. 6 - kaun / KenaR

Die Nr. 6 im Tarot besaß ursprünglich die Bezeichnung „Entscheidung“ und stellte einen jungen Mann zwischen zwei Frauen dar, für die er sich entscheiden musste. In den modernen Karten wurde daraus ein Liebespaar. Bei Waite kommt noch die Vertreibung aus dem Paradies dazu. Die kaun-Rune symbolisiert das Können, die Kreativität, aber auch die Zeugung (als schöpferischer Prozess) und Kummer (als die Wahrnehmung der Hemmung von Können und Kreativität).

Das Bildmotiv stammt aus der Edda, dem Sigrdrifomal: Sigurd befreit mit seinem Schwert die Schildmaid Sigrdrifa aus ihrem Bann. Den legte ihr Odin auf, weil sie den falschen Helden sterben lies, stach sie mit dem Schlafdorn und erst die Liebe (auf beiden Seiten) wird sie lösen.

Das Bild: Zwei kaun-Runen in Verbindung mit Sigrdrifa (nach links gerichtet weist die kaun auf Schmerzen und Kummer) und Sigurd (nach rechts gerichtet weist die kaun auf Können und Kampf). In der Mitte die beiden kaun Runen verbunden - so dass die MannaR-Rune des gemeingermanischen Futhork entsteht (der Mensch in der Gemeinschaft) und dazwischen Odin, als wesenhafter Hintergrund. Die beiden Liebenden dann in der Mitte. Im spirituellem Zusammenhang beinhaltet der eddische Text einmal die Wahrnehmung , Akzeptanz und Befreiung der weiblichen Aspekte - und andererseits den dadurch entstandenen Reifeprozess: Sigrdrifa unterweist Sigurd anschließend in die Runenkunde, deren Meister wiederum Odin ist



Wunde ist das Weh der Kinder
und eine Geißel

und das Haus verrottendes Fleisches.
Peitsche "König"

Der altisländische Runenvers betont einmal den "Kummer" und Leidensaspekt, aber auch den Kampf (das Haus nach einem Kampf) in seiner negativen Auswirkung. Andeutungsweise schwingt aber das Thema der Liebenden in den Kindern und dem Haus (Familie) mit, die ja die Frucht der Liebe sind.

Thema:

der Mensch (das menschliche Bewusstsein - siehe Karte 4) seinen Beziehungen: Kampf, Können, Kummer und Leid

Der Wagen

Große Arcanum des Tarot Nr 7 - der Wagen
+ Rune Nr 7 – hagall

Die Tarotkarte "Der Wagen" hat sich in den modernen esoterischen Karten verändert. Bei Wirth, Papus usw. gibt es noch keine Pferde, die das Ganze ziehen, nur einen Wagenlenker. Und in den frühen Tarotkarten gibt es nur einen Wagen, auf dem eine Frau steht. Es ist das Thema der Prozession: das Heilige wird aus der Kirche hinausgetragen und gezeigt. Am deutlichsten ist das noch zu Fronleichnam zu erkennen. Da wird die Hostie (also der Leib Christi) in die Felder getragen und diese gesegnet. In der vorchristlichen Zeit waren das Götterstatuen, oder PriesterInnen. Zum Beispiel im Nerthus-Kult auf Helgoland. Die Rune Hagall wird im skandinavischen Futhork anders dargestellt, als im gemeingermanischen - ich verwende die skandinavische. "Ein Hagelkorn ist ein gefährliches Himmelsgeschoss Es kann die Ernte vernichten die Samen, die in die Erde gepflanzt wurden. Die Hagall-Rune ist die Rune von Krise und möglichem Unglück Sie ist andererseits der Eis-Same, der kosmische Same am Uranfang der Dinge. Er ist der Kosmos in Samenform." (E. Thorsson, Nordische Magie). Die "Kristall-Rune" die alle Möglichkeiten enthält und in deren Form die anderen Runen einpassbar sind. (Die sogenannte "Mutterrune")

Das Bild: Die 7 ist eine zentrale spirituelle Zahl. 7 (sichtbare) Planeten, Töne, Wochentage usw. Ich habe die üblichen Plantensymbole mit ihren (möglichen) Farben (Rot, Blau, Violett, Orange, Grün, Braun und Gelb) verwendet, nur das Sonnensymbol durch die Rune ersetzt. Der zentrale Kreis stellt die Rune als "kosmischer Same am Uranfang der Dinge" vor, in dem die sieben Grundkräfte enthalten sind. Die Gestalt kann eine Priesterin, oder eine Göttinnenstatue sein, die auf dem Prozessionswagen herumfährt. Dies betrifft die Bedeutung der Rune als Schadens- und Unglücksrune. Diese Prozessionen dienten zum Schutz und zum Segen.



Hagel ist ein kaltes Korn
und ein Schauer aus Schneeregen
und die Krankheit der Schlangen
(Hagel "Kampfführer")

Der Begriff des "Kornes" bringt den positiven Aspekt in den negativen Bezug, und wenn Schlangen als ebenso negativ angesehen werden, wäre die Krankheit hier ebenso positiv. Es klingt das Strukturierende und Ordnende in der Unordnung hindurch, die oben als der Sinn der Prozession und der Runenform als Ordnungsrunen dargestellt wurde.

Thema:

Schützend und heilend in Krisen, das Göttliche in der Welt, Beginn von Neuem, Samenkorn des Göttlichen

Die Gerechtigkeit

Große Arcanum des Tarot Nr 8 - Gerechtigkeit
+ Rune Nr 8 – naudh

In den Tarotdecks, die vom Rider-Waite-Tarot abstammen, ist die Nr. 8 die „Kraft“, in allen anderen, die „Gerechtigkeit“. (Waite wollte die Arcanen den Tierkreiszeichen anpassen und hat die Karten 8 und 11 getauscht)

Das Bild zeigt (meist) eine junge Frau auf einem Thron, in der einen Hand ein Schwert, in der anderen eine Waage. Bei Crowley heißt sie „Ausgleich“, ebenfalls mit Schwert und Waage. Es geht um das Gleichgewicht (geistig und seelisch) und die Folgen des Ungleichgewichtes. Also um „Ordnung“ und „Unordnung“ - das Thema der Zahl 8. Die bei den Pythagoräern auch für die „Gerechtigkeit“ stand.

„Die naudh-Rune spiegelt das Prinzip des Widerstandes und der Reibung in der Welt wieder. Das bezieht sich auf alle Ebenen des Lebens: in der Natur, in der Gesellschaft und in der Psyche. Auch wenn die Quelle dieses Widerstandes vom individuellen Menschen nicht kontrolliert werden kann, lässt sich die Art und Weise, wie der Einzelne diesen Widerstand oder Stress nutzt, von dieser Person in den Griff bekommen.“ (E. Thorsson, Nordische Magie)

Es geht also um das Wyrð (Schicksal) des Menschen, das in der nordischen Mythologie durch

die Norne(n) personifiziert wird. Auch wenn dieses als „überindividuell“ erlebt wurde, so liegt es doch in der Macht des Einzelnen, wie er damit umgeht.

Bild:

Die Norne „hemmt“ auf der einen Seite eine Gestalt, während sie auf der anderen eine „fördert“. Die Acht, als Zahl der Ordnung ist in den acht Vierecken, dem großen Viereck und der Lemniskate, dargestellt. Diese zeigt den Kreislauf von oben nach unten und von unten nach oben, also den immer-währenden Wandel des Schicksals. Ob Hemmung oder Förderung, beides ist vergänglich und beides nützlich.



Not ist die Trauer der Dienstmagd
und harter Umstand
und anstrengende Arbeit
(Leid "Niflung")

Unterordnung (Dienstmagd), "harte" Umstände und Anstrengung sind die "hemmenden" Aspekte, während eine Dienstanstellung (also damals Unterkunft, Verpflegung und Schutz), und der Arbeitslohn die fördernden sein können. Aus dem Leid, dem Kummer wächst die Überwindung des Umstandes (siehe Tarotkarte Nr. 6)

Thema:

Schicksal, Not, Leid, Überwindung, Gerechtigkeit

Der Eremit

Große Arcanum des Tarot Nr 9 – der Eremit
+ Rune Nr 9 – Iss

Der Eremit ist (auf den meisten Decks) der Typ mit der Lampe und dem Stab. Er steht für den Rückzug aus der Welt, Innenschau und Visionssuche. Die Zahl Neun gilt als die Zahl der Vollendung, weil sich jede Zahl, die zu der 9 hinzugefügt wird, über die Quersumme wieder auf sich selbst reduzierbar ist.

„Eis (Iss) ist das zusammenziehende Prinzip. Es sammelt alles in sich selbst und hält es ruhig und kalt... Die Iss-Rune konsolidiert und (ver-) härtet das Ego-Bewusstsein“. (E. Thorsson, Nordische Magie). Hier geht es um Dämmung, Sammlung und Beruhigung. Bild: Die Rune verbindet das Oben und das Unten, als Innen und Außen und umschließt zwei Körper. Der Eine hält ein Schwert, dem anderen entweichen Tropfen aus den Händen. Bewusstseinsarbeit, Selbstreflektion und somit die Konsolidierung des seelischen

Innenraumes (um den es beim Eremiten geht) ist nicht nur „Loslassen“, oder gar „auflösen ins ewige Licht“ - sondern Wahrnehmung und Veränderung all dessen, was schädlich, hemmend und zerstörend ist. (Ängste, Bindungen, Wünsche). Dazu gehört das Schwert, dazu gehören die Tränen – also die Bewusstseinsarbeit im seelischen Innenraum. Die „Vollendung (9)“ eines Bauwerkes, oder die „Vollendung“ eines Planes ist eine bewusste und aktive Handlung, genauso ist der Rückzug des Eremiten von Außen nach Innen eine aktive Tätigkeit – und keine Flucht vor der Realität.



Eis ist die Borke des Baches
und das Dach der Wellen
und Gefahr den Verfallenen
(Eis "Eberhelm-Träger")

Borke und Dach sind "Außenwände" eines Innenraumes, nach Außen und nach Innen. Jemand, der in einen rasch fließenden Fluss einbricht, der kann dahin getrieben werden, wo das Eis dicker ist. Die Borke als Baumrinde zeugt von einem inneren Lebensprozess und das Dach schützt.

Thema:

Bewusstseinsarbeit, ICH, Sammlung, Konzentration, Verhärtung, Isolation.

Das Rad

Großes Arcanum des Tarot Nr 10 – das Rad
+ Rune Nr 10 „ar“ / Jera

Die Nummer 10 im Tarot wird oft als Glücksrad, oder Schicksalsrad bezeichnet und meist als „Aufstieg“ und „Fall“ des Menschen (vor allem sozial) verstanden, ein sich drehendes Rad, in dessen Wandel der Mensch (hilflos) eingebunden scheint und dessen immer-währende Drehung sein Leben bestimmt. „Mal oben“ und „mal unten“. Die Quersumme der 10 ist 1 (1 + 0) und verweist auf einen Neubeginn auf einer „anderen Oktave“ (oder Ebene).

„Die ar-Rune (das Jahr) ist die Rune der ewigen Wiederkehr in Einklang mit den Kreisläufen in der Natur und im metaphysischen Reich.“ (E. Thorsson, Nordische Magie)

Bild: Ich verwende die Runenformen der (sogenannten) Langzweigrunen des skandinavischen Furdork. In der Mitte die ar-Rune, mit dem Stamm (Konzentration und Formgebung = iss-Rune) und einem Kreislauf, in dem zwei Gestalten, durch zwei Kugeln (Sommersonnenwende und Wintersonnenwende) nach oben und nach unten streben – also das „Gegenstück“ zum Rad des Tarot. Im gemeingermanischen Futhark ist dies die Jera-Rune, die zwei Halbkreise in Runenform darstellt.

Die Farbgebung in einen blauen und roten Bereich, betont diese Zweiteilung des Jahreskreises ebenso.



Gute Ernte ist der Nutzen von allen
und ein guter Sommer
und ein vollreifes Feld
(Jahr "All-Herrscher")

Für das Überleben im Winter, war ein erntereicher Sommer nötig. Nach der Nauthir (Nauth), und der Isa - also dem Leid und der Konzentration wächst hier die Frucht der Überwindung des Leidens und der konzentrierten Arbeit.

Thema: Naturkreisläufe, Lebenskreisläufe, Rhythmen, Freude, Ernte, Wohlstand

Die Stärke / kraft

11

Großes Arcanum des Tarot Nr 11 – die Stärke
+ Rune Nr. 11 – sol / sig

Die Karte Nr. 11 stellt in den meisten Decks eine Frau dar, die einen Löwen (oder ein vergleichsweises Tier) bändigt. (Bei Crowley heißt die Karte „Lust“, umfasst aber mehr als den sexuellen Aspekt) In einigen Karten schwebt über ihr eine Acht, die sie mit dem Magier (Karte 1) verbindet.

Elf – im Christentum stellt sie die Übertretung (der 10 Gebote) und somit die Sünde dar, in der modernen Esoterik ist sie die erste Meisterzahl. Das Wort „elf“ bedeutet „Rest von 1“

und meint den Rest der übrig bleibt wenn die 10 Zä hlfinger abgezählt sind. Die Rune sol symbolisiert die Sonne. In der nordischen Mythologie ist die Sonne weiblich (der Tag männlich) und der Mond männlich (die Nacht weiblich) „Die Sonne bringt das Leben und erhält es... Die Sonne vertreibt die Kräfte der Einschränkung und Begrenzung in Form des Eises und zerstört sie sanft, aber ausdauernd.“ (E. Thorsson, Nordische Magie). Sie wird auch als „Sieg“ (sig) bezeichnet, und weist hier auf die Überwindung (des Winters, der Nacht) hin.

Bild: Die Sonne und der Wolf. In der nordischen Mythologie steht der Wolf (Fenrir) für Vernichtung und Zerstörung (die hier allerdings Teil des Lebens ist, so wie der Winter und die Nacht ein Teil des Ganzen sind) Die Sonne überwindet mit ihrer Stärke jede Nacht und jeden Winter, der allerdings (wie jede Nacht) wieder erscheinen wird (der junge Wolf im oberen Balken der Rune)



Sonne ist der Schild der Wolken
und scheinende Pracht
und das ewige Unglück des Eises.
(Rad "Sohn des Siegreichen")

Der obere Vers ist mir unklar, da für mich ein Schild ein Schutz ist und somit eher die Wolken das Schild. Scheinende Pracht und Unglück des Winters und der Kälte ist dann schon klarer. Die Sonne als Sinnbild von Pracht und Schönheit und Vertreiberin von Kälte und Eintönigkeit.

Thema:

Leben, innere Stärke, Durchhaltevermögen, Bändigung

Der Gehängte

12

Großes Arcanum des Tarot Nr 12 – der Gehängte
+ Rune Nr. 12 – Tyr / TeiwaR

Die Tarotkarte zeigt einen Menschen, der an den Füßen aufgehängt ist und beinhaltet die Thematik der Umkehrung, der Blockierung, Verinnerlichung usw und weist von „außen“ nach „innen“.

Die Zahl 12 gilt als die Zahl der Vollkommenheit. Der Planet Jupiter symbolisierte den griechisch-römischen Himmelsvater und durchwandert den Tyrkreis einmal in 12 Jahren. Der Mond täglich 12 Grade. Es gibt 12 Tyrkreiszeichen, 12 Apostel, 12 Asen usw. Die Rune: „In der Tradition der Wikinger bezieht sich die Rune tyr direkt auf den Gott Tyr. Tyr ist der Gott von Gesetz und Ordnung im Kosmos.“ (E. Thorsson, Nordische Magie) Bild: Die Rune weist mit ihrer Spitze über den irdischen Kosmos (braunes Feld) hinaus und bringt den Mythos vom Fenriswolf mit hinein. Dieser (als Symbol für Chaos und Zerstörung) wurde von den Asen gefesselt. Er wollte sich diese Fessel aber nur anlegen lassen, wenn ein Ase die Hand in sein Maul legt. Und das tat Tyr (Ziu) : Er opferte seine Hand, damit das Chaos aus dem Kosmos gebannt werden konnte. Hand und Speer weisen darauf hin und die gedrehte Rune kann als Symbol für Ziua (Ziwa), der alten Erdmutter gelesen werden. Ziu (Tyr) als Himmelsgott und Ziua als Erdmutter. Angedeutet in den beiden Sprossen, die aus der gedrehten Rune wachsen.

Im Bezug zur Tarotkarte. Tyr opfert seine Schwerthand, also seine äußere Handlungsfähigkeit (der Gehängte), damit das Leben und die Lebensordnung entstehen kann. Und die Ausrichtung der Rune (nach oben) muss sich ändern (nach unten), damit die (organischen) Lebensprozesse wirksam werden können. Im Tarot ist dies als „hängen mit dem Kopf nach unten“ und der Fesselung (Opferung) dargestellt.



Tyr ist der einhändige Ase
und das Übriggebliebne des Wolfs

und Behüter der Höfe.
(Mars "Leiter")

Dieses Runengedicht braucht keine weitere Erläuterung (siehe oben)
Thema: Opferung, Hingabe, Einschränkungen, Bindungen, Ordnung (im Sinne von Gebunden-sein, Verpflichtungen = soziale Ordnungen. Tyr war der Gott des Thing, der gesetzgebenden Versammlungen)

Thema: Opferung, Hingabe, Einschränkungen, Bindungen, Ordnung (im Sinne von Gebunden-sein, Verpflichtungen = soziale Ordnungen. Tyr war der Gott des Thing, der gesetzgebenden Versammlungen)

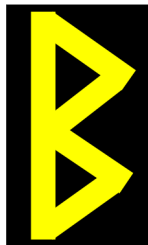
Der Tod 13

13 - Tod / biarkan

Auf den Tarotbildern ist in der Regel der Tod mit Sense auf einem weißen Pferd sitzend, mit abgeschlagenen Körperteilen vor sich, und im Hintergrund die aufgehende Sonne (oder eine ähnlich positive Symbolik) dargestellt. Also der Tod als Transformation. Etwas (eine Beziehung, eine Verpflichtung, eine Lebenssituation) geht zu Ende (stirbt), damit, oder weil, etwas neues entstehen kann.

Die Zahl 13 weist auf den Mond (als weibliche Gottheit) und den 13 Monden, aber auch auf die Erdmutter, da $1 + 3 = 4$, auf die Erde als viertes Element hindeutet. Interessant ist die Verbindung von Freitag und 13, da der Freitag der Freya (Venus) zugeordnet ist und auch im Christentum spielt der Freitag als Todestag Jesu eine zentrale Rolle. Die Rune: „Es ist die Rune der Transformation und des Werdens. Der B-Stab herrscht über die Prozesse von Geburt-Leben-Tod-Geburt in der Natur und darüber hinaus.“ (E. Thorsson, Nordische Magie)

Das Bild: In den zwei Berkano - Runen ist der Prozess von Geburt-Leben-Sterben-Geburt dargestellt. In der linken Rune der Leichnam unten und die Mutter mit Kind oben. Aus dem Leichnam entwickelt sich die Schlange (der Wandlung), welche zur zentralen naud-Rune – also der Notwende – schaut. Im Ganzen also ein Kreislauf. Einbezogen werden die beiden Aspekte der Rune: einmal die Bahre und der Tod – zum anderen die Geburt.



Birkenzweig ist ein blattreicher Ast
und ein Baum, der noch klein ist
und ein junges Holz.
(Silberfichte "Beschützer")

Im Runengedicht geht es vor allem um das Wachstum. Die Birke ist im Frühling derjenige Baum, der am schnellsten die Blätter treibt und die (trotz der Bepflanzung mit den nutzbringenden Nadelhölzern) verbreitetste Baumart in Europa. Sie war ein Attribut der Wanengöttin Freya: Fruchtbarkeit, Heilung - aber ebenso besaß diese ein Totenreich und von den Gefallenen in der Schlacht bekam sie (neben Odin) ihren Anteil.

Thema:

Der Tod als Wandlungsprozess, Transformation, Beendigung des Veralteten (Dinge, Prozesse, Gefühle, Verhaltensmuster) um dem Neuen Platz zu machen.

Die Mäßigkeit

14

Großes Arcanum des Tarot Nr 14 – die Mäßigkeit + Rune Nr. 14 – lögr

Die Tarotkarte zeigt eine Frau (oder Engel), die Wasser aus zwei Krügen ineinander schüttet und steht (meist) mit einem Fuß im Wasser und dem anderen auf der Erde. Sie gilt als die Karte der „Veredelung“, der „Umwandlung“ des Niederen in das Höhere. Zahl 14: Sie wird mit dem Mond (als weibliche Gottheit) in Verbindung gebracht. 14 Nächte aufsteigender und 14 Nächte absteigender Mond. Als Verdoppelung der 7 war sie meist eine Zahl der Unterwelt (7 sichtbare Planeten am Himmel – 14 Tore zur Unterwelt). 14 Nothelfer gibt es in der kath. Tradition und 14 Göttinnen in Asgard. In der Quersumme als 5 weist sie auf das geistige Potential des Menschen.

Rune: „lögr ist das Ur-Wasser, das aus den Tiefen Niflheims nach oben quillt... Sie ist die Rune des organischen Lebens an sich und der Weg zu und aus diesem Lebenszustand. Durch Wasser kommen wir ins Leben und über das Wasser müssen wir reisen, um zur Quelle des Lebens zu gelangen.“ (E. Thorsson, Nordische Magie).

Bild: Aus dem Kessel (Symbol für Brunnen, Quelle, See, Gebärmutter usw) steigt eine Wasserfontäne, welche die Form der lögr Rune annimmt. Die blaue weibliche Figur symbolisiert die Hingabe des Wassers, das nicht nur nach unten fließt, sondern auch jede Form annimmt, und alles „mitnimmt“.

Der große Tropfen birgt eine Gestalt, die darin eingeschlossen ist. Das Thema der Individualisierung, des Ich, des Eigenbewusstseins. Ist der Fluss eine (anscheinend) gleichbleibende Wassermasse – so besteht er doch aus vielen unterschiedlichen Tropfen. Und jeder ist anders. Auf den Menschen bezogen wäre dies das Einzelschicksal, der

persönliche Lebensstrom, in dem eine „Veredelung“ (Tarot-Karte) des Seelenwesens (Bezug zum Mond – Zahl) möglich ist. In den Farben habe ich das ebenso versucht darzustellen: Blau für die Hingabe des Wassers, rot für die Individualisierung im Blut, grün für die Lebensprozesse und Gelb für die Wandlung (gelb = vergilben – der Prozess vom Grün zum Braun des Humus)



Nässe ist wogendes Wasser
und ein weiter Kessel
und das Land der Fische.
See "Preiswürdiger"

Im Runengedicht wird der Reichtum des Wassers als "Land der Fische" bezeichnet. Fische leben in Schwärmen aber auch in kleinen Gruppen von Individuen. Entwicklungsbiologisch werden die großen - eher individuell lebenden - als "höher entwickelt" bezeichnet. Der Kessel ist ein altes religiöses und spirituelles Symbol zur Vermischung vielen Bestandteilen zu einem Neuen (Heiltrank, Speise) als Opferschale (der Heilige Gral) und im Tarot stehen die 10 Kelchkarten für die Welt der Gefühle.

Thema:

Veredelung, Umwandlung, Individualisierung, Lebensstrom,

Der Teufel / der Gehörnte

15

Großes Arcanum des Tarot Nr 15 – der Teufel + Rune Nr 15 – madhr

Auf den Tarotkarten kann man in der alten Tradition und der Waite-Linie den Teufel bewundern, wie er zwei Menschen kettet und bindet. In der Crowley-Tradition ist es der Gehörnte (ägyptischer Ziegengott, Pan, Behemoth usw.) Es geht um den Schatten des „Guten Gottes“, um Triebe, Verstrickungen, dunkle Kräfte und Gier. Das ist die christliche Tradition, die nur einen (wahren) Gott kennt und ihm alles Gute, Schöne und Lichte zuordnet. Da es aber auf Erden nicht nur schön, gut und licht ist, muss es eben eine Gegenkraft geben, die unschön, böse und gierig ist.

Zahl: In der modernen Numerologie gilt sie als die Zahl des Schattens, des Dunklen und der Überwindung. Sie ist auch die Zahl des (traditionellen) katholischen Rosenkranzes mit

seinen 15 Gebeten (die gegen das Böse schützen sollen). Als Quersumme verweist die 15 auf die 6 – also dem Thema der Sexualität.

Rune: „Dies ist die Rune der Menschheit. Der älteste Name dieser Rune (mannaR), bedeutet Menschheit, nicht nur „Mensch“. Der M – Stab ist ein Symbol für das Geheimnis der Menschheit – das einzige Wesen im Kosmos, das die spirituelle Begabung mit den göttlichen Archetypen des Bewusstseins teilt.“ (E. Thorsson, Nordische Magie)
Bild: In der zentralen madhr – Rune steht ein Mensch mit erhobenen Armen. Eine der ältesten Gebetshaltungen. Der Bereich des Bewusstseins ist licht und aus dem Kopf wachsen zwei Lichtstrahlen (wie dem Mose auf dem Berge Sinai) Die Hagal-Rune ist die „Mutter“ - Rune im skandinavischen Futhork, die alle anderen Runen in sich trägt. Der Körper ist dunkler dargestellt, von einer Schlange umwunden die im Herzbereich wirkt. Im Hinduismus ist es die Kundalini, in der nordischen Mystik die Midgardschlange. Also das reine und grundlegende Lebenspotential in den Lebensprozessen. Die beiden thur-Runen stehen für die reinen Willenskräfte Triebe und Leidenschaften. Die Yr-Raune (gedrehte madhr) wird in der nächsten Karte besprochen und weist auf die Verwurzelung des Menschen hin.

Das Bild zeigt also den Menschen, der aus den anorganischen und organischen Prozessen hinaus wächst und sich seiner spirituellen Kraft bewusst wird. Im Bezug zum Tarot: Der „Teufel“ im Menschen ist die lichte und eigenständige Kraft, die sich aus dem gebundenen Ego zum eigenständigen Selbstbewusstsein (Ich-Bin) wandeln kann.



Mensch ist die Freude des Menschen
und die Vermehrung des Staubes
und der Schiffe Schmuck.
(Mensch "Großzügiger")

In der ersten Zeile wird das Soziale angesprochen, in der zweiten die Herkunft (im christlichen Sinne - in der europäischen Überlieferung wurden die Menschen aus zwei Bäumen geschaffen) und die dritte die Zielstrebigkeit und Handlungsfähigkeit.

Thema: der menschliche Individuationsprozess

Der Turm

16

Auf den Tarotkarten wird (in verschiedenen Variationen) ein Turm dargestellt, der zusammenbricht. In der Tradition gibt es hier den Bezug zum „Turm zu Babel“, den die Menschen errichtet haben um in den Himmel zu kommen. Und Gott zerstörte diesen Bau, und setzte diesem Streben der Menschen ein Ende. Negativ steht die Karte für die Hybris, dem Stolz und dem Eigensinn, positiv für (blitzartige) Erkenntnis, Loslassen und Neuanfang.

Die Zahl 16 ist die Zahl der Schwierigkeiten und der Lernprozesse. Sie steht auch für das Lehren und Beraten.

Rune: „Die yr-Rune ist voller Spannung, voller potenzieller Energie. Sie ist vergleichbar mit der Energie der Sehne des Bogens oder im Holz, bevor es verbrennt, oder im Eisen, bevor es vergütet wird. Die Eibe (yr) ist der Baum des ewigen Lebens (sie kann bis zu zweitausend Jahre alt werden) und sie ist ebenfalls der Baum des Todes, denn ihre Nadeln und Beeren sind giftig.“ (E. Thorsson, Nordische Magie)

Bild: Rune (dunkelgrün) und Turm sind hier vereint. Der Turm ist unzerstört, allerdings zeigt die Hagal-Rune die Möglichkeit der Zerstörung durch ihre Pfeile an und bringt den Gedanken der „potenziellen Energie“ zum Ausdruck. Die madhr-Raune (hellgrün) weist auf den Aspekt der Erkenntnis. Im unteren Kreis ist der Weltenbaum in Form des Sechsecks dargestellt und der obere Kreis auf die untergehende – oder aufgehende Sonne. (Also Anfang oder Ende)

Bezug zur Karte: Es gibt einige (wenige) Decks, in denen der Turm nicht zerstört ist. Der Turm als solcher war ein wichtiger Bestandteil der Kulturentwicklung. Einmal als Schutz (viele Kirchtürme waren Wehrtürme) für die Menschen, aber auch als Zentrum, in denen die wichtigsten Güter (Getreide, Salz, aber auch Bücher) gelagert wurden. Er ist Ausdruck der Wehrhaftigkeit, des Schutzes und der Überlieferung und Weitergabe. Symbolisiert also ebenfalls das Leben und den Tod. Wird er zerstört, folgt dem der Untergang, oder der Neuanfang. Die yr-Rune steht für beides.



Eibe ist ein gebogener Bogen
und brüchiges Eisen

und Farbauti des Pfeiles.
(Regen)bogen "Yngling"

Farbauti = "der gefährlich Schlagende" ist ein Thurse (Riese) und der Vater Lokis (durch dessen Denken und Tun Entwicklungen entstehen), das brüchige Eisen ist eine Gefahr und der Bogen beides: Gefahr und Schutz.

Thema:

Das Selbstbewusstsein (Karte Nr 15) im Gewebe des Kosmos (Wyrd) - Bewährung, Leben und Tod, Schicksal

Karten unter:

<https://niflunge.com/karten-decks/>