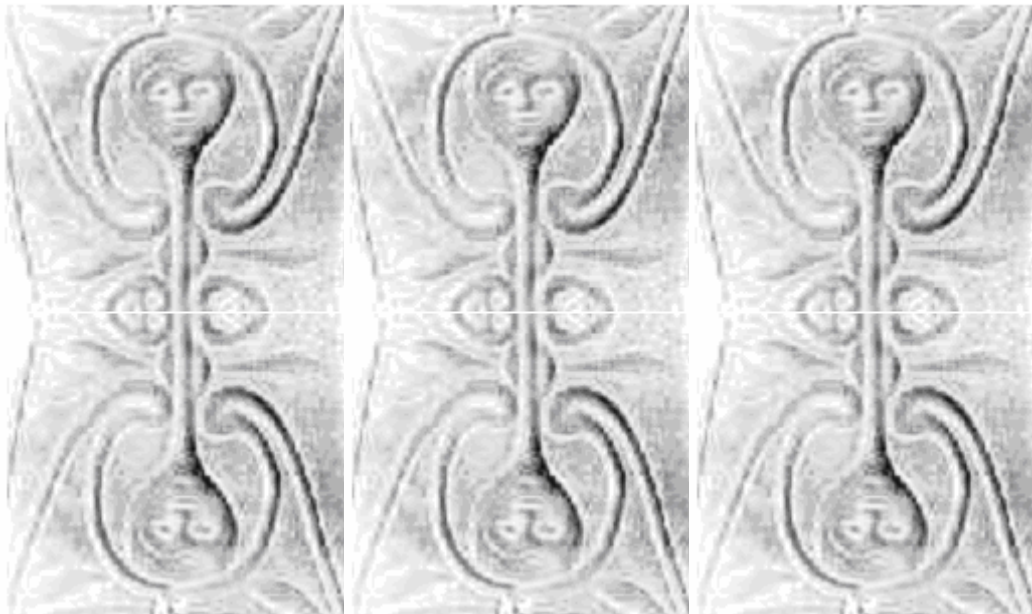


Clas Myrddin

Thesen zur Rekonstruktion der keltischen
Glaubensvorstellungen



2006

Kontakt zum Autor:

celt@gruenverlag.de

Thesen zur Rekonstruktion der keltischen Glaubensvorstellungen

Übersicht:

Schwierigkeiten, welche sich bei der Deutung der von der keltischen Mythologie überkommenen Bruchstücke ergeben, sind nicht allein und nicht hauptsächlich in der Quellenlage begründet.

Das größere Hindernis bilden unsere begrifflichen Vorurteile.

Es ist eine Schicht, welche dem Animismus nahe kommt, von einer deistischen Schicht zu unterscheiden.

Keltische Märchen, Sagen und Legenden als Quellen druidischer Überlieferungen

Schamanismus und Druidismus

Die alte Schamanenschicht ist mit der zweiten, der Götter-Komponente kontaminiert. Diese Komponente ist ihrerseits nicht homogen.

Erst die Berührung mit Griechen und Römern, besonders die politische Unterwerfung durch letztere, hat den keltischen Völkern zu einem System von Göttern, zu einem Götterhimmel verholfen.

Somit ergibt sich hier das Bild, dass die Kelten einerseits Naturwesen und Ahnen verehrten, welche sie unter römisch-griechischem Einfluss, zum Teil auch schon vor der Eroberung Galliens, begannen, Götter zu nennen. Andererseits besaßen sie die indo-europäischen Götter als allgemein verehrte Gottheiten. Eine Gleichsetzung der gallischen oder auch anderer Götter mit römischen ist vor 50 v. Chr. aber nicht zu rechtfertigen.

Neben den in allen Darstellungen keltischer Mythologie und in allen einschlägigen Lexika aufgelisteten Gestalten sind die Reste der keltischen Mythologie besonders durch bestimmte Themen charakterisiert, die sich immer wieder angeschlagen finden und bis in die später aufgezeichneten Märchen, Legenden, Sagen und abergläubischen Traditionen der Iren, Schotten, Waliser, Bretonen, Cornish und Engländer hinein aufspüren lassen.

Themen

Anderwelt	Ahnenfigur	Magische Macht
Polarität Tod - Mütter	Älteste Wesen	Souveränität
Dreifacher Tod	Ursprung des Landes	Tod und Mütter
Abgetrennter Kopf	Fruchtbarkeit	Heilfunktion
Köpfe an Ketten	Keuschheitstest; Jungfernschaft	Gott der Tiere
Kopf und Wasser	Die Nährende	Krankes Auge
Kopfgeschichten	Mutterschaft	Kranker Arm
Wasser	Mabon vab Genoveva	Portiergeschichten
Baum und Tod	Neues Leben	Schweinehirt
Wiederbelebung	Metempsychose	Schuhmacher
Mütter		

Weltvorstellungen

Schwierigkeiten, welche sich bei der Deutung der von der keltischen Mythologie überkommenen Bruchstücke ergeben, liegen nicht allein und nicht hauptsächlich bei der Quellenlage.

Diese ist bekanntlich lückenhaft, unzusammenhängend, in keinem Falle ursprünglich oder unverfälscht, sondern stets römisch oder christlich verzerrt, entstellt oder überlagert. Von den britischen Druiden und Druidengeschichten etwa ist kaum etwas überliefert - das aber ist nicht allein mit der frühen Zerstörung des Druidenzentrums in Mon zu erklären. Vielmehr sind die Druidenüberlieferungen bis zur Unkenntlichkeit bearbeitet. Liest man aufmerksam die Texte des **Mabinogion** und das wenige andere, etwa die **Welsh Triads** (Bromwich, 1978), so entdeckt man Druidenberichte hinter den Rittererzählungen und Rittergestalten wie auch hinter den Göttergestalten. Manche von den Rittern, auch der **Tafelrunde**, verfügen über wunderbare Fähigkeiten oder sind weise Ratgeber; die Wandlungen, die von *Gwydion*, *Arianrod* usw. berichtet werden, sind den irischen Druidenwundertaten zu vergleichen. Die Namen *Arthur* und *Math* weisen auf einen Bären-Kult.

Dennoch sind diese vermittelten Formen, hinter welchen wir die keltische Mythologie zu suchen haben, nicht das Hauptproblem, jedenfalls nicht unmittelbar.

Das größere Hindernis bilden unsere begrifflichen Vorurteile.

Mit den Worten Gott, Götter, Priester, Kult, Jenseits und anderen übertragen wir auch stets unsere zugehörigen Vorstellungen auf diese Bruchstücke, und wenn wir keine Entsprechungen finden oder Widersprüche oder Ungereimtheiten, dann kommen wir nicht weiter. Widersprüche und Ungereimtheiten lassen sich jedoch leichter verstehen, wenn wir die keltische Religion als in sich heterogen ansehen.

Es ist eine Schicht, welche dem Animismus nahe kommt, von einer deistischen Schicht zu unterscheiden.

Die animistische ist als **Schamanismus** anzusehen und wird deshalb hier so bezeichnet. Ihr sind als charakteristisch solche Vorstellungen zuzurechnen, wie die einer *Anderwelt*, zu der es aus dieser Welt Übergänge gibt, Übergänge oder Zugangswege (und Ausgangswege), welche sich etwa in Quellen oder in megalithischen (also von den Kelten bereits vorgefundene) Grabhügeln manifestieren; oder wie die Vorstellung von *Transformation*, *Metempsychose*, welche auch verschiedene, aber offenbar nicht wahllos beliebige Tiergestalten umfasst; weiter das System von *Divinationen*, *Vorhersagen*, *Unheilsboten*, das wiederum in starkem Ausmaß Tiere oder Naturgegebenheiten verwendet. Weiter gehören hierher bestimmte Symbole wie der *abgetrennte Kopf*, das *Wildschwein*, das *Pferd* oder der *Rabe*, welche für bestimmte Wesenheiten und Phänomene stehen. Schließlich gehört in diese Schicht der *Druidismus*.

Druiden sind nicht die Priester (flamen) oder die Philosophen, als die sie uns manchmal erscheinen - sie sind dies auch, aber damit sind nur Teile eines druidischen Ganzen erfasst. Druiden sind späte Erscheinungsformen von Schamanen und haben als solche Beziehungen zum Übernatürlichen, Geheimnisvollen, Unverständlichen und Unzugänglichen und zu wirkenden Kräften.

Voraussetzung für eine solche These ist die Kontinuität mit anderen schamanistischen Kulturen. Aber ob man nun annimmt, dass von einer anderen vor-indoeuropäischen Kultur der Schamanismus als Substrat in die Kultur der einwandernden Kelten (und anderer indoeuropäischer Völker) aufgenommen wurde; ob man annimmt, dass die Indoeuropäer, oder einige von ihnen, ursprünglich schon Schamanismus kannten - in jedem Falle eine lässt sich vielleicht viele Völker Europas, eventuell vor allem Nord-Ost-Europas, umfassende Kontinuität leicht denken und damit eine Kontinuität mit asiatischen Völkern (finnisch-estnisch-ugrische Überlieferungen könnten hier etwas zur Aufklärung beitragen). Eurasiatische Völker Russlands und Sibiriens sind nun solche, die den Schamanismus bis in unsere Tage bewahrt hatten (in Kontinuität wiederum mit mongolisch-türkisch-asiatischen Völkern). Mit diesen also kann es einen neolithischen oder anderen prähistorischen Zusammenhang gegeben haben. Da der Schamanismus seit den Zeiten des Neolithikums auch je spezifische Entwicklungen durchlaufen haben dürfte und unterschiedlichen Einflüssen ausgesetzt war, ist nicht zu erwarten, dass die Übereinstimmungen zwischen dem Druidismus der Eisenzeit und dem Schamanismus des 20. Jahrhunderts groß sind.

Umso wertvoller sind einige vorgefundene Ähnlichkeiten. Sie fallen insbesondere dann auf, wenn man bereit ist, auch **keltische Märchen, Sagen und Legenden als Quellen druidischer Überlieferungen** anzusehen. Eine Annahme dieser Forderung sollte nicht schwer sein, wenn man bedenkt, dass für die schamanistischen Völker eine Überlieferung in Märchenform geradezu charakteristisch ist. Orale Tradition, wie die Schamanenvölker sie überall kennen, gab es auch bei den vorchristlichen Kelten: Es waren dies die zahlreichen Geschichten, welche Druiden und Barden kennen und vortragen mussten. Durch ein gewisses Ausmaß an Gestaltung

wurde aus älteren Überlieferungen ein System von mehr oder weniger kunstvollen Erzählungen, die in kanonisierter Form religiöses Denkgut und individuelle Erlebnisse (etwa von Trance-Reisen) von Ahnen, Ur-Druiden usw. aufbewahrten und weitergaben. Manche dieser Erzählungen haben sich bis in die mittelalterlichen Handschriften hinein erhalten, wo sie nicht mehr verstanden und daher umgedeutet wurden. Deshalb sind wir berechtigt, in diesen Texten nach Elementen alter religiöser Vorstellungen der schamanistischen Schicht zu suchen.

Es soll hier nur auf einige **Ähnlichkeiten des Druidensystems** (nach Thurneysen, Leroux/Gyonvarc'h u.a.) **mit dem Schamanensystem** (nach Findeisen) aufmerksam gemacht werden, denen man sonst weniger Beachtung schenkt:

1. Der Schamanismus ist ein äußerst vielfältiges Gebilde und ebenso ist auch die Funktion der Druiden in der keltischen Gesellschaft vielfältig: Magier, Seher, Heiler, Dichter, Lehrer, Philosoph - all dies lässt sich unter dem Begriff Vermittler, Medium zusammenfassen. Als Medien und Vermittler werden aber auch die Schamanen angesehen. Schamanen sind keineswegs in erster Linie Zauberer, sondern priesterliche Seelenführer, Heiler, Künstler, Kündler und all das auf Grund einer besonderen Veranlagung, derethalben wir sie psychologisch als spiritistische Medien charakterisieren.
2. Die Schamanen sind geistig besonders rege, sind sie doch Dichter religiöser Anrufungen, Hymnen. Sie müssen den gesamten kultischen Stoff ihres Stammes bis ins höchste Alter beherrschen. Besonders sind sie gute Kenner der Sagen, Märchen und der Überlieferung. Ganz Ähnliches lässt sich über die Druiden sagen.
3. Von einem großen heiligen Baum stammt der Schamane ab oder aus einem dort aufgehängten Nest. Oder er wird dort zum Schamanen gewandelt oder findet dort seine Zuflucht. Siehe hierzu alles was unter dem Stichwort Baum gesagt ist.
4. Bevor der Schamane zu einem Krankenlager geht, erscheint ihm seine Geist-Geliebte. Ist sie liebenswürdig und nett zu dem Schamanen, so wird er selbst gut gelaunt und erblickt darin eine Ankündigung, dass er bei der Krankenheilung Erfolg haben wird. Das erinnert an das keltische Märchen, wo der Tod unsichtbar am Krankenbett Stellung nimmt und dem ihn allein sehenden Arzt die zutreffende Prognose erlaubt.
5. Im Schamanismus ist die Vorstellung von Tiermüttern bekannt - vielleicht entsprechen ihr die 'Ältesten Tiere', die in britischen Überlieferungen auftreten. Auch vogelgestaltige Mütter sind in der keltischen Überlieferung bekannt.
6. Bären- und Hirschkulte sind auf schamanistischen Jagdzauber zurückzuführen - man lese nur einmal sibirische Überlieferungen!
7. Während einer Séance wachsen dem Schamanen Hörner (oder ein Geweih?) und vergehen wieder. Dies erinnert an die gehörnten Göttergestalten der Kelten (s. unter Kernunos). Furbaide Ferbend der Gehörnte, hat zwei Silberhörner und ein Goldhorn (dreifach Hörner auch bei Stieren); zwei Hörner wachsen auf Farbaide; Feradach Fechnach der Gehörnte in Tain, militärische Macht; Conall Cernach, der Krieger par excellence, mit Attributen, die auch für den Hirschgott gelten (cernach kann bedeuten der Siegreiche, aber auch eckig, gewinkelt, anders als Kernunos), aber so wie Kernunos eine Ahnengestalt der Gallier ist, so ist Conall Cernach eine Ahnengestalt der Iren. Conall Cernach zerstört ein Schloss, das von einer Schlange bewacht wird; diese aber, anstatt ihn zu bekämpfen, gleitet schwach in seinen Gürtel - vergleiche dazu Efflamms Art des Drachenkampfes! - Schlange als Attribut von Kernunos - eine Vorstellung eines gehörnten Gottes mit der Schlange um den Leib und Torque gab es wohl in allen Kelteländern. Im bretonischen Märchen zaubert der eine Zauberer dem anderen ein Gewächs auf den Kopf, dass dieser nicht sein Haus verlassen kann.
8. Zerstückeln des Schamanen kann als Voraussetzung der Initiation angesehen werden. Der Kopf wird abgetrennt und auf eine lange Stange gesteckt, damit er alles mit ansehen kann, was dem Körper geschieht (vergleiche unten zum Kopfkult der Kelten, wo der Kopf abgetrennt wird und weiterlebt!). Alle Knochen werden vor dem Wiederbeleben wieder an Ort und Stelle gebracht. Die Knochen eines gejagten Tieres können, wenn man sie vollständig zusammenlegt, wieder das Tier herbeibringen. Vergleiche dazu das Märchenmotiv von dem einen Knöchelchen, das fehlt, um jemanden wieder ins Leben (oder aus der Verzauberung) zurückzurufen.
9. Als Tracht der Schamanen wird häufig ein Gewand aus Vogelfedern oder auch aus Hirschhaut erwähnt. Ähnliches wird von den Druiden berichtet.
10. Der Schamanenstab ist direkt vergleichbar dem druidical wand und dem späteren Zauberstab.
11. Die Beschreibung eines sibirischen Schamanen bei der Begegnung mit einem 'Besessenheitsgeist' erinnert an die sog. Wutverzerrung von *Cuchullain*: Im Augenblick des

Besessenwerdens sträubten sich ihm die Haare und er hatte das Gefühl hochgehoben zu werden, als wäre er überhaupt größer geworden.

12. Die vermittelnden Geister, denen die Schamanen bei der Trancereise begegnen oder in die sie sich vorübergehend verwandeln, lassen sich - wie ja überhaupt das Wandel-Motiv und das Motiv der Reise ins Jenseits - in gewissen Gestalten der druidischen Überlieferung wiederfinden. Sie sollen hier **Mittelgeister** genannt werden, weil sie in der keltischen Überlieferung auch nicht als Götter angesehen werden, aber mehr als Menschen sind. Zu ihnen gehören beispielsweise: *Arawn, Blas, Ceridwen, Coll m. Collvrewy, Ferdia, Gwydion, Gwynn/Finn, Kei, Math, Menw, Midir, Myrddin, Oengus* und einige der legendären Druidengestalten der irischen Überlieferung.

Nun hat sich aber diese alte Schamanenschicht mit der zweiten, der Götter-Komponente kontaminiert. Diese Komponente ist ihrerseits nicht homogen.

Götter der Kelten sind uns greifbar aus dem römisch beeinflussten oder überwucherten Gallien und aus Britannien. Interessanterweise sind sie archäologisch überhaupt nicht aus dem niemals römisch besetzten Irland bekannt. Aus den Texten, und dann eben auch aus den irischen, interpretieren wir zwar auch Götter heraus, doch ist es nicht ganz klar, ob wir es mit Göttern im mediterran-abendländischen Sinne zu tun haben oder mit Ahnen- oder Heroenfiguren aus einer früheren Schicht, welche erst später als Götter interpretiert werden. Außerhalb der römischen Zeit und des römisch besetzten Raums wissen wir von keinen Göttern der Kelten. Vergleiche dazu Diodorus' Bericht von dem Keltenkönig Brennus, welcher im 4. Jhd. v. Chr. nach Delphi kam und sich wunderte, dass die Griechen die Götter mit menschlicher Gestalt dachten und sie in Stein oder Holz darstellten.

Erst die Berührung mit Griechen und Römern, besonders die politische Unterwerfung durch letztere, hat den keltischen Völkern zu einem System von Göttern, zu einem Götterhimmel verholfen.

Hatten die Kelten also vorher keinen Götterglauben?

Sowohl die Vielzahl stammeseigener Lokalgottheiten wie auch die Tatsache, dass die von Dumézil beschriebenen drei Funktionen sich bei den Kelten ebenfalls bestimmten Göttergestalten zuordnen lassen, sprechen dafür, dass auch die vorrömische Keltenreligion götterartige Wesenheiten kannte.

Somit ergibt sich hier das Bild, dass die Kelten einerseits Naturwesen und Ahnen verehrten, welche sie unter römisch-griechischem Einfluss, zum Teil auch schon vor der Eroberung Galliens, begannen, Götter zu nennen. Andererseits besaßen sie die indo-europäischen Götter als allgemein verehrte Gottheiten, wie sie in ihrer Funktion von De Vries, Le Roux und anderen aufgeklärt wurden. Eine Gleichsetzung der gallischen oder auch anderer Götter mit römischen ist vor 50 v. Chr. aber nicht zu rechtfertigen.

Mit dieser These ist sowohl das Nebeneinander von vielen Göttern wie auch die weite Verbreitung einiger weniger Götter erklärt; ist das Rätselhafte, Wunderbare, das Aberglaubenhafte, welches schon den römischen Schriftstellern bemerkenswert erschien, auf den Schamanismus zurückgeführt, welcher sozusagen mit der Verehrung von Göttern ko-existent war. Druiden waren nicht die Priester von Göttern, eher Medizinmänner, welche im Laufe der Zeit als Kaste systematisiert, priesterähnlich wurden.

Selbstverständlich hat es zwischen der Schamanenschicht und der Götterschicht Beeinflussungen, Austausch, Angleichungen und Verschmelzungen gegeben, umso eher, als es ja keinen verbindlichen Kanon des Glaubens gab und die keltischen Völker als phantasiebegabt zu gelten haben.

Das Ende kam für die Druiden in Britannien mit den Römern (Vernichtung des Druidenzentrums in Mon [heute Anglesey] durch Paullinus, 60 nach Chr.). Danach gibt es keine Anzeichen mehr für Druiden auf der britischen Insel, wohl aber für keltische Götter! Dies ist ein weiterer Hinweis darauf, dass Druidentum und Götterhimmel zwei unterschiedliche Bereiche sind. Das Ende dieser britischen Götter kam ebenso wie das Ende des Druidentums in Gallien und Irland und die dortigen Götter mit der Verbreitung der christlichen Klöster. Allerdings verschwand der nunmehr als Heidentum angesehene Glaube (der auf der Heide zelebriert wurde, vgl. païen-pays, paganus, heath-heathendom) nicht über Nacht und nicht spurlos. Im Gegenteil finden sich sowohl in den Heiligen- und Mönchslegenden wie in den christlichen Gebräuchen wie auch in Dokumenten der Christenmissionierung und schließlich in historischen Quellen zahllose Hinweise darauf, dass beide Religionen nebeneinander bestanden, in Gallien bis mindestens ins sechste Jahrhundert, also bis zur Zeit der Franken, in Irland gar bis ins zehnte Jahrhundert, also bis zur Zeit der Normannen. Das Keltentum ist nicht untergegangen, sondern im westeuropäischen Christentum aufgegangen.

Neben den in allen Darstellungen keltischer Mythologie und in allen einschlägigen Lexika aufgelisteten Gestalten sind die Reste der keltischen Mythologie besonders durch bestimmte Themen charakterisiert, die sich immer wieder angeschlagen finden und bis in die später aufgezeichneten Märchen, Legenden, Sagen und abergläubischen Traditionen der Iren, Schotten, Waliser, Bretonen, Cornish und Engländer hinein aufspüren lassen.

Diese Themen werden hier – zum ersten Male – konsequent herausgestellt, weil sie als die letzten Spuren der eigentlichen Druidenlehre anzusehen sind, welche ja niemals – ganz oder auch nur in Teilen – im Original aufgeschrieben wurde. Archäologische Funde aus romano-keltischen Kulturen werden hier nur gelegentlich herangezogen (s. dazu A. Ross, M. Green), einmal deshalb, weil es um die Aufdeckung (Rekonstruktion) des frühen, vorrömischen druidischen Denkens geht, aber auch deshalb, weil die Archäologie aus Mangel an Deutungsansätzen sehr dazu neigt, alle Funde in schon bereitliegende Schemata einzuordnen und keine Möglichkeit hat, spezifische inhaltliche Züge zu erfassen.

Manche dieser Themen sind keineswegs ausschließlich keltischer Zugehörigkeit, finden sich vielmehr bei vielen europäischen oder auch außereuropäischen Völkern, interessanterweise bis hin zu den Türken, deren vor-islamische Kultur sich aus dem innerasiatischen Schamanengebiet herleitet. Das zeigt aber nichts anderes als dass die Kelten auf vielfältigen Ursprüngen beruhen und an den geographischen wie an den zeitlichen Rändern im Kulturaustausch lebten.

Eines der allgegenwärtigen, bestimmenden Themen ist die Anderwelt.

ANDERWELT

Anderwelt ist ein Seinsbereich, der neben, hinter und nach der realen, diesseitigen Körperwelt besteht. Sie ist nicht einfach mit dem Reich der Toten (Annwn, Anaon) gleichzusetzen; wohl aber ist dieses Totenreich Teil der Anderwelt. Die Anderwelt ist in toto vielmehr das Reich des Transzendenten, des Mystischen, eben des Jenseitigen. Dort herrschen besondere Gesetze, dort wirken besondere Kräfte. Die Kenntnis dieser Gesetze und Kräfte oder von Teilen davon, die Erkenntnis, wie sie in die diesseitige Welt hineinwirken und der Versuch, sie in dieser Welt nutzbar zu machen, wird als anderweltliches Wissen bezeichnet und als Magie gedeutet; anderweltliches Wissen hebt manche der diesseitigen Menschen über andere hinaus und ist den Mittelgeistern selbstverständlich zu eigen. Anderweltliches Wissen gelangt auf verschiedenen Wegen, etwa auch über Kessel und das darin Gebraute, zu den Menschen.

Die Anderwelt wird von besonderen, eben den anderweltlichen Wesen bewohnt. Für ihre Herrscher, deren vielleicht nur einer ist, vielleicht aber auch für je verschiedene Bereiche oder Auffassungen von Anderwelt verschiedene, stehen Namen wie *Arawn*, *Belenos*, *Donn*, *Gwynn*, *Manannan*, *Pwyll*. Bei der unausbleiblichen Gleichsetzung von Anderwelt mit der Unterwelt der antiken Völker und dann mit der Hölle des christlichen Glaubens, wurden Gwynn und Pwyll zum Teufel (Pol ist im Bretonischen der Teufel).

Von übrigen anderweltlichen Wesen weiß man nur, wenn sie in diese Welt herüberkommen. Sie können bei solcher Gelegenheit Menschengestalt haben - und hier wären viele, wenn nicht alle der als Götter und als Mittelgeister bezeichneten Wesen zu zählen. Als Personen mit eigener Geschichte haben sie über die Anderwelt herüber ragende Bedeutung.

Manche wohnen in großen Grabhügeln (=bronzezeitliche Megalithen) und betreten von dort oder von anderen Stellen des Übergangs her diese Welt.

Wieder andere anderweltliche Wesen nehmen in dieser Welt die Gestalt von Tieren an, Schwänen, Kühen usw., und besitzen magische Eigenschaften. So verfügte *Finn* über ein Schwein, das nicht gekocht, das heißt: nicht getötet werden konnte. Ähnliches wird auch von einer Forelle (=Lachs) berichtet. Raben oder Katzen (ursprünglich vermutlich der Luchs) bringen anderweltliches Wissen, welches sie an bestimmte Menschen weitergeben.

Das anderweltliche Wissen der Raben enthält zumeist die Kunde von bevorstehendem Unheil, und kundige Menschen, Druiden also, vermögen die Ankündigungen zu deuten (ein Vorgang, den die Römer Auspizien nannten).

Häufiger aber kündigen anderweltliche Tiere, also die anderweltlichen Wesen wie sie uns hier erscheinen, das Unglück nicht an, sondern bringen es über die Menschen oder die Welt. Seltsame Vögel dörren alles mit ihrem Atem aus, Gänse fressen alles weg, Schweine verwüsten ganze Landstriche und erzeugen Not; ein dreiköpfiges Ungeheuer namens *Ellen* kommt regelmäßig durch die Höhle Cruachan in diese Welt, um Brände zu legen und anderes Unheil anzurichten. Es wird jedoch von *Finn* vernichtet.

Tiere, die nicht bössartig sind, wie manche Vögel oder auch Insekten, können dennoch anderweltliche Wesen repräsentieren. Es sind dann häufig Seelen von Verstorbenen (Hauchvögel, wie sie gelegentlich genannt werden). Solche Seelen in Tier- oder auch in Menschengestalt können nach dem Tod wiederkehren, um in dieser Welt noch bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Ermordete beispielsweise müssen noch dafür sorgen, dass ihr Tod gerächt wird. (Dass gerade England

als das klassische Land der Gespenster gilt, ist kein Zufall, sondern als Fortsetzung der keltischen Vorstellungen zu verstehen).

Im Vorhergehenden wurde schon vorausgesetzt, dass die verstorbenen Menschen in die Anderwelt überwechseln. Mitunter werden aber auch Lebende von anderweltlichen Wesen verlockt oder gar entführt. Selten allerdings ist *Connlas* Schicksal, der von einer Frauengestalt und einer Frauenstimme in die als Welt der Seligen gepriesene Anderwelt geholt wird. Gegen seinen Willen, gegen den Willen seines Vaters und des um ihn kämpfenden Druiden lässt *Connla* sich dazu verführen, über den See in die Anderwelt zu gehen.

Viele Tiergestalten locken in die Anderwelt, Raben, die vielleicht unter einem Dolmen hervorkommen, Hasen, Adler, und am häufigsten Hirsche. Sie lassen sich auf der Jagd verfolgen und ziehen den Jäger dabei in entlegene Waldgegenden, welche unmerklich in die Anderwelt übergehen. *Salbhuide*, Sohn des Königs von Munster (Irland) gerät auf diese Weise in das Reich der Toten. Die christliche Legende von *Hubertus* spiegelt dieses Ereignis ebenso wie noch der von Hirschen gezogene Wagen oder Schlitten des Weihnachtsmannes.

Nicht eine Verlockung, sondern geradezu eine gewaltsame Entführung wird den pferdeähnlichen Wasserwesen nachgesagt, die unter dem Namen *Kelpie* oder *Mourioche* oder ähnlichen bekannt sind. Sie erscheinen als sanfte, träge Pferde, bieten Menschen ihren Rücken an und rasen plötzlich schnell mit ihren Reitern in das nächste Gewässer hinein, wo sie samt ihren Opfern verschwinden und nichts als blauen Dunst hinterlassen, der als Zeichen ihrer anderweltlichen Natur gedeutet wird.

Andererseits hat es Menschen gegeben, die als Lebende versuchen, eine Fahrt in die Anderwelt zu unternehmen. Die Schilderungen ihrer Abenteuer mit seltsamen Wesen und schönen Frauen lassen vermuten, dass sie diese Reisen in einem besonderen Trance- oder Rausch-Zustand erleben. Das Ziel scheint etwas Überirdisches zu sein, das mit Sonne, Macht, Schönheit umschrieben wird. Ist es die Sonne, kann es die aufgehende oder die untergehende sein. Als Ziel der Anderwelt-Reise wird aber auch die Hölle bezeichnet.

Auf der Reise können verschiedene Stationen angelaufen werden, meist geschieht das zwangsläufig, so etwa Landmale, geheimnisvolle Gebäude, Menschen, Tiere. Stets muss der Reisende sich bewähren, bevor er weiterziehen darf (dies jedoch könnte eine mittelalterliche Zutat sein). Helfer, oft ein Pferd, können bei der Reise dabei sein. Auffallend ist der mechanische Ablauf und ein gewisser Zwangscharakter solcher Reisen - eine Ähnlichkeit mit Träumen mag der Grund dafür sein, und das wiederum verweist auf den schamanistischen Ursprung ebenso wie die Tatsache, dass der Reisende immer als Eingeweihter angesehen wird. Kein Sterblicher, so darf man wohl annehmen, macht den Weg in die Anderwelt mit normalem Bewusstsein und könnte die Stationen und das Ziel in Menschenworte fassen. Viele, die ausziehen, kommen nicht zurück.

Als Orte des Übergangs, wo man von dieser in die Anderwelt und von der Anderwelt in diese wechseln kann, gelten neben den schon erwähnten aus unserer Sicht neolithischen oder bronzezeitlichen Grabhügeln Dolmen, Höhlen, Seen, Quellen und besonders auch tief gegrabene Brunnen.

Durchs Wasser scheint auch einer der Wege zu führen, den die Verstorbenen in das Reich der Toten nehmen. Dort, im Totenreich, leben sie auf ihre Weise weiter, kommen aber nur in Ausnahmefällen wieder. Solche Ausnahmen werden gemacht, wenn sie durch magische Kunst wieder belebt werden oder wie oben erwähnt, noch etwas zu erledigen haben oder auch, wenn es sich um besondere Menschen mit metempsychotischem Weg handelt (dazu unten mehr). Als solche Menschen sind *Etain* oder *Tuan* bekannt geworden. Durch Berührung mit dem eigenen Blut oder auf dem Wege über Kessel können Verstorbene wieder belebt, das heißt, in diese Welt zurückgeholt werden. Auch das Aufsetzen des abgeschlagenen Kopfes ist unter bestimmten Bedingungen hilfreich. Auch dies ist nur bei besonderen Menschen, etwa bedeutenden Druiden, möglich.

Ansonsten leben die Toten zwar weiter, kommen aber nicht wieder auf diese Erde; Re-inkarnation ist nicht Teil der keltischen Glaubensvorstellungen.

An Saman (1. November, zur Kalenderproblematik siehe jedoch OLMSTED), oder auch in der Nacht vor Beltan (1. Mai) sind die Tore zur Anderwelt geöffnet und zwischen beiden Welten ist ein leichtes Hin und Her möglich, vornehmlich jedoch in Richtung auf diese Welt. Es sind dies die Stunden der Toten und der dunklen Welt und als solche sind Saman (=Allerheiligen) und die Walpurgisnacht erhalten geblieben.

Feenwelten, Elfenreiche, Insel der Seligen, Totenreich - das sind verschiedene Teile der Anderwelt, über deren Zusammenhang nichts bekannt ist. Vielleicht sind sie nur als differenzierende Weiterentwicklungen einer einheitlichen Ausgangsvorstellung anzusehen.

Anderwelt ist ursprünglich, das heißt vor der bilderreichen, narrativen Fortentwicklung wohl gar nicht eine religiöse Vorstellung, sondern ein kosmologisch-ontologischer Begriff als der Ort der Transzendenz, wo alle unbekanntes Kräfte, alle Geheimnisse, alles Mystische, alles Lebens-

Jenseitige angesiedelt wurde. Die diversen Ausdifferenzierungen geschahen im Laufe der Zeiten, vielleicht sogar immer wieder spontan. Sicher hatte jeder Druiden - wie im mosaikalen Glauben jeder Rabbiner - die Oberhoheit im Deuten der allgemeinen Lehren. Auf diese Weise würden sich die vielen Sonderformen und Geschichten erklären.

Die Polarität von Dieser Welt und Anderer Welt spiegelt sich in dem Begriffspaar, zu dem sich die meisten der keltischen Vorstellungen fügen lassen: *Tod* (=Zukunft) auf der einen Seite und *Mütter* (=Herkunft) auf der anderen.

TOD

Tod war der übliche Eingang der Menschen, eben der normal Sterblichen, in den Teil der Anderwelt, der ihnen vorbehalten war (Anwn, Anaon).

Der Eintritt des Todes ist ebenso vorhersagbar wie dessen Zeitpunkt. Es bestehen also Verbindungen, an Zeichen erkennbare Zusammenhänge zwischen Anaon und der diesseitigen Welt. Vielleicht wurden von Anaon aus die Handlungen der Lebenden bestimmt, jedenfalls wurde dort bestimmt, wer wann zu sterben hatte. Allerdings ist eine Voraussage immer nur in der zeitlichen Nähe des Ereignisses möglich, nicht zu jeder beliebigen Zeit und nicht auf lange Sicht.

Eine Fülle von Merkmalen, auf welche der Kundige, das muss nicht immer der Todgeweihte sein, aufmerksam werden konnte, zeigt das bevorstehende Sterben an. Darunter zählen nicht nur unübliche Ereignisse oder mysteriöse, unverstandene Vorgänge, sondern ganz bestimmte, regelmäßig auszulegende Zeichen, welche an Tieren, Pflanzen oder Erscheinungen anknüpfen.

Eine besondere Gruppe von Erscheinungen sind die *Wäscherinnen der Nacht*. Bei ihnen handelt sich um verstorbene Frauen, die für etwas in ihrem Erdenleben büßen müssen. Die Buße besteht darin, sich beim Waschen sehen zu lassen, wenn sie ein Sterben anzukündigen haben.

Daneben sind aber gewissen Einzelpersonen mit anderweltlichem Wissen ausgesprochene Todesprophezeiungen möglich, ohne dass sie von sichtbaren Zeichen abhängig wären. Diese Personen, zumeist wohl eher Mittelgeister als Menschen, erkennen die Verfügungen, welche die Anderwelt über die Lebenden getroffen hat.

Ein besonders deutlicher Hinweis auf den Tod ist die Begegnung mit dem Wagen, der den Todgeweihten in die Anderwelt holen soll. Ob nun Hirsche oder Schwäne diesen Wagen ziehen oder ob er als vom personifizierten Tod (Knochenmann) gelenkter Karren erscheint - er geht stets auf die Vorstellung des Abfahrens in die Anderwelt zurück und auf die Vorstellung, dass der Verstorbene oder seine Seele ins Totenreich geführt werden muss.

Der Todeszeitpunkt lässt sich mittels bestimmter Riten voraussagen und ist damit vermutlich Druidenangelegenheit.

Die Todesprophezeiung, das heißt die Erkenntnis, dass ein Mensch dem baldigen Tode geweiht ist, muss grundsätzlich unterschieden werden von der Befähigung, die Todesweihung selbst zu verhängen und den Tod wirksam herbeizuführen. Doch kann der Todesbote aus der Anderwelt zugleich auch den Auftrag haben, den Tod zu vollziehen. Dies vermochten nur kundige, beauftragte Personen. (Den Tod herbeiführen — das kann zweifellos auch jeder hergelaufene Mörder ohne anderweltlichen Auftrag. Über die Rolle dieser banalen Vorkommnisse in der keltischen Denkwelt ist gar nichts auszusagen.)

Todesprophezeiungen, die vielleicht Todesweihungen sind, werden geäußert von Frauenwesen (*Morrigan* oder deren Rabengestalt *Bodb*, Hexen), mitunter auch von einem Pferd - all diese sind als Mittelgeister anzusehen (vgl. den Todesengel). Wie andere Mittelgeister stammen sie aus der schamanistischen Schicht und verkünden vielleicht keinen normalen Tod, sondern einen Übergang (eine Reise?) in die Anderwelt. Manchmal bewirken die *Wäscherinnen der Nacht* selbst das Sterben, indem sie den Todgeweihten ertrinken lassen. Ihre Beziehung zum Wasser (siehe dazu unten) ist deutlich. Vielleicht geht dieses Erzählsujet auf eine Gruppe von Frauen zurück, die an Todgeweihten das Ertränken als dritten Teil des *dreifachen Todes* (siehe unten) vollziehen mussten.

Ob auch Druiden den Tod durch Prophezeiung bewirken konnten, ist fraglich, doch gibt es Anzeichen, dass sie das Sterben herbei beschwören konnten. Zu einer solchen Beschwörung gehört zum Beispiel ein Ritus mit Salz und Erde. Druidinnen sollen die betreffenden Menschen auch dem Meereswind ausgesetzt haben. Die Herbeiführung des Todes durch vergiftete Waffen ist wohl mehr als nur eine mittelalterliche Rittergeschichte und deutet auf einen Tod durch Magie hin.

Sicherlich Druidenwerk war aber der Tod durch Opferschlachtung. Die Tötung des Opfers wurde in rituell festgelegter Weise vorgenommen. Die zu opfernde Person bestimmte man durch Los mittels eines verbrannten Roggen-Gerste-Brotens, wobei sicher nicht die Vorstellung einer Zufallswahl herrschte, sondern die Annahme, dass im Los die Verfügung der Anderwelt erkennbar wird. Der Todgeweihte wurde betäubt, dann durch die Garotte, fast zeitgleich durch das Öffnen der Halsschlagader und drittens durch Stoßen in eine Wassergrube getötet (Ross).

Vielleicht hat man diese Menschen nicht im üblichen Sinne geopfert, sondern auf eine Reise in die Anderwelt geschickt, von woher eine Wiederkehr in besseren Zeiten erwartet wurde. Im Moment des Sterbens löst sich die Seele vom Körper und muss Gelegenheit haben, das Haus zu verlassen. Sie bedarf nun eines Führers, welcher ihr aus der Anderwelt gestellt wird. Dieser Psychopompos ist zum Beispiel als Hund sichtbar, welcher anscheinend die Seele verschlingt. Der personifizierte Tod (Knochenmann) ist nichts als der Bote des Anaon und somit Abbild des Psychopompos. Es ist ein zuvor (als letzter) Gestorbener, der nun den Sterbenden holen muss. Der Totenführer (und er darf nicht verwechselt werden mit dem Tier, dem Hirsch etwa, das den Lebenden in die Anderwelt lockt) muss die Seele mitunter über diverse Stationen zu ihrem endgültigen Aufenthalt führen. Offensichtlich wurde der Verstorbene dabei vom Psychopompos auf den Rücken genommen und an seinen Bestimmungsort getragen.

DREIFACHER TOD

Mehrfach wird das Sterben als wiederholter Vorgang dargestellt:

- *Muirchertaig* wird 1. in Wein ertränkt, 2. verbrannt.
- *Diarmaid* wird vom Speer durchbohrt, ist aber wohl nicht tot; denn er wird 1. verbrannt, ertrinkt 2. in einem Fass und wird 3. erschlagen.
- Verbrennen, Ertrinken, Hängen ist die Reihenfolge in einer anderen Überlieferung.
- *Lailoken*, eine nordbritische Merlinfoigur, wird nach seiner eigenen Voraussage 1. erschlagen, 2. ertrinken und 3. aufgespießt werden.
- *Conmor* tötet mehrere Frauen auf verschiedene Weise. Hinweise auf den dreifachen Tod liefern die Todesarten 1. Hängen, 2. Gift, 3. Erschlagen.
- In einem irischen Märchen bestimmt eine astrologische Voraussage Todesfälle durch 1. Verbrennen, 2. Ertränken und 3. Hängen.
- Der archäologische Befund besteht in einer Moorleiche (ca 60 n. Chr. in Britannien), welche Anzeichen des Todes durch 1. Erwürgen (Garotte), 2. Ausbluten und 3. Ertränken aufweist, all dies in Verbindung mit Umständen, die an ein Ritual denken lassen (s. Ross).

Der dreifache Tod ist ein von Druiden angeordnetes und durchgeführtes Opferritual. Sinn des Opfers war möglicherweise der Aufbruch zu einer Reise in die Anderwelt, eine Reise, von der eine bestimmte Wirkung erwartet wurde oder die den Zweck hatte, bedrohte Geheimnisse oder das gesamte bedrohte Druidenwissen zu retten, bis eine Wiederkehr in diese Welt möglich war (und damit die Herbeiführung besserer Zeiten). Nach Ross stehen für die Dreizahl die Weihungen dreier verschiedener Götterfiguren. Die Todesarten sind aber variabel, wobei Garotte (als Erwürgen dem Hängen gleich), ertränken und Verbrennen (an Beltain?) die üblichen Verfahren waren. Das Erschlagen diente lediglich dazu, die Opfer zu betäuben.

Eine andere Art von Menschenopfer (wohl nicht dreifach) sah vor, die Betroffenen im Baum aufzuhängen und den Vögeln zum Fraß zu überlassen. Raubvögel, eher noch Rabenvögel, könnten eigens zu diesem Zweck gehalten worden sein.

ABGETRENNTER KOPF

Der Kopf ist der Sitz des Lebens (nicht unbedingt identisch mit der Seele, welche ja, zumindest, wenn sie den Leib verlassen hat, als Vogel oder ähnlich dargestellt wird) und kann als Allegorie für das Leben gesehen werden. Dementsprechend ist das Abtrennen des Kopfes ein sicheres Zeichen des Todes. Ein Leib ohne Kopf, ein Leib, der getrennt von seinem Kopf begraben wird, kann nicht wieder belebt werden. Umherirrende kopflose Leiber (unseren späteren Gespenster) suchen den verlorenen Kopf. Deshalb auch wird von besiegten Feinden der Kopf abgetrennt und eigens auf Pfählen oder in Beinhäusern aufbewahrt, um eine Wiederbelebung zu verhindern. Denn der abgetrennte Kopf trägt noch Leben.

Dass *Bran* befiehlt, seinen Kopf abzutrennen, damit er sterben kann, wo doch wegen des aufsteigenden Giftes sein Ende ohnehin bevorstand, bedeutet, dass dies die einzige Möglichkeit war, den Kopf nicht mit dem Körper sterben zu lassen, vom Sterben des Körpers auszunehmen. Die Seele geht in die Anderwelt, der Kopf kann auf Erden bleiben.

Es kann also zu einer Wiederbelebung kommen, wenn der Kopf wieder mit seinem Leib zusammengesetzt wird. So ist es bei *Triphyna*: Ihr wird der abgeschlagene Kopf durch einen Heiligen (ursprünglich also einen Druiden) wieder aufgesetzt. Ähnlich bei *Gwenfrewi*, die vom hl. Breuno nach einer königlichen Vergewaltigung wieder ins Leben geholt wird. In anderen Fällen sucht der Kopf selbst nach seinem Leib und vereint sich mit ihm. *CuRoi* lässt sich im spielerischen Wettbewerb mit *Cuchullain* den Kopf abschlagen und bringt sich selbst wieder ins Leben zurück.

Weil der abgetrennte Kopf noch Leben enthält, ist es sinnvoll oder notwendig, ihn zu erhalten, sei es in einer Schädelkammer, sei es in Gesellschaft der Lebenden, unter denen er als Ersatz für den Verstorbenen dienen kann. Dort kann es dann dahin kommen, dass der Kopf weiterhin

spricht und sich beteiligt. So verlangte *Finns* abgetrennter Kopf seinen Anteil an den Speisen, *Brans* abgetrennter Kopf begleitete seine Gefährten mit Gesang und Gespräch usw. Auch *Conaire Mors* Kopf sprach nach dem Tode, sobald man ihm die Kehle mit Wasser benetzt hatte. *Sualdans* Kopf ließ sich auch durch einen Unfall, in dessen Verlauf er vom Rumpf gerissen worden war, nicht daran hindern, weiterhin Warnungen auszusprechen. Der Geschichtenerzähler *Donn Bó* verspricht, am folgenden Abend eine Geschichte zu erzählen. Bevor es dazu kommt, wird ihm aber der Kopf abgetrennt. Dennoch hält der abgetrennte Kopf das Versprechen. *Lomnas* Kopf spricht Verse und beschwört Finn herbei; *Mesgregas* Kopf spricht zwar nicht, gibt aber andere Zeichen von Leben: Er wird bei wechselnden Gefühlen rot und bleich. In Schädelkammern kann man an Samain manche Köpfe sprechen hören. Stellvertretend für den verstorbenen *Conall* nahm die Milch aus seinem Kopf (=der beschwörende Redefluß?) den Ultern die Kindbettschwäche.

Die Prähistoriker wissen, dass spätestens seit dem Mesolithikum Leichen getrennt von ihren Köpfen bestattet wurden.

KÖPFE AN KETTEN, SPRINGEND

Ganz rätselhaft sind aber noch die Darstellungen, wo mehrere, meist kleinere, abgetrennte Köpfe durch Ketten mit einem größeren Kopf verbunden sind. Bekannt sind eine Halskette mit sieben anhängenden Bernsteinköpfen, einige Münzenbilder sowie der Fund in der Coventina-Quelle: Eine der Göttin Coventina gewidmete Quelle enthielt mehrere kleine Bronzeköpfe und einen männlichen Schädel. Die Köpfe repräsentieren das Leben von Verstorbenen und vielleicht diese selbst. Die Ketten, die zum Mund des größeren Kopfes führen, sind vielleicht Reden (vgl. die Milch von *Conalls* Kopf). Einen Hintergrund zu diesen Funden liefert vielleicht die ausführliche Beschreibung des Gottes *Ogmios*: Auf einem (einzigen?) Bild erscheint er als gallischer Herkules mit Löwenhaut, Keule und Bogen, aber zugleich als alter Mann, kahlköpfig und grau, mit runzeliger, schwarz verbrannter Haut. An dünnen, aus Gold und Bernstein gearbeiteten Ketten zieht er eine große Menge Menschen an ihren Ohren gefesselt hinter sich her. Die Kette läuft durch seine durchbohrte Zungenspitze. Die Menschen folgen ihrem Führer strahlend und freudig. Lächelnd wendet er sich nach ihnen um. Ähnliches findet sich in einer Darstellung der "Tain": *MacRoth* sieht unter den Heerscharen, die auf der Ebene von Meath im Anzug sind, einen Haufen, der geführt wird von einem schwarzen und schnellen dunklen Mann mit sieben Ketten um seinen Hals, sieben Mann am Ende jeder Kette. Er schleift diese Siebenmalsieben so, dass ihre Münder gegen den Boden schlagen. Daraufhin machen sie ihm Vorwürfe und er hört damit auf.

Eine weitergehende Deutung ist nicht in Sicht, auch nicht im Sinne einer Allegorie von Leben. Nach M. Harris verweisen um den Hals gehängte Kopfketten auf rituellen Kannibalismus; diese Deutung mag zutreffen, doch ist sie zu wenig spezifisch, um den speziellen keltischen Glauben zu erhellen. Vielleicht gehört hierher die Geschichte von den zwei Köpfen, die aus der Anderwelt kommen, um einem König etwas zu hinterlassen oder mitzuteilen.

Diesen Schilderungen und Darstellungen schließen sich die springenden, hüpfenden oder aufschlagenden Köpfe an, etwa: *Suibhne* wird von fünf grauen Köpfen verfolgt, die aneinander krachen, während sie über Straße hüpfen. Vielleicht sind es abgetrennte Köpfe, die zu ihren Leibern wollen.

KOPF UND WASSER

Einige Geschichten berichten von einem besonderen Verhältnis zwischen Kopf und Wasser. Das Wasser wirkt regenerierend oder wiederbelebend auf einen Kopf oder auch auf ein kopflooses Wesen. Denn wenn man den Kopf abschlägt, das Blut aus der Halsschlagader in eine Grube rinnen lässt und den Kopf ins Meer wirft, dann taucht er von dort wieder sprechend oder lebend auf, so, als wäre das Blut in seinem Kopf durch Wasser ersetzt. (Die offenbare Sinnlosigkeit des Vorgehens, durch ein umständliches Verfahren einem Kopf, den man gerade erst abgeschlagen hat, wieder Leben zu verschaffen, zeigt, dass der ursprüngliche Ritus anders und von einem anderen Sinn gewesen sein muss als diese Überlieferung). Vermutlich hat das Ertränken als dritter Teil des dreifachen Sterbens (=ins Meer werfen) die Funktion, das Leben des Kopfes zu erhalten.

Der Kopf eines soeben Verstorbenen, eines Gehängten oder eines Sterbenden oder durch Entstellung der Überlieferung auch des Mörders wird heftig von Durst geplagt und muss solange nach Wasser suchen oder suchen lassen, bis er es bekommt. Erst dann kann er endgültig sterben oder wird wieder belebt.

Die Köpfe von Ermordeten werden in eine Quelle gegeben, von wo sie - mitunter erst nach längerer Zeit - auftauchen und ihren Mörder verraten und rächen lassen.

In all diesen Fällen - Hinrichtung, Hängen Mord - haben die Köpfe das Leben nicht bewahrt und müssen es durch die Aufnahme von Wasser wieder erlangen.

Die Köpfe mancher besonderer Menschen (später wurden sie zu Heiligen umgedeutet) sind jedoch in der Lage, selbst neues Leben zu spenden. Werden sie vergraben, so entspringt an dieser Stelle eine Quelle. Die heilende Quelle von Alesia entstand, als im dritten Jahrhundert ein Heiliger gemartert wurde; als sein Kopf zu Boden fiel, sprang die heilende Quelle auf. Ähnlich *St. Ludd*, *St. Winifred* in Devonshire oder *St. Milburga* in Devonshire.

WEITERE KOPFGESCHICHTEN

Köpfe mit üblen Absichten bewegen sich hüpfend fort, wobei sie aneinander krachen. Diese Köpfe suchen ihre Leiber oder sind auf dem Weg in die Anderwelt; vielleicht werden sie dort wegen ihrer üblen Taten nicht zugelassen.

Bei der rituellen Opfertötung kommt dem Kopf eine hervorragende Rolle zu: sowohl Garotte, Erwürgen, Hängen wie auch das Öffnen der Halsschlagader zeigen das. Der Kopf konnte nicht mehr auf der Erde weiterleben, das Blut, der Sitz des Lebens, wurde ausgelassen, eventuell gegen Wasser getauscht.

Bekannt ist auch eine Form des Opfers, bei welcher dem Kopfe gehuldigt wurde. Man kämmt, wusch und bekleidete ihn; vor ihm kochte man dann Schweine und stellte sie auf. Vielleicht ist dies ein Zauber, der Erfolg bei der Kopfjagd bewirken soll, wie es ähnlich von Neuguinea berichtet wird.

Die Erscheinung eines Kopfes wird auch als Zeichen dafür gesehen, dass soeben bei einem nahe stehenden Menschen der Tod eintritt.

WASSER

Wasser ist typisch für die Ambivalenz keltischer Begriffe, indem es einerseits für den Tod steht, also den Entzug von Lebenskraft, zum anderen für die Belebung. Hier soll zuerst seine Bedeutung im Komplex "Tod" gesehen werden.

Wasser, verkörpert durch Quellen, Brunnen, Flüsse, Seen und auch durch das Meer ist einer der Zugänge zur Anderwelt. (Dass das Meer nicht im Zentrum keltischer Vorstellungen zu finden ist, kann als Nachweis dafür genommen werden, dass sie nicht in den vergleichsweise spät keltisch gewordenen Randgebieten Europas entstanden, sondern in Mitteleuropa). Bereits in der Bronzezeit verwendete man Brunnenschächte als rituelle Lager für Wertgegenstände. Tote schwimmen in Teichen, bevor sie in die Anderwelt eingehen. *Tom der Reimer* musste durch einen Fluss die Anderwelt betreten. Leichname von jungen Leuten verschwinden im See. Ein Kind, ein Junge, der aus bestimmten Gründen nicht gewünscht wird, zumeist weil er auf un-rechte Weise ins Leben kam (vielleicht haben wir hier aber auch eine Reminiszenz an Infanticid-Gebräuche) wird auf dem Weg über einen See oder das Meer wieder hinaus befördert. So verführen

- *Dana* mit *Geroid* und
- *Arianrod* mit *Dylan*;
- *Conair Mors* Sohn, den *Diancecht* unter dem Arm trug, gleitet darunter heraus und ins Wasser;
- *Ruodh* hat einen Sohn mit einer Frau unter Wasser, welcher stirbt;
- ein Junge wird aus dem Meer gefischt und verschwindet wieder darin.

In all diesen Fällen wird der Junge nicht ertränkt, sondern an die Anderwelt zurück erstattet.

Der Weg durch das Wasser in das Reich des Todes wiederum ist nicht zu trennen von der Vorstellung, dass die Seelen nach dem Sterben eine Reinigung durchmachen müssen (und das ist wieder nicht zu trennen von den Durst-Geschichten, s.o.). Zu diesem Zweck muss für den Sterbefall sauberes Wasser bereitstehen und das Gesicht des Verstorbenen wird mit Wasser benetzt (s. aber auch bei KOPF).

Zum See als der Pforte in die Anderwelt führt auch eine besondere Gestalt, welche anders als die Totenführer einen noch Lebenden mit Gewalt holen will. In Pferdegestalt, als *Kelpie* oder unter einem Namen, der an Meermädchen erinnert: *Mourouach*, erscheinen sie und ziehen Menschen unter die Wasseroberfläche, entziehen ihnen also die Lebenskraft. Weitere Gestalten aus der Anderwelt bevölkern deren Zugang in den Seen. Zumeist sind es Frauengestalten, welche als Mittelgeister anzusehen sind: *Llyn y fan fach*, *Keridwen*, *Morgan*, eine Gruppe von neun Frauen, *Llasar* und seine Frau. Auch *Kühe* haben diese Rolle inne, und auch als *Schlangen* können sie erscheinen.

Ob die Geschichten von der versunkenen Stadt, unter denen *Ker Is* nur die bekannteste ist, auch in diesem Zusammenhang zu sehen sind, ob sie überhaupt als spezifisch keltisches Thema anzusehen sind - immerhin sind mindestens 11 Überlieferungen aus der Bretagne, aus Wales, Schottland, Irland und England bekannt - das ist nicht zu sagen. Ein Wesen mit anderweltlichen, genauer: Mittelgeist-Zügen verursacht absichtsvoll oder aus Unachtsamkeit eine Überflutung, welche ein begrenztes Gebiet oder eine Stadt betrifft. Die Bewohner sind nicht ertrunken, son-

dern leben im Wasser, das heißt in der Anderwelt weiter. Die ganze Untergangsmythik ist vielleicht eher als ein kollektiver Aufbruch in eine Anderwelt-Reise zu deuten.

Weil das Wasser an der Grenze von Leben und Anderwelt steht, kommt ihm auch Bedeutung für die Voraussage des Todeszeitpunkts zu. Träume von Wasser künden den Tod an (wie anders die Freudsche Deutung!), die Anordnung von Zweigen, Klee oder Kleidung auf dem Wasser leistet das gleiche. Auch hier wieder die Ambivalenz der keltischen Interpretation: Quellen dienen als Orakel für den positiven oder auch den negativen Ausgang tödlicher Krankheiten.

BAUM UND TOD

Ähnlich dem Wasser nimmt auch der Baum eine ambivalente Stellung zwischen dem Leben und dem Tod, der Diesseitswelt und der Anderwelt ein. Freilich ist der belebende Aspekt klarer als der Todesaspekt.

Im Baumwipfel erscheinen Köpfe von verstorbenen Liebenden, wie *Baile* und *Aillinn*, erscheinen Köpfe von Göttergestalten wie *Erriapus* oder *Esus*. Oder es hängt einer im Baumwipfel, wie abermals *Esus*.

Oder jemand steigt in den Baum, um von dort, nachdem er eine Begegnung mit einem Adler oder einem anderen Vogel hatte, wieder herabzukommen. Von *Lleu Law Gyffes*, der entweder als *Lug*-Gestalt oder als Mittelgeist anzusehen ist, wird dies berichtet. Im Baumwipfel sitzen ganze Jenseitsgestalten, wie *Suibhne*, eine irische Merlinkfigur und Mittelgeist, oder der Rote von *Finn*, der gleichfalls als Mittelgeist zu verstehen ist:

Finn begegnet einem Mann in einem Baum, es ist der Rote im Wipfel Sohn des Leuchtenden, er kann springen, hat eine Amsel auf der Schulter, einen Kessel mit einem Lachs im Arm und einen Hirsch am Fuße des Baumes, er knackt Nüsse, die Hälfte der Nuss gibt er jeweils der Amsel, nimmt einen Apfel aus dem Kessel, gibt die Hälfte dem Hirsch, und alle trinken aus dem Kessel, *Finn*s Begleiter sehen ihn nicht, weil er eine Tarnkappe (Kapuze) trägt. Sowohl der *Lachs* wie auch die (*Hasel*-)Nuss sind Zeichen des Wissens, der *Kessel* ist die Quelle der Anderwelt, Amsel, Apfel und Hirsch stellen ebenfalls Verbindungen zur Anderwelt her.

In der Gestalt des Roten im Wipfel haben wir ein umfassendes Bild des Baum-geborenen Schamanen, der über magisches (anderweltliches) Wissen verfügt und im Verkehr mit der Anderwelt steht.

Es entrollt sich insgesamt das aus dem eurasiatischen Schamanismus bekannte Bild von der Lebensphase, die im Baum zugebracht werden muss, von wo der fertige Schamane nach einer Art Neugeburt herabsteigt. Der Weg in den Baum ist also nicht ein Weg in den Tod, sondern eher eine Reise in die Anderwelt, von welcher man gewiss wiederkehrt, aber gewandelt oder mit einer Weihung versehen. Hier setzt der weiter unten besprochene Wiederbelebungs Glaube ein.

Deutlicher wird die Beziehung zum Tode bei der rituellen Tötung, zu der sich die mit dem Begriff *Baum* zusammen überlieferten Stichworte Axt, Blut und Hängen leicht fügen. Die *Vögel* sind dann, wie schon oben ("Dreifacher Tod") gezeigt, Raubvögel, welche den Aufgehängten fressen. Oder sie sind Seelenvögel. Rituelle Tötung wieder verweist auf die Reise, auf die jemand geschickt wird.

Baum wie Wasser sind offene Übergangsstellen zwischen Diesseitswelt und Anderwelt, und man muss das Sterben überhaupt noch viel mehr als einen solchen Übergang betrachten und weniger als einen Abgang, wie wir es gewohnt sind. Der Baum als Todeszeichen wird somit erkennbar in seiner Funktion als Hinweis auf ein offen stehendes Tor in die Anderwelt. Weiterhin wird verständlich der Baum als Todesgestalt - aber das gehört bereits in den Komplex der Wiederbelebungs geschichten.

WIEDERBELEBUNG

Wenn Tod und Sterben nichts als ein Übergang sind, dann sollte es auch einen Übergang in die andere Richtung geben, von der Anderwelt in die Diesseitswelt. Die Eingänge in die Anderwelt könnten auch deren Ausgänge sein.

Einen solchen Übergang gibt es allerdings nicht als Selbstverständlichkeit, sondern nur unter bestimmten Bedingungen. Anders gesagt: Dem Weg aus der Anderwelt fehlt die Natürlichkeit, die der Weg in das Jenseits für uns hat.

DianCecht kann eine Quelle nicht allein zu Heilzwecken verwenden, sondern bringt mit ihrer Hilfe auch die Krieger der Zweiten Schlacht von Moytura wieder ins Leben zurück. Über Wiederbelebung durch Wasser in Verbindung mit dem Kopf ist oben berichtet worden; zumeist ist die Wiederbelebung jedoch begrenzt und vorübergehend.

Der Kessel ist gleichfalls ein Weg in die Anderwelt, der auch als Rückweg dienen kann. *Brans* Kessel, aus dem die gefallenen Krieger lebend, wenn auch ohne Sprache wieder hervorgehen; *Dagdás* aus Murias stammender, wie *Brans* also von Britannien nach Irland verbrachter) Kessel ist nicht nur eine Art Füllhorn, sondern belebt auch Tote; *Brannoc* (mit Anklängen an *Bran*) kann eine Kuh durch Kochen im Kessel wieder beleben. Ein versehentlich in einem Kessel ge-

kochter Junge wird wieder ins Leben gebracht - unübersehbar die Parallele zu Tantalus' Sohn Pelops.

Das bei rituellen Tötungen oder anderen Gelegenheiten in Kesseln gesammelte Blut hatte wohl die Aufgabe, das ausrinnende Leben aufzubewahren und wiederzugeben. Das ist auch eine Deutung für den Gral (Sang Réal), die zugleich den christlichen Aspekt des Saint Gral betreffe. Im Saint Gral nämlich sollte das von Joseph von Arimathäa aufgefangene Blut des sterbenden Jesus bewahrt sein - auch hier ist die Parallele der Auferstehungsmythen unübersehbar und auch die Leichtigkeit, mit welcher man keltische und christliche Inhalte zum Verschmelzen zu bringen vermochte.

Blut als Pforte zur Anderwelt ist auch ohne den Kessel ein Mittel der Wiederbelebung. Wird der Tote oder der abgetrennte Kopf mit seinem eigenen Blut bestrichen, so kehrt er ins Leben zurück. Aber auch dieser Vorgang scheint auf besondere Fälle eines unverschuldeten oder verdienstvollen Lebens begrenzt zu sein. Gleiches dürfte für die Art von Wiederbelebung gelten, die herbeigeführt wird, indem Kopf und Leib aneinander gesetzt werden (siehe etwa oben den Verweis auf *Triphyna* oder *Gwenfrewy*). Th. Manns Erzählung von den vertauschten Köpfen enthüllt die indoeuropäische Wurzel dieses Themas.

Eine eigene Form von Wiederbelebung findet sich im Umkreis von Bäumen: *Aillinn* und *Baile* wachsen als Eibe und Apfelbaum aus dem gemeinsamen Grab heraus; Wurzeln von Friedhofseiben (oder vielleicht vom so genannten Lebensbaum?) wachsen in die Mäuler von Toten hinein; aus diesen wachsen Lilien heraus; aus Loch Gur, in welchem alle sieben Jahre Menschen ertränkt werden, wachsen ebenfalls alle sieben Jahre Bäumen heraus; auf *Miachs* Grab, in das er kam, weil er wegen unerwünschter Ausübung der Heilkunst von seinem Vater *DianCeht* erschlagen wurde, wachsen 365 Heilpflanzen. In all diesen Fällen bringt die Wiederbelebung einen Gestaltwandel mit sich, also einen Wechsel der Identität.

Obskur ist die Rolle des *Schweines* bei der Wiederbelebung. Eine Frau, welche sich *Sau* nennt, vermag ihre Söhne ins Leben zurückzuholen. Auch *Brannoc* (s. oben) ist mit Schweinen assoziiert.

Dagdas Keule, mit welcher er Krieger erschlägt, kann auch wieder ins Leben zurückrufen - dies ist die höchste Verdichtung der Polarität von Tod und Wiederbelebung, ist allerdings nur ein Einzelfall, ein Sonderfall und eben an *Dagda*, eine der größeren Göttergestalten, gebunden. Diese Polarität von Tod und Leben in *Dagdas* Keule lässt sich nach heutigen Vorstellungen mit dem Wort Energie kennzeichnen. Blitz und Lebenskraft mögen die archaischen Symbole gewesen sein.

Wiederbelebung unterscheidet sich von Belebung (durch Geburt) dadurch, dass nicht alle daran teilhaben. Es liegen stets besondere Umstände vor, sei es, dass gefallene Krieger wieder benötigt werden, sei es, dass eine Untat wieder behoben werden soll, also ein Todesfall nicht hingenommen werden soll. Wiederbelebung ist Ergebnis von Wunschdenken. Wiederbelebung hat außerdem das Charakteristikum, dass ein vorheriger Zustand nicht völlig wieder erreicht wird, sei es, dass die Krieger stumm sind, sei es, dass allein der Kopf wieder belebt wird oder lediglich sprechfähig wird, sei es dass die Menschen als Blumen oder Bäume wiederkehren.

Wiederbelebung ist andererseits oder konsequenterweise zu unterscheiden von Wiederkehr der toten Seelen, die eben in ihrem Zustand des Verstorbenenseins verharren und nicht das für lebende Menschen typische Aussehen annehmen. Und außerdem ist Wiederbelebung auch zu unterscheiden von Wiedergeburt.

Leben als Kehrseite des Todes oder eine besondere Dialektik von Tod und Leben ist bei agrarisch bestimmten Gesellschaften zu erwarten. Denn wo der Winter als notwendige Vorstufe des Frühlings und des Wiederauflebens erkannt wird, wo die Nacht als notwendige Regenerationsphase des Tageslichts angesehen wird, da hätte man derartige Vorstellungen auch auf das Sterben der Menschen übertragen können. Doch scheint das nicht in regelhafter Form geschehen zu sein. Es war folglich nicht selbstverständlich, den Menschen in die Naturvorgänge einzuordnen.

MÜTTER

Das Konzept Mütter ist als solches nicht in einer keltischen Quelle festzumachen, wohl aber aus einer Vielzahl von Themen zu erschließen, nicht zuletzt auch aus bestimmten Benennungen. Mütterliche Göttinnen sind weit verbreitet, z. B. *Ana* und *Dana* bzw. *Don*, der Flussname Marne geht auf *Matrona* zurück. *Modron*, ebenfalls auf *Matrona* oder auf *Mater* zurückzuführen, ist eine zentrale Gestalt der kymrischen Überlieferung, *Y Mamau* sind ebendort bestimmte Feen.

Das überlieferte Konzept umfasst verschiedene Inbegriffe, die in dem Wort Mutter semantisch enthalten sind: Ursprung, Ahnen, Fruchtbarkeit, Nährende, Mutterschaft, Neues Leben, Magische Macht, Souveränität.

AHNENFIGUR

An verschiedenen - und vermutlich durch die Art des Überkommens zufälligen - Stellen wird eine götterhafte Gestalt als Ahnenfigur bezeichnet. Viele Aspekte von Ahnenfigur und Mutter (Mutter Erde) vereinen sich bei *Ana/Dana*, weiter sind aber auch die männlichen *Beli*, *Lyr* und *Nuada* zu nennen. Vermutlich war die Ahnenvorstellung über diesen Personenkreis hinaus verbreitet und hat zu späteren Zeiten, nach dem Wechsel von Matriarchat zu Männerkultur, auch männliche Ahnen eingeführt. Sie stehen, so heißt es, jeweils am Beginn von Dynastien. Zumindest im kymrischen, aber auch im irischen Bereich wurde der Verweis auf die jeweiligen Ahnen als theokratische oder traditions gerechtfertigte Fundierung der jeweiligen Herrschaft verstanden und benutzt. Dies ist ja auch aus anderen Kulturen und Mythologien bekannt.

Da wo die Rede von "Ältesten Wesen" ist, etwa *Fintan*, da ist nicht ältestes Wesen überhaupt gemeint, sondern eben der erste, der begründende Mensch, und als Primordialmensch im Sinne von LeRoux/Gyonvarc'h gehören sie zu den Ahnenfiguren.

Insgesamt beweist dies eine Vorstellung von Ursprung und Geschichtlichkeit, also von Herkunft im Gegensatz zu Zukunft. Zukunft wurde im Bereich der Anderwelt gesucht, Ursprung, Herkunft der eigenen Person, des Geschlechts, des Volkes - dies ist eine Ausprägung des Mutterhaften.

ÄLTESTE WESEN

In die gleiche Ursprungsrichtung wie die Ahnenfiguren weist die verbreitete Vorstellung von Ältesten Wesen. Als solche fungieren verschiedene Tiere, welche aus der umgebenden Natur, also nicht als Haustiere, bekannt waren. Ihnen war eine gewisse Art von Unvergänglichkeit eigen, die zeitlose Dauer von Natur oder vielleicht eher die ewige Wiederkehr der Naturerscheinungen im jahreszeitlichen Wechsel. Zu diesen Tieren zählte man den *Lachs*, die *Kröte*, den *Kranich* (als Wandelgestalt von *Miadhach*), der *Adler*, die *Amsel*, die *Eule* und der *Hirsch*. Hier schimmert die Erkenntnis hervor, dass in den Tieren bestimmte grundlegende Züge erhalten sind, die sich auch beim Menschen finden, dort aber als archaisch, überwunden, unmenschlich gelten. Der Mensch hat mit den Tieren gewisse Züge gemein, ist im übrigen aber in seinen wesentlichen Zügen eben Mensch.

URSPRUNG DES LANDES

Über die in den vorhergehenden Abschnitten dargestellten Formen von als weiblich interpretierten Ursprüngen gehen noch die Bilder hinaus, mit denen der Ursprung landschaftlicher Elemente aus dem Wesen des Weiblichen gezeigt wird.

Ana/Dana, ohnehin Figur der Urmutter, der Ahnin, bringt mittels ihres Urins einen See hervor, den Loch Gur. Sie ist damit auch die Mutter Erde. Von anderen Seen heißt es, sie seien aus dem Urin göttlicher Stuten entstanden. (Über die Parallelisierung von Frau und Pferd siehe unten. Dies dürfte eine andere Fassung des gleichen Bildes von der chthonischen Göttin, der Mutter Erde sein.

Leicht wird das Bild verschoben, wenn der Blutfluss der Königin *Medb* (Urbild für Frauenherrschaft und Souveränität) drei tiefe Kanäle in den Erdboden spült.

FRUCHTBARKEIT

Fruchtbarkeitsassoziationen greifen an Personen, an Tiere und an das Wasser an. Wegen der inneren Verflechtung von Assoziationen ist eine lineare Darstellung immer problematisch, muss aber hier hingenommen werden. Die beteiligten Komponenten Frau, Rausch, Pferd, animalische Sexualität, Gebären, Königstum und Wasser bilden insgesamt einen nicht zu trennenden Komplex.

Medb ist die Allegorie von Sinnenrausch und zugleich von Frauenherrschaft. Sie wird in Menschengestalt dargestellt als verführerische, lüsterne Frau, die als Königin nacheinander vier Ehegatten hat, dazwischen aber jeden Mann, den sie haben will. Da sie andererseits in göttlicher Gestalt die Königsherrschaft verleiht, muss jeder König sich mit ihr vereinigen. Dies wiederum ist vermischt mit einem Fruchtbarkeitsritus. Vieles hat sie mit der indischen *Madhavi* gemeinsam, die nach einer jeden Geburt wieder Jungfrau war.

*Medb*s männliches Pendant, der einzige Partner, der sie befriedigen kann und der in ihr die einzige findet, die ihn befriedigen kann, ist *Fergus*, welcher die Stärke von 700 Mann hat und dessen großes Glied gerühmt wird. Ihm gebiert *Medb* Drillinge.

Fergus wiederum ist - wie an mindestens einer Stelle auch *Medb* - mit Pferden assoziiert. Pferde gelten wie Stiere als Symbol der Fruchtbarkeit (neben den vielen anderen Funktionen, die sie auch haben). Der gewählte Hochkönig von Irland zu Tara muss sich mit einem Pferd vermählen, und damit rücken wieder Souveränität als Mutter-Thema und Pferd und Fruchtbarkeit zusammen: die tierische Vermählung sollte die Fruchtbarkeit des Landes sichern, was als eine der wichtigsten Aufgaben des Königs angesehen wurde. (Dies belegt nebenbei, dass auch das kelti-

sche Königstum aus der 'great provider'-Tradition stammt, wie M. Harris generell für die Staatsentstehung annimmt.)

Die schwangere *Macha* besiegt ein Pferd im Wettlauf - das ist eine Allegorie der animalischen Fruchtbarkeit - und gebiert anschließend Zwillinge.

Der Befund, dass Muttergöttinnen gern mit Quellen assoziiert werden - auch *Medb* wird ja mit seltsamen Handlungen am Wasser angetroffen - und dort ihren Verehrungsort haben, wird als Symbol für Fruchtbarkeit und Leben spendende Kraft gesehen. Das beginnt schon bei den liebenden Vereinigungen am und im Wasser: *Dagda* hat nicht nur ein Liebesverhältnis mit *Boand*, der Frau, die dem Fluss Boyne den Namen gibt, er vereinigt sich auch mit der *Morrigan*, immerhin eine archaische Muttergöttin, im Wasser des Flusses Unias. *Conchobar*, der als Parallelgestalt zu *Fergus* gesehen werden kann (mit *Macha* ist er durch Pferde assoziiert und wird von *Fergus* im Königsamt vertreten) vergewaltigt *Medb* am Fluß Boyne.

KEUSCHHEITSTEST; JUNGFERNSCHAFT

Unklar ist im Zusammenhang der Mütter und des Themas Fruchtbarkeit, welche Stellung die Unberührtheit einnimmt. Manches spricht dafür, dass die *Schwäne* und vielleicht deren verbindende Ketten ein Hinweis auf Jungfräulichkeit ist. Zudem gibt es an mehreren Stellen Anspielungen auf Keuschheitstest. Bei *Caradawc* und *Tegau Ewrwron Goldbrust* wird Keuschheit vermittelt eines Trinkhorns ermittelt, welches wiederum Symbol der Fruchtbarkeit ist (vgl. Füllhorn); bei *Arianrod* und in Märchen durch Überspringen eines Stocks oder auch durch einen Mantel. In keinem dieser Fälle ist ersichtlich, auf welche Weise genau die Keuschheit nachgewiesen wurde.

Nicht ersichtlich ist auch die Bedeutung von Unberührtheit in der keltischen Kultur. Vielleicht ist sie eine christlich-mittelalterliche Ersetzung einer anderen, später nicht mehr verstandenen keltischen Funktion.

DIE NÄHRENDE

Die nährende Mutter tritt nur an einigen Stellen in Gestalt von besonderen Brüsten in Erscheinung. Im irischen Da Chich Anann werden zwei Berge mit den beiden Brüsten von *Ana* gleichgesetzt. *Ana*, eine der häufigsten Mutterfiguren, gilt auch als die Ernährerin der Götter. Drei Brüste werden sowohl *Fuinche* wie auch *Gwenn Teir Bronn* nachgesagt. Und wenn man *Branwen* als *Bronwen* liest, wie in einem Fall überliefert, so ist sie die mit der weißen Brust, und das kann ja heißen: mit der milchspendenden Brust.

Auffällig ist aber die Bedeutung der Milch an zahlreichen Stellen.

In vielen Märchen stehlen Hexen Milch. Das könnte man rein wirtschaftlich verstehen, weil Rinderzucht und Milchwirtschaft eine bedeutende Rolle spielten. Doch ist bemerkenswert, dass auf einem Megalithen einer *Gruagach* Milch geopfert wurde! Der Name *Gruagach* steht etymologisch dem für Hexe sehr nahe. Hier scheint ein alter Opferritus durch, in welchem der Milch eine Rolle als zu opfernder Wirtschaftsertrag zukam.

Milch hat daneben eine Bedeutung als Heilmittel oder als Mittel gegen Gift. Die Milch aus *Conall Cernachs* Kopf hat nährende Eigenschaft, sie hilft den Ultern aus ihrer (Kindbett)Schwäche heraus, welche ihnen der Fluch von *Macha* eingetragen hat. Das bedeutet: der Entzug der Fruchtbarkeit ist durch Milch, ein anderes Zeichen von Fruchtbarkeit wieder aufzuheben.

MUTTERSCHAFT

Mutterschaft spielt eine zentrale Rolle in dem Zusammenhang, der mit *Mabon vab Genoveva* unten eigens dargestellt ist.

Daneben finden sich verschiedene Darstellungen von Jugend, etwa bei *Mabon*, bei *Oengus Mac ind Oc*, der Jugend schlechthin ist. Die Mutter nimmt in diesen Fällen eine besondere Stellung ein: bei *Mabon* siehe unten, bei *Oengus* ist es das verbotene Verhältnis zu *Boinda* (die ein fruchtbarer Fluss ist).

Schließlich ist es noch der hüllende Schutz, welcher als mütterliches Merkmal angesehen werden kann: *Oengus* bewahrt die verwandelte *Etain* in einem Käfig vor der Verfolgung und schützt *Grainne* mittels eines Mantels vor *Finn*. *Merlin* geht in ein von *Viviane* gehütetes Glashaus. (Die Nähe zum Thema Gefangenschaft ist jedoch auffallend.)

MABON VAB GENOVEVA

1. Verschiedene in der bruchstückhaften Überlieferung verstreute Elemente verweisen auf einen Motivzusammenhang, in welchem einer Mutter ihr Kind genommen und isoliert aufgezogen wird. Hände entführen *Rhiannons* neugeborenen Sohn, *Mabon* wird von *Modron* weggenommen, *Aoife* sorgt dafür, dass die Kinder von *Lyr* verschwinden und allein heranwachsen, *Gwydion* nimmt *Leu Law Gyffes* von *Arianrod* weg und zieht ihn auf. In der irischen Tradition

ist von Kindern des weißen Hundes die Rede, *Cormac* wurde als Kind von einer Wölfin geraubt. Schließlich sind die verbreiteten Wechselbalggeschichten, in denen ja einer Mutter das Kind weggenommen und durch einen hässlichen Elfen ausgetauscht wird, hier einzuordnen.

Lässt all dies sich als Echo der Foster-father-Sitte verstehen (welche wiederum ein fernes Echo des Matriarchats ist, wo Kinder in den Haushalt des Mutterbruders eingehen), so gibt es auch weiterführende Hinweise auf ein isoliertes Aufwachsen des Kindes: *Balor* will eine Tochter isoliert aufziehen lassen, *Deirdre* soll in Isolierung aufwachsen, die Kinder von *Lyr* wachsen (als Schwäne) allein auf, *Mabon* ist vom dritten Lebenstag an in Gefangenschaft (wie *Balors* Tochter in einem Turm). Rapunzel mag als Beispiel für eine außerkeltische (?) Überlieferung dieses Motivs dienen.

An dieser Stelle schließen sich also die Elemente von Gefangenschaft an: *Mabon vap Modron* war wie gesagt vom dritten Tag an gefangen, bis er als erwachsener Mann befreit wurde; *Geir* Sohn der *Rigantona* war Gefangener in Oeth und Anoeth. Er verbindet somit *Pryderi* (Sohn der *Rhiannon*) und erwachsenen Gefangene; *Bran*, *Caratacus* und *Manawydan* waren mehrere Jahre in Gefangenschaft.

Es lässt sich daraus auf ein Motiv rückschließen, in welchem einer Mutter bei der Geburt oder in den ersten Jahren ein Kind entführt und getrennt von ihr gefangen gehalten wird. Kennzeichnendes Element ist häufig die Mutter-Kind-Beziehung (*Rhiannon-Pryderi*, *Rigantona-Geir*, *Aoife-Lyrs* Kinder, *Arianrod-Leu Law Gyffes*, Wechselbalggeschichten, allgemeine: K, der Sohn einer Mutter. Nicht so bei *Balor*, *Cormac*, *Deirdre*).

2. Es existiert ein Sagenzusammenhang, der unter dem Namen von **Genoveva** weit über Europa, zumindest in romanisch-sprachigen Ländern verbreitet ist. Der Name Genoveva, durchaus als keltisch anzusehen, wurde allerdings erst später damit in Verbindung gebracht. Als frühe Form wird eine bretonische Legende angeführt, in welcher die Mutter (die spätere Genoveva) *Azenor* heißt, ihr Sohn *Golo*. In den späteren Sagenformen wird der Name Golo auf die negative männliche Gestalt übertragen. Für die deutschen Fassungen ist charakteristisch: Der heuchlerische Golo verfolgt die züchtige Genoveva, während ihr Gemahl im Krieg ist. Da sie sich ihm verweigert, schlägt Golo's Liebe in Hass um, und weil er die Macht des Stellvertreters hat, bringt er Genoveva in Verruf und lässt sie umbringen. Durch die Treue des Henkersknechts überlebt Genoveva jedoch und verbirgt sich in der Wildnis. Dorthin nimmt sie ihren neugeborenen Sohn mit. Er wächst isoliert von anderen Menschen auf, allein mit seiner Mutter und betreut von einer Hirschkuh. An dem Motiv der Hirschkuh, das ja im Keltischen eine große Bedeutung hat, ist bemerkenswert, dass es in der Genoveva-Geschichte ansonsten völlig funktionslos, also wohl Überrest eines früheren, nunmehr unverstandenen Motivs ist. Nicht allein die Hirschkuh, alle Tiere des Waldes kommen freudig zu Genovevas Sohn. Deuten wir dieses Erzählzug als "Herrn der Tiere", so haben wir damit neben der Hirschkuh und den Namen Genoveva und Golo ein weiteres keltisches Element.

Die Geschichte als ganze weist große Ähnlichkeit mit den Mabon/Modron-Motiven auf. Der Name Genoveva soll von der Pariser Heiligen Geneviève übernommen sein, doch gibt es außer der Tugendhaftigkeit keine weitere Übereinstimmung zwischen beiden. Hier wird nun angenommen, dass Genoveva ein alter keltischer (gallischer) Name für diese Muttergestalt ist.

Genoveva nennt ihren in der Verbannung aufwachsenden Sohn Schmerzensreich - eine unmittelbare Übersetzung von *Pryderi*, wenn *pryder* im Kymrischen Kummer bedeutet. *Pryderi* kann auch eine andere Form von *Peredur* sein, der sonst auch *Perceval* heißt. In der *Peredur-Parcival*-Geschichte von Wolfram v. Eschenbach nun heißt die Mutter Herzeloyde (= Herzeleid = Schmerzensreich).

Die Genoveva-Elemente und die Mabon vap Modron-Elemente zusammen können verschiedene Fassungen eines alten keltischen oder proto-keltischen Stoffes sein, der die Geschichte von der Entführung eines Kindes erzählt, dem die leidende Mutter nachfolgt.

3. Einen Hinweis auf die mögliche Bedeutung dieses Stoffes liefert die zoologische Ethologie: Bei der Leierantilope *Damaliscus* ist es üblich, dass männliche Tiere einem Muttertier ihr noch milchabhängiges Kalb entjagen und auf ihr eigenes Territorium treiben. Damit zwingen sie das Muttertier, dorthin zu folgen und somit in den Besitzraum des männlichen Räubers überzugehen. Bei aller Abneigung, die der Autor dieser Zeilen gegen Übertragungen aus dem Tierverhalten in menschliches Handeln hat, ist doch zu überlegen: Kann nicht eine ähnliche Sitte - nicht als tierisches Erbe, denn die Antilopen sind allzu weit von uns entfernt, sondern als analoge Erscheinung - in alteuropäischen Zeiten zu der Entstehung der Sage von den entführten Kindern geführt haben? Als man dann die Zusammenhänge nicht mehr kannte und verstand, da entstanden daraus wie in vielen vergleichbaren Fällen verschiedene eigene Geschichten.

Wem das zu gewagt erscheint, der sei darauf hingewiesen, dass der Kindesmord, den der neue Ehemann an den Kindern seiner neuen Frau aus deren erster Ehe nach der Heirat begeht und von dem Apollonios Rhodios aus der griechischen Mythologie berichtet, seine mindestens zwanzig Parallelen bei Affen, Lö-

wen und Vögeln hat. Männliche Tiere, die einen Rivalen getötet haben und dessen Weibchen übernehmen, töten sofort alle Nachkommen ihres früheren Rivalen.

"Bevor *Klytāimnestra Agamemnon heiratete, hatte sie einen Sohn des Thyestes zum Gatten, der nach seinem Urgroßvater Tantalos benannt wurde. Agamemnon muß in mächtiger Liebe zur Frau seines Veters entbrannt gewesen sein.... Er schlug Tantalos tot, riß sein Kind von der Brust der Mutter, schmetterte es zu Boden und entführte mit Gewalt die junge Frau."* (Kerényi 1968, II, p. 249, nach einem Bericht des Apollonios Rhodios.)

NEUES LEBEN

Jene Phänomene, die sich als Wandelgestalten und Metempsychosen zeigen, gehören einer uralten shape-shifter-Tradition an und sind nicht selbstverständlich in ein keltisches Schema einzuordnen. Immerhin lassen sie sich aber als Neues Leben (und Geburten sind ja darunter) leichter der Mütter-Seite als dem Tod zuordnen; denn man muss sie scharf von "Tod und Wiedergeburt" trennen.

WANDELGESTALTEN

Gestalten, die jemand vorüber annehmen kann und die sich gänzlich von der normalen Gestalt unterscheiden, können sein:

Junge Frau, Alte Frau, Sejungfrau sowie die Tiergestalten Wurm, Schmetterling, Aal, Forelle, Lachs, Vogel, Kranich, Gans, Ente, Schwan, Adler, Eule, Amsel, Stier, Kuh, Hirsch, Hindin, Ziege, Schaf, Pferd, Schwein, Rotes Schwein, Wolf, Hund, Katze, Robbe, Hase und schließlich Eiche, Stein und Pfütze.

Eine Systematik lässt sich nur insofern erkennen, als diese Gestalten die Umgebung einer von Landwirtschaft und Jagd bestimmten Gesellschaft widerspiegeln. Ein Zusammenhang zwischen bestimmten Wandelgestalten und bestimmten Personeneigenschaften oder Gegebenheiten ist nicht zu erkennen, vielleicht nur wegen der Lückenhaftigkeit der Überlieferung. Man kann aber auch nicht sagen, dass etwa jedes beliebige Tier, das aus der Natur bekannt war, erhalten musste. Dazu fehlen zu viele (Reh, Marder, Maus, Specht, Fuchs) und es werden zu oft die genannten wiederholt.

METEMPSYCHOSE

Wenn der Wandel nicht nur vorübergehend ist, sondern ohne vorheriges Sterben, eventuell aber über eine Neugeburt in ein neues, dauerhaftes Leben mündet, dann kann man von Metempsychose sprechen. So ist es etwa bei *Etain*, die nacheinander Pfütze, Wurm, Schmetterling und neue *Etain* ist. So ist es bei *Gwion Bach*, der über verschiedene kurzlebige Zwischenformen zu *Taliesin* wird. So ist es bei *Tuan*, der mehrere vollständige Tierleben durchläuft, bevor er als wieder Mensch ist.

Das Motiv der Verwandlung auf dem Wege über einen Mutterleib (*Etain*, *Gwion Bach*) findet sich auch bei der Frau, die glaubt, einen Aal verschluckt zu haben und bei *Cuchullain*, der dreimal gezeugt und geboren wird.

Das Thema der Wandelgestalten hat wegen seiner erzählerischen Kraft eine gewisse Attraktivität und Popularität, namentlich in den spätmittelalterlichen Fassungen. Es ist dabei jedoch unklar, welche Rolle dieses Thema in der keltischen Kultur und Mythologie Bereich einnahm. Metempsychotische Personen treten insgesamt eher selten auf, und die Wandelgestalten haben vor allem dann eine Bedeutung, wenn sie zwischen der Anderwelt und der diesseitigen Welt wechseln, sie dienen also einer eher technischen Funktion (Transport zwischen den Welten).

Schema zum WANDEL DER SEINSFORMEN					
I. Wiederkehr nach dem Tode			II. Wandel ohne vorausgegangenes Sterben		
I.1. Erscheinung als Toter, Revenant oder ähnliche Bezeichnung. Verstorbener bleibt verstorben und kommt nur zu bestimmten Zwecken und zumeist begrenzt wieder.	I.2. Verstorbener kommt als Lebender wieder			II.1. Gestaltwandel, shape shifting Zumeist in regelhafter, zeitlich begrenzter und der Gestalt nach nicht beliebiger Weise. Die Seele bezieht vorübergehend einen anderen Leib.	II.2. Metempsychose Der Gestaltwandel beendet das bisherige Leben und lässt es in ein neues übergehen, aber ohne Tod als Zwischenstation, oft jedoch mit neuer Geburt einhergehend. Die Seele bezieht definitiv einen neuen Leib.
	I.2.1. Wiederbelebung Verstorbener wird in seine frühere Existenz wieder eingesetzt, Sterben wird rückgängig gemacht.	I.2.2. Wiedergeburt Verstorbener wird als seine frühere Existenz neu geboren.	I.2.3. Reinkarnation, Seelenwanderung Verstorbener wird als ein anderer neu geboren - das setzt in der Theorie die Trennung von Seele und Leib voraus. Die unsterbliche Seele gelangt in einen anderen Leib.		
	Anmerkung: Wiederkehr als Toter (I.1.) und Wiederkehr als Lebender (I.2.1) sind im Umkreis des keltischen (druidischen) Denkens nichts Ungewöhnliches und oben bereits abgehandelt.				
Anmerkung: Für Wiedergeburt (I.2.2.) ist kein keltisches Beispiel bekannt, ebenso nicht für Reinkarnation (I.2.3).					
Anmerkung: Die Formen II.1 und II.2 des Gestaltwandels sind scharf von denen unter I zu trennen, viel schärfer, als das bisher gesehen wurde, weil sie gar nichts mit dem Tod zu tun haben und somit nicht diesem großen Komplex des keltischen Denkens zuzuordnen sind. Da sie wohl aber mitunter etwas mit Geburt zu tun haben, in jedem Fall aber mit neuem Leben oder neuer Lebensform, sind sie viel eher dem Pol "Mütter" einzugliedern. (Möglicherweise wird einmal auch II.1 radikaler von II.2 zu trennen sein, doch ist das derzeit noch nicht zu sehen). Man lässt sich durch die Erfahrung 'neues Leben' verleiten, hier eher die Erscheinung I.2.3. zu sehen. Aber die Einsicht (Gyon-varc'h), dass in vielen Fällen Tod als notwendige Voraussetzung einer Reinkarnation gar nicht gegeben ist - diese Einsicht muss konsequent umgesetzt werden.					

MAGISCHE MACHT

Neben das Element des Ursprungs tritt das Thema der Macht. Zahlreich sind die mütterlichen Gottheiten, auffallend unter ihnen sind solche Macht ausübenden Gestalten wie *Macha*, die *Morrigan* (was ja große Königin heißen dürfte) in ihren vielen literarischen Brechungen, die sie zwischen Hexe und Fee schillern lassen; die Sonnengöttin *Graine*; die *Scathach*; *Banann*, noch als *Banshi* furchtgebietend; schließlich die Feen und Hexen der Überlieferungen.

An verschiedenen Stellen wird auch der magische Einfluss von Frauen, etwa *Erius* oder bestimmter Druidinnen, auf Kriege sichtbar. *Llyn y Van fach*, die Frau aus dem See, übermittelt magische Heilkräfte.

Die Verbindung von Feen mit Megalithen, wie wir sie in den bretonischen 'roches-aux-fées' finden, hat ihre Parallele in den Grabhügeln, die für Frauen/Herrinnen errichtet wurden: für *Taltiu* (als *Talantio* auch eine Erdgöttin) in Meath; für *Macha* in Emain Macha; für *Branwen* am Flusse Alaw. Ebenso ist Brug na Boyne eine Verbindung von Grabhügel und Frau. *Etain* ist nicht nur mit Bri Leith assoziiert, sondern über ihre Magd *Cruachan* auch mit dem Grabhügel gleichen Namens.

Es ist diese Verbindung von Frauen und Grabhügeln zugleich eine, wo Tod und Mütter einander berühren, Herkunft und Zukunft, Ursprung und Untergang.

SOUVERÄNITÄT

Ursprung und Macht fließen - zumindest ist es so im irischen Bereich - im Konzept von Souveränität zusammen, der von einer Muttergottheit verliehenen irdischen Herrschaft über das Land. Bestandteile dieser Vorstellung sind einmal die zahlreichen götterhaften Mutterfiguren und das aus etlichen Hinweisen zu erschließende Matriarchat und zum anderen die im vorigen beschriebene magische Macht, wie sie manchen Frauen-/Muttergestalten zugeschrieben wurde.

In Irland galt *Eriu* als die personifizierte Souveränität über das Land, sie war mit dem Ursprung des Landes verknüpft und ging als Souveränität auf den jeweiligen König über.

Die Übertragung der Königsmacht vollzog sich durch eine Hierogamie a) mit einem Pferd oder literarisch, b) durch die Vermählung mit *Medb*.

ad a). Die Assoziation von (göttlichen) Frauen und Pferden ist recht häufig: *Epona*, *Etain*, *Rhiannon*, *Carman*, *Modron*, *Macha*, *Ana*, *Dana*. Über *Pryderi* und seinen Austausch gegen ein Fohlen ist auch *Genoveva* in diesen Kreis einzubeziehen.

Man kann vereinheitlichend annehmen, dass die Muttergöttin sich auf der Menschenerde durch ein Pferd repräsentieren lässt.

Die Zwillinge, die *Macha* gebiert, begründen die Herrschaft der Ulter und stehen somit als Symbole für die Übertragung der Souveränität. *Etain* ist für den Hochkönig *Eochaid* notwendig, nur durch die Vermählung kann er das Königstum legitim beibehalten.

ad b) *Medb* war die für viele Könige notwendige Gattin, sie ist assoziiert mit dem Ursprung von Quellen im Lande, sie ist Symbol von Fruchtbarkeit und Symbol der Herrschaft über das Land. Zugleich ist sie mit dem Ruch assoziiert. Bei Vermählungen und Königsriten war der Met (man achte auf das Wort) notwendiger Bestandteil, ein Getränk (und eine magische Kraft) also, das sie oder *Eriu* an die Könige austeilte.

Sie hat Parallelen nicht nur in der germanischen *Mutter Erde*, sondern auch in der altindischen *Madhavi*. In ihr dürfen wir die dichteste Konzentration von Merkmalen der Muttergöttin sehen.

TOD UND MÜTTER

Einige Themen stehen gewissermaßen am Schnittpunkt von Tod und Müttern, Herkunft und Zukunft, Vergangenem und Zu-Kommendem. Dazu zählen etwa die Verknüpfungen von Frauengestalten und Grabhügeln. Für *Taltiu*, *Macha* und *Branwen* wurden Grabhügel errichtet. *Boand* und Brug na Boyne (hier kommt auch noch der Wasseraspekt hinzu), *Etain* und *Cruachan* und Bri Leith sind weitere Beispiele (wie vermutlich auch der Kasten in welchem *Etain* als Schmetterling in *Oengus'* Obhut verweilt). In den roches-aux-fées, jenen Megalithen, die Wohnorte der Feen sind, hält sich diese Vorstellung bis dicht an unsere Zeit heran.

In den Schnittbereich gehört auch die Gestalt der Seejungfrau, welche ja nicht eigentlich ursprünglich als Mutter oder Frau anzusehen ist, sondern eher als Botin der Anderwelt. Aber nicht allein durch ihre weibliche Gestalt kommt der mütterliche Aspekt hinzu. *Llyn y Van fach* und *Mari Morgane* haben in den verschiedenen überlieferten Geschichten eindeutig mütterliche Rollen und sind dennoch anderweltliche Figuren. Die charakteristische Ur-Mutter *Ana* kann ebenfalls als Wasserfrau erscheinen.

Die Verbindung von Mutterschaft und Tod ist aus bedeutenden Hinweisen zu erschließen: Die Tötung durch Nachkommen bzw. die Furcht davor sind hier zu nennen (siehe dazu die Darstellung oben). Hierher gehören weiter die Tötung unrechter Kinder, das Verschwinden machen ungewollter Söhne im Wasser. *Danas* mit einem Menschen gezeugter Sohn *Geroid* wird in eine Gans verwandelt und verschwindet im Loch Gur - die britische Parallele dazu ist *Arianrod* und

Dylan. Ruadh hat mit einer Frau einen Sohn unter Wasser (Hinweis auf unerwünschte Verbindung von Menschen mit anderweltlichen Wesen), welcher stirbt. Auch der von *DianCecht* unter dem Arm, das heißt: heimlich getragene Sohn *Conaire Mors* gleitet ins Wasser. In all diesen Fällen muss ein unrechtmäßig geborener Sohn auf dem Weg durchs Wasser sterben. Man mag darin die Wiedergabe des Kindstötungs-Brauchs sehen, Aber es muss ja bemerkt werden, dass die Darstellung wichtig erschien und gewählt wurde. Allegorisch bedeutet sie jedenfalls den Sieg des Todes über Mutterschaft und Jugend.

Die wichtigsten Manifestationen von Tod und Mutter sind jedoch die vielen, oben bereits abgehandelten Formen von Wiederbelebung, also die unter Ib 1, 2 und 3 systematisierten Fälle.

Sie und die Beispiele zu Tod und Nachkommen, Wasserfrau und Frau und Grabhügel enthüllen eine keineswegs zufällige Berührung der beiden Komplexe Tod und Mütter. So wie Tag und Nacht, Hell und Dunkel, Winter und Sommer nicht unabhängig voneinander existieren, vielmehr Kehrseiten sind, durch Übergänge verbunden sind, so sind auch Zukunft und Vergangenheit, Tod und Mutter keine Polaritäten, sondern einander durchdringende Wesenheiten.

HEILFUNKTION

Als Bestandteil einer der drei zentralen Funktionen der indoeuropäischen Vorstellungen ist die Heilfunktion sicher nicht spezifisch keltisch, hat aber eine hervorragende Rolle. *DianCecht*, *Miach*, *Brigit* sind drei prominente Personifizierungen, welche mit der Heilkunde in Zusammenhang gebracht werden.

Eine möglicherweise andere Quelle von Heilkunde findet sich im Gesundbrunnen von *Gobniu* oder in dem Fass (Kessel?), in dem *Fraech* geheilt wird. Diese Darstellung findet sich auf dem Gundestrup-Kessel, welcher vielleicht ebenfalls ein Heilgefäß war. Auf einen ähnlichen Ursprung verweist auch die Vermittlung medizinischer Kenntnisse und Fähigkeiten durch eine Wasserfrau (*Llyn y Van fach*). Selbstverständlich spielt hier die Kenntnis von heilenden Wassern, Brunnen und Quellen, die in Britannien auch mit *Nodon* assoziiert ist, eine Rolle, doch ist zu fragen, ob diese Kenntnis nicht erst von den Römern eingeführt wurde.

Im Zusammenhang von Tod und Mütter kann die Heilkunst eine Art Entscheidungsstelle zwischen beiden Polaritäten darstellen: Krankheit - das ist der Zugriff der Anderwelt auf den noch lebenden Menschen, der erste Schritt zum Tod. Der Versuch, diesen Tod zu verhindern, geht von der Mütter-Seite aus. Deshalb auch ist es die Wasserfrau, die Heilkunst unter den Menschen verbreitet.

Ganz nebenbei wird dabei deutlich, dass die Kelten überhaupt nicht fatalistisch eingestellt waren.

THEMEN OHNE ZUSAMMENHANG

Eine Reihe von Themen lassen sich nicht in die Polarität Tod-Mutter einordnen. Sie stehen - für uns - unverbunden oder in anderen Zusammenhängen je für sich. Zum Teil lassen sie ihre Zugehörigkeit zur indoeuropäischen Mythologie erkennen, zum Teil zur schamanistischen Schicht. Bei einigen ist die mythologische Bedeutung fraglich und einige sind zwar eindeutig allegorisch oder mythologisch, aber ohne erkennbaren Zusammenhang.

Gerade unter den schwer deutbaren sind aber solche, die als zentral für die keltischen Vorstellungen gelten müssen. (Schuhmacher, Kette und Köpfe, Kette und Vögel, Horn/Geweih, Füße im Schoß).

GOTT DER TIERE

Verschiedene Darstellungen aus dem Umkreis des Horngottes (Kernunnos) lassen vermuten, dass dieser so etwas wie ein Gott der Waldtiere war. Er trägt ein Hirschgeweih, ist von Tieren umgeben, unter anderen von Hirsch, Stier und von der widderköpfigen Schlange.

Auch sein entfernter Namensvetter, *St. Kornely* gilt als Beschützer von Tieren, und in der bretonischen Sagenwelt ist ein Einsiedler Herr über alle (Wald-)Tiere. Dies wiederum findet sich wieder in der Gestalt von Genovevas Sohn Schmerzenreich, der sich mit den Waldtieren anfreundet.

Eine davon unabhängige Darstellung eines Gottes der Tiere gibt "The Lady of the Fountain", wo *Kynon* auf einer Waldlichtung einem Herrn der Tiere begegnet.

Dieser Traditionskreis ist nicht indoeuropäisch, sondern lässt auf die schamanistische Schicht durchblicken und ist deshalb als ferne Erinnerung an Jagdzauber und Beschwörung der als heilig verehrten Jagdopfer zu sehen. Vielleicht aber war der Gott der Tiere noch auch bei den Kelten eine Gestalt des Jagdzaubers und der Tier-Beschwörung.

KRANKES AUGE

Das Kranke oder Böse Auge ist - wie manche andere - ein Thema, das auf indoeuropäische Gemeinsamkeiten verweisen kann. Da es in keltischen Überlieferungen oft funktionslos erscheint, ist zu vermuten, dass es sich dort zwar aus indoeuropäischen Quellen erhalten hat, aber auch schon nicht mehr recht verstanden wurde.

Balor hat ein krankes Auge, das sich nur während der Schlacht öffnet, ansonsten muss es mit Instrumenten offen gehalten werden (Ist das etwa eine Allegorie für die magische Macht?) Ähnliches wird ja auch von *Yspaddaden* berichtet.

Dem König *Cormac mac Art* wird ein Auge ausgeschlagen, und zwar durch einem *Oengus*, ein Name der die Brücke schlägt zu *Midir*, dem durch einen Haselzweig ein Auge verloren geht, das aber wieder geheilt wird. *Nuadas* Portier, der ja wohl als Druide angesehen werden muss, ist einäugig; die *Badb* schießt auf einem Auge, ein Hinweis, dass sie für eine Druidin steht.

Das kranke, böse, auffallende oder auch fehlende Auge ist also wohl ein Symbol oder eine Allegorie für die magische Macht und damit für das Druidentum.

KRANKER ARM

Ein kranker Arm ist wohl nur als Hinweis auf eine Schwächung zu verstehen. Er findet sich außer bei einer Berta in einer Legende nur bei *Nuada*, der ja ohnehin ein schwacher König ist.

PORTIERGESCHICHTEN

Bei seiner Ankunft vor Tara muss Lug einen Wortwechsel mit dem Pförtner bestehen, um vorgelassen zu werden. Ähnliches wird in "Cwlhuch" von Arthurs Schloss berichtet, und in einem Märchen auch von einem *Oengus*.

Es lässt sich daraus ein gewisses Zutrittsritual erschließen oder auch eine Beschwörung, vor allem, wenn man bedenkt, dass die Pförtner wohl als Symbol für Druiden anzusehen sind.

SCHWEINEHIRTEN

Die Figur des Schweinehirten ist recht häufig anzutreffen.

- *Trystan*, einer der drei machtvollen Schweinehirten, hütete die Schweine von *March Sohn des Meirchion*;
- *Pryderi Sohn des Pwyll* hütete die Schweine von *Pendaran Dyfed* in Emlyn;
- *Coll Sohn des Collvrewi*, der dritte der drei machtvollen Schweinehirten, hütete *Henwen*, die Sau von *Dallwaran Dalben*;
- der Stier *Donn von Cualgne* ist das Ende vieler Transformationen, die er als Schweinehirt begonnen hat (ebenso der Stier *Findbennach*);
- der Text "Chophur in da muccida" handelt von zwei Schweinehirten.

Es ist jedoch vor allem mangels irgendwelcher Hinweise fraglich, ob es sich um eine Gestalt aus dem mythologischen Bereich handelt oder sie nicht vielmehr eine gesellschaftliche Funktion bezeichnete.

SCHUHMACHER

Die Bedeutung, die der Schuhmacher einmal für die Mythologie gehabt hat, ist völlig verloren und unzugänglich. An verschiedenen Stellen finden sich aber noch Hinweise auf uneinheitliche Bedeutungskomplexe.

Als *Lugoves* (Plural von *Lug*?) ist ein Götterpaar überliefert, das auch als collegium sutorum bezeichnet wird. *Gwydion* und *Lleu Law Gyffes* treten inkognito als Schuhmacher verwandelt vor *Arianrod*, *Lleu* ist in den **Welsh Triads** einer der Drei Goldenen Schuhmacher - wir haben also drei Hinweise auf Lug als Schuhmacher, eventuell in Verbindung mit Anonymität oder Inkognito.

Diese Verbindung findet sich ebenfalls bei *Cassivellaunos*, der als Schuhmacher verkleidet nach Rom geht.

Manawyddan ist ebenfalls einer der Drei Goldenen Schuhmacher, tritt im Mabinogi als Schuhmacher (oder nur Handwerker?) auf. *Manawyda* bedeutet im britisch-walisischen die Ahle.

In der bretonischen Legendentradition ist die Ahle ein Instrument, um Recht zu bekommen (das lässt auf eine Richterfunktion der Schuhmacher-Gestalten schließen), oder auch um jemanden dem Tode zu weihen. (Hinweis auf das Todesurteil und damit wieder auf die Richterfunktion).

In einem bretonischen Märchen hat eine Prinzessin einen Schuhmacher. Der irische *Leprecaun* wieder tritt als Schuhmacher auf und hütet Schätze.

Der häufige Topos Schuhmacher ist also einmal mit Inkognito (Magie? Reise? Trance? Geheimaktivitäten?), dann aber auch mit Richtertum und auch mit Reichtum verknüpft.

WELTVORSTELLUNGEN

Für einen normalen Kelten, besser vielleicht: einen durchschnittlichen Bewohner des vorchristlichen, vorrömischen eisenzeitlichen Mittel- und Westeuropa stellte sich die Welt vielleicht in folgender Weise selbstverständlich dar:

Das Leben war sehr stark bestimmt vom Wechsel der Jahreszeiten und den damit verbundenen Abläufen, Änderungen und Wiederholungen in der Natur, in Wald, Feld und Garten und in den darauf bezogenen menschlichen Tätigkeiten. Tag und Nacht, Dunkle und helle Jahreszeit, Wachstum, Ernte und Brache, Wandel der Gestirne und die Festtage an den Eckpunkten dieser Zyklen gaben den äußeren Rahmen, sie setzten die Bedingungen für das menschliche Handeln.

In diese Welt hinein oder auch durch sie hindurch wirkten zahlreiche Kräfte und Mächte. Sie kamen überwiegend aus einer anderen Welt, welche diese irdische Welt umgab und durchdrang, einer Welt, die alles Unbekannte und Geheimnisvolle, aber auch alles Bestimmende und Entscheidende enthielt. Dort und von dort aus wirkten übermenschliche Wesen; einige von ihnen waren das Land, in dem man lebte, und die Ahnen der Familien, des Volkes und der Menschen überhaupt. Andere waren den Menschen erkennbar als Sonne, als Wasser in allen seinen Erscheinungsformen, als Bäume, als Tiere. Die verschiedensten Gestalten vermochten sie anzunehmen, fremde, ungeheure, aber sie konnten wiederum auch in die Gestalt von vertrauten Tieren oder sogar Menschen schlüpfen. Vor allem als Tiere erschienen sie auf der Erde, manche von ihnen auch in der Gestalt von Magie-kundigen Menschen. Sie brachten Heil und Unheil, steuerten Kriege und Segen.

Von der undurchschaubaren Regelmäßigkeit der Anderen Welt wurde auch diese irdische Welt bestimmt, so zuverlässig, dass überlegenere Menschen diese Regeln lernen konnten und als Weise oder Druiden den anderen Menschen deutend zur Seite standen. So gab es bestimmte Zeichen, die von der Anderen Welt ausgingen und gelesen und befolgt werden konnten, es gab gute und schlechte Tage und eine Fülle von Regeln, wie man sich bei Kenntnis dieser Regeln zu verhalten hatte.

Gewisse Stellen in der Welt dienten den Bewohnern der Anderen Welt zum Überwechseln in die irdische Welt zu und bestimmten Zeiten, nämlich an den Eckpunkten zwischen der dunklen und der hellen Jahreszeit, geschah dies besonders leicht.

Für die irdischen Menschen führte auch ein Weg in die Andere Welt, das war der Tod. Kam der Mensch durch die Erde oder durch Wasser, durch Feuer oder durch Luft in die Andere Welt, so konnte er damit rechnen, dort weiterzuleben. Da nun die anderweltlichen Wesen in der Lage waren, in diese Welt herüberzuwechseln, konnte man nie sicher sein, dass nicht ein Verstorbener wiederkehrte. Oft genug geschah das auch, sei es, dass der Verstorbene kam, um noch eine Angelegenheit zu erledigen, sei es, dass er kam, um den nächsten Sterbenden mit dem Wagen abzuholen, sei es aus anderen Gründen. Man konnte eine Wiederkehr verhindern, wenn man dem Toten den Kopf vom Leib trennte und dafür sorgte, dass die beiden Teile nicht wieder zusammengelangen.

Trennte man den Kopf vom Rumpf, bevor der Mensch gestorben war, so musste man damit rechnen, dass der Kopf allein am Leben blieb. Das war aber nicht oft der Fall und blieb stets ein berichtenswertes Ereignis. Im Kopf steckte das Leben, genauer im Blut, das vom Kopf zum Herzen lief und den Menschen am Leben erhielt.

Man erzählte sich auch von einigen Menschen, die noch vor dem Sterben in andere Menschen oder Tiere übergingen und ein neues Leben begannen, manche sogar mehrmals. Freilich war das nicht das Übliche und man mochte bezweifeln, dass es sich um Menschen handelte und nicht viel eher um anderweltliche Wesen.

Überhaupt wurden – meist von den Druiden – unglaubliche viele und viele unglaubliche Geschichten erzählt, aus denen man erkennen konnte, was sich in der Anderen Welt und unter ihrem Einfluss in dieser Welt abspielte.

Führt der Tod in die Andere Welt, so kommt das Leben wieder aus ihr hervor. Alles, was mit Erzeugung von Neuem, mit Wachsen und mit Fülle zu tun hatte, aber auch das schwellende Wasser der Flüsse oder der Seen, das Land, das dem Volk die Nahrung bot und auch die spendende, überfließende Sonne – all dies stand in der Macht von anderweltlichen Wesen, die den Menschen als Frauen vorstellbar waren oder gegenüber traten, als Mütter, Herrscherinnen, oder als grausige Alte Viele der Ahnen, die das Volk ins Land geführt hatten oder die die Herrschaft begründet hatten, waren solche anderweltlichen Mütter. Sie hatten eine eigene Vorliebe für die Menschen.

Kenntnisquellen zur Religion der Kelten (Auswahl)

Antike Schriftsteller

Caesar, De Bello Gallico
Plinius Naturalis historiae u.a.
Lucan
Tacitus (wenig)

Mittelalterliche Handschriften

Britisch:

Mabinogion
Welsh Triads
Book of Taliesin
Geoffrey of Monmouth

Irish

Book of Leinster
Red-Branch-Zyklus
Book of Ulster
Yellow Book of Lecan

Mündliche Überlieferung

Märchensammler

Bretagne:

F. Luzel
A. Le Braz

Irland:

T. Crofton Croker
Lady Wilde (Mutter von Oscar Wilde)
Douglas Hyde

Folklore, Aberglaube, Brauchtum

Anne Ross

Evans Wentz sammelte um 1900 Berichte von Begegnungen (Elfen, Banshee, ...)

Philologie

19. Jhdt

Kuno Meyer
R. Thurneysen
Windisch
Stokes

Best – Bergin

Atkinson

Moderne

I. Williams
R. Bromwich
Le Roux
Gyonvarc'h

Religionswissenschaft

J. Rhys (1900)

J. de Vries

Anne Ross

M. Green

B. Maier

Archäologie

Orte in Britannien: Bath, Chysauster, Tristan-Stein

Orte in Gallien: Entremont

Orte in Deutschland: Hochdorf

Personen: P.-M. Duval, S. Piggot

Religionswissenschaft, Archäologie und Epigraphik sind nicht voneinander zu trennen

Antiquarians (18. Jhdt, Britannien)

(. Z.B. Iolo Morganwg)

Keltomanie

Anspruchsvollere Schriften:

C. Matthews