



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Die keltischen Elemente im Artusroman

Verfasserin

Daniela Elisabeth Jancsik

angestrebter akademischer Grad

Magistra (Mag.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt: 057 327

Studienrichtung lt. Studienblatt: Individuelles Diplomstudium Keltologie

Betreuer: Univ.-Ass. Dr. Aaron Griffith

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	7
1.1 Allgemeines	7
1.2 Vorgehensweise	8
1.3 Keltischer Schamanismus	9
1.4 Resümee	13
2. Die keltischen Elemente in der Kultur	13
2.1 Die keltischen Elemente	13
2.2 Der Gral und der Schädelkult	14
2.3 Das Wasser und die Göttin	17
2.4 Schwelengebiete	19
2.5 Schwellenzeit und Jahresfeste	21
2.5.1 Samhain	21
2.5.2 Alban Arthuan, das Yulfest, die Wintersonnenwende	23
2.5.3 Imbolc	25
2.5.4 Alban Eiler, die Frühlingstagundnachtgleiche	26
2.5.5 Beltaine	26
2.5.6 Alban Hevin, Beltaine, Mitsommer	28
2.5.7 Lughnasadh	31
2.5.8 Alban Elved, Mabon, Herbstäquinoktium	32
2.6 Die Musik	33
2.7 Die Zahlen	34
2.8 Gestaltwandel und Tiere	36
2.8.1 Hunde	36
2.8.2 Fische	37
2.8.3 Hirsch	37
2.8.4 Pferd	38
2.8.5 Löwe	38
2.8.6 Drache und Schlange	38
2.8.7 Vögel	39
3. Mythologie	40

3.1 Die Tuatha Dé Danann	40
3.1.1 Allgemeines	40
3.1.2 Die Síds in Irland.....	41
3.1.3 Dagda.....	41
3.1.4 Die Schlachten von Mag Tuired.....	41
3.2 Die Schätze der Tuatha Dé Danann	42
3.3 Die Waffen der Sonnengötter und deren Schmiede	44
3.3.1 Himmelswaffen	44
3.3.2 Goibniu	44
3.3.3 Crédne.....	44
3.3.4 Gavida.....	45
3.3.5 Brigit.....	45
3.3.6 Cú Chulainn	47
3.3.7 Midir	48
3.3.8 Die numerologische Deutung von Midirs Erscheinungsbild	49
3.3.9 Die Zahlen in der Mythologie	51
3.3.10 Lleu.....	52
3.4 Der keltische Kessel	53
3.4.1 Dagdas Kessel der Wiedergeburt	53
3.4.2 Brans Kessel und Kopf	53
3.4.3 Dagdas Kessel in der Erschaffung Irlands	54
3.4.4 Der Kessel der Auszahlung.....	56
3.4.5 Der Kessel der Wahrheitsprüfung	56
3.4.6 Der Kessel der Lähmung	57
3.4.7 Der Kessel der Inspiration.....	57
3.5 Gestaltwandel.....	58
3.5.1 Das Motiv	58
3.5.2 Das Lied des Amairgin	58
3.5.3 Das Lied des Taliesin.....	60
3.5.4 Tuan mac Cairill.....	61
3.5.5 Tadg mac Cein	62
3.6 Midirs Lied von der Anderswelt	63
4. Die kymrischen Sagen um König Artus	65
4.1 Walisische Heldenepik	65
4.2 Taliesin	66

4.3 Culhwch ac Olwen	67
4.4 Preiddeu Annwn.....	74
4.5 Aneirin.....	76
4.6 Pa gur yw y porthaur	78
4.7 Weitere Literatur	79
4.8 Das Mabinogi	80
4.9 Drystan fab Tallwch.....	81
4.10 Gwenhwyvar und Melwas	83
5. Der kymrische Artusroman mit französischen Vorbild.....	87
5.1 Allgemeine Erläuterung	87
5.2 Breuddwyd Rhonabwy.....	88
5.3 Die drei Romanzen – Die Gräfin vom Brunnen.....	99
5.4 Peredur.....	110
VI. Resümee	122
VII. Fazit	128
Literaturverzeichnis	131
Online-Ressourcen.....	136
Abstrakt über „Die keltischen Elemente im Artusroman“	139
Abstract about the “Celtic Elements in Arthurian Romance”	140
Curriculum Vitae	142

1. Einleitung

1.1 Allgemeines

Eine der bekanntesten literarischen Figuren der britischen Inseln ist wohl der legendäre König Artus. Um ihn und seine heldenhaften Ritter der Tafelrunde ranken sich vielerlei Erzählungen und Abenteuer.

König Artus ist heutzutage wohl jedem im westlichen Kulturraum ein Begriff, aber kaum einer kennt die Tatsache, dass die ältesten Erzählungen, die von diesem vorbildhaften König und seinen treuen Ritter handeln, durchwegs keltischen Topos haben, und vor alten mythologischen Inhalten und Glaubensvorstellungen nur so strotzen. Grund hierfür ist natürlich auch die Keltenrezeption. Hier sei erwähnt, dass es in der Literatur verschiedene Schreibweisen der Eigennamen gibt, daher werde ich mich nach der jeweiligen Vorlage halten, andernfalls versuche ich die originale Schreibweise darzubringen.

Im deutschsprachigen Raum wird heute zumeist nur die mittelhochdeutsche Literatur untersucht, gefolgt von der altfranzösischen Tradition. Die walisische Überlieferung, die ihre Wurzeln tief in der kulturellen und religiösen Glaubenswelt der Kelten hat, wird hierbei gerne übersehen. Zieht man jedoch einen Vergleich zwischen der urtümlichen walisischen Tradition des Artusromans und der späteren kontinentalen, christlichen Tradition, so werden dem Kundigen sofort Parallelen ersichtlich.

Helden, beziehungsweise Figuren, werden in den späteren Erzählungen und Romanen übernommen und der jeweils vorherrschenden Kultur generell angepasst. So wird i.e. aus dem walisischen *Peredur fab Efwraig* bei Chrétien de Troyes *Perceval* und im mittelhochdeutschen Raum, sprich bei Wolfram von Eschenbach, *Parzival*.

In diesen literarischen Variationen handelt es sich jeweils um die gleiche Figur, nämlich um den walisischen Peredur, der je nach Sprachraum unter einem abgewandelten Namen seine Abenteuer bestreitet. Der Kern der Erzählung bleibt jeweils gleich, der Plot aber wird je nach Gusto des Autors ausgeschmückt, sowie diverse christliche Elemente adaptiert.

1.2 Vorgehensweise

In der vorliegenden Arbeit wird das Hauptaugenmerk auf den keltischen Elementen, die im Artusroman vorkommen, ruhen. Wobei hier angemerkt werden muss, dass es wohl kaum rein keltische Elemente in den Romanen um König Artus gibt. Die meisten schamanischen Traditionen haben Parallelen in ihrem Gedankengut. Deshalb behandelt der erste Teil die archaischen Elemente und die Mythen und die Tradition der Inselkelten. Jedoch wird dies auch mit den Relikten im Brauchtum erarbeitet. Da viel Ursprüngliches in den Folgejahrhunderten überlebt hat, muss hier dann wohl oder übel die Keltenrezeption zu Rate gezogen werden. Diese Rezeption des keltischen Kulturguts begann bereits in der Nachantike mit dem Auswandern irischer Mönche. Im Hochmittelalter, in den mittelhochdeutschen Artusromanen, sind ebenso Impulse der keltischen Rezeption vorzufinden. Im 18. Und 19. Jahrhundert, durch die Ossianische Dichtung, fand sie erneuten Aufschwung, und hatte ein regelrechtes Revival des keltischen Geistes zu Folge, der noch heute in Geheimwissenschaften, Neo-Paganismus, überlieferten Gedankengut und nicht zuletzt in Literatur, Film und Fernsehen vorzufinden ist. Somit musste die vorliegende Arbeit nicht nur fächerübergreifend, sondern auch offen für das neu-heidnische Gedankengut sein. Deshalb kann hier, im Rahmen einer Magisterarbeit, von einer etwaigen Vollständigkeit nicht die Rede sein. Vielmehr handelt es sich um ausgesuchte Bruchstücke der keltischen Kultur, die in einigen wenigen, selektierten Texten vorkommen. Bei diesen Schriftstücken handelt es sich lediglich um Auszüge. Das Hinzuziehen und Übersetzen der Originaltexte würde ausufern und wurde somit nicht berücksichtigt. Vielmehr geht es hier um das Verständnis der Überlieferung des keltischen, bzw. neo-keltischen Kulturguts, um die nachfolgenden Texte besser verstehen zu können. Dieser Teil umfasst die Kapitel zwei und drei.

Im zweiten Kapitel werden vor allem die anthropologischen, kulturellen und ethnologischen Aspekte aufgezeigt, anhand dieser Methode, werden die Zusammenhänge zwischen alter Überlieferung, Funde und Brauchtum, die bis in die Jetztzeit reichen, interpretiert, um so zur Überlieferung in den Mythen überzugehen.

Das dritte Kapitel behandelt die irischen, sowie auch die walisischen Mythen. Diese werden anhand von Beispielen betrachtet. Das soll gewährleisten, dass sich diese Elemente, oder auch Wurzeln, die ja in der archaisch-keltischen Kultur und Religion liegen, auszugsweise erarbeiten lassen.

Der zweite Teil der Arbeit beinhaltet die walisische Artus-Tradition. Das sind die Kapitel vier und fünf.

Im vierten Kapitel werden zuerst einige der Geschichten und Gedichte expliziert und, wie schon die Mythen davor, untersucht und analysiert. Dies hat den Zweck die Verbindung zwischen der irischen und walisischen Mythologie, Götterwelt und Kultur aufzuzeigen.

Im darauffolgenden, fünften, Kapitel werden dann die Geschichten, die sehr an die altfranzösische Vorlage erinnern, da sie allesamt eine Einleitungsgeschichte ihr eigen nennen können, und auch bei Chrétien vorkommen, vorgestellt und auf keltische Elemente hin untersucht. Bei „Owein“ wird auch auf das hingewiesen, was sich eventuell in der französischen, und/oder mittelhochdeutschen Fassung geändert haben mag.

Präsentiert wird demzufolge die Erzählung von der Gräfin vom Brunnen. Der Held dieser Tradierung ist „Owein“, der in der altfranzösischen Vorlage von Chrétien „Yvain“ und mittelhochdeutschen „Iwein“ genannt wird. Desweiteren wird der walisische Peredur, der bei Chrétien zu Perceval und bei Wolfram von Eschenbach zu Parzival wird, durchgesprochen. Eine weitere Geschichte erzählt vom Gareint, der in der Literatur gerne mit Erec verglichen wird, der aber aufgrund des Umfangs nicht mehr behandelt werden kann. In dieses Kapitel wird auch der Traum des Rhonabwy eingefügt, da er eng mit Owein zusammenhängt und ebenso in das zwölfte Jahrhundert, die Zeit des nahenden Niedergangs von Wales, fällt. Beispiele, bei denen sich archaische Elemente vermuten lassen werden behandelt. Die Texte werden auf keltische Elemente untersucht. Bei der Erzählung von der Gräfin vom Brunnen wird auch eine kurze Anmerkung für die festländische Tradition erfolgen, um so einen Kulturvergleich bewerkstelligen zu können.

1.3 Keltischer Schamanismus

Um die Frage des keltischen Schamanismus zu klären, benötigt man verschiedenste Ansätze. Zum Einen muss die Frage gestellt werden, wer oder was die Kelten waren, bzw. was wird und wurde als keltisch angesehen. Zum Anderen muss erläutert werden, was denn unter Schamanismus, od. Heidentum verstanden wird, um etwaigen, späteren Unklarheiten vorzubeugen.

Der Titel der vorliegenden Arbeit heißt „die keltischen Elemente im Artusroman“. Sicherlich kann hier die Frage gestellt werden, was bedeutet eigentlich keltisch?

Hierbei gibt es verschiedene Ansätze. Je nachdem, ob sprachwissenschaftliche oder archäologische Ansätze vorgenommen werden, ergeben sich verschiedene Definitionen über die Fragestellung, was beziehungsweise wer die Kelten eigentlich waren. Verschiedenste Schriftsteller der Römer und Griechen schrieben über die Kelten. Darunter waren z.B. Cäsar, Diodor, Herodot, Livius, Strabo, Tacitus, und viele mehr.

Sie berichteten von Gebräuchen und Sitten religiöser Natur, von der Wesensart der Kelten, den Kämpfen, dem Lebensraum, usw. Diese Berichte sind jedoch immer vorsichtig zu betrachten, denn kaum ein Geschichtsschreiber ist eine neutrale Persönlichkeit. Zumeist sind diese Aufzeichnungen einschlägig gefärbt, je nach Gesinnung des Auftraggebers. Antike Autoren neigten sicherlich dazu, alles, was nicht römisch oder griechisch war, als barbarisch anzusehen und deren kultische Praktiken schlichtweg als Aberglaube anzusehen. Spätestens mit dem Aufkommen des Christentums ist dies eine Tatsache. Alle religiösen Praktiken, die nicht einem Monotheismus nach Art der „großen Religionen“ zugrundeliegend hatten, wurden mit Argwohn betrachtet, und in Zeiten der Inquisition regelrecht verdammt.

Fakt ist damit, dass die Bezeichnung *keltisch* oder *Kelten* von den klassischen Autoren der Antike geprägt wurde, die verschiedenen Stämme, die als Kelten bezeichnet wurden, sahen sich eher nicht als ein Volk, oder gar als eine nationale Einheit, und sie bezeichneten sich sicher nicht als Kelten. Tatsächlich gab eher der Stammesname Auskunft darüber, mit wem man es zu tun hatte. Von Kelten an sich war garantiert nicht die Rede. Wissenschaftlich wurde der Begriff *die Kelten* erst im 18. Jahrhundert geprägt.¹ Und in diesem Bereich gibt es zwei Kontrahenten: die *Keltenskeptiker* und die *Kelto-Manier*. Die ersteren lehnen den Keltenbegriff generell ab. Sie meinen, dass historische Quellen nicht eindeutig sind, und dass die Herkunft der Kelten somit nicht eindeutig ist. Ferner sei die Idee der Kelten in Großbritannien eine moderne Erfindung. Sie glauben, dass der Bezug dazu, dass ein Volk als keltisch bezeichnet wird, da es eine keltische Sprache spricht, nicht in die Antike zurückverlängert werden kann, es wird ergo als unzuverlässig angesehen. Genauso wie die Korrelation zwischen der keltischen Sprache und Kelten im Allgemeinen mit der La Tène-Kultur.² Die liberale Gruppe von Archäologen sieht die Kelten als Völker, oder Stämme, der

¹ Vgl. Karl, Raimund: Skriptum zur Vorlesung 703536, Einführung in die kulturwissenschaftliche Keltologie, SS 2004, S. 3 ff.

² Vgl. Collis, John: *The Celts. Origins, Myths, Inventions*, Stroud, 2003, S. 16.

Hallstatt und La Tène-Kultur, die in Folge nach Westen bis zu den britischen Inseln, nach Frankreich (Gallien), Spanien, Norditalien, und sogar bis Kleinasien (Galater) expandiert sind, bzw. sein könnten. Sprachwissenschaftler neigen dazu, die Sprecher keltischer Sprachen, also einem Zweig indogermanischer Sprachen, denen bestimmte gemeinsame Merkmale eigen sind, als Kelten zu bezeichnen. Dabei gibt es wieder die Begriffe des Festlandkeltischen und Inselkeltischen.

Man sieht also, dass der Kelten-Begriff eher schwer definierbar und sehr heikel zu behandeln ist, da es in den eigenen Reihen der Wissenschaft keine einheitliche Meinung darüber gibt.

Für diese Arbeit wurde dieser Begriff dadurch definiert, dass die Stämme als keltisch bezeichnet werden, die trotz ihrer Unterschiede im Lebensraum (europäisches Festland bis Irland und britische Inseln) und Lebensart (von regelrechten Festungen bis losen Siedlungsverbänden) sich dennoch in Sprache, Gebräuchen, kultischen Handlungen, Kunst und vieles mehr glichen, oder wesensverwandt waren.

Es gibt demnach Hinterlassenschaften, wie Ikonographien, Tempel, Kultstätten, Gräber, Schreine, Votivgaben usw. die durchaus als keltisch, da wesensgleich, und in keltisch sprachigen und od. stämmigen Gebieten aufgefunden worden, angesehen werden können. Desweiteren gibt es verschiedenste sich stark in den Werten und Ansichten ähnelnde, orale Tradition, die später auch aufgezeichnet wurde.

Diese Kelten hatten, traut man den Mythen und Sagen, und betrachtet man die Funde dieses Kulturkreises, offensichtlich einen starken Bezug zu Mystik und kultischen Handlungen religiöser Kultur.

Archaische Kulturen glaubten an eine reale Geisterwelt, oder Anderswelt. Ihre Priester, oder Schamanen unternahmen/unternehmen Reisen in diese nichtstoffliche Welt um Kranke zu heilen, verlorene Seelenteile zurückzubringen, Heilwissen zu erlangen, oder Magie zu erlernen, und mit den Geistern zu sprechen. Der Weg des Schamanen ist nicht ein Glaubensweg, sondern ein Erfahrungsweg. Im Gegensatz zu neuzeitlichen esoterischen Strömungen, kann auch kein Schamane voluntärer Art werden, man wird dazu berufen. Anzeichen hierbei sind Unfälle, Nahtodeserlebnisse, oder Krankheiten ernsterer Art und Weise, die man durch- und überlebt. Hier gibt es dann auch Zeichen der Geister verschiedenster Natur. Von Visionen, bis zum Dahinsiechen und einem Getriebensein, oder eines Verstandesverlust, die nur durch das Beschreiten des schamanischen Pfades verschwinden. Techniken für diese andersweltliche Reisen sind Hervorrufen von

Trancezuständen durch monotones Schlagen von Trommeln, Singen mantra-artigen Gesänge, Tänze, Einnahme psychedelischer Mittel, bestimmten Artentechniken usf. Es wird geglaubt, dass alle Erlebnisse in der „jenseitigen“ Welt reale Auswirkungen in der Menschenwelt haben. Schamanen schlüpfen gerne in Tiergestalt, um mit den Augen eines Tieres zu sehen, oder zu reisen. Sie haben Totemtiere, die als ihre persönlichen Schutzgeister, Berater und Lehrer fungieren. Zugang zu diesen feinstofflichen Welten bieten markante Gebiete aller Art, wie Quellen, Flüsse, Berggipfel, Hügelkuppen, Höhlen, Grotten, und ähnliches. In archaischen Kulturen wird die Natur generell als belebt angesehen, das heißt nichts anderes, als dass jedes Gebiet feinstoffliche Wächter hat. Diese zu verärgern, galt/gilt nicht als sehr weise, da ihre Rache bitter, wenn nicht tödlich enden kann. Daher braucht es einem nicht zu wundern, dass der Glaube an Pflanzendevs heute noch in neo-schamanischen, bzw. paganen Kreisen publik ist.³

Für die vorliegende Arbeit war der Einbezug des Neo-Heidentums interessant, da es sich auf ein, durch Brauchtum und Mythen, und Sagenkreise, erinnertes, oder erfundenes Wissen, der vergangenen Traditionen, sowie auf eine eher romantisierte Ansicht der Überlieferungen bezieht.⁴ Gerade bei den Kelten muss hier die Wiederbelebung des Keltentums genannt werden. Diese ist im 19. und 20. Jahrhundert anzulegen. Diese Renaissance ist vor allem in der Literatur zu sehen, die vor allem nationalistisch geprägt ist, und auf das keltische Erbe verweist. Sprache, Kultur, sowie auch Literatur werden demnach „keltisch“ gefärbt und verklärt. Eng hierzu ist die Keltenideologie zu sehen, deren extreme Ausmaße sich bis in die Politik unserer Zeit erstreckt haben.⁵

Hier ist anzunehmen, dass der Artusroman ebenso als verklärt und durch verschiedenste Einflüsse eingefärbt, angesehen werden kann. Die durchwegs christlichen Gelehrten und vielgereisten Schreiber der Romane um König Artus, egal ob im Mittelhochdeutschen, Altfranzösischen, oder Walisischen, mischten die, im nächsten Kapitel erläuterten, „keltischen“ Elemente, die durch Archäologie, Geschichtsschreibung der klassischen Autoren usw. belegt werden können, mit Einflüssen aller Art, von alt-überlieferter mythologischer Natur, bis zum romantisch gefärbten Heldentum, und historischen Schlachten mit historischen/pseudohistorischen Persönlichkeiten, sowie christlicher Glaubensnatur und

³ Vgl. Cowan, Tom: Die Schamanen von Avalon. Reisen in die Anderswelt der Kelten, München, 1998, S. 10 ff.

⁴ Vgl. Blain, Jenny: Seidr. Die neun Weltender Seidr-Magie. Ekstase und Schamanismus im nordischen Heidentum, Engerda, 2002, S. 14-19.

⁵ Vgl. Maier, Bernhard: Lexikon der keltischen Religion und Kultur, Stuttgart, 1994, S. 181 und S. 188-189.

orientaler Mystik. Eine reelle Grenze ist hier nur mühsam zu ziehen. Und noch heute gibt es Menschen, die nach König Artus und dem heiligen Gral suchen.

1.4 Resümee

Diese Arbeit soll aufzeigen, dass alte archaische, sowie auch inselkeltische Elemente in den Romanen um König Artus enthalten sind, die sich in der Keltenrezeption niedergeschlagen haben. Keines der Elemente kann per se behaupten, dass es nur im keltischen Raum vorkommt, dennoch liegen hier keltische Quellen zugrunde. Hauptaugenmerk wird hier jedoch auf die walisische Überlieferung des Romans gesetzt. Diese keltische Kultur und Anschauung der Welt und deren kultischen Sitten soll auszugsweise, jedoch nicht vollständig, vorgeführt werden. Der kurze Vergleich mit dem altfranzösischen und dem mittelhochdeutschen Pendant anhand „Der Gräfin vom Brunnen“, hat dann die Aufgabe einen ethnologisch relevanten Einblick in die kultische Weltanschauung der Inselkelten und deren Rezeption zu gewährleisten. Desweiteren soll man eine Idee bekommen wie sich diese, im Laufe der Zeit, in dem „keltischen“ Artusroman niederschlug. Das hier vorliegende Werk wechselt aufgrund der Keltenrezeption ständig zwischen akademischen und schamanischen, bzw. neo-schamanischen Kontext hin und her, deshalb wurden nicht nur wissenschaftliche Autoren zu Rate gezogen, sondern vielmehr auch schamanische, nicht akademische Quellen benutzt, um so ein besseres Verständnis der Rezeption und ihre Auswirkung und Interpretierung, im Laufe der Zeit, zu bekommen.

2. Die keltischen Elemente in der Kultur

2.1 Die keltischen Elemente

Auf der Suche nach den archaischen Elementen in den Erzählungen um König Artus, die sich in der irischen und walisischen Mythologie widerspiegeln, und die von nicht unbedeutendem archäologischem Wert sind, begibt man sich in die Welt der Symbole, Religion, Kultur, der Ur- und Frühgeschichte, sowie der Alten Geschichte und Archäologie.

Einige wie der Gral und das Schwert stechen einem sofort ins Auge. Zumeist handelt es sich hierbei um andersweltliche Gegenstände, oder Personen. Der Gral i. e. hat seinen Ursprung im Keltischen Kessel, von dem es einige verschiedene Versionen gibt. Das Schwert, hier wohl

Excalibur gilt ebenso als andersweltlich, wie Lanze und Speer, die gleichfalls in den Romanen aufzufinden sind. Bei diesen Waffen handelt es sich zumeist um Waffen, die von Göttern, Feenwesen und Helden stammen. Der Kopfkult und die Verwendung von Schädelschalen, die man ebenso als „Gral“ ansehen kann, ist ein weiterer Grundstoff. Desweiteren kann man in den Erzählungen um König Artus Zahlenmystik, Gestaltwandeln, Feen und die Anderswelt (das Land hinter dem Schleier/das Land der Jungfrauen, oder der Frauen), verwunschene Schlösser, Flüsse, Seen und Quellen, Zauberei, Martenehe (Ehe zwischen Mensch und Bewohner der Anderswelt), das Schachspiel (Fidchell), diverse keltische Feste, die den Eintritt in die Anderswelt erleichtern, da hier der Schleier zwischen den Welten dünn ist, Schwellengebiete (auch Portale genannt), Elemente (vor allem Feuer und Wasser), Weisheit durch einen Trunk, Tiere (wie Hirsch und Hindin, Hund, Löwe, sowie magische Pferde, Drachen/Schlangen, Vögel, Fische, usf.), Hexen, Zwerge und Riesen, Einäugige, weiße Frauen, beziehungsweise Muttergöttinnen, Metalle (vor allem Gold und Silber), Flüche und Visionen finden.

2.2 Der Gral und der Schädelkult

Zurück zu den bekanntesten Elementen, eines davon ist, wie oben bereits erwähnt der Heilige Gral. Dieser hat bis in unsere Zeit schon zu einem beträchtlichen Bekanntheitsstatus gebracht. Er gilt regelrecht als Kultobjekt und vielerlei Geschichten ranken sich um dieses Gefäß. Aber was genau ist der Ursprung des später verwendeten Grals in den Artusromanen? Betrachtet man die irischen und walisischen Mythen, sowie die ältesten Erzählungen um den Hof von König Artus, so ergibt sich die tiefere Einsicht, dass es sich hier um ein pagan-keltisches Kultobjekt handelt, das von den späteren Autoren, gleichsam ihres Kulturkreises angepasst und christianisiert wurde.

„The Grail itself has meant whatever one wished it to mean, both in the Middle Ages and in modern times; and, though undoubtedly a pagan object, it was transformed by early thirteenth-century Cistercian mysticism into an esoteric sacred vessel alleged to contain the blood of Christ and symbolising (sic!) the divine spirit and heavenly riches promised to men of goodwill. [...] It has been already stated that the Grail and its legend appear originally to have stemmed from a Celtic theme of vengeance by blood.”⁶

Bei diesem Kultgefäß, das sich bei den Kelten wiederfindet, handelt es sich jedoch vielmehr um einen Wunderkessel, bzw. eine Schale. Schalen sind bei den Riten der Kelten oftmals mit

⁶ Vgl. Markale, Jean: *Women of the Celts*, Vermont, 1986, S. 173.

dem Schädelkult verbunden. Schädeln und, generell, abgeschlagene Köpfe hatten bei den alten Stämmen der Kelten durchaus einen hohen Stellenwert. Dieses Phänomen beschränkt sich jedoch nicht nur auf die keltische Welt, vielmehr handelt es sich hierbei um ein weltweites Motiv. Darstellungen von Gottheiten mit Schädelketten findet man unter anderem in Indien zuhauf, hier wird vor allem die Göttin *Kālī* oder ihr Gefährte der Gott *Śiva* mit Girlanden um den Hals, auf denen abgeschlagene Schädel der Feinde, bzw. Kontrahenten, aufgefädelt sind, dargestellt. Schädelkulte lassen sich jedoch auch im Rest der Welt finden, von den afrikanischen Schrumpfköpfen beginnend, bis zu der Skalpierungstechnik der amerikanischen Indianer.⁷

Archäologische Funde und Berichte antiker Autoren untermauern die Annahme eines Schädelkultes. Ausgrabungen in Roquepertuse und Entremont (Frankreich) legten einen gesamten Tempelbezirk offen. Hierbei handelt es sich um vorrömische Heiligtümer, die sich in der Nähe von Marseille, einem alten keltischen Siedlungsgebiet, befinden. In Roquepertuse gibt es z.B. einen Schädelportikus. Es wurden Nischen in Eingangsnähe gefunden, die mit Köpfen gesäumt sind. Desweiteren lassen sich ein Fries mit Pferdeköpfen und ein großer Januskopf, der den Eingang bewacht auffinden. In Entremont ist ähnliches vorzufinden.⁸ Die Literaten der Antike berichten ebenso von einem regelrechten Kopfkult. Hier heißt es, dass bei den Stämmen der Kelten die Sitte vorgeherrscht haben soll ihren besiegten Widersachern die Köpfe abzuschlagen. Diese Trophäen wurden auf Lanzen gespießt, oder auf den Wagen gehängt und mit nach Hause genommen. Dort angekommen platzierte man diese in Nischen, oder man hängte sie an die Haustüre.⁹

Livius berichtet i.e. davon, wie die Senonen nach der Schlacht von Clusium (295 BC) die Köpfe der gefallenen römischen Legionäre einsammelten. Rund 80 Jahre später berichtet Gracchus, ein römischer Feldherr, von der äußerst unangenehmen Gegebenheit seine Soldaten, die wohl teils aus freigelassenen keltischen Sklaven bestanden, davon abhalten zu müssen, nur noch die Schädel der Gefallenen zu ernten, anstatt weiter in der Schlacht zu kämpfen.¹⁰

⁷ Vgl. Heinz, Sabine: *Symbole der Kelten*, Darmstadt, 2011⁴, S. 269 – 271.

⁸ Vgl. Green, Miranda J.: *Die Druiden. Die Welt der keltischen Magie*, Augsburg, 2000, S. 76 – 77.

⁹ Vgl. Maier, Bernhard: *Lexikon der keltischen Religion und Kultur*, Stuttgart, 1994, S. 193 – 194.

¹⁰ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul: *Lexikon der keltischen Mythologie*, München, 1996⁴, S. 335, bzw. Hofeneder, Andreas: *Die Religion der Kelten in den antiken Zeugnissen. Band II. Von Cicero bis Florus*, Wien, 2008, S. 218-219.

Einen weiteren Bericht findet man e.g. bei Polybios, dieser erzählt, dass nach der Schlacht zwischen Hannibal und den Römern die keltischen Söldner den gefallenen Römern die Köpfe abschlugen.¹¹

Ähnliches ergibt sich mitunter bei bei Diodor, Strabon und Poseidonios. Alle diese Autoren berichten davon, welchen Kult die Kelten um die Schädel veranstalteten. Sie waren offensichtlich wichtig genug, um auf ein etwaiges Weiterkämpfen zu vergessen, bzw. ein Zeichen von Tapferkeit, sodass solch eine Trophäe den wichtigsten Hausgästen gezeigt wurde, oder von solch persönlichem Wert für einen Krieger war, dass sie nie verkauft wurde.¹²

Schädel wurden jedenfalls nicht nur in Hausnischen, auf Türen, auf Sockeln und in Tempeln gefunden, sondern auch in Schächten, Vorratsgruben und Quellen deponiert. Daraus ergibt sich möglicherweise ein Fruchtbarkeitskult.¹³

„Kultschächte, wodurch die Verbindung zu den Mächten der Erde [...], der Fruchtbarkeit und zum Totenreich aufgenommen werden sollte, lassen sich bis in die Mitte des 2. Jahrtausends zurückverfolgen.“¹⁴

Ein weiterer, durchaus interessanter, Gedankengang ist hierbei sicherlich die Erwägung, ob die Kelten tatsächlich Schädelschalen als Trinkgefäße benutzen, um sich so eventuell die Stärke und Weisheit des ehemaligen Schädelinhabers eigen zu machen. In den alten keltischen Mythen, die im folgenden Kapitel behandelt werden, kommen jedenfalls sowohl Trinkschalen wie auch sprechende Köpfe vor.

Ein Fund in Býčiskála (Böhmen) lässt jedoch eine Verbindung von rituellen Opferungen und der Verwendung von Schädelschalen und Kesseln nahe gehen.

Die Funde dieser tschechischen Höhle lassen auf rituelle Handlungen schließen, da Tier- und Menschenknochen gefunden wurden. Desweiteren wurden eine Stierfigur, Wagen, Töpfe, Getreide, also typische Grab- und Votivgaben, vorgefunden. Interessanter Weise weisen die

¹¹ Vgl. Maier, Bernhard: Die Kelten. Ihre Geschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart, München, 2003², S. 63, bzw. Hofeneder, Andreas: Die Religion der Kelten in den antiken Zeugnissen. Band I. Von den Anfängen bis Caesar, Wien, 2005, S. 94-95.

¹² Vgl. Maier, Bernhard, 2003², S. 63 – 64.

¹³ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 185.

¹⁴ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 287.

weiblichen Skelette weder Kopf, noch Gliedmaßen wie Hände und Beine auf. Laut Green lag ein Menschenschädel in einem Kessel, ein zweiter war zur Trinkschale geformt worden.¹⁵

Von einem Opferkessel berichtet auch Strabon in der Erdbeschreibung, 7,2,3.

„Diese [heiligen Frauen der Kimer] gingen mit gezücktem Schwerte den Gefangenen durchs Heerlager entgegen, bekränzten sie, und führten sie zu einem ehernen, gegen zwanzig Eimer haltenden Opferkessel. Hier hatten sie einen Auftritt, welchen Eine bestieg, und über den Kessel gelehnt jedem emporgehobenen Gefangenen die Gurgel zerschnitt.“¹⁶

Diese Gefäße nahmen bei den Kelten wohl einen durchaus hohen Stellenwert ein, offensichtlich handelt es sich hierbei wohl um Kult- und Opferbehältnisse.

Der Gundestrup-Kessel, der in Dänemark gefunden wurde, ist wohl nicht nur der prominenteste Vertreter dieser Behältnisse, sondern auch der am meisten diskutierte. Diese Grabbeigabe stellt einen Silberkessel dar, der vergoldet worden ist. Er weist zahlreiche Ornamente auf. Bei diesen Motiven handelt es sich wahrscheinlich um eine Darstellung von Szenen mit Kultuscharakter. Neben Figur-Darstellungen kommen auch exotisch anmutende Tiere und Fabelwesen vor.¹⁷

Eine andere Deutung des Grals wäre die als Stein. Wolfram von Eschenbach redet vom Gral als *lapsit exilis*. Prof. Birkhan hat hierzu folgende Erklärung:

„Die Art, wie Wolfram vom Gral als *lapsit exilis* redet (man dachte an 'Stein im Exil [weil auf Erden]' oder *lapis ex celis* 'Stein aus den Himmeln'), hat natürlich einerseits an den angeblichen Meteorstein der *Kaaba* denken lassen, andererseits auch der Theorie Vorschub geleistet, dass der Gral eine alchemistische Substanz (*~lapis elixir*) sei. Tatsächlich gibt es alchemistische Texte, in denen *Arthur* und *Merlin* als Experten in dieser Geheimwissenschaft tradiert werden.“¹⁸

2.3 Das Wasser und die Göttin

Rituell versenkte Kessel, die mit Opfergaben gefüllt waren, gehören ebenfalls zu den Fundstücken rund um den Opfertempel. Diese sollten der jeweiligen Wassergottheit als

¹⁵ Vgl. Green, Miranda, 2000, S. 84.

¹⁶ Vgl. Übersetzung Strabons bzw. Zitat v. Gottlieb, Christoph übernommen in Green, Miranda, 2000, S. 66.

¹⁷ Vgl. Konstam, Angus: Die Kelten. Von der Hallstatt-Kultur bis zur Gegenwart, Wien, 2005, S. 44 – 45.

¹⁸ Vgl. Birkhan, Helmut: Nachantike Keltenrezeption. Projektionen keltischer Kultur, Wien, 2009, S. 204.

Besänftigung dienen. Sogenannte Motivgaben wurden nicht nur auf dem europäischen Kontinent, sondern auch in Wales und Schottland gefunden.¹⁹

Offensichtlich gehörte diese Form der Opferung, nämlich das Versenken von kostbaren Metallgegenständen, Nahrung, Trinkopfern, Schmuckgegenständen, Münzen und Waffen zu der gängigen Religionspraktik der Kelten. Noch heute findet man im modernen keltischen Paganismus, sowie in der Wicca-Religion solche Praktiken. Dies verdichtet die Vermutung, dass der Neo-Paganismus auf alte Brauchtümer zurückgreift. Es sei jedoch darauf verwiesen, dass vieles im Neuheidentum auch einer romantischen Verklärung zugrunde liegt. Diesen Sachverhalt zu klären wäre zwar überaus interessant, ist jedoch nicht Aufgabe dieser Arbeit. Zudem hierzu noch einiges an Forschungsarbeit zu leisten wäre. Aber zurück zum Thema. So verehren also, in Wales, die neuheidnischen Priesterinnen zu Litha (Sommersonnenwende) die Dame der Quellen und Brunnen, bzw. des Sees. In ihrer Religion heißt sie Nolava, von der Artus-Literatur kennt man diese Göttin unter den Namen Vivienne, Morgaine und Nimue. Bei den walisischen Kelten war diese Muttergöttin unter den Namen Domnu, bzw. Dôn bekannt.²⁰ Dôn war die Göttin des Ozeans und der Gewässer. In Irland kannte man sie unter dem Namen Dana, oder auch Danu. Sprachwissenschaftlich gesehen ist die Verbindung der Namen Dana/Danu, Dôn/Domnu mit den Namen der Flüsse wie Donau, Dnjepr, oder Don interessant.²¹ Ein weiterer Hinweis ist im Namen Poseidon zu finden. Vermutlich geht der Name auf *Posis-Dan* zurück. Da die Göttin Dan mit dem Wasser und der Erde assoziiert wird, würde dies „Gatte der Erde“ heißen.²²

Quellheiligtümer sind jedoch auf der ganzen Welt zu finden. Wasser gilt noch immer als Quelle allen Lebens. Viele Kapellen und Kirchen wurden an den Stellen gebaut, wo sich ehemals alte heidnische Quellheiligtümer befunden hatten. Bekannte Sakralbauten wie Canterbury, aber auch Bad Heilbrunn in Bayern, oder Grotten wie Lourdes, und Pilgerstätten zu Heilquellen wie der Odilienberg (Elsass) und der Danielsberg (Kärnten) sind hierfür ein Beispiel. In Glastonbury gibt es gleich zwei Quellen, nämlich die weiße Quelle (White Spring) und die eisenhältige rote Quelle (Chalice Well). Aber auch kleine, eher unbekannt

¹⁹ Vgl. Green, Miranda, 2000, S. 66 – 67.

²⁰ Vgl. Jones, Kathy: Avalon. Der Pfad der Göttin. Alte Mysterien und moderne Wege, Uhlstädt-Kirchhasel, 2012, S. 225 ff.

²¹ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 88.

²² Vgl. Feld, Salomé: Bestattungen mit Pferdegeschirr und Waffenbeigaben des 8. und 6. Jahrhunderts vor Chr. Zwischen Dnestr und Dnepr, 1997. Google Books: <http://books.google.at/books?id=VRgEN7l50ngC&pg=RA1-PA13&lpg=RA1-PA13&dq=poseidon+gatte+der+dan&source=bl&ots=IUGjyWaxqa&sig=NsY0JOSMI-PbuJRlIT4c-5exeu4&hl=de&sa=X&ei=TI63UufHDKqVyAPd7YDIDw&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=poseidon%20gatte%20der%20dan&f=false>. [31.5.2014]

Gemeinden haben durchaus solch alte Heiligtümer. In Pottenstein/Triesting (Niederösterreich) i.e. gibt es eine Quelle, die heute „Antoniusbründl“ genannt wird, im fünfzehnten Jahrhundert hieß sie „pey dem heiligen prunn“, im siebzehnten Jahrhundert „unserer lieben Frauen Brunn“ und erst seit dem achzehnten Jahrhundert trägt sie den Namen „Antoniusbründl“, da über der Quelle eine Säule mit dem Bildnis des heiligen Antonius von Padua gefunden wurde.²³

Man sieht bei diesem Beispiel sehr schön, dass die Quellen in Europa ursprünglich weiblichen Naturgeistern, oder Muttergottheiten gewidmet waren, und erst viel später unbenannt wurden, meist nach christlichen Heiligen.²⁴ Die Natur kann hier wohl als weiblich angesehen werden, vor allem jedoch das Wasser, da es Leben hervorbringt. Nicht umsonst gibt es Redewendungen wie „Mutter Natur“ oder „am Busen Mutter Natur“. Im Artusroman erlebt man diese Brunnen und Quellen immer in Verbindung mit der Anderswelt und weiblichen Feenwesen, bzw. Muttergöttinnen.

Aber man braucht gar nicht so weit in die Vergangenheit zurückzugehen, noch heute werfen wir Glücksmünzen in Brunnen, wie z.B. in den Fontana di Trevi, um sich einen Herzenswunsch zu erfüllen, oder um an den Ort zurückzukehren.

2.4 Schwelengebiete

Wasser dient auch oftmals als Schwelengebiet zur Anderswelt, dem Wohnsitz der Elfen, Göttern und Ahnengeister. Die Kelten kannten dieses Reich unter vielerlei Namen.

Es gab das „Land der Verheißung“ ir. *Tír Tairngire*, dann kannte man diese andere Welt unter den Namen „das Land der Frauen“ ir. *Tír na mban*, oder „das Land der Jugend“ ir. *Tír na n-óg*, bzw. „Land des Lebens“ ir. *Tír na mbéo*, sowie „das Land der Seligkeit“ ir. *Tír sorcha*, und auch auf das Wasser bezogen „das Land unter den Wellen“ ir. *Tír fa tonn*.²⁵ Weitere Namensversionen dieses Landes unter den Wellen werden in dieser Arbeit jedoch nicht angegeben, da dies eine Studie zu den kulturellen und ethnischen Gegebenheiten darstellen

²³ URL: http://www.austria-lexikon.at/af/Wissenssammlungen/Bibliothek/Heilige_Quellen/Nieder%C3%B6sterreich/Pottenstein_Antoniusbr%C3%BCndl [31.5.2014].

²⁴ Anm. hier sei auch auf die *fatae* der Römer verwiesen.

²⁵ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 278.

soll, und nicht eine sprachwissenschaftliche Arbeit ist, der Link zum Lexikon sei an dieser Stelle jedoch angegeben.²⁶

Weitere Namen beziehen sich auf den Wohnsitz, beziehungsweise auf die Örtlichkeit, also der Residenz eines Elfenfürsten, hier stellt sich als interessant heraus, dass es sich meist um Besitzungen unter der Erde, auf einem Hügel, oder Berg, bzw. einer schönen Ebene handelt. Es gibt Betitelungen wie: das „Angenehme Gefilde“ *Mag mell*, und die „Angenehme Ebene“ *Moy mell*, zumeist wird solch ein Feen/Elfenpallas als *Sídh* bezeichnet. Kombinationen dieses Wortes kommen immer wieder vor, wie zum Beispiel bei der Bezeichnung Feenpallast, bzw. Feenburg/Feenschloss: auf wal. *Caer Siddi*. Die Bezeichnung „Burg/Pallast“ kommt auch bei *Caer Vedwit* vor, dies bedeutet „Burg/Pallast der Trunkenheit“. Zumeist werden diese Behausungen der andersweltlichen Fürsten einfach als *Sídh* bezeichnet. Die walisische Anderswelt wird i.e. mit der Bezeichnung *Annw(f)n* betitelt, was so viel wie „sehr tief oder nicht tief“ bedeutet, es handelt sich hierbei, um es charmant auszudrücken, womöglich um eine „Nicht-Welt“. Desweiteren findet man immer wieder die Verbindung mit Glas: wie e.g. wal. *Caer Wydyr*, „Glasburg“; oder die Abenteurer kommen auf eine *Ynys wydrin*, „gläserne Insel“, Im Artusroman findet König Artus auf der „Insel der Äpfel“ *Avallon*, seine letzte Ruhe, in walisischen Sagen ruht er, wie Merlin unter der Erde oder „unterirdisch“ in einer Höhle.²⁷

Aus den obigen Beschreibungen kann man entnehmen, dass Stätten wie Quellen, Flüsse, Seen, das Meer, Ebenen, die sicherlich markante Punkte hatten, wie Hügel, Berge, Grabstätten, Orte wo Nebel vorherrschte, oder vom Meer heraufzog, Land, das öfter überflutet wurde, Inseln auf Seen, Flüssen, oder am Meer, Wasserfälle, Höhlen, Schluchten usw., als handelsübliche Zugänge zu der Welt der Elfen, Feen, Geister und Götter waren. Hier sei allerdings vermerkt, dass Naturvölker, gleichsam wie Neu-Heiden alles als beseelt ansahen, bzw. ansehen, ergo die ganze Natur, alles ist heilig, nichts ist voneinander getrennt, auch nicht die einzelnen Daseinsebenen, alles überlappt sich. Also kann man davon ausgehen, dass diese „Jenseitigen“ allerorts anzutreffen waren, an manchen Stellen jedoch äußerst verstärkt. Diese Sichtweise gilt wohl generell als schamanisch, oder archaisch, die alten Kelten stellten diesbezüglich offenbar keine Ausnahme dar. Da in Sagen, Bräuchen, usw. immer wieder von solchen eigentümlichen Gebieten die Rede ist.

²⁶ Vgl. Mythology Dictionary : URL : <http://www.mythologydictionary.com/tir-fa-tonn-mythology.html> [31.5.2014].

²⁷ Beispiele entnommen aus: ebenda.

2.5 Schwellenzeit und Jahresfeste

Diese Gefilde, oder Schwellengebiete konnte man an bestimmten Tagen im Jahr leichter aufsuchen, als an anderen. An den Tagen der keltischen Jahresfeste galt der Schleier zwischen den Welten als dünn, und das erleichterte den Suchenden den Übertritt. Der Stichtag für das Neue Jahr der Kelten war der 31. Oktober, und zwar bei Einbruch der Nacht, denn bei den Kelten begann der neue Tag immer bei Anbruch der Nacht. Festlichkeiten wurden begangen, in Irland wurden alle Feuer gelöscht, um dann wieder erneut entfacht zu werden. In Tara, dem Stammsitz der irischen Hochkönige wurden die Stammesfürsten und Kleinkönige aller Provinzen versammelt, um gemeinsam mit dem König über Irland das Neue Jahr zu begehen. Verträge wurden gemacht, Bündnisse geschmiedet usw. alles stand im Lichte des Neuen.²⁸

2.5.1 Samhain

Im alten Irland war dies die Zeit der Eber-Jagd. Dieser Eber konnte, wie alle magischen Tiere, zwischen den Welten wandeln und menschliche Gestalt annehmen. Patterson meint, dass dieses „wilde Schwein“ seine übernatürlichen Fähigkeiten deshalb erhielt, da es sich von Eicheln ernährte, die giftig auf andere domestizierten Tiere wirken, ferner meint Patterson, dass es als Halluzinogen von den frühen Menschen eingenommen wurde, vermutlich im Rahmen schamanischer Praktiken.²⁹ Diese Feststellung mutet etwas eigen an, denn die Eiche, lat. *Quercus*, ist ein altes Naturheilmittel. Eigentlich lassen sich alle Teile dieser Heilpflanze für die Naturmedizin verwenden, sprich Rinde, Äste, Eicheln. Sie enthalten Gerbstoffe, Eichengerbsäure (nur Eichel), Ellagsäure, Gallussäure, Quercin, Quercit, Zucker, Pectinstoffe, Zironensäure (nur Eichel), fettes Öl (nur Eichel) und natürlich Stärke. Also nichts, das der obigen Aussage standhalten würde. Der Eichenrindentee galt lange Zeit als das „Erste Hilfe“ Mittel bei Vergiftungen durch Herbstzeitlose, Nachtschatten, giftige Pilze und Schwämme, oder durch den Stechapfel, sowie bei Nikotinvergiftungen. Für Leiden des Darmtraktes bis zu Blutungen, und Hautleiden, die Eiche war sozusagen das Allheilmittel schlechthin. Aus den Eicheln kochte man z.B. Eichelkaffee. Dieser galt wieder bei Krankheiten aller Art, wie i.e. bei Skrofeln, Ruhr und Blasenleiden, Augenkatarren und Ekzemen usw. als Heilmittel. In der Tiermedizin fand die Eiche als Tee oder Absud ebenso ihre Verwendung. Bei Drüsen- oder Nervenfieber, bei Durchfall, Wurmkoliken, und nicht zuletzt bei Milzbrandkarbunkel.

²⁸ Vgl. Guyonvarc'h, Christian-J./Le Roux, Françoise : Die Hohen Feste der Kelten, Engerda, 2003², S. 39 – 78.

²⁹ Vgl. Patterson, Nerys: Cattle Lords and Clansmen. The Social Structure of Early Ireland, Indiana, 2012, S. 126.

Man sieht also, dass die Eiche sehr wohl als Heilmittel für Tiere aller Art gilt. Überdies stimmt es zwar, dass manche Eicheln bitter sind, wenn dies der Fall ist, laugt man sie in Wasser aus, somit ist dieser Umstand wieder behoben.³⁰ Jedoch ist das noch kein Hinweis auf ein, wie Patterson es nennt, Halluzinogen. Vielmehr könnte man die Eiche als einen heiligen Baum der Druiden ansehen. Somit wäre ein Tier, das sich von diesem Heiligtum ernährt, ebenso klerikalisiert. Dies ist hierzu die plausibelste Erläuterung.

Samhain galt im späteren Brauchtum auch als das Fest, an dem die Ahnengeister umgingen, und die Elfen ihre Behausungen in der Anderswelt verließen, um in der Welt der Sterblichen zu wandeln und eventuell auch Ausschau nach Menschen zu halten, die sie mitunter entführten. Dies könnte ein Hinweis auf einem Aberglauben, oder Volksglauben sein, der durch alte Überlieferungen über die *Sídh* entstanden ist.

Die Poetin Ella Young hat darüber ein schönes Gedicht verfasst:

*„Forget the hearth,
Forget the roof,
Set the wheel aside:
Leave your weaving,
Warp and woof,
Steal out to us this Samhain-Tide.

Steal out to us, our tossing hair
Sets sun and moon and stars aflare.
The racing winds are hounds beside
The cloud-maned horses that we ride.
Come ride with us, have heart to dare
The plunging steed; the steeps of air;
The swirling, high, tumultuous flight,
The aery hooves – this is Samhain Night!³¹*

Es galt den Geistern freundlich gesonnen zu sein und kleine Naschereien für sie bereit zu halten. Da man nie wusste, ob der Mensch, den man begegnete nicht ein „verkleideter“ Ahne, Gott, oder einer von den *Síd* war, hieß es jedermann zuvorkommend zu begegnen. Noch

³⁰ Vgl. Willfort, Richard: Gesundheit durch Heilkräuter, Linz, 1959, S. 112-116.

³¹ Vgl. Freeman, Mara: Kindling the Celtic Spirit. Ancient Traditions to illumine your Life throughout the Seasons, New York, 2001, S. 325.

heute kennt man solch Bräuche. Sie leben in Halloween fort. Kinder laufen verkleidet durch die Gassen und verlangen Süßes, ansonsten es gibt Saures. Man stellt Kürbislaternen auf, d.h. man entfacht Feuer und hält böse Geister fern. Das Heer der Geister, die mitunter auch Menschen entführen, kennt man in unserem Kulturkreis unter den Namen die „Wilde Jagd“. Noch vor nicht allzu langer Zeit galt es um die Zeit von Allerheiligen besonders vorsichtig zu sein, wenn man sich in die Wälder begab, da diese wilde Reiterschaar einem ohne weiteres in den Abgrund jagen könnte. Sogar in meiner Heimatgemeinde kennt man die mündlich überlieferte Sage um die „Wilde Jagd“, die sich von den Felsen des Arnsteins erhebt und sich dann tosend über den Peilstein, auf dessen Felsen sich, laut Überlieferung, ein Druidenaltar befunden haben soll, prescht, um sich dann über die Felsen des Kahlkopfs ins Tal zu stürzen. Die Toten werden heute geehrt, indem man ihnen an Allerheiligen und Allerseelen eine Kerze entzündet und ihre Gräber besucht und dort Kränze niederlegt.

2.5.2 Alban Arthuan, das Yulfest, die Wintersonnenwende

Im keltischen Jahresrad folgt auf Samhain das Fest der Wintersonnenwende, nach skandinavischem Vorbild in neuerer Literatur auch Alban Arthuan genannt. Woher der Name Alban Arthuan kommt, sei dahingestellt. Es liegt jedoch nahe, dass es sich hier um eine Erfindung des romantischen Schriftstellers Eduard Williams, alias Ned of Glamorgan und Iolo Morganwg genannt, handelt. Er gründete die Glamorgan Barden, und berief sich auf eine lange Druidentradition. Somit versuchte er viele agrarische Feste des Jahresrades auf Arthus zurückzuführen.³² Yule wird am 21. Dezember gefeiert. Für die alten Völker bedeutete wohl der Fakt, dass es sich hier um den kürzesten Tag und die längste Nacht im Jahr handelte, etwas Magisches und Besonderes. Nach diesem Tag werden die Tage wieder länger und die Sonne kommt wieder zurück, so könnte man dies vermutlich als Wiederkehr, oder Geburt der Sonne und somit des Sonnengottes ansehen. Im christlichen Glauben wurde das Datum von der Geburt Jesu ebenfalls um dieses Datum gelegt, hier könnte man einen Hinweis darauf finden, dass im alten Rom die Wiederkehr der Sonne, die Saturnalia, am 25. Dezember gefeiert wurde. Also legte man die Geburt des Lichtes der Welt wohl auf dieses alte, heidnische Datum, um es so den Konvertierten leichter zu machen den neuen Glauben anzunehmen.³³

Aber nicht nur das Datum, sowie die Bedeutung des Weihnachtsfests selbst, das im Irischen *Nollag* genannt wird, stammt von einem heidnischen Fest ab, sondern auch die mit diesem

³² Vgl. <http://be.paganfederation.org/druidry.htm> [31.5.2014].

³³ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 351 – 352.

Fest in Verbindung stehende Tradition des Mistelzweiges. Die Mistel gilt als „die“ Pflanze der Druiden. Betrachtet man Bilder von Druiden, so sieht man mit Sicherheit Greise in fließenden weißen Gewändern, mit goldener Sichel, die einen Mistelzweig ernten. Dieses Bild vom mistelschneidenden Druiden ist heutzutage einem jeden eingepägt. Aber was hat der Druide mit der Eiche und den darauf wachsenden Misteln und überhaupt mit der goldenen Sichel zu tun? Der Ethnobotaniker und Kulturanthropologe Wolf-Dieter Storl sieht in diesem Bild eine Abwandlung der alten Tradition des Königsopfers.

„Nun wurden, wie bei den Indoeuropäern überall, weiße Stiere unter dem Eichenbaum geopfert und das Schneiden der Mistel mit der goldenen Sichel stellte die «Entmannung» der Eichen und die Aneignung ihrer Heilkraft und Fruchtbarkeit spendenden Potenz dar.“³⁴

Laut Plinius galt diese Schmarotzerpflanze als heilig, er schreibt in seiner *Naturalis Historia* XVI, 249, dass, die Druiden, sich selbst Magier nennend, nichts heiliger halten, als die Mistel und der Baum auf dem sie wächst.

*„nihil habent Druidae — ita suos appellant magos — visco et arbore, in qua gignatur, si modo sit robur, sacratius.“*³⁵

Zuerst wurde die heidnische Tradition des Mistelzweiges von der Kirche verbannt. Im achten Jahrhundert änderte sich dieses Faktum allerdings. In der Landbevölkerung Wales' fand sie viele Anhänger, vor allem als Behang unter dem Tür-Bogen, wo man einem jeden Besucher zu dieser Zeit einen Friedenskuss gab. Noch heute erfreut sich das Küssen unter dem Mistelzweig größter Beliebtheit. Freeman denkt, dass dieser Brauch seit dem Mittelalter besteht. Damals wurde dieser Tür-Bogen der heilige Bogen genannt, denn in seiner Mitte befand sich ein Modell des Jesu-Kindes oder der Heiligen Familie. Jeder Besucher, der zur Weihnachtszeit ins Haus kam, wurde mit einem Friedenskuss begrüßt.³⁶

Weihnachten, so den Legenden nach, ist der Tag, an dem um Mitternacht die Tiere in den Ställen mit menschlicher Stimme sprechen und auch zukünftige Ereignisse vorhersagen. Angeblich erlangten die Tiere diese Fähigkeit, als die Tiere im Stall zu Bethlehem an dem Tag als das Jesuskind geboren wurde, vor ihm niederknieten um es zu ehren. Seitdem ist den Tieren an genau diesem Tag die Fähigkeit verliehen, sich um Mitternacht mit menschlicher

³⁴ Vgl. Storl, Wolf-Dieter: *Die Pflanzen der Kelten. Heilkunde – Pflanzenzauber Baumkalender*, München, 2010, S. 326.

³⁵ URL: http://penelope.uchicago.edu/Thayer/L/Roman/Texts/Pliny_the_Elder/16*.html [31.5.2014].

³⁶ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 364.

Stimme kundzutun. Auf den britischen Inseln, sowie in Irland wird die Legende vom Weihnachten der Tiere noch heute erzählt.³⁷

Der Gedanke von sprechenden Tieren, bzw. Tiere, die die Zukunft weissagen ist den Kelten nicht fremd gewesen. Ein Brauch auf den Inseln war zum Beispiel der, dass eine Gruppe von Sängern, Musikern und Tänzern am Stephanstag (26. Dezember) von Haus zu Haus zog. Diese waren in Stroh gekleidet und trugen den kleinen Körper vom König der Vögel (dem kleinen Zaunkönig) auf einem Hollunderzweig, oder in einem kleinen Sarg mit sich. Der Zaunkönig galt als der Vogel, dem die Druiden lauschten, denn durch seinen Gesang konnten sie Prophetie betreiben.³⁸

Eine weitere Legende keltischen Ursprungs, ist die vom blühenden Weißdorn, den Joseph von Arimathia in Glastonbury gepflanzt hatte, dieser blüht immer zur Weihnachtszeit. Dieser Weißdornstrauch soll der Wanderstab dieses Heiligen gewesen sein, den er ausgerechnet in Glastonbury, dem Heiligtum der Muttergöttin, pflanzte, als er mit dem Heiligen Gral dorthin gelangte. Glastonbury gilt als wichtige Kultstätte, nicht nur geomantisch gesehen, sondern auch im Zusammenhang mit der Insel Avalon, der Insel der Priesterinnen der Göttin. Hier in Glastonbury, das Joseph von Arimathia zum Pflanzen seines Stabes aussuchte, befindet sich auch die heilige Quelle der Göttin, deren Wasser durch den hohen Eisenanteil rot empor sprudelt. Ein blühender Zweig dieses Strauchs stand zu Weihnachten immer in König Arturs Burg. Auch heute noch steht in der Weihnachtszeit ein aufgeblühter Zweig dieses Weißdorns im britischen Königshaus.³⁹

„Diese Legende ist wichtig, denn der Wanderstab aus Weißdornholz verbindet das christliche Heilsgeschehen mit keltischer Spiritualität; der Abendmahlskelch mit dem erlösenden Opferblut des Gottessohns wird dadurch mit dem heiligen Kessel der Göttin und des Himmelsgottes Dagda identifiziert.“⁴⁰

2.5.3 Imbolc

Als nächste Schwellzeit, bzw. Fest galt Imbolc. Dieses Fest gilt als Rückkehr des Lebens und Ende des Winters. Es wird Anfang Februar gefeiert. Bei den Inselkelten wird und wurde dieses Fest mit der Göttin Brigit assoziiert.

³⁷ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 367 -368.

³⁸ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S.366.

³⁹ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 251 – 253.

⁴⁰ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 251 – 252.

*„Bride with her white wand is said to breathe life into the mouth of the dead Winter and to bring him to open his eyes to the tears and smiles, the sighs and the laughter of Spring. The venom of the cold is said to tremble for its safety on Bride's Day, and to flee for its life on Patrick's Day.“*⁴¹

In unseren Kulturkreis kennen wir die Relikte dieses Festes als Maria Lichtmess, hier wird, wie der Name schon sagt, die Rückkehr des Lichtes gefeiert. Brigit gilt als die jungfräuliche Göttin, die das Licht zurückbringt, sie wird mit der Sonne und somit mit Fruchtbarkeit in Verbindung gesetzt. Sie gilt als Göttin der Schmiede, vermutlich durch das Feuer, und als die Göttin der Dichtkunst.⁴²

2.5.4 Alban Eiler, die Frühlingstagundnachtgleiche

Die nächste Station im Jahresrad stellt die Frühlingstagundnachtgleiche (21.3.) dar. Im Neopaganismus auch Alban Eiler (dieser Name ist wohl eine neukeltisch Erfindung) genannt, wird als keltisches Vogelfest dargestellt. Eine Verbindung mit Vögeln sieht ein Praktiker des Neo-Schamanismus, nämlich Monroe darin, dass in alten Zeiten das Volk am Morgen hinausging, um auf die Rückkehr der Zugvögel zu warten. Er meint, wenn dies erfolgreich war, wurde ausgiebig gefeiert. Dies soll nicht nur die Verbindung zwischen Eiern und Küken darstellen, sondern auch der letzte Rest einer Beziehung zw. Druiden und Vögeln sein.⁴³ Meiner Meinung ist diese Aussage etwas zu schwammig, und allgemein, da sowohl die Römer, wie auch die Etrusker Augurien abhielten, und dies offensichtlich allgemeiner Habitus war. In der heutigen Zeit entspricht dieses Fest wohl dem Osterfest. Es werden bemalte Eier verschenkt, die wohl ein Fruchtbarkeitssymbol darstellen. Jedes Kind kennt den Osterhasen, der hier nicht unwichtig ist, denn der Hase galt bei den indoeuropäischen Völkern als Symbol für Fruchtbarkeit und Wachstum.⁴⁴

2.5.5 Beltaine

Das nächste wichtige Ereignis, das in der Mythologie und somit auch in den Geschichten und Sagen eine große Bedeutung inne hat, ist das Fest des keltischen Gottes Belenos, Beltaine genannt. Freeman, die selbst Praktizierende des Druidentums ist, merkt an, dass an Beltaine stets wichtige Ereignisse mythologischer Art stattfanden. Die gottgleichen Tuatha Dé Danann kamen i.e. an Beltaine nach Irland, angeblich ritten sie auf dunklen Wolken und kamen ursprünglich von den vier Inseln im Norden. Dieses Volk, das infolge auch einfach nur als die

⁴¹ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 45 – 46.

⁴² Vgl. Maier, Bernhard, 1994, S. 55.

⁴³ Vgl. Monroe, Douglas: Merlins Lehren. 21 Lektionen in Druidenmagie, Darmstadt, 2004², S. 190.

⁴⁴ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 75.

Sídh bezeichnet wurde, unterlag letztendlich den nächsten Eroberern Irlands, den Söhnen Míls. Diese Söhne Míls, auch Milanesier genannt, kamen aus Spanien und sind, glaubt man der Überlieferung, die Vorfahren der heutigen Iren. Aber nicht einmal Saint Patrick blieb von der Wichtigkeit Beltaines verschont. Er soll seinen Triumph, sprich den Sieg des Christentums über die Alte Religion, an Beltaine gefeiert haben, indem er ein Feuer am Hügel von Slane, der nahe Tara, der Feste des Hochkönigs, liegt, errichtet haben soll.⁴⁵

Belenus ist der helle, glänzende, feurige Gott. Er wurde mit Apollo gleichgesetzt und soll Heilkräfte besessen haben, manchmal wird er mit dem Element Wasser in Verbindung gesetzt.⁴⁶

Dieses Fest wird auch heute noch begangen. Am Festland kennen wir den Brauch des Maibaums. Dieser wird um den ersten Mai aufgestellt, das Maifest wird gefeiert und unter dem Maibaum werden Tänze getanzt. Auf den Inseln entzündet man Feuer.

„In der Walpurgisnacht wurden in keltischen Ländern alle Feuer gelöscht. Bei Sonnenaufgang wurde ein neues Feuer, das Beltaine-Notfeuer, mit dem Feuerquirl rituell neu entzündet. Mit Holz von neunerlei Bäumen wird das Feuer gefüttert. In Irland brennt es zwischen neun Torfstücken. Menschen springen durch das Feuer, treiben das Vieh zwischen zwei Feuerstößen hindurch und nehmen etwas Glut mit, um ihre Hausherde mit dem Feuer zu segnen.“⁴⁷

Ein alter schottischer Reim beschreibt die Hölzer, die zum Entfachen des Maifeuers benutzt wurden, allerdings sind nur acht angegeben, das neunte bleibt offen.

*„Choose the willow of the streams,
Choose the hazel of the rocks,
Choose the alder of the marches,
Choose the birch of the waterfalls.
Choose the ash of the shade,
Choose the yew of resilience,
Choose the elm of the brae,
Choose the oak of the sun.“*⁴⁸

⁴⁵ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 136.

⁴⁶ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 38.

⁴⁷ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 209.

⁴⁸ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 139.

Der Maitag wurde also mit Feuerentzündungen, das wohl auch zur Reinigung und Segnung angesehen wurde und Festivitäten verbracht. Die Nacht zum ersten Mai jedoch, die wir als Walpurgisnacht kennen, gehörte den Andersweltbewohnern. Die Sidhe zogen aus ihren Hügeln aus und ritten durch das Land um Beltaine zu zelebrieren. Im Mittelalter glaubte man Hexen tanzen um die nächtlichen Feuer und vereinigen sich mit ihren Herrn und Meistern. Vor diesen übersinnlichen Treiben schützten nur das Hügelfeuer und Ebereschenzweige.⁴⁹

Alles in einem handelte es sich jedoch um ein Fruchtbarkeitsfest. Es wurde eine Maikönigin ausgewählt, die man mit Blumen kränzte. Ein junger Bursch wurde zum Grünen Mann gewählt und die jungen Leute zog es in die Wälder, wo sie sich wie Gott und Göttin begegnen konnten.⁵⁰

2.5.6 Alban Hevin, Beltaine, Mitsommer

Auf Beltaine folgt das Fest der Sommersonnenwende am 21. Juni. Auch Mitsommer, Johannis oder frei nach Iolo Morganwg Alban Hevin genannt. Dieses Johannisfest mit dem dazugehörigen Johannisfeuer kennt man auch auf dem Festland und es wird heute noch gefeiert. Wiederum handelt es sich hier um ein altes Fruchtbarkeitsfest, das ja schon der Sprung übers Feuer andeutet. Im Mittelalter jedoch deutete man dieses Fest wieder zur Abwehr vom Bösen und Dämonen, wozu die Kirche auch die Feen zählte, um.

„Die Sommersonnenwende galt als weitere Nahtstelle, als Übergangszeit, in der die Sid-Bewohner die Anderswelt verlassen, in der die Götter und Naturgeister den Menschen nahe treten. Und wenn immer der sterbliche Mensch auf das Übersinnliche stößt, verliert er seinen alltäglichen Verstand, er wird berauscht und närrisch. So erlebten die Feiernden manch ein Wunder: Sie sahen die Götter unter ihnen tanzen und singen; sie sahen, wie die Sonne stillsteht oder drei Sprünge macht; sie hörten Pferde reden, sahen Elfenreiche unter dem Wasser, sahen, wie die Zwerge unter dem Hofholunder Hochzeit hielten, wie die Otter ihrem König huldigten, sahen Farne um Mitternacht in bunten Farben aufblühen und sogleich versamen; sie gruben feurige Kohlen unter den Beifußstauden hervor. Von solchen «Johanniswundern» sprachen noch die Bauern im Mittelalter, auch suchten sie noch die glühenden Johanniskohlen und Farnsamen, die als Allheilmittel und Glücksbringer galten.

⁴⁹ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 38.

⁵⁰ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 208 – 212.

Nur brauchte man Mut, um sie zu greifen, denn hechelnde Höllenhunde mit Feueraugen bewachten sie.⁵¹

Dieses alte keltische Fruchtbarkeitsfest dürfte auch mit einem Menschenopfer zugegangen sein.

„ Wenn wir dem Kulturanthropologen James G. Frazer, der das Thema intensiv erforscht hat, glauben wollen, dann erlitt der Sonnengott oder sein Stellvertreter auf Erden, der **Eichenkönig**, beim Sommersonnenfest einen blutigen, rituellen Tod. Oft war es der Sohn des «Königs» oder Häuptlings, der als Opfer zur Göttin ins Jenseits geschickt wurde. Der schöne geliebte Belenos (oder Baldur) galt aber als unsterblich, niemand konnte ihm etwas anhaben, denn die Göttermutter hatte alle Wesen schwören lassen, ihm kein Leid anzutun.⁵²

Aus dem glänzenden Bel wird Lugh. Sein Fest wird am Vollmond Anfang August begangen. Lugh gilt als keltischer Sonnengott. In den Geschichten wird er als stattlicher junger Krieger beschrieben.

Lugh war den Legenden nach halb Formorii. Er führte das göttliche Volk der Tuatha Dé in den Kampf gegen die Formorii, die als missgestaltete Meeresgötter galten. Die Formorii wurden von Lughs Großvater Balor angeführt. In dieser Schlacht schlug er ihn.

Er galt als vieltalentierte *samildanach*. Lugh wurde als Gott der Künste und des Handwerks verehrt, auch die Invention des „Schachspiels“ *fidchell* wurde ihm zugeschrieben.⁵³

Eine freie Nacherzählung einer Textpassage aus der Geschichte wie Lugh nach Tara gelangt, zeigt schön seine Aspekte. Diese Passage ist aus einem ir. mythologischen Text, nämlich aus *Cath Maige Tuired*, der zweiten Schlacht v. Mag Tured.⁵⁴

Hier kommt Lugh als Krieger vor die Tore der Festung Tara, wo Nuadu als König herrscht. Er wird vom Pförtner ausgiebig gefragt, wer und was er sei. Danach gibt der Pförtner dem König (Nuadu) Bescheid, dass vor den Toren ein Mann sei, der der Herr aller Künste und in allen Künsten bewandert sei. Nuadu fordert Lugh auf eine Art Schach *fidchell* mit ihm zu spielen. Lugh geht bei den Partien immer als Sieger hervor. Schließlich wird er zum Hof vorgelassen, wo er sich auf den Sessel des Weisen setzt, da er der Meister aller Künste ist.

⁵¹ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 214.

⁵² Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 215.

⁵³ Vgl. Cotterell, Arthur: *Mythology of the Celts. Myths and Legends of the Celtic World*, London, 2007, S. 59 – 60.

⁵⁴ URL: <http://www.ucc.ie/celt/published/T300011.html> [31.5.2014].

Lugh wurde auch „Langarmiger“ *lamfada* genannt. Der magische Speer, einer der Schätze der Tuatha Dé Danann, gehört zu seinem Besitz. Dieser Lichtspeer des Lugh soll ein Ebereschenspeer gewesen sein. Die Eberesche gilt als Licht- und Feuerbaum. Auch heute noch wird in der Forstwirtschaft, unter anderem, zwischen Licht- und Schattenbäumen unterschieden. Folgedessen wird sie heute noch als Lichtbaum bezeichnet, da sie laut Botanik viel Licht benötigt, um zu wachsen. Feuerbaum wird sie wahrscheinlich deshalb geheißen, da ihr Holz sicherlich gerne von Druiden für ihre Stäbe verwendet wurde um sich mit dem Licht und dem himmlischen Feuer zu verbinden.⁵⁵

In der Geschichte „der Elfenpalast bei den Eschen“ bilden diese Eschen die Grenze zwischen Anderswelt und der Welt der Menschen. In einer anderen Geschichte, nämlich die von Sharvan, dem Riesen und dem Feenbaum, dient diese Feenesche als Nahrungsquelle.⁵⁶

In Wales kannte man ihn unter dem Namen Llew, auch hier spielt dieser Gott in einigen Mythen eine große Rolle. In Großbritannien und Gallien kannte man ihn unter den Namen Lugus. Er war wohl Namensgeber für einige Städte, wie Lugdunum (Lyon). Kaiser Augustus machte Lugdunum persönlich zu der Hauptstadt Galliens und etablierte den 1. August als Gedenktag. An diesem Festtag wollte er sich dem Sonnengott wohl durch seine kaiserliche Göttlichkeit annähern.⁵⁷

Dieser Sonnengott hatte, wie die anderen indoeuropäischen Himmelsgötter auch, eine mächtige Waffe. Die Waffe des göttlichen Vaters, ist schon jeher mit dem Blitz gleichgesetzt worden. Man denke nur an den Zeus der Griechen. Der Blitz wird als himmlisches Feuer gedeutet und besitzt somit eine feurige Kraft, die gleichsam zerstörerisch wie auch wohltätig eingesetzt werden konnte. Ein Gewitterregen kann das Land fruchtbar machen und erblühen lassen, oder er kann das Land verwüsten. Somit ist es nicht verwunderbar, dass diese Götter, oder die gottähnlichen Feenkrieger- und Herrscher, sowie die Crème de la Crème der Helden eine göttliche Waffe bei sich tragen. Zumeist handelt es sich hierbei um eine Keule, einen Speer, eine Lanze, einen Stab, einen alles vernichtenden Pfeil, oder auch ein Schwert. Diese Waffen versprühen Funken, sind mit Schlangen und magischen Runen graviert, oder sind gar flammenzüngelnd und blitzend. Noch heute wird das Schwert mit dem Königtum assoziiert.⁵⁸

⁵⁵ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 220.

⁵⁶ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 149 – 151.

⁵⁷ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 201 – 202.

⁵⁸ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 41 – 42.

Die Kelten waren Meister der Schmiedekunst. Schmiede haben in den Mythen zumeist hellseherische Fähigkeiten, oder sie sind ein Elternteil eines Helden. Da die wunderbarsten Waffen andersweltliche waren, galt die Schmiedekunst als ein göttliches, magisches Handwerk.⁵⁹ Ein Schmied konnte, wie auch bei den Reiterstämmen der Mongolei, gut oder böse sein. Die Schwarzschniede (eher böser Natur) und die weißen Schmiede (eher lauterer, göttlicher Natur), sie waren gefürchtet und verehrt.

2.5.7 Lughnasadh

Als Stichtag für **Lughnasadh** gilt also der 1. August. Hier handelt es sich um ein Erntefest. Nach dem *Lebor Gabála Éirenn* („das Buch der Eroberungen Irlands“) führte Lugh dieses Fest zum Andenken an seine Pflegemutter Tailtiu ein. Sie soll wohl die Muttergöttin als fruchtbringende Erntegöttin darstellen. Freeman erzählt, dass an Lughnasadh, gleichsam den Olympischen Spielen des alten Griechenlands, Spiele, Wettkämpfe und Rennen abgehalten wurden, desweiteren gab es politische Foren und Gesetzesdebatten. Der berühmteste Platz für die Feierlichkeiten war in Teltown. Dies ist die Grabstätte von Lughs Pflegemutter. Sie hieß Tailtiu und war die letzte Königin der Fir Bolg. Vermutlich kommt der Name von *talantiu* „die Große der Erde“. Der Sage nach holzte sie einen großen Wald ab, aus dem die Ebenen von Meath entstanden, die als fruchtbares Farmland bekannt sind. Bei diesem Unternehmen starb sie aufgrund von Erschöpfung. Als sie im Sterben lag, bat sie ihren Pflegesohn Lugh jährlich Festlichkeiten, im August, ihr zu Ehren abzuhalten. So lange, wie diese abgehalten werden, so versprach sie, würde jeder Haushalt stets Getreide und Milch haben, und Friede und klares Wetter würde stets über Irland sein. Ferner erklärt Freeman, dass Lughnasadh von einem älteren Fest stammt, nämlich *Brón Trogain*, das ein Fruchtbarkeitsfest gewesen sein soll, da es auf eine fruchtbare Erde verweist.⁶⁰

Einen anderen Aspekt dieses Festes stellt die Überlieferung als Lughs Hochzeit dar. Wiederum kann man dies als Fruchtbarkeitsfest und Heilige Hochzeit deuten. Summa summarum könnte man diese Auslegungen auf einen bäuerlichen Jahreszyklus auslegen, den sicherlich bis in früheste Zeit zurückführende Mythen umranken.⁶¹

In früheren Zeiten musste sich der Krieger, der sich als König etablieren wollte, mit der Erdmutter/Landesmutter vermählen, um so überhaupt erst für dieses Amt qualifiziert zu werden. Ob Lugh als Gefährte der Großen Göttin Tailtiu gesehen wurde bleibt jedoch

⁵⁹ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 290.

⁶⁰ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 237.

⁶¹ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 203 – 204.

fraglich. In der Geschichte *Baile in Scáil* fungiert er jedoch als Ehegatte der Göttin. Nur ein solcher guter König, der symbolisch mit der Muttergöttin verheiratet war, garantierte im frühen Irland eine gute Ernte und galt als Repräsentant der Bevölkerung. Wenn der König jedoch physisch, oder psychisch versehrt war, dann riss er das gesamte Land mit in den Abgrund.⁶²

„In diesen Tagen beginnt vielerorts auch das Herbstpflücken, welches einst den Koitus des Gottes mit der Erdgöttin versinnbildlichte. Die Kirche war gezwungen, auch diesen heidnischen Feiertag zu übernehmen. Der 1. August wurde zu Petri Kettenfeier erklärt, dem Tag, an welchem dem von Herodes eingekerkerten Apostel Petrus ein Lichtengel erschien und ihm die Ketten abfielen. An diesem Tag sei Luzifer (der Lichtbringer) aus dem Himmel hinab in die Tiefen gestürzt worden. Die keltischen Christen identifizierten ihren Lug aber weniger mit dem in die Tiefen stürzenden Luzifer, sondern eher mit dem Erzengel Michael. Wie Michael trägt auch Lug einen Lichtspeer und bekämpfte die dumpfen, dunklen, dem bösen Drachen ähnlichen **Fumoiren**, die das gute Leben bedrohen.“⁶³

2.5.8 Alban Elved, Mabon, Herbstäquinoktium

Das Herbstäquinoktium, **Mabon**, oder wieder einmal nach der walisische Variante des Schriftstellers Iolo Morganwg, **Alban Elved** genannt, galt als zweites Erntefest. Als zu diesem Fest zugehöriger Gott wird Mabon gefeiert, nach dem auch dieses Fest benannt wurde. Die große Göttin wurde wieder als der Ursprung allen Lebens gefeiert. Sie hat jedoch immer zwei Gesichter. Sie gibt und nimmt Leben.

*„Throughout the British Isles and Ireland great ceremony attended the cutting of the last refuge of the harvest spirit. The sheaf was often braided into the shape of a woman and sometimes dressed in a gown. In the Highlands it was called A’Mhaighdean (uh vy-jun), the Maiden, or the Caillach, the Hag, and according to district, was lucky or unlucky, just as the Celtic goddess traditionally has two faces – of life and of death. At the end of the harvest everyone came together for a big party called the Maiden Feast, where the decorated sheaf sat in state and was offered the toast: “Here’s to the one that helped us with the harvest!” Afterward, it might be hung in the farmhouse for good luck throughout the winter or plowed back into the earth the following year.“*⁶⁴

⁶² Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 238.

⁶³ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 220.

⁶⁴ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 260.

Am Festland kennt man dieses Fest als Michaelis. Die Bauern hielten Kirmes mit Tanz und Musik und schlachteten die Michaelisgans.

Tanz und Musik gehören zu diesem Fest unbedingt dazu, denn Mabon, oder auch Maonos war der jugendliche Gott der Liebe und ein begabter Musiker, der oftmals mit einer Harfe dargestellt wird. In walisischen Mythen überlebte die Gestalt des Mabon in den Mythen um König Artus, dort galt er als begabter Jäger.⁶⁵

2.6 Die Musik

Die Harfe ist ein in der keltischen Kultur äußerst bekanntes Zupfinstrument. Abbildungen der irischen Harfe findet man auf Münzen, Webseiten und Werbeplakaten für Irland. Gerade für dieses Land stellt die Assoziation mit der Harfe eine Art Nationalidentität dar, noch heute ist die Tradition der Barden lebendig. In Irland gibt es kaum eine Ortschaft, wo sich nicht immer wieder Musiker treffen, um in einem Pub zu musizieren. Anders als im kontinentalen Kulturkreis spielen sie nicht nach Noten, ein Musiker beginnt mit einer Melodie und die anderen stimmen sich darauf ein, so gelingt immer ein anderes Klanggewebe. Alte Weisen werden zum Besten gegeben, alles erfolgt komplett spontan, sogar das Zusammentreffen der Musiker, man braucht nur zu fragen, ob man denn mitspielen möchte und schon ist man Teil der Partie.

„Just as the Celts viewed the Otherworld as closely intersecting their own, so music, whose origins are in that world, was a constant presence in everyday life. From the chieftain’s hall to the lowly cottage, music has flowed through the lives of the people at celebrations, religious meetings, fairs, and wakes. It has lent rhythm to the unending daily chores of subsistence living and provided the continuo to innumerable personal joys and sorrows. Like the mythical three strains of harp music, it has cheered, moved and consoled countless generations and continues to do so today.”⁶⁶

Die bekanntesten Instrumente sind die Harfe, die Geige, Flöten aller Art, die Gitarre und eine Art Ziehharmonika.

„Although the origins of Celtic musical instruments are obscured by time, we know that the earliest musicians played stringed instruments and pipes. In early Ireland pride of place

⁶⁵ Vgl. Cotterell, Arthur, 2007, s. 60.

⁶⁶ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 285 286.

belonged, of course, to the harp (cruit or cláirseach), although the tiompán, a plucked or bowed lyre, was also popular, and a prototype of the modern fiddle is mentioned as one of the instruments heard at the Fair of Carman.”⁶⁷

Die Harfe stellt hierbei wohl das älteste der Instrumente dar. Die keltische Harfe war früher nicht dreieckig, sondern vielmehr fünfeckig. Sie war, laut Dr. Heinz, mit drei, fünf und sieben Saiten ausgestattet. Oft wird sie mit der Triskele in Verbindung gebracht, das heißt sie steht mit dem Sonnenkult in Verbindung, was nicht weiter verwunderlich ist, denn der oberste der irischen Götter, Dagda, war selbst im Besitz einer Zauberharfe. Sie gilt als beseeltes Musikinstrument, wird gerne mit den Feen und Göttern in Verbindung gebracht und kann zumindest drei Melodien. Melodien zum Lachen, zum Seufzen und zum Schlummern, das Letztere ist ein beliebtes Märchen- und Sagenmotiv. Die verzauberte Feenmusik, durch die der Held im Zauberschloss einschläft.⁶⁸

Warum die Harfe ausgerechnet drei, fünf und sieben Saiten hatte, und diese Zahlen immer wieder im Artusroman vorzufinden sind, lässt sich eventuell mit dem Hinweis auf einen Sonnenkultus beantworten.

2.7 Die Zahlen

Die Zahl drei wird oftmals der Sonne zugeordnet. Symbole, die zu dieser Zahl gehören, sind in etwa das Dreieck, die Triskele und schlichtweg alle Formen, die einem Dreieck zugrunde liegen. Wenn diese Zahl vervielfacht wird, dann bedeutet dies eine etwaige Verstärkung der Sonnenkomponente. Tiere, die der Sonne zugeordnet sind, sind zum Beispiel der Falke, den man bestimmt vom alten Ägypten in Verbindung mit dem Sonnengott kennt, der Sperber, der Geier und nicht zuletzt der königliche Adler. Vielleicht ist der Adler deswegen das Symbol für Königswürde geworden.⁶⁹ Dr. Heinz zieht eine Verbindung der Zahl Drei, so wie sie in der Kunst dargestellt wird, in Allegorie mit profaner Bedeutung. So meint sie, dass die Darstellung in der Kunst oft durch eine Triade, oder als drei ineinander verschachtelten Ansichten von sich geht. Dies verbindet sie mit den, oben erwähnten, profanen Dingen, wie: Memorieren, Götter, Handlungen, und dem gesellschaftlichen und kulturellen Gefüge, schlichtweg mit allem. Sie hebt hervor, dass alles von einer Dreiersymbolik durchwirkt sei, sogar das dreiblättrige Kleeblatt des Heiligen Patrick, das, nebst der Harfe, eines der

⁶⁷ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 286.

⁶⁸ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 157 – 158.

⁶⁹ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 223 – 224.

Nationalsymbole Irlands darstellt.⁷⁰ Gleichsam treten bei den Inselkelten Göttinnen gerne als Triaden auf. Wie i.e. die „drei Krähen der Schlachten“, Morrígain, Nemain und Badb.

Auch inselkeltische Segenssprüche christlicher Natur zeugen von einer Dreiheit und der Heiligkeit der Klang der Stimme, die ja auch ein Musikinstrument darstellt.

*„The merciful word,
the singing word,
and the good word.
May the power of these three holy things be
on all men and women for evermore!”⁷¹*

Die Zahl Fünf gilt in Europa als Sinnbild der Verbindung von Sonne und Mond. Der Mond wird mit der Zahl Zwei assoziiert, die Sonne mit der Drei. Diese Vereinigung soll wohl die Unendlichkeit, bzw. die Auferstehung symbolisieren. Motive, die mit dieser Zahl gerne verwendet werden sind Pferde und das allseits bekannte Pentagramm.⁷²

Die Musik betreffend sei noch hinzugefügt, dass die frühere Musik auf fünf Töne ausgelegt war. Beschäftigt man sich eingehender mit der traditionellen Musik Irlands und Schottlands, dann wird man feststellen, dass sie noch heute darauf fußt.⁷³

Die Zahl Sieben ist ein weiteres, weltweit bekanntes, Motiv. In sieben Tagen wurde die Welt erschaffen, Rom hat sieben Hügel, es gibt sieben Wochentage, sowie sieben Weltwunder, in Märchen findet man die sieben Geißlein, oder sieben auf einen Streich, in der Astronomie kennt man das Siebengestirn, und so fort.

In der inselkeltischen Literatur wird diese Zahl gerne für die Anderswelt verwendet. Gebäude in der Welt der Feen haben sieben Türen, es gibt sieben Töchter, zu Feenpalästen führen sieben Wege...⁷⁴

⁷⁰ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 229.

⁷¹ Vgl. Freemann, Mara, 2001, S. 293.

⁷² Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 235 – 236.

⁷³ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 238.

⁷⁴ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 241 – 245.

2.8 Gestaltwandel und Tiere

Ein weiteres beliebtes Märchen- und Sagenmotiv ist das Gestaltwandeln. Feen und Götter nehmen die Gestalt von Tieren an, um Sterbliche zu beobachten, bzw. um sie zu prüfen.

2.8.1 Hunde

Hunde bieten seit jeher einen treuen Gefährten für den Menschen. Sie wurden zum Jagen, zum Wachen, zum Schafe hüten und vieles mehr verwendet. Viele Mythen und Sagen bedienen sich dieses Elements. Freeman behauptet, dass im mittelalterlichen Irland die Wachhunde als “die Hunde der vier Türen“ genannt wurden. Denn sie bewachten nicht nur das Haus, den Schafpferch, sondern auch die Ställe der Kälber und Ochsen. Kinder bekamen Hundewelpen zum Spielen. Und es wurde als angemessen empfunden, wenn Ärzte, Harfner, Königinnen und Malteserritter Hunde als Haustiere hielten. Sie wurden quasi als Statussymbol angesehen. Jedoch galten die Hunde auch als Schutz gegen böse Geister. Freeman sagt, dass gebärende Frauen ihren Hund an ihrer Seite hatten, der über Gebärende und ihr Kind Wache hielt.⁷⁵

Hunde waren aber nicht nur Wächter und Haustiere, sondern standen mit ihren Fähigkeiten auch der Anderswelt recht nahe. König Artus‘ Hund Caball, war riesig, er soll so groß wie ein Pferd gewesen sein, er hinterließ einen Abdruck seiner Pfote auf einem Grabhügelstein. Wenn dieser Stein des Tages entfernt wird, dann steht er am nächsten Morgen wieder auf seinem Platze.⁷⁶

Motive, in denen Hunde als Begleittier von Göttinnen und Göttern vorkommen, findet man bei den Kelten ab dem 5. Jh. BC.⁷⁷ Botheroyd und Botheroyd sehen im Hund weitaus mehr als nur einen Dienstleister. Vielmehr meinen sie, dass seine Beliebtheit daher rühren könnte, dass ihm Fähigkeiten, die als übersinnlich empfunden wurden, anvererbt waren. Z.B. sein unübertroffener Geruchs- und Gehörsinn, sowie seine Orientierungsfähigkeit. Aufgrund dieser Fähigkeiten wurde er oftmals als Führer, Wegbegleiter und Bote eingesetzt, da er auch unter widrigsten Umständen seinen Weg nach Hause wiederfindet. Einen weiteren Hinweis auf Übersinnlichkeit vermuten Botheroyd durch die Paarungszeiten, die mitunter recht stürmisch verlaufen können, sowie den Mutterinstinkt der Hündinnen. Dieser galt wohl als vorbildlich. Ein weiteres Indiz für den überirdischen Charakter des Hundes stellt seine Selbstheilungskraft dar. Demzufolge wurde dem Hund auch eine Heilfähigkeit angedichtet,

⁷⁵ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 30 – 31.

⁷⁶ Vgl. Wood, Juliett: Die Kelten. Weisheit und Mythos, Augsburg, 2000, S. 54.

⁷⁷ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 67.

die sich in Geschichten über das Retten von Menschenleben durch das Auslecken von Wunden niederschlug.⁷⁸

2.8.2 Fische

Ein Gott in Tiergestalt konnte jedoch auch ein Fisch sein, vor allem der „weise“ Lachs galt hier als Vorlage. Fische gelten als Wanderer zwischen den Welten, die mitunter die Seelen der Verstorbenen tragen.⁷⁹ Freeman sieht im Lachs eines der ältesten und weisesten Tiere der keltischen Tradition. Das größte Verlangen eines Dichters, oder Weisheit-Suchers war eine Haselnuss zu finden, die in Quelle des Wissens gefallen war, oder sogar einen Lachs zu erhaschen, der solch eine Nuss gefressen hatte. Hier einverleibte man sich das Wissen sprichwörtlich. Man wurde durch diesen Akt mit *imbas* „göttlicher Weisheit“ erfüllt. Es heißt, dass der Lachs von der Quelle der Weisheit durch die Flüsse Irlands schwamm. Andererseits wird diese Quelle auch gerne am Meeresgrund angesetzt. Freeman sieht somit den Lachs als Bote zweier Welten, der Unterwelt und unserer Welt der Menschen.⁸⁰

2.8.3 Hirsch

Ein Attribut für eine Gottheit konnte auch ein Hirsch sein. Der bekannteste Gott hierzu wäre Cernunnos, der mit einem Hirschgeweih dargestellt wird. Früheste religiös anmutende Abbildungen findet man bereits in der Stein- und Bronzezeit.⁸¹ Freeman erwähnt, dass der Hirsch als der König des Waldes galt, und dass er, so wie der Lachs und der Adler, eines der ältesten Tiere war. Sicherlich ist dies metaphysisch gemeint. Bezüglich des Hirsches meint sie, dass in keltischen Geschichten immer wieder die Rede von mysteriösen Figuren, wie Priester, oder Poeten die Rede ist, die in Gemeinschaft mit den Tieren des Waldes wohnten. Sie verweist auf die Geschichte von Merlin der, im Kaledonischen Wald, eine Herde Rehe leitete, indem er auf einem Hirsch ritt. Sie sieht im Hirschen den Wegweisenden in die Anderswelt, da im Wald zu leben stets bedeutete zwischen den Welten zu leben. Der Wald war also eine Art Übergangsort, von der Welt der Menschen zu der Welt der Jenseitigen. Sie zieht auch zu der schamanischen Praxis des Träumens Bezug, indem sie auf die Geschichten des weißen Hirschen verweist, der den Jäger in ein verzaubertes Land lockt, damit meint sie, dass wir ein Verlangen nach unserer wilden Natur haben, die nur im Wald unserer Träume Freiheit erfährt.⁸²

⁷⁸ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 167.

⁷⁹ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 125 – 129.

⁸⁰ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 97.

⁸¹ Vgl. Mayer, Bernhard, 1994, S. 167.

⁸² Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 111.

2.8.4 Pferd

Ein weiterer Begleiter der Götter ist das Pferd. Es ist seit jeher ein Prestigeobjekt. Könige und Krieger reiten auf prächtig geschmückten Pferden in die Schlacht, oder feurige Pferde ziehen den Streitwagen. In sämtlichen Kulturen der Welt kommt dieses alte Motiv vor. Man kennt Pferde als Sonnensymbol, die den Himmelswagen ziehen, als Schlachtrösser, auf denen die Walküren reiten, als magische Pferde der Götter, wie Odins Pferd Sleipnir. Sie wurden als Nutztiere benutzt, für Pferderennen, als wertvolle Ware, als Fruchtbarkeitssymbol und vieles mehr. Das Pferd gilt als Gegenstand zahlreicher Sagen- und Mythen.

Bei der Krönungszeremonie des Hochkönigs von Irland spielte eine weiße Stute eine wichtige Rolle. Diese verkörperte die Muttergöttin. Der angehende Hochkönig musste sich mit der göttlichen Mutter paaren, um so an die Königswürde zu kommen. Nach dieser Heiligen Hochzeit wurde die Stute erlegt, der Gekrönte nahm in ihrem Blut ein Bad. Danach wurde eine Brühe von diesem Pferd den Gefolgsleute des Königs, inklusive dem König selbst zu essen gegeben. Dies geschah wohl um sich die göttlichen Kräfte im wahrsten Sinne des Wortes einzuverleiben.⁸³

Ein milderes Motiv bildet die Feenkönigin, die auf einem prächtigen Schimmel, der zumeist rote Ohren (ein Symbol für die Anderswelt) hat, in unsere Welt reitet, um sich unter den Menschen einen Geliebten zu suchen. Diese andersweltliche Symbolik der weißen Tiere mit den roten Ohren, egal ob Pferd, Hund, Hindin, Hirsch, Vogel usw. kommt immer wieder in den keltischen Mythen vor. Nahezu keine Geschichte lässt dies missen.⁸⁴

2.8.5 Löwe

Ein weiteres Tier, das Kraft, Stärke und Majestät verkörpert ist der Löwe. Er ist genauso wie der Adler ein Herrschersymbol, und findet sich gerne als Helmzierde und auf Wappen, sowie auf Schilden wieder.⁸⁵

2.8.6 Drache und Schlange

Der Drache ist das nächste göttliche Attribut. Er gilt als Wächter von Schätzen. Der Drache wird aber auch als Symbol für die Streitmacht eines Herrschers gesehen, wie die Symbolik von den kämpfenden roten und weißen Drachen verdeutlicht. Der rote Drache steht bei diesem Sagenmotiv für die Streitmacht der Waliser, der weiße für die Gegenpartei, nämlich die der Angelsachsen. Der rote Drache stellt auch das Emblem für König Artus dar, und gilt

⁸³ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 270.

⁸⁴ Siehe auch S. 54ff.

⁸⁵ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 71 – 73.

seit 1901 als Nationalsymbol für Wales.⁸⁶ Schon König Arthurs Vater trug den Namen *Pendragon* (Drachenkopf). Dieser Beinamen kann einerseits von einem Drachenhelm stammen, oder aber er nimmt auf Uthers Drachenbanner Bezug, der sich wie ein Windsack aufblähte, wenn er zu Pferde, im Galopp, mitgeführt wurde.⁸⁷

Die Gestalt des Drachens entstand ursprünglich aus der Schlange. Dr. Heinz erklärt dies mit der Prophezeiung Merlins, die aus der Feder Geoffreys von Monmouth stammten. Ihrer Meinung nach sind die Füße der Schlange, die die Schlange zum Drachen machen, eine spätere Erfindung. Sie weist weiters darauf hin, dass der Drache infolge auf verschiedenste Weise mit verschiedenen Gestalten, und oftmals mit mehreren Köpfen dargestellt wird.⁸⁸

Durch ihre Fähigkeit sich zu häuten steht die Schlange, aus der ja der Drache entstanden ist, für Erneuerung. Sie ist seit jeher ein Symbol für Gift, jedoch auch für Heilung, wie der Äskulapstab deutlich macht. In der warmen Jahreszeit ist sie oberhalb der Erdoberfläche zu finden, wird es jedoch kalt, dann zieht sie sich in das schützende Erdreich zurück. Dort soll der Gott der Unterwelt, der schlangengestaltige, die Muttergöttin in Gestalt einer Schimmelstute befruchten.⁸⁹

2.8.7 Vögel

Ein weiterer Weltenwanderer ist der Rabe, oder die Krähe. Kriegergöttinnen, wie Morrígan, oder Badh nehmen oft diese Gestalt an. Die Göttin Morrígan gilt als die Krähe der Schlachten.

Motive dieser Vögel sind auf Münzen, Helme und dergleichen zu finden. Sie gelten als Sinnbild für die Anderswelt, für Schlachten und Krieg, für den Tod und für Weisheit. Ein alter Spruch, der aus der Geschichte von „Diarmuid und der Eber“ stammt nimmt dieses Thema auf. Hier fragt Fionn.

Was ist schwärzer als ein Rabe? Der Tod ist es.⁹⁰

Diese Vögel treten auch gerne als Götterboten auf, wie i.e. Hugin und Munin, Odins Raben. So wie der Göttervater Odin bei den Germanen, bedienten sich auch die keltischen Götter dieser Boten und Verbündeten, wie Lugh, Midhir oder Bran. Die alte Sage von den Raben Brans, die den Tower von London beschützen kennt ein jeder. Für Touristen sind diese Raben

⁸⁶ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 29 – 33.

⁸⁷ Vgl. Birhan, Helmut, 2009, S. 115.

⁸⁸ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 27.

⁸⁹ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 25 – 26.

⁹⁰ URL: <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/pt3/pt304.htm> [31.5.2014].

auf dem Rasen vor dem Tower ein beliebtes Fotomotiv. So lange, wie diese Raben, deren Flügel gestützt sind, dort verweilen, solange wird das Königreich beschützt sein.⁹¹

Diese Metamorphose in ein Tier dient zumeist einem höheren Zweck. Bestimmte Fähigkeiten sollen dadurch erlangt werden, oder der Gestaltwandler will unbemerkt bleiben, um so die Zielperson zu beobachten, um dann adäquate Handlungen setzen zu können, sobald er ihre Schwachstellen, oder auch Vorzüge festgestellt hat. Götter und Feen beobachten so Menschen längere Zeit hindurch, bis sie in Menschenform in Erscheinung treten.

Mit der Christianisierung bekommt der Gestaltwandel eine eher negative Komponente, zumindest was Frauen betrifft, verändert eine Frau ihre Gestalt, so tut sie das als Verführerin. Diese Vorstellung von der freien Sexualität der Frau, die sich ihre Partner selbst aussucht, oder sogar wechselnde Partner hat und nicht kontrolliert werden kann, hat den damaligen Schreibern, die ja durchwegs Mönche waren, sicher nicht gefallen.⁹²

3. Mythologie

3.1 Die Tuatha Dé Danann

3.1.1 Allgemeines

Das interessanteste Götter- oder Elfengeschlecht ist das der Tuatha Dé Danann. Dies sind die Stämme der Göttin Dana/Danu. Von Bedeutung ist dieses andersweltliche Geschlecht deshalb, da es sich mit den festländischen Göttern vergleichen lässt, sowie zahlreiche Fähigkeiten und Attribute hatte, die gleichermaßen auch in den walisischen Mythen wiederzufinden sind. Die inselkeltischen Mythen prägten den Glauben und Aberglauben der damaligen Menschen und formten so ihr Weltbild. Die Götter waren keine Götter die fern der Menschheit im Himmel wohnten, sondern ihr Reich war die Anderswelt, die auch für irdische Menschen betretbar war. Manchmal, so sagt man, wandelten die Götter auch unerkannt unter den Menschen und beobachteten sie, beziehungsweise nahmen Einfluss auf die Geschichte und Zukunft der Erdenmenschen. Nun dies ist wohl nicht nur ein keltisches Thema, sondern vielmehr in der weltweiten Mythologie vorzufinden, es soll hier jedoch nicht weiter explizit behandelt werden, da das Thema ansonsten ausufern würde. Die Überbleibsel dieser durchwegs magischen Wesen kann man auch im Artusroman vorfinden. Letztendlich,

⁹¹ Vgl. Freeman, Mara, 2001, s. 308 – 309.

⁹² Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 257 – 258.

nachdem sie die Schlacht gegen die Milesier verloren hatten, zogen sie sich jedoch endgültig von den Menschen zurück und begaben sich, der Legende nach, in ihre unterirdischen Behausungen, die kurz auch Sidhe, oder Sídh, air. *síde* (Singular: *síd*), genannt werden. Heute kennen die modernen inselkeltischen Neu-Heiden sie unter eben diesem Eigennamen Sidhe. Dies sind vor allem markante Hügel in der Landschaft, sowie Grabstätten. Hier erfolgt eine Auflistung der Síds in Irland:

3.1.2 Die Síds in Irland

In Leinster wären dies unter anderem: Brugh na Bóinne (Newgrange), Sídh Nechtáin, sowie Brí Léith (im Berg Sliabh Calraighe). Slieve Donard, Sídh Airceltraí, Sídh Eas Ruaidh und Coirrsliabh na Seaghsa in Ulster. Sídh ar Cruachain, Sídh Nento fo hUisce in Connacht. In Munster findet man Sídh Bodhbh Dearg, Sídh Fionnachaidh, Sídh ar Femen und Sídh Cruachan Breg Ele.⁹³

3.1.3 Dagda

Dagda, der keltische Sonnengott, der stets mit einer Keule dargestellt wird, deren eine Seite Leben gibt, und deren andere Seite Leben nimmt und dessen Kessel nie leer ist und stets alle nährt, gilt als Vatergottheit der Tuatha Dé Danann. Er wird auch Eochaid Ollathair (Eochaid der große Vater), Ruad Rofessa (der Mächtige mit dem großen Wissen) und Aedh (Feuer) genannt.⁹⁴ Es heißt kein anderer als er soll es gewesen sein, der nach dem Rückzug in die Sídh den Schleier zwischen den Welten, den féth fíada, gezogen haben soll.⁹⁵

3.1.4 Die Schlachten von Mag Tuired

In den zwei Schlachten von Mag Tuired vertrieben die Tuatha Dé Danann zuerst die Fir Bolg und danach die Meeresdämonen, die Fomóraigh.

Die Fir Bolg, das so viel wie *Männer der Säcke* bedeutet, teilten Irland in fünf Provinzen auf und setzten Königinnen und Könige als Regenten über das Land ein. Dieses Volk war bekannt für ihre Erfindung der spitzen Waffen. Trotz ihrer überaus wirksamen Waffen wurden die Fir Bolg von den Stämmen der Göttin Dana, die begabte Magier waren,

⁹³ Vgl. Lautenbach, Fritz: der keltische Kessel. Wandlung und Wiederkehr in der Mythologie der Kelten, Stuttgart, 1991, S. 6.

⁹⁴ Vgl. Edel, Momo/Wallrath, Bertram: Götter, Barden und Druiden. Die Kelten Europas spirituelle Kindheit, München, 2000, S. 43-44.

⁹⁵ Vgl. Kalweit, Holger: Das Totenbuch der Kelten. Das Bündnis zwischen der Anderswelt und Erde, Düsseldorf, 2006, S. 86-87.

geschlagen. Für eine Zusammenfassung dieser Geschichte möchte ich hiermit auf Botheroyd & Botheroyd verweisen.⁹⁶

Die Tuatha Dé Danann kamen mit einer beträchtlichen Flotte nach Irland, steckten die Schiffe der Fir Bolg in Brand, sodass jedweder Fluchtgedanke zu verwerfen war. In dieser ersten Schlacht von Mag Tuired wurden tausende der Fir Bolg zusammen mit ihrem König Eochaid mac Eirc getötet. Der Sieg galt den Tuatha Dé Danann, obgleich auch sie viele Verluste hinnehmen mussten. Bei eben dieser Schlacht wurde dem damaligen König der Tuatha Dé Danann, Nuadu, die Hand abgeschlagen, da jedoch ein Hochkönig ohne Fehl und Tadel sein musste, fertigte ihn Credne, einer der Schmiedegötter, eine Silberhand an, seitdem trug er den Beinamen Nuadu Airgetlám (Nuadu Silberhand).⁹⁷

Die Überlebenden dieser Schlacht flohen zu dem Volk der Meeresungeheuer, den Fomóraigh. Diese stellten nun die Opposition zu den Tuatha Dé Danann dar. Diese Schlacht war nun eine Schlacht zwischen den chaotischen, dämonischen Kräften, die durch furchtbare Dämonen und Meeresungeheuer dargestellt wurden, und den Kräften des Lichts und des Guten, den Tuatha Dé Danann. Zuletzt siegten die lichten Kräfte über die dämonischen.⁹⁸

3.2 Die Schätze der Tuatha Dé Danann

Ursprünglich kamen die Tuatha Dé Danann von den vier nördlichen Inseln der Welt. Dort wurden sie in geheimen Wissen, Magie und Wissenschaft geschult. Sie brachten aus ihren vier Städten ihre Schätze mit.

Da bei der paganen Bevölkerung schamanisches Wissen als etwas zu werten ist, das vorauszusetzen war, muss man hierbei die magischen Komponenten beachten.

Die vier Städte müssen somit also den vier Himmelsrichtungen und deren Elementen zugeordnet werden. Fiona MacLeod beschäftigte sich eingehend mit diesen Städten.⁹⁹

„Es gibt vier Städte, die kein sterbliches Auge je betrachtet hat, die der Seele jedoch bekannt sind; dies sind Gorias im Osten, Finias im Süden, Murias im Westen und Falias im Norden. Und das Symbol von Falias ist der Stein des Todes, der gekrönt ist von bleichem Feuer. Und das Symbol von Gorias ist das trennende Schwert. Und das Symbol von Finias ist der Speer.

⁹⁶ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 125-126.

⁹⁷ Vgl. Lautenbach, Fritz, 1991, S. 51.

⁹⁸ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 128-129.

⁹⁹ Anm. Bei Fiona MacLeod handelt es sich um ein Pseudonym, das William Sharp (1855-1905) benutzte.

*Und das Symbol von Murias ist die Mulde, die von Wasser und schillernden Licht erfüllt ist.*¹⁰⁰

Was die Zuordnung der oben genannten Waffen zu den Städten betrifft, so habe ich so meine Zweifel, ob die Zuordnung der Himmelsrichtungen mit den Waffen in der einschlägigen Literatur immer übereinstimmt. Vielleicht ergab sich diese Verdrehung vom Feuer (Speer/Stab/Lanze) mit der Luft (Schwert) aus einer magischen Tradition heraus, denn je nach Loge, Coven, etc. werden diese Elemente und Gegenstände entweder dem Süden, oder dem Osten zugeordnet. Logisch erscheint da eher die obige Zuordnung von Luft (Schwert) mit dem Osten. Sowie die logische Schlussfolgerung, dass das Feuer (Lanze/Stab/Speer) mit dem Süden zusammenhängt. Betrachtet man jedoch alt- und mittelirische Texte ergibt sich eben ein verdrehtes Bild.

Im Textarchiv von Mary Jones ist über die Schätze der Tuatha Dé Danann unter dem Text *Tuath Dé Danand na set soim* folgendes zu finden.¹⁰¹

Der unfehlbare Speer, der Lugh gehörte, wurde aus Gorias (Osten) gebracht. Der Legende nach soll dieser Speer in der Schlacht laut aufgebrüllt und die Feinde damit zur Flucht veranlasst haben.¹⁰² Aus Findias (Süden) gelangte Nuadas tödliches Schwert nach Irland. Dagda soll damit alle Ungeheuer vertrieben haben, die bei der Schöpfung Irlands über den Rand von Brigits Mantel lugten.¹⁰³ Den Lía Fáil, den Stein des Schicksals, der unter der Berührung des rechtmäßigen Königs aufschrie, brachte man aus Falias. Den ewig vollen Kessel Dagdás importierte man aus Murias.

Wenn eine jede Stadt einer Himmelsrichtung und deren zugehörigen Element zugeordnet wird, und noch dazu einen legendären Schatz beherbergt, dann hat auch jede Stadt, der keltischen Tradition zufolge, einen Gelehrten/Druiden.

Druiden galten nicht nur als Magier und Wissenschaftler, sondern auch als Dichter und Seher, als Ärzte und vieles mehr.

Morfesa stammte aus Falias, Esras aus Gorias, Uiscias aus Findias und Semias aus Murias.¹⁰⁴

¹⁰⁰ Vgl. Stewart, R. J.: *ErdLicht. Die keltisch-druidische Arbeit mit Elfen und Erdgeistern*, München, 1997, S. 150.

¹⁰¹ URL: <http://www.ucc.ie/celt/published/G300008/index.html> [31.5.2014].

¹⁰² Vgl. Edel, Momo/Wallrath, Bertram, München, 2000, S. 39.

¹⁰³ Vgl. Ebenda.

¹⁰⁴ URL: <http://www.ucc.ie/celt/published/G300008/index.html> [31.5.2014].

Auch bei diesen Erzdruiden werden in einschlägiger Literatur gerne verschiedene Angaben gemacht, Esras und Uiscias werden also vertauscht, genauso wie die Waffen. Welche Aussagen letztendlich stimmen, würde eine extra Untersuchung wert sein, wird in dieser Arbeit jedoch nicht weiter behandelt werden.

3.3 Die Waffen der Sonnengötter und deren Schmiede

3.3.1 Himmelswaffen

Der Speer, der Stab, die Lanze, die Keule und die Axt sind Waffen, die feurige Attribute besitzen. Indoeuropäische Himmelsgötter schleudern gerne Feuerblitze vom Himmel und eben dieses himmlische Feuer macht sie zu Sonnengöttern, da die Sonne das Feuer per se präsentiert.

Desweiteren werden diese Waffen von Meisterschmieden gefertigt, haben also wieder mit Feuer zu tun. Hier sei auch erwähnt, dass Schwerter ebenso feurige Kraft inne haben. Diese sind sicherlich die Vorläufer vom Excalibur, das legendäre Schwert ‘König Artus’. Schmiede werden seit jeher mit übernatürlichen Begabungen und Helden, sowie mit Göttern und der Anderswelt in Zusammenhang gebracht. Schmiedegötter waren bei den Kelten i.e. Goibniu, Crédne, Gávida, Gofannon und Brigit.¹⁰⁵

3.3.2 Goibniu

Goibniu galt als einer der Könige der Tuatha Dé Danann und schmiedete zusammen mit Crédne Waffen für die zweite Schlacht von Mag Tuired. Es war auch kein anderer als Goibniu selbst, der den Speer für *Lugh Lámhfhada* (Lug der langen Hand) schmiedete, mit dem dieser Balor tötete. Manannán mac Lir verleiht Goibniu auch den Vorsitz auf dem Fest der Hochkönige der Tuatha Dé Danann, das ihnen allen ewige Jugend schenkt. Die Schmiede Goibniu wird entweder dem Hügel von Millmount, der in der Grafschaft Louth gelegen ist, oder den Wicklow Mountains zugeordnet.¹⁰⁶

3.3.3 Crédne

Crédne galt als Feinschmied für Präzisionsarbeiten und Bronze gießer. Er half mitunter dem Arzt der Tuatha Dé Danann, Dian Cécht, eine kunstvolle und volltaugliche Hand aus reinsten

¹⁰⁵ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 290.

¹⁰⁶ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 143.

Silber für Nuadu anzufertigen, der seine in der ersten Schlacht von Mag Tuired verloren hatte.¹⁰⁷

Als bezüglich der zweiten Schlacht von Mag Tuired der Kriegsrat gehalten wurde befragte Lugh seine Getreuen ob deren Fähigkeiten.

„Der fragte seinen Schmied, Goibniu, über welche Macht er zu ihrem Heil verfüge. »Das ist schnell gesagt«, antwortete er, »selbst wenn die Männer Irlands sieben Jahre kämpfen müssten, werde ich für jede Lanzenspitze, die vom Schaft fällt, oder für jedes Schwert, das zerbricht, eine Ersatzwaffe besorgen. Keine Speerspitze, die meine Hand geschmiedet hat, wird im Flug ihr Ziel verfehlen. Jede Haut, die sie durchbohrt, muss danach ihr Leben aufgeben. [...] ->»Und du, Crédne«, fragte Lugh seinen Bronzegießer, »welche Macht hast du für diese Schlacht?« - »Schnell gesagt!« antwortete Crédne, »Nietnägel für ihre Speere, Schwertgriffe, Schildbuckel und Schildränder, damit werde ich alle versorgen.«¹⁰⁸

3.3.4 Gávada

Gávada kommt in der Tory-Island Version der Balor-Sage vor. Balor ist hier ein mieser Seeräuber, auf dessen Stirn frei nach Zyklopenmanier ein Auge hockt, und an dessen Hinterkopf ein böses Auge sitzt, das einem jeden verflucht. Da Druiden ihm weissagten, dass sein Enkelsohn ihn umbringen werde, lässt er seine Tochter in einem hohen Turm einsperren. Nachdem er eine Kuh eines Fürsten, namens Mackineely gestohlen hat, schleicht sich dieser durch Zauberei zum Mädchen. Diese empfängt Drillinge. Balor ist außer sich vor Wut und will die Säuglinge ertränken lassen. Eine Fee rettet Lugh jedoch und bringt ihn zu Gávada, der dessen Onkel ist. Lugh wächst hier also zu einem Schmied heran, der sich eines Tages an Balor rächen kann indem er ihm eine rotglühende Eisenstange (in einer anderen Version ist es eine Steinschleuder) durch das todbringende Auge stößt.¹⁰⁹

Gofannon fab Dôn kommt in der walisischen Erzählung *Culhwch ac Olwen*, die zum Artus-Sagenkreis gehört und somit im nächsten Kapitel erwähnt wird, vor.

3.3.5 Brigit

Mythologisch erwähnenswert ist noch die keltische Göttin Brigit, die mitunter auch als Göttin der Schmiedekunst gehandhabt wird, und somit die weibliche Seite der Sonnen- oder Feuerkomponente vertritt. Diese Göttin hatte auch ein eigenes Sonnensymbol, ein Swastika,

¹⁰⁷ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 256.

¹⁰⁸ Vgl. Lautenbach, Fritz: der keltische Kessel. Wandlung und Wiederkehr in der Mythologie der Kelten, Stuttgart, 1991, S. 64.

¹⁰⁹ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 34-35.

das man heutzutage als das Sankt Brigits-Kreuz der heiligen Brigit von Kildare, deren Heiligtum dort neben einer Eiche stand, kennt.¹¹⁰

Ein eindrucksvolles Gedicht von Fiona McLeod beschreibt die Brigit der Tuatha Dé Danann aus ihrer eigenen Sichtweise.

*„I am older than Brigit of the Mantle,
I put songs and music on the wind
before ever the bells of the chapels
were rung in the West
or heard in the East. I am Brighid-nam-Bratta: Brigit of the Mantle,
but I am also Brighid-Muirghin-na-tuinne: Brigit, Conception of the Waves,
and Brighid-sluagh, Brigit of the Faery Host,
Brighid-nan-sitheachseang, Brigit of the Slim Faery Folk,
and Brighid-Binne-Bheule-lhuchd-nan-trusganan-uaine,
Brigit the Melodious Mouthed of the Tribe of the Green Mantles.
And I am older than Aone [Friday],
and I am old as Luan [Monday],
and in Tir-na-h'hoige my name is Suibhal-bheann: Mountain Traveler,
and in Tir-fo-thuinn, Country of the Waves, it is Cú-gorm: Gray hound,
and in Tir-na-h'oise, Country of Ancient Years, it is Sireadh-thall: Seek Beyond.
And I have been a breath in your heart,
and the day has its feet to it
that will see me coming into the hearts of men and women
like a flame upon dry grass,
like a flame of wind in a great wood.“¹¹¹*

Da Brigit jedoch auch die Schutzherrin über das Heim und das Herdfeuer ist, liegt eine Assoziation mit einer Muttergöttin nahe. In den inselkeltischen Bräuchen findet man z.B. die Anrufung Brigits in einem *caím*. Hierbei handelt es sich um einen Schutzkreis. Man deutet mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf ein Objekt und bewegt sich mit dem Sonnenlauf in einem Kreis um dieses Objekt, während man den *Caím* aufsagt.¹¹²

¹¹⁰ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 50.

¹¹¹ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 70.

¹¹² Vgl. Matthews, Caitlín/Matthews, John: Das große Handbuch der keltischen Weisheit, München, 1999, S. 286.

Ausschlaggebend ist hier wiederum die Sonne, also die Feuerkomponente.

Ein weiterer alter Brauch, der mit Brigit, dem Feuer und der Sonne in Verbindung ist, besteht darin, dass die Mütter vor dem zu Bett gehen ein kleines Ritual mit der Asche des Ofens und dem Brennmaterial, Torf, begingen und dabei folgendes Gebet über dem Herdfeuer sprachen.

„Ich lege Asche aufs Feuer

Wie Brigid unser aller Ziehmutter es tun würde.

Der heilige Name der Ziehmutter

Sei auf Herd und Haus,

Auf jedem in diesem Heim.

Gott umkreise mich selbst und mein Feuer.

Gott umfange mich und den Boden,

Meine Herde und Vieh

und jeden in diesem Haus.“¹¹³

3.3.6 Cú Chulainn

Aber zurück zu den Waffen. Man findet kaum einen Mythos der Inselkelten, der ohne magische Waffen, wie Lanze, Speer, Spieße, Wurfspieße, Stäbe und Schwerter, auskommt. Helden, Götter und andersweltliche Bewohner beschritten offensichtlich durchwegs den Pfad des Kriegers. Hier sei i.e. Cú Chulainn genannt. Dieser irische Held war in den Kampfkünsten äußerst bewandert und strotzte nur vor Heldenmut, Stärke und Geschicklichkeit. Schon in seiner Kindheit kommen Spielwaffen, wie Speere, Schleuderstöcke und ähnliches vor. Von Conchobar bekommt er Speere, Schwerter und Schilde. Mit einem Schleuderstock und einer eisernen Kugel schleudert er seinem Kontrahenten Foill das Hirn aus dem Schädel. Ein anderes Mal schlägt er seinem Gegner den Kopf mit einem Schwertstreich ab. Oder aber er wirft mit seinem Speer den Feinden dermaßen zu, dass er neun Mann mit diesem Wurf tötet, dasselbe wiederholt sich noch zwei weitere Male.¹¹⁴ Cú Chulainns Wurfspieß trägt sogar einen eigenen Namen, nämlich *ga bolga*, und gilt als eine der schrecklichsten magischen Waffen. Er fügt stets tödliche Wunden zu und kehrt stets zu seinem Besitzer zurück. Hier kann man kurz auf die Artussage vorgreifen und erwähnen, dass auch Artus' getreuer Kei einen magischen Speer besitzt, der so scharf ist, dass er sogar den Wind zum Blüten bringt.¹¹⁵

¹¹³ Vgl. ebenda.

¹¹⁴ Vgl. Löpelmann, Martin: *Erinn. Keltische Sagen aus Irland*, München, 1996, S.209-258.

¹¹⁵ Vgl. Wood, Juliette: *Die Kelten. Weisheit und Mythos*, Augsburg, 2000, S. 14.

3.3.7 Midir

In der Erzählung, Tochmarc Étaíne (das Werben um Étaíne) spießt Elcmar den stolzen Midir von Brí Léith mit einem zweizinkigen Zauberstaub, der aus einer Weißhasel gemacht wurde, hinter dem Nacken mit dem Gesicht gegen den Erdboden, auf dass Midir ihm drei Wünsche gewährt, als der Stolze auf der Flucht mit Elcmars Gattin Bóand und deren Tochter Étaín erhascht wurde.¹¹⁶

In einer anderen Version der Geschichte wird dieser Fürst der Tuatha Dé Danann mit seinen Krieger- und Sonnenattributen (Speer und Gold) in all seiner Prächtigkeit dargestellt.¹¹⁷ Er trägt ebenso wie Brigit einen grünen Mantel, als Zeichen für das Volk der Sidhe.¹¹⁸ Als Étaín eines Tages mit ihren Gespielinnen ein Bad in einem Fluss nahm, der in das Meer mündete, kam ein blonder Reitersmann auf einem feurigen Ross daher. In der Geschichte wird Midir als Reiter mit einem langen grünen Mantel dargestellt, der ein goldbesticktes Hemd trägt. Über dem Gewand tritt ein großer goldener Torques zur Geltung, der von Schulter zur Schulter reicht. Auf seinem Rücken trägt er einen Rundschild aus Silber, dessen Buckel golden ist, und dessen Rand ebenfalls mit Gold eingefasst ist. In seiner freien Hand trägt er einen fünfzackigen Speer, der wiederum mit Gold umwunden ist. Des Reiters Haar ist lang und hell, es wird durch einen goldenen Reif aus der Stirn gehalten. Seine Augen sind ebenfalls hell, nämlich grau und er hat einen steten Blick.¹¹⁹

Interessant an dieser Textpassage ist nicht nur die Erwähnung des grünen Mantels, sondern auch das er ein golden besticktes Hemd, einen goldenen Torques, einen silbernen Schild mit goldener Fassung, einen goldenen Buckel und einen fünfzackigen Speer mit Goldringen bzw. Bänder, sowie einem Stirn- bzw. Haarband aus Gold trägt. Beachtlich ist hier die Kombination von Silber mit Gold im Schild. Die Sonne wird hier also mit dem Mond vereint, was ja an und für sich die Zahl fünf ergibt, die sich wiederum im fünfzackigen Speer wiederfindet.¹²⁰ Diese Zahl ist ein definitiver Hinweis auf einen keltischen Gott und die Beziehung zur Anderswelt. Ein weiterer Wink auf die andersweltliche Abstammung ist hier der helle Komplex des Fürsten. Dass es sich um einen Adligen handelt, deutet nicht nur die Betonung der Helligkeit seiner ganzen Erscheinung, oder der Prunk seiner Gewandung und seiner Waffen an, sondern auch sein langes Haar. Langes Haar verwies im Mittelalter darauf,

¹¹⁶ Vgl. Löpelmann, Martin, 1996, S. 276.

¹¹⁷ Vgl. Sonnengott und seine Komponenten, s. S. 20.

¹¹⁸ Vgl. Fiona McLeods Gedicht über Brigit, S. 35-36.

¹¹⁹ Vgl. Neeson, Eoin: Celtic Myths and Legends, Cork, 1998, S. 69.

¹²⁰ Vgl. Die Zahl Fünf, S. 20.

dass man kein Sklave, bzw. Unfreier war. Abgerundet wird das Bild durch seinen ruhigen, steten Blick, der an Weisheit anmutet.

3.3.8 Die numerologische Deutung von Midirs Erscheinungsbild

Die Bedeutung der Zahlen kam sicherlich nicht erst durch die Kulturvermischung durch den Orient, und die Kreuzfahrer, bzw. den Byzantinischen Hof auf, sondern hatte schon in alten inselkeltischen Gesetzestexten ihre Stellung.¹²¹ Kultisch gesehen, muss man jedoch von einer etwaigen Beeinflussung der Kabbala ausgehen, deren Numerologische Beeinflussung in verschiedensten magischen und neo-heidnischen Traditionen wiederzufinden ist. Die Gelehrten waren am Hof von Byzanz ebenso zu Hause, wie an den westlichen Fürstenthöfen Europas. Die Idee der Mystik der Zahlen wurde sogar im Volksglauben aufgenommen. Bewusst oder unbewusst, dieser Glaube ist allerorts zu finden. So natürlich auch auf den britischen Inseln und Irland.

Eines der am meisten gedeuteten Volkslieder bezüglich der Bedeutung der Zahlen ist der „Dilly Song“, der vor Mystik und Zahlen und deren Bedeutung nur so strotzt.

„Einer von ihnen ist immer allein und wird es auch bleiben
Zwei von ihnen sind lilienweiße Knaben, grün gekleidet
Drei von ihnen sind fremd und Förster in der weiten Welt
Vier ist die Stunde, da die Blume blüht
Fünf ist der Vogel, den man selten sieht, aber stets hört
Sechs ist der Fährmann, der sein Boot über den Strom lenkt
Sieben sind die sieben glänzenden Sterne am Firmament
Acht ist die Morgendämmerung, zu der die Welt erwacht
Neun ist der fahle Mondschein
Zehn vergibt alle Sünden, fange von zehn noch einmal an.“¹²²

Hope¹²³ deutet dieses Gedicht wie folgt:

Die Eins ist die kreative Kraft oder die einzige Gottheit, in der alle anderen Götter aufgehen. Die Zwei stellt die beiden männlichen Hauptgötter der Kelten dar, nämlich den Herrn des Lichts und den Herrn der Finsternis. Die Drei soll die wandernden Kelten selbst darstellen, deren geheiligte Zahl die Drei ist. Die Vier repräsentiert den vierten Baum im keltischen

¹²¹ Vgl. Neeson, 1998, S. 186 ff.

¹²² Vgl. Hope, Murry: Magie und Mythologie der Kelten. Das rätselhafte Erbe einer Kultur, München, 1999, S.175.

¹²³ Anm. Hope, Murry war eine berühmte Okkultistin und englische Schriftstellerin (1929-2012).

Baumalphabet, die Erle. Sie war dem keltischen Gott Bran geweiht. Die Erle ist auch der Baum der Anderswelt schlechthin, man denke nur an den „Erlkönig“. Die Fünf ist die Zahl der keltischen Götter und die Zahl von Merlins Stimme. Die Sechs ist Keridwens Boot und Charons Fähre, laut Hope ist es die Initiation oder das Recht, den Weg durch die Gewässer des Unterbewussten zu versuchen. Die Sieben ist die Zahl der Meeresgötter und die Zahl der Seefahrer. Die Acht ist die Zahl der Auferstehung oder des Urteils. Die Neun ist die dreigestaltige Mondgöttin mit den neun Jungfrauen, die den heiligen Kessel hüten. Die Zehn zeigt uns die Notwendigkeit auf, zu unseren Wurzeln zurückzufinden bzw. zurückzukehren, um die Mysterien verstehen zu können.¹²⁴

Zum Rätsel der Unendlichkeit lässt Douglas Monroe den Druiden Merlin zu seinem Lehrling Artus, als er Artus darin unterweist, was sich denn jenseits von Raum und Zeit befindet, folgendes Paradoxon sagen:

„Es gibt keinen Gott, außer dem, was nicht begreiflich ist

Es gibt nichts, was nicht begreiflich ist, außer dem,

was nicht denkbar ist

Es gibt nichts, was nicht denkbar ist, außer dem,

was unermesslich ist

Es gibt nichts Unermessliches außer Gott

Es gibt keinen Gott, außer dem was nicht denkbar ist.“¹²⁵

Wenn man die Textpassage über Midir mit Hopes Mitteln erklärt, so wird Midir also als einer der Hauptgötter der Kelten erkannt. Er wird durch die Drei und ihren Bezug zur Sonne (Trinität) erkannt. Die Drei und somit die Sonne repräsentieren eine ungerade Zahl, und sind hiermit mit weiblichen Eigenschaften behaftet. Er wird auch mit dem Mond, dessen lunares Element das Silber ist, dargestellt. Ergo der Zwei. Diese gerade Zahl gilt als der Hinweis für den zweifachen Gott des Lichtes und der Finsternis. Als keltischer Gott an und für sich, durch die Fünf. Die Fünf referiert jedoch wieder auf die Anderswelt. Die auch die Gesamtheit aller Dinge und Unsterblichkeit repräsentiert. Und die Gesamtheit aller Dinge ist die Eins. Somit sind alle Götter ein Gott.

¹²⁴ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 175-176.

¹²⁵ Vgl. Monroe, Douglas: Merlins Vermächtnis. 21 Lektionen in Druidenmagie, Darmstadt, 2004², S. 413-414.

3.3.9 Die Zahlen in der Mythologie

Da die mittelalterlichen Gelehrten eine umfassende Ausbildung in Klosterschulen hatten, sowie in den Wissenschaften bewandert waren, und zudem noch an verschiedenen Fürstenhöfen in ganz Europa bis Byzanz tätig waren, ist auch anzunehmen, dass sie mit den orientalischen Wissenschaften und Gelehrten in Berührung kamen und von ihnen lernten. Es handelte sich sicherlich um einen kulturellen Austausch. Lehren, wie die der Sohar, war ihnen sicherlich bekannt und gehörten zum üblichen Usus. Aus diesem Grunde sollte man die numerologische Deutung der Zahlen nicht unbedingt außer Acht lassen. Im elften Jahrhundert gab es eine „Wiederbelebung“ byzantinischer, okkultur Literatur, alte, beinahe vergessene Schriften wurden wieder in den literarischen Korpus aufgenommen. Eine Zentralfigur war hier Michael Psellus. Er soll eine Sammlung hermetischer Texte zusammengestellt haben. Diese wurden als *Corpus Hermeticus* bekannt. Weiteres Augenmerk legte er auch auf Proclus und auf das Chaldäische Orakel.¹²⁶

„Jede dualistische Philosophie reduziert sich auf zwei grundlegende Unterteilungen: gerade Zahlen, die durch 2 teilbar sind, wie 2, 4, 6, 8, 10, 12 usw., und ungerade Zahlen, die durch 3 teilbar sind, wie 3, 6, 9, 12 bis zu 33, 66, 99 usw. Die geraden Zahlen werden stets den männlichen Kräften, d. h. elementaren, konkreten und sichtbaren Welt zugeordnet, die ungeraden Zahlen hingegen den weiblichen Eigenschaften, also der ätherischen, gestaltlosen und verborgenen Welt. Aus numerologischer Sicht kann die gesamte keltische Religion als ein fünffältiges monotheistisches System bezeichnet werden: die dreifache Göttin und der zweifache Gott von Licht und Dunkel, woraus sich die Zahl Fünf ergibt. Und doch ist alles die Widerspiegelung des »Einen, der im Jenseits weilt« und damit monotheistisch.

Aufgrund dieser numerischen Schlussfolgerungen wurde der Apfel als »Frucht der Götter« angesehen: Wird er über die Breite in zwei Hälften geschnitten, so kommen fünf Kerne zum Vorschein, die in einem fünfzackigen Stern eingebettet sind – ein Symbol für die Götter, die unter einem Schutz vereint sind. Die Birne nahm innerhalb der Priesterschaft von Anglesey eine ähnliche symbolische Funktion ein.“¹²⁷ Monroes Interpretation der Zahlen kann ich, obwohl hier vollständigshalber aufgeführt, maximal als Spiegelfechterei, wenn nicht als sehr fragwürdig abtun.

¹²⁶ Vgl. Hutton, Ronald: *Witches, Druids and King Arthur*, London/New York, 2003, S. 170ff.

¹²⁷ Vgl. Monroe, Douglas, 2004², S. 32-33.

So könnte man jetzt mit jeder Erzählung und jedem andersweltlichen Fürsten, oder Gott/Göttin verfahren, das würde jedoch ausufern, und soll somit in der vorliegenden Arbeit nicht weiter behandelt werden.

Die Fünf stellte bei den Kelten auch die mystische Mitte dar. Dagda teilte Irland z.B. in vier Königreiche unter seinen Söhnen auf. Das fünfte Reich lag in der Mitte des Landes und gehörte ihm selbst, bevor es von seinem jüngsten Sohn, Oengus, beansprucht wurde.¹²⁸

Die mittlere Provinz, die passender Weise, Meath (Mitte) darstellte, war auch Sitz der Hochkönige. Tara war also das spirituelle Zentrum Irlands, quasi die Seele des Landes. Dadurch ist es nicht verwunderlich, dass es der Sitz der Hochkönige war, und Mittelpunkt der Jahresfeste, sowie der Ort an dem sich der Lia Fáil stand. Dieser galt sozusagen als Wohnstätte der Landesgöttin. Bei der Berührung durch einen geeigneten Kandidaten schrie der Stein auf. Dies galt als Zustimmung der Göttin. Tara war auch der Ort der Inthronisation und der Hochzeit des Königs.¹²⁹

Die Zahl Fünf wird als Merkmal eines Gottes vielleicht auch deshalb gebraucht, da sie sozusagen die Unsterblichkeit, die Gesamtheit der Zeit und aller Dinge, sowie natürlich auch auf eine Nichtzeit und einen Nichtraum verweist. Das ir. Wort für Provinz heißt *cúige*, also „fünf“. Das soll wohl als Hinweis der Spitzfindigkeit der Iren dienen.¹³⁰

3.3.10 Llew

Ein weiteres Beispiel für den schamanischen Kontext inselkeltischer Erzählungen zeigt die walisische Variante Lughs, nämlich Llew. Diese Erzählung gehört dem vierten Zweig des Mabinogi an, da es äußerst aufschlussreich in den Kontext passt und die kymrische Version des Lughs aufzeigt wird dies hier kurz erwähnt.

„Als Sohn einer Göttin konnte Llew nur mit einem Speer umgebracht werden, dessen Anfertigung ein Jahr gedauert hat. Und er musste mit einem Fuß auf dem Rand eines Badetroges und mit dem anderen Fuß auf einer Ziege stehen. Blodeuwedd sorgte dafür, dass sich Llew in dieser Position befand und Gorowny traf Llew mit dem Speer. Im Augenblick des Todes verwandelte sich Llew in einen Adler.“¹³¹

¹²⁸ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 131-132.

¹²⁹ Vgl. Flemming, Fergus: Zauber und Verwandlung, in: Duncan Baird Publishers: Time-Life Books: Mythen der Menschheit. Reise in die Anderswelt. Die Kelten, Hamburg, 1997, S. 99.

¹³⁰ Vgl. Kalweit, Holger: Das Totenbuch der Kelten. Das Bündnis zwischen Anderswelt und Erde, München, 2006, S. 142.

¹³¹ Vgl. Edel, Momo/Wallrath, Bertram, München, 2000, S. 66-67.

Hier sieht man Llew als Sonnengott, er kann nur mit einem magischen und vollkommenen Speer (der über ein Jahr gefertigt wurde) getötet werden. Im Augenblick seines Todes verwandelt er sich in einen Adler, hier sei auf das Wandeln der Gestalt der keltischen Götter und auf das Tier der Sonne und der Königsherrschaft, dem Adler, hingewiesen.¹³²

Den dunklen Aspekt der Sonne, bzw. die Finsternis verkörpern in der irischen Sage immer einäugige, oder Riesen im Allgemeinen, wie Balor, Goll, oder Aed.

Aed bedeutet auf Irisch „Feuer“. So ist es nicht verwunderlich, dass er immer als Sonnengott auftaucht, seine Gattin ist Bé Find (ein Synonym für eine Repräsentantin der Síd und heißt so viel wie „weiße Frau“). Als seine Waffen gilt ein vergifteter Speer. Aed kommt in vielerlei Geschichten vor, was jedoch immer gleich bleibt sind die Sonnenattribute. Manchmal wird auch Dagda als Aed bezeichnet.¹³³ Balor wurde bereits behandelt.¹³⁴ Goll heißt nichts anderes als „einäugig“ und war der Erzfeind von Fionn. Goll starb durch Fionns Hand.¹³⁵

3.4 Der keltische Kessel

3.4.1 Dagdas Kessel der Wiedergeburt

Dagda besaß auch einen Kessel, den er von Murias mitbrachte, es war wohl der wichtigste Schatz der Tuatha Dé Danann, da ihn deren Oberhaupt inne hatte. Dieser Kessel war niemals leer und füllte sich wie aus Zauberhand immer wieder von selbst. Jeder erhielt daraus die Speise, die am besten zu ihm passte. Dieser Kessel konnte auch Tote wiederbeleben. Solch einen Kessel nennt man auch Kessel der Wiedergeburt. Wenn man die Gefallenen und Verstorbenen in der Nacht hineinwarf, entstiegen sie dem Kessel am nächsten Morgen wie neu.

3.4.2 Brans Kessel und Kopf

Nach dem dritten Zweig des Mabinogi ist Bran ein Sohn des Gottes Llyr (ir. Lir). Er ist König von Britannien, seine Geschwister sind Branwen und Manawydan (ir. Manánnan mac Lir, od. Manannán). Seine Schwester Branwen ist mit dem König von Irland verheiratet. Der irische König wird jedoch von einem Halbbruder Brans dermaßen beleidigt, sodass nur ein Geschenk Brans, nämlich der Kessel der Wiedergeburt den Streit befrieden kann. Dieser Kessel wurde

¹³² Siehe S. 20.

¹³³ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 11.

¹³⁴ Siehe S. 29.

¹³⁵ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 145-146.

ursprünglich von einem Riesenehepaar, das aus Irland geflohen war, aus Irland mitgebracht. Der Grund für die Flucht der Riesen war wohl das Attentat an diese. Durch unpassendes Benehmen zogen sie sich den Zorn des irischen Königs Matholwch zu. Man lockte die beiden mittels Speis und Trank in ein eisernes Gebäude, das man in Brandt steckte. Durch die große Hitze wurde das Metall flüssig. Die Riesen konnten sich hiermit aus der Falle befreien und flüchteten nach Wales. Interessant an dieser kymrischen Erzählung ist die Erwähnung der Herkunft der Riesen, nämlich aus einem See. Dieser See hieß der Kesselsee. Dies stellt ganz klar einen andersweltlichen Bezug dar. Letztendlich wird der Kessel von Efnysien, dem Halbbruder Brans, in einer waghalsigen Selbstopferung, zerstört. Er streckt sich darin so dermaßen aus, sodass dieser zerbricht. Dann wird Bran noch von einem vergifteten Speer am Fuß getroffen, was seinen endgültigen Tod bedeutet, da er ja göttlicher Herkunft ist. Er wird von seinen Getreuen nach London zurückgebracht, wo sein Haupt, zum Schutze Britanniens, mit dem Gesicht gegen seine Feinde gewandt am Fuße des Towers von London (des Weißen Hügels) begraben wurde. Wacht hielten hier Brans Raben. Diese Raben müssen hier mit seinen Kriegern gleichgesetzt werden, die Darstellung der Krieger durch Raben stellt oft ein Sagenmotiv dar. Zu späteren Zeit jedoch, ließ König Artus Brans Kopf ausgraben, denn er war der Meinung, dass sein Reich nur durch Stärke verteidigt werden konnte.¹³⁶

3.4.3 Dagdas Kessel in der Erschaffung Irlands

In einer anderen Legende sind die Tuatha Dé Danann die Schöpfer Irlands. Hier kommen deren wichtigsten Vertreter und deren Merkmale (die zumeist sonnig/feurig sind) vor. Diese Erzählung zeigt dieses Göttervolk auch als Lichtvolle Kräfte auf, die Harmonie und Leben durch ihre magischen Schätze bringen. Ich gebe hier die mir bekannte Version wieder, werde in der Fußnote jedoch die Variante von Momo Edel und Bertram Wallrath angeben.

Brigit, die Göttin der Beredsamkeit, der Dichtkunst, der Heilkunst und der Schmiede sang ein Lied voll Wunder. Von ihren zauberhaften Gesang betört, gesellten sich bald die anderen Götter um sie. So kam Oengus, der auch Mac ind Óc (der junge Sohn) genannt wurde, Midir der Stolze, Ogma mit dem Sonnenantlitz und der Ollathair hinzu, um ihrer Musik zu lauschen. Endlich rang sich Oengus durch sie zu fragen, wer denn dieses wunderbare Lied gesungen habe. Brigit antwortete ihm es sei Mutter Erde gewesen. Dieses Lied erzählte von einem Traum, den Traum des Anfangs aller Dinge. Die Tuatha Dé Danann waren von dieser Weise so derartig ergriffen, dass sie ihre Angst vor dem dunklen Abgrund, den die Erde darstellte,

¹³⁶ Vgl. Maier, Bernhard: Das Sagenbuch der walisischen Kelten. Die vier Zweige des Mabinogi, München, 2004², S. 36-54.

überwanden und sie beschlossen, auf die Erde hinabzusteigen. Brigit umhüllte die Erde mit ihren grünen Mantel, um sie fruchtbar zu machen. Midir ergriff seinen Speer und stieg in die Entropie hinab. Er vernichtete die chaotischen Wesen, die in diesem Abyss lebten, und drängte die anderen weiter zurück. Nach getaner Arbeit kehrte er zu den Göttern zurück. Er habe Brigit Platz für ihren Mantel gemacht, sodass er auch die gesamte Erde umfassen könne, teilte er ihr mit. Daraufhin warf Brigit ihren Mantel, der sich wie ein silbriger Feuerteppich ausbreitete und somit die Wesen des Chaos verscheuchte, auf die Erde. Das wäre auch gut gegangen, hätte der jüngste der Götter, nämlich Oengus nicht die Geduld verloren und wäre er nicht frühzeitig hinabgesprungen. So aber sprang er enthusiastisch lachend auf die Erde und Brigits Mantel konnte sich nicht um den gesamten Erdball legen. Der Mantel verwandelte sich in Nebel und die restlichen Götter folgten Oengus. Dagda griff in seinen Kessel und holte grünes Feuer daraus hervor, dieses warf er auf die Erde und so ward sie grün. Mac ind Óc spielte damit und grub Berge und Täler. Manánann mac Lir sah, dass sich die Kreaturen des Chaos aus den verbliebenen Teilen der Erde erhoben, so ergriff er sein Lichtschwert und bekämpfte sie, bis sie sich zurückzogen. Das Meer jedoch, begrüßte das Schwert und erhob sich deshalb in eine schimmernde Welle. Als Brigit ihren Mantel aufhob, sahen die Tuatha Dé Danann, dass sie sich auf einer grünen Insel voller Berge und Täler befanden. Brigit ergriff den Lía Fail und versenkte ihn in der Erde. Daraufhin begann Wasser in die Täler zu strömen, es entstanden Seen und Bäche, Flüsse, Auen. Brigit zog weiter um die Flamme der Freude in den restlichen Teil der Welt zu bringen. Die Götter verblieben auf der Insel. Sie schufen dort Pflanzen und Tiere. Letztendlich baten sie Brigit der Insel ihren Namen zu geben. Brigit willigte ein und sprach, dass die Insel drei Namen haben werde. Zum Einem wird sie die Weiße Insel genannt werden, ein weiterer Name wird Éire/Ériu sein, und sie wird auch noch die Insel des Schicksals genannt werden.¹³⁷

Benning sieht in diesem Mythos, dass die Tuatha Dé Danann die vier ätherischen Urkräfte in eine Harmonie bringen.

„Aber die es formenden und schützenden göttlich-geistigen Wesenheiten beherrschen nicht nur diese Bildekraft, sondern bringen alle vier ätherischen Urkräfte in eine Harmonie. Sie besitzen die vier Schätze. Harmonie der Bildekkräfte wirkte noch auf der alten Sonne, dem großen kosmischen Paradies. Wo sich in diesem Entwicklungsabschnitt der Erde ein neues

¹³⁷ Vgl. Edel, Momo/Wallrath, Bertram, München, 2000, S. 40-41.

irdisches Abbild des Paradieses bilden soll, müssen alle vier Ätherarten zu einem harmonischen Zusammenwirken gebracht werden.“¹³⁸

Der Kessel ist also auch als eine der vier ätherischen Urkräfte zu sehen.

3.4.4 Der Kessel der Auszahlung

Es gab diverse Funktionen der Kessel. Es existierte i.e. ein *coire aisíc*, ein Kessel der Auszahlung. Cormac ließ in dieser Geschichte den fünf Fäuste tiefen Kessel, der von den Fomóraigh aus der zweiten Schlacht von Mag Tuired stammte, und der nun in Tara stand auf das Feuer setzen. Er ließ ihn mit Schweine- und Rindfleisch füllen. Fürsten, Dichter und Druiden besangen ihn mit Zaubersprüchen. Jeder bekam aus diesem Kessel die Speise, die ihm zustand. Generell waren Kessel dieser Art nur im Besitz großer Könige.¹³⁹

„Jeder wurde, der Reihe nach, vor den Kessel geführt, und aus seinem Inneren bekam jeder einzelne einen Gabelstich. So erhielt denn jeder die ihm rechtmäßig zustehende Portion aus dem Kessel, nämlich: ein König und ein Dichter einen Oberschenkel, ein Gelehrter ein Lendensteak, junge Fürsten ein Unterschenkelstück, Wagenlenker bekamen den Kopf zugeteilt, Königinnen eine Hinterlende, und alles Gebührende dazu. Und so fiel in dieser Gesellschaft jedem das ihm nach Gebühr Angemessene zu.“¹⁴⁰

3.4.5 Der Kessel der Wahrheitsprüfung

Eine andere Funktionsweise des Kessels diente zur Unterscheidung von Wahrheit und Lüge. Eines Tages kam König Badurs Frau an eine Quelle. Dort erblickte sie zwei Frauen der Sídhe, die mit einer bronzenen Kette aneinander gekettet waren. Als diese die Königin bemerkten, flohen sie in die Quelle, und zogen sich unter das Wasser zurück. Die Hochwohlgeborene folgte ihnen aber. Sie staunte nicht schlecht, als sie sich in einem Palast der Síd wiederfand. Hier erblickte sie ein gläsernes Gefäß, das in jeden Mannes Hand in drei Teile zersprang, der drei falsche Worte in das Behältnis sprach. Nach drei wahren Worten setzte es sich wieder, wie von Geisterhand, zusammen. Sie bekam dieses Gefäß der Unterscheidung als Geschenk für Badur mit.¹⁴¹

¹³⁸ Vgl. Benning, Maria Christiane: Alt-Irische Mysterien und ihre Spiegelung in der keltischen Mythologie, Stuttgart, 1993³, S. 34-35.

¹³⁹ Vgl. Lautenbach, Fritz, 1991, S. 127-128.

¹⁴⁰ Vgl. ebenda.

¹⁴¹ Vgl. ebenda.

3.4.6 Der Kessel der Lähmung

Einen Kessel, der lähmen konnte, mussten die Helden des dritten Zweigs des Mabinogi kennenlernen.

Eines Tages waren Pryderi, Manawyddan, Rhiannon und Cigfa auf der Jagd. Ihre Hunde verfolgten einen weißen Eber, als sie plötzlich eine Festung gewahrten. Im Inneren der Burg entdeckte Pryderi einen Brunnen, am Brunnenrand befand sich eine goldene Schale, die mit vier goldenen Ketten befestigt war. Als er diese berührte erstarrte er. Er konnte weder sprechen, noch seine Finger bewegen, die förmlich an der Schale klebten. Rhiannon kam hinzu und wurde ebenfalls gelähmt. Es wurde Abend und ein Getöse erhob sich über ihnen. Dann wurde alles von dichtem Nebel umwoben. Dadurch verschwand jedoch die Burg.¹⁴²

3.4.7 Der Kessel der Inspiration

Die kymrische Göttin Ceridwen besaß den Kessel der Inspiration. Da das Schicksal Ceridwen mit einem missgestalteten Sohn geschlagen hatte, befand sie, dass ihr Sohn zumindest weise werden sollte. So braute sie einen Weisheitstrank, der ein Jahr und einen Tag brodeln muss, in ihrem Kessel. Vor Ende dieser Frist muss sie das Feuer jedoch verlassen und beauftragt Gwion Bach damit den Kessel zu hüten. Der Kessel brodelte jedoch so derartig, dass er übergeht und drei Tropfen aus der Brühe verbrennen Gwions Finger. Der steckt sich natürlich reflexartig seinen Finger in den Mund, um so die Wunde zu kühlen. Damit ist das Malheur geschehen. Ad hoc erhält er die Gabe der Poetik und Inspiration. Von nun an ist er erleuchtet und kann in die Zukunft sehen. Natürlich sieht er sein Ende mit raschen Schritten nahen. Er sucht sein Heil in der Flucht. Der Kessel berstet hinter ihm. Ceridwen kommt zurück und schäumt über vor Wut. Sie verfolgt ihn in verschiedenen tierischen Formen, vor denen ihm ebenfalls durch Wandel der Gestalt immer wieder die Flucht gelingt, bis er zuletzt doch noch von ihr, als Korn, das von einer Henne gefressen wird, wiedergeboren. In dieser Inkarnation ist er der berühmte Barde Taliesin.¹⁴³

¹⁴² Vgl. Maier, Bernhard, 2004², S. 55-71.

¹⁴³ Vgl. Edel, Momo/Wallrath, Bertram, München, 2000, S. 47.

3.5 Gestaltwandel

3.5.1 Das Motiv

Der Wandel der Gestalt und die damit verbundenen Eigenschaften und schamanischen Merkmale der Tiere wurde bereits im zweiten Kapitel erwähnt.¹⁴⁴

Ein Exempel für die Verführung Sterblicher stellt die Geschichte um Oisín. Eines Tages wird Finn mac Cumail (anderorts auch Fionn genannt) von einer andersweltlichen Frau, die sich in eine Hindin verwandelt hatte, in den Wald gelockt und verführt. Daraus entsteht Oisín. Jahre danach befindet sich Finn wieder in dem Wald. Seine Jagdhunde spüren ein Wild auf, bei diesem befindet sich ein Knabe. Der Junge erzählt Finn, dass er von einem Reh aufgezogen worden ist. Finn erkennt in Oisín schließlich seinen Sohn.¹⁴⁵

In der irischen und walisischen Mythologie ist kaum eine Erzählung zu finden, in der diese schamanische Fähigkeit nicht vorkommt, sogar im Artusroman ist sie vorzufinden.

Eigentliche Gründe für das Ablegen der eigenen Gestalt waren wohl das Ausspionieren und Beobachten bestimmter Personen. Geliebte Menschen zu umgarnen und aufzulauern könnte eine weitere Absicht gewesen sein. Sich selbst, oder jemanden zu verstecken und/oder unsichtbar zu machen, gehörte wohl ebenso dazu. Zu Überleben in Zeiten der Bedrängnis, bzw. ein Wächter (freiwillig, oder unfreiwillig) der Anderswelt zu werden, könnte ebenso als Anlass zur Wandlung der Gestalt angesehen werden. Zu diesem Zweck invoziert der Schamane seinen Helfergeist in Tiergestalt, der für den Alltagsmenschen unsichtbar ist, der jedoch von jenem, der das *da shelladh* „das zweite Gesicht“ besitzt, sichtbar ist.¹⁴⁶

Betrachtet man das Motiv des Gestaltwandels näher, geht es wohl auch darum, seinen Geist in verschiedene Gegenstände, Tiere und Personen hineinzusetzen. Da ja alles in der Eins vorhanden ist. Das bedeutet somit, dass es sich nicht unbedingt um eine Metamorphose, sondern um eine Metempsychose handelt.

3.5.2 Das Lied des Amairgin

Amairgins Lied veranschaulicht dies eindrücklich.

¹⁴⁴ Siehe S. 21 ff.

¹⁴⁵ Vgl. Gregory, Isabella Augusta: Das große Buch der Irischen Mythen und Legenden, München, 2001, S. 169-172.

¹⁴⁶ Vgl. Matthews, Caitlín/Matthews, John, 1999, S. 108.

*„I am a wind in the sea (for depth).
 I am a sea-wave upon the land (for heaviness).
 I am the sound of the sea (for fearsomeness).
 I am a stag of seven combats (for strength).
 I am a hawk on a cliff (for agility).
 I am a tear-drop of the sun (for purity).
 I am fair (i.e. there is no plant fairer than I).
 I am a boar for valour (for harshness).
 I am a salmon in a pool (for swiftness).
 I am a lake in a plain (for size).
 I am the excellence of arts (for beauty).
 I am a spear that wages,
 battle with plunder.
 I am a god who forms
 subjects for a ruler.
 Who explains the stones of the mountain?
 Who invokes
 the ages of the moon?
 Where lies
 the setting of the sun?
 Who bears cattle
 from the house of Tethra?
 Who are the cattle
 of Tethra who laugh?
 What man, what god
 forms weapons?
 Indeed then;
 I invoked a satirist...
 a satirist of wind.”¹⁴⁷*

Diese Wandlung des Bewusstseins oder/und der Gestalt wird von Schamanen weltweit praktiziert. Ganz egal, ob man in die Stämme Afrikas, die Reiterstämme der Mongolen, oder ähnliche als Vorbild nimmt. Es geht wohl darum allen Ebenen der Existenz anzugehören und

¹⁴⁷ Vgl. Carey, John: The Book of Invasions: in Koch, John T. (Hrsg.): The Celtic Heroic Age. Literary Sources for Ancient Celtic Europe & Early Ireland & Wales, Aberystwyth, 2003, S. 265.

seine Beschränkungen fallen zu lassen. Im obigen Lied Amairgins versucht der Barde sein Bewusstsein zu erweitern, um mit Irland als lebendige Wesenheit und Summe aller Dinge, die in diesem Land vorkommen, zu kommunizieren. Dies gilt wohl auch für alle Zeiten, d. h. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Hier gilt also wiederum „Alles in Einem und Eines in Allem“. Nur so wird eine Eroberung der grünen Insel durch Míls Männern, die von der iberischen Halbinsel kamen, gewährleistet.¹⁴⁸

Ein interessanter Kontext in des Barden Lied ist die Erwähnung Tethras. Tethra war ein König der Fomóraigh, seine Heimstatt war die See, deshalb sind die Fische hier seine Rinder. Die nächste Strophe handelt von Waffen. Nach der zweiten Schlacht von Mag Tuired wurde auf dem Schlachtfeld Tethras Schwert namens Orna gefunden. Kein anderer als der Tuatha Dé Danann Fürst Ogma war es, der es fand. Ihm erzählte es von seinen Heldentaten. Dieser Ogma gilt auch als Begründer der Ogamschrift. Diese Schriftzeichen aus Punkten und Strichen, die auf einer durchgehenden Linie eingeritzt sind, befinden sich auf den berühmten Ogamsteinen. Diese stehen wiederum auf Erhöhungen in der Landschaft.¹⁴⁹

3.5.3 Das Lied des Taliesin

Einen ähnlichen Kontext weist Taliesins Lied, das im Buch über „den Kampf der Bäume“ vorkommt, auf. Auch hier geht es wiederholt darum seine Psyche so auszudehnen, dass er (Taliesin) in allen Dingen ist. Dies ist wieder archaischer, schamanischer Natur, da ein Schamane alles als beseelt ansieht, und mit seinem Geist in verschiedene Formen schlüpfen vermag.

„Vielfache Gestalt hab’ ich gehabt;

Ich war die schmale Klinge eines Schwerts;

Ich war ein Tropfen in der Luft;

Ich war ein schimmernder Stern;

Ich war ein Wort in einem Buch;

Ich war ein Adler;

Ich war ein Boot auf der See;

Ich war die Saite einer Harfe;

¹⁴⁸ Vgl. Matthews, Caitlín/Matthews, John, 1999, S. 107-108.

¹⁴⁹ Vgl. Maier, Bernhard, 1994, S. 311 u. 254-255.

Ein Jahr lang war ich verzaubert in der Gischt des Wassers;
Es gibt nichts, worin ich nicht gewesen bin.¹⁵⁰

Eine historische Sagengestalt, die es zur Perfektion in diesem Zauber gebracht hat, ist Mongán. Er galt als Sohn Manannáns mac Lir. In der Anderswelt lernte er diese Technik zu gebrauchen und kehrte als junger Mann wieder in das Diesseits zurück. Trotz Zauberei lebt er nicht allzu lange. Er wird durch einen Drachenstein getötet und von der „Weißen Armee“ in die Anderswelt getragen.¹⁵¹

3.5.4 Tuan mac Cairill

Die Geschichte Tuan mac Cairills berichtet wie der Abt Finnian einem weisen Mann begegnete, der ihm seine Vita erzählte, die sehr wunderlich klang. Er sei mit Partholon, nach der Sintflut, nach Irland gekommen. Insgesamt waren es 24 Männer und 24 Frauen. Auf der prächtigen Insel gab es viele Tiere und die Pflanzen, alle gediehen auch wunderbar, so wuchs die Bevölkerung bald auf fünftausend Menschen an. Eine Seuche raffte jedoch diese Leute hinweg. Nur Tuan überlebte. Nun lebte er allein unter den Tieren. Nach vielen Jahren wurde er Zeuge, wie Nemed's Flotte an der Küste Irlands landete. Tuan war zu dieser Zeit 100 Jahre alt. Eines Tages fiel er in tiefen Schlaf und erwachte jung und stark in Hirschgestalt. Zu diesem Zeitpunkt waren jedoch nur noch vier Paare von Nemed's Nachkommen übrig geblieben. Diese wuchsen bald auf viertausend Mann an. Eines Tages verschwanden sie plötzlich. Tuan war gerade dreihundert Jahre alt. Wieder fiel er in tiefen Schlaf. Diesmal erwachte er als junger, starker Eber. In dieser Form verbrachte er zweihundert Jahre und erlebte damit die Ankunft der Fir Bolg. Tuan verfiel wieder in Schlaf. Bei seinem nächsten Erwachen besaß er die Gestalt eines Adlers. Dreihundert Jahre lang lebte er in dieser Form. Dies war die Zeit der Ankunft der Tuatha Dé Danann und deren Schlachten auf Mag Tuired. Als Míl mit seinen Mannen auf Irland landeten, verwandelte Tuan sich in einen Lachs. So lebte er einhundert Jahre. Er wurde von einem Fischer gefangen und der Königin von Ulster vorgelegt, die ihn verspeiste, und somit mit ihm schwanger ging. Auf diese Weise erlangte Tuan seine menschliche Gestalt zurück. Seine siebente Inkorporation erlebte er als Christ, nachdem er vom Hl. Patrick getauft worden ist.¹⁵²

Diese Legende beherbergt Zahlenmystik en masse. Vierundzwanzig Männer und Frauen ergeben numerologisch die Drei (2+4+2+4 ergibt 12 und das wiederum einen Mittelwert von

¹⁵⁰ Vgl. Cowan, Tom: Die Schamanen von Avalon. Reisen in die Anderswelt der Kelten, München, 1998, S. 46.

¹⁵¹ Vgl. Matthews, Caitlín/Matthews, John, 1999, S. 109.

¹⁵² Vgl. Edel, Momo/Wallrath, Bertram, München, 2000, S. 163-164.

3, da die Zahlen laut der Kabbala geführt werden, d.h. v. 0-9). Danach kommt die Fünf, dann die Eins (nur einer blieb über), darauf folgt wieder die Eins (er ist 100 Jahre alt). Jetzt beginnt der Gestaltwandel in Kombination mit den Zahlen. In Hirschgestalt wird er dreihundert Jahre alt. (-die Drei) Dies passt zur beliebten Darstellung eines Gottes oder Herrschers durch den Hirsch. Man denke hierbei nur an den Hubertushirschen, dem König unter den Hirschen. Es folgt wiederholt das Spiel mit der Vier und somit der Drei. (vier Paare, viertausend Mann, das kann man auf sich beruhen lassen, oder jedoch als 4×2 ergibt 8, und $8 + 4$ ergibt 12, das wiederum 3 ergibt, sehen.) Als Eber verbringt er zweihundert Jahre (-2) Die Gestalt des Ebers wird gerne mit der Gestalt des Hirschen dargestellt und ergibt somit per se schon die Zwei. Da der Hirsch die Drei verkörpert, ergibt das summa summarum die Fünf. Er wird auch dreihundert Jahre alt, und dann zweihundert Jahre alt, also wieder die Fünf. Es geht noch spitzfindiger, da die Zahl Zwei gerade zu dem Zeitpunkt auftaucht, da die Fir Bolg, die ja zu den Fomóraigh überliefen, und wohl beide die dunklen, dämonischen Kräfte verkörpern, die auch der Zwei zustehen (Mond, Dunkelheit) ist diese Zahl sicher nicht aus einer Laune heraus so gesetzt. Als das Symbol der Sonne, als Adler, verbringt er dreihundert Jahre. Der Adler steht ja schon für die Sonne und die Drei, dann wird er noch dreihundert Jahre alt, wieder die Drei, und das bei der Ankunft der Tuatha Dé Danann, den lichtvollen Kräften, sowie im Zeitraum von deren Schlachten gegen die Dämonen. Als die Spanier kommen, verwandelt er sich in den Lachs der Weisheit und wird einhundert Jahre alt, bevor er von der Königin aufgezehrt wird. Als Wesen, das alles Wissen in sich birgt, stellt er die Eins dar, was auch in seiner Lebensspanne wiedergegeben wird. In seinem sechsten Leben wird er durch das Allwissen des Lachses wieder zum Menschen. Und in seinem siebenten Leben wird er getauft. Wenn man den frühen irischen Gelehrten und Druiden, sowie Weisen eines nachsagen kann, so ist das wohl ein Repertoire von enormem Wissen und eine gewisse Ironie, dieses gilt zumindest in der Keltenrezeption.

3.5.5 Tadg mac Cein

Eine Legende aus dem 14. Jahrhundert berichtet von Tadg mac Cein. Eines Tages werden seine Frau und auch seine Brüder geraubt. Er bricht mitsamt seinen Mannen gleich auf und begibt sich auf See. Die Mannschaft landet auf einer Insel, auf der sie Vogeleier essen. Sofort beginnen ihnen Federn zu sprießen. Diese währen jedoch nicht lange. Als sie zur nächsten Insel gelangen, erfahren sie, dass es sich hier um die Anderswelt handelt. Diese wird interessanter Weise von Iren bewohnt. Eine Dame schenkt Tadg einen Becher und drei Singvögel als Lohn für seine Ehrlichkeit. Dieser Becher wurde im Herzen Wales gefunden, ihm wurden auch magische Kräfte nachgesagt. Mit Hilfe der Vögel und dem Wissen nun ein

wahrhaftiger Herrscher (Ehrlichkeit als Haupttugend, sowie ein magisches Trinkgefäß sein Eigen nennend) befreite der Held seine Familie aus den Armen der Häscher.¹⁵³

In dieser Geschichte ist alles vereint. Die Mystik der Druiden und ihre Tugenden. Ehrlichkeit war eine der Haupttugenden der Gelehrten und Herrscher. Ein magisches Gefäß für den rechtmäßigen Herrscher. Gestaltwandel in Vögel. Zahlenmystik durch die drei Vögel. Und Helfer aus der Anderswelt durch die Vögel. Anerkennung der wahren Herrschaft durch die Muttergöttin, die hier, wie so oft, von einer der Sídhe vertreten ist. Und zuletzt die Reise über das Meer (das auch das Unterbewusstsein darstellt) und die Landung auf Inseln (die mit der Anderswelt verbunden werden).

Wie schon im zweiten Kapitel erwähnt, konnte sich die Anderswelt nicht nur unter der Erde und auf Inseln, sondern auch unter Wasser befinden. Das Land hieß dann „Land unter den Wellen“.¹⁵⁴

3.6 Midirs Lied von der Anderswelt

Dieses Land der Verheißung, der ewigen Jugend, der Frauen usw. wird immer farbenfroh geschildert. Manchmal wurde ein Sterbliches Wesen in diese Welt eingeladen. Wie i.e. bei Étaín, die von Midir dorthin eingeladen wird.

„Ach, schöne Frau, willst du mir folgen in ein wunderbares Land, wo immer Musik erklingt? Das Haar derer, die dort wohnen, gleicht den Blütenblättern von Pfingstrosen, und ihre Leiber haben die Farbe von Schnee.

Es gibt dort weder ›mein‹ noch ›dein‹, weiß sind die Zähne dort und schwarz die Augenbrauen, ein Fest für das Auge ist die Zahl unserer Gäste, ihre Wangen haben die Farbe der Fuchsien. Und der Kamm jedes Moors ist purpurn; eine Freude fürs Auge sind auch die zahlreichen Drosseleier. Mögen die Ebenen Irlands schön dich dünken, so kommen sie dir vor wie eine Wüste, kennst du die Ebene der Anderswelt.

Gut mundet das Bier in Irland, aber das Bier des Großen Landes schmeckt viel köstlicher, ein Wunderland ist das Land, von dem ich rede. Es sterben dort nicht wie hier die Jungen vor den Alten. Niemand dort stirbt.

Bäche mit weichem, wohlriechendem Wasser fließen durch dieses Land und das Met oder Wein, ganz nach Belieben, zahllos sind die Leute, deren Schönheit ohne Makel. Empfangen

¹⁵³ Vgl. Wood, Juliette, 2000, S. 80.

¹⁵⁴ Siehe S. 7.

sind sie ohne Sünde und leben ohne Schuld.

Wir sehen nach allen Seiten hin, aber niemand sieht uns. Es ist die Dunkelheit, der sich Adam entzog, die uns davor verbirgt, gezählt zu werden. Weib, wenn du mir folgst zu meinem mächtigen Volk, will ich dich mit einer Krone aus Gold schmücken, Honig, Wein, Bier, frische schäumende Milch – alles ist dort in Hülle und Fülle, du meine Schöne!¹⁵⁵

In diesem Lied erfährt man von der Assoziation der Anderswelt mit der Fülle, der Schönheit und ewigen Jugend. Es ist das Land in dem es keinen Tod gibt. Ein Ort ohne Sünde, eine Bevölkerung ohne Fehl und Tadel. Es ist das Land der Dunkelheit und der Götter (die Zwei). Es überwiegen die Farben Weiß und Rot. Dies verwundert einem jedoch nicht, bedenkt man hierbei, dass andersweltliche Tiere, wie Feenhunde, oder Pferde, mit weißer Fellfarbe und roten Ohren dargestellt werden. Diese beiden Farben dürften ein Markenzeichen für die Anderswelt sein. Auffällig ist hier noch die goldene Krone, ein Emblem für eine Herrscherin und Göttin, da das Gold der Sonne zugesprochen wird. Ein weiteres Kennzeichen dieses Landes ist wohl, dass dort immer süße Weisen erklingen.

Die verzaubernde Musik der Anderswelt kommt in vielen Legenden und Mythen, sowie im Artusroman vor. Von den Feen wird berichtet, dass sie wahre Künstler in der Musik sind. Immer wieder werden Menschen von ihnen entführt, die gute Musiker sind, um in ihren Palästen zu musizieren. Als Dank erhalten sie wertvolle Gaben, oder Instrumente.

Gerade Vögel, die ebenfalls weißes Gefieder und rote Köpfchen aufweisen, gehören der Anderswelt an. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie wundersame Melodien zwitschern, die einen nichts ahnenden Menschen, entweder einschläfern, oder gesund werden ließen.

So geschieht es i.e. dem schon erwähnten Tadg. Er kommt eines Tages in einem zauberhaften Wald, der lieblich duftet, und in dem es rote Beeren gab, die so groß wie ein Menschenkopf waren. Von diesen ernährten sich weiße Vögel mit roten Köpfen, deren Gefieder nur so glänzte. Aus ihren goldenen Schnäbeln drang eine wundersame und harmonische Musik. Alle Kranken und Verletzten wurden dadurch eingeschläfert.¹⁵⁶

Wie in der Einladung Midirs an Étain erklingt hier Musik. Die Vögel können wiederum mit den andersweltlichen Bewohnern gleichgesetzt werden. Es gibt üppige Nahrung. Die Farben rot und weiß herrschen vor. Es handelt sich also um die Anderswelt und deren Bewohner.

¹⁵⁵ Vgl. Hetmann, Frederik: Die Reise in die Anderswelt. Feengeschichten und Feenglaube in Irland, Krummvisch, 2001, S. 11.

¹⁵⁶ Vgl. Guyonvarc'h, Christian-J./Le Roux Françoise : Die Druiden. Mythos, Magie und Wirklichkeit der Kelten, Engerda, 1999³, S. 366.

Vermutlich sind die Vögel weibliche Einwohner, da sie goldene Schnäbel haben, anhand derer sie mit süßem Gesang verzaubern.

Diese obigen irischen und walisischen Mythen, die anhand von Exempeln betrachtet wurden, sollen auszugsweise eine nähere Kontemplation über die im zweiten Kapitel dargebrachten Elemente ermöglichen. Diese Betrachtung reflektiert natürlich auch zunehmend das neoschamanische Gedankengut, das zumindest als solches erachtet werden muss, da es sich als äußerst schwierig gestaltet altüberliefertes Wissen schamanischer Natur als solches zu erkennen, zudem es keine schriftliche Quellen gibt, die selbst von altertümlichen Schamanen verfasst wurden. Da schriftliche Tradierung von christlichen Klerikern festgehalten wurde, und ethnologisch gesehen, als eher fragwürdig und verfälscht, als eine allumfassende Wahrheit angesehen werden kann, wage ich eine solche Trennung hier nicht vorzunehmen, da diese eine eigenständige Arbeit in Anspruch nehmen würde, wenn eine solche den gelänge.

Dies wäre in aller Kürze das Grundgerüst, dessen Vollständigkeit in einer so kleinen Magisterarbeit natürlich nicht gewährleistet ist, da der Umfang der Arbeit beschränkt sein sollte und ein jedes Kapitel per se schon ein eigenes Forschungsgebiet darstellt. Auf diese von mir umrissene Basis wird nun endlich auf die Mythen um König Artus eingegangen, angefangen bei der walisischen Heldenepik und endend beim Artusroman.

4. Die kymrischen Sagen um König Artus

4.1 Walisische Heldenepik

In Wales fällt die Zeit der Heldenepik in die Zeit nach der römischen Besatzung, d. h. in die Zeitspanne zwischen den sechsten und neunten Jahrhundert. Es ist die Zeit politischer Unruhen. Hauptliteraten waren zu dieser Zeit wohl Taliesin und Aneirin. Wenn man der im neunten Jahrhundert entstandenen *Historia Brittonum* Glauben schenken mag, so lebte Taliesin im sechsten Jahrhundert. Sein Kanon wird im *Llyfr Taliesin* „Buch Taliesin“ tradiert. Seine Zeit war, wie schon erwähnt, die Zeit enormer politischer Zwistigkeiten, vor allem war es die Periode, als Landesstreitigkeiten zwischen Nordbritannien und Südschottland vorherrschten. Die Gedichte handeln vor allem von ortsansässigen Helden und deren Kämpfe

um diese Gebiete. Hier fallen unter anderem auch Namen wie Urien und Owain, die ja in der Artussage vorkommen.¹⁵⁷

4.2 Taliesin

Taliesins Poetik ist vor allem in der mittelkymrischen Sprache aufgezeichnet. Als historisch werden insgesamt zwölf seiner Gedichte angesehen. Die restlichen stammen aus einer Zeit, in der er selbst schon zur Legende geworden war. Er wird gerne mit dem Dichter Myrddin verglichen, und gilt als großer Dichter, Seher und Weiser.¹⁵⁸

Manchmal wird Taliesin als eine Reinkarnation des ehrwürdigen Merlins angesehen. Passend zu der Geschichte der Beraubung der Anderswelt, und wie diese Stadt der Anderswelt dargestellt wird, ist auch die Behausung die Merlin zugesprochen wird. Es heißt unter anderem seine Wohnstätte sei ein Gebäude aus Glas, das würde zur Elfenstadt Caer Siddi passen, genauso wie zum Kessel der Inspiration, der dort ja vorzufinden wäre.¹⁵⁹

Wie bereits in der Geschichte von Ceridwens Kessel beschrieben erhielt Taliesin seine Gabe der Inspiration angeblich von der Göttin Ceridwen.¹⁶⁰ Hope meint, dass Ceridwen bei den keltischen Barden und Druiden hoch angesehen war, nämlich als die Herrin ihres Kultes. Angeblich huldigten sie ihr in geheimen Initiationsriten. Sie bringt das Beispiel des Poeten Cynddelw, der Mitte bis Ende des 12. Jahrhundert in Wales gelebt hat. In seinem Lied singt er von den geheimnisvollen Liedern Ceridwens. Und wie wichtig es sei, ihren wahren Sinn zu verstehen. Weiters verweist Hope auf einen anderen walisischen Dichter, nämlich Llywarch ap Llewelyn, der zwischen 1173 und 1220 gelebt haben soll. Er berichtet von seiner Inspiration, der von Ceridwens Kessel stammen soll, dadurch, dass er in einem Poem seinem Herrn durch die Gaben und dem Talent Ceridwens, der Herrin aller Barden, zu preisen. Hope versteht darin, bildlich, dass alle Barden, die die hohe Kunst der Dichtung und des Liedes anstreben, vom Trank aus eben diesem Kessel der Inspiration, der von Ceridwen stammt, kosten müssen, um sich auf diese Weise ihr Wissen und ihre Mysterien einzuverleiben.¹⁶¹

¹⁵⁷ Vgl. Heinz, Sabine: Walisisch, in: Birkhan, Helmut (Hrsg.): Bausteine zum Studium der Keltologie, Wien, 2005, S. 334.

¹⁵⁸ Vgl. Maier, Bernhard, 1994, S. 307-308.

¹⁵⁹ Vgl. Hope, Murray, 1999, S. 117.

¹⁶⁰ Siehe S. 39-40.

¹⁶¹ S. Hope, Murry, 1999, S. 152.

4.3 Culhwch ac Olwen

Dieser legendäre Barde gilt als einer der überlebenden Gefolgsmännern des Königs Artus in der Erzählung *Culhwch ac Olwen* „Culhwch und Olwen“.¹⁶²

Diese Erzählung wird detaillierter geschildert, da in ihr sowohl numerologische Elemente, Verbindungen zur Anderswelt, walisische Götter, die mit irischen gleichgesetzt werden können, magische Waffen, wie Schwert, Speer usw. vorkommen. Helden verwandeln sich in Tiere, oder kommunizieren und retten Tiere. Es gibt vergiftete Waffen von Riesen. Artus hat wie Bran einen Kessel, der sich in Irland befindet. Die Helden besuchen Höhlen, unternehmen Schifffahrten auf dem Meer. Sie reisen unter anderem auch auf einem Lachs. Farben wie Weiß, Rot und Gold kommen vor, die wiederum in Verbindung mit der Anderswelt und ihren Bewohnern stehen. Sowie eine Entführung einer Jungfrau, die göttlicher Herkunft sein soll, wird geschildert.

Culhwch wird von seiner Stiefmutter prophezeit, dass er niemanden anders als Olwen, die Tochter des Riesen Ysbaddaden Benacawr, zur Frau nehmen wird.

Hier soll sich der fürstliche Sohn mit der andersweltlichen Tochter eines Riesen vermählen. Wie in den vorausgegangenen Kapiteln beschrieben stellt der Riese hier nicht nur einen andersweltlichen Fürsten dar, sondern verkörpert, wie so oft, die Sonnenkomponente, jedoch die dunkle.¹⁶³ Die Tochter eines andersweltlichen Fürsten, oder eine Feenfrau gilt hingegen immer als Repräsentantin der Landeshoheit und der Göttin.¹⁶⁴ So reitet er zum Artushof.

Er wird auf einem vier Winter alten Ross dargestellt, das mit einem golden geschmückten Zaum und einem Sattel aus reinem Gold gezäumt ist. In der einen Hand hält er zwei Silberspeere, in der anderen Hand hält er eine Streitaxt, die so scharf ist, dass sie sogar den Wind zum Bluten bringt. Um die Hüfte trägt er ein goldenes Schwert mit goldenem Griff und einen goldenen Rundschild. Seine Begleiter sind zwei weißgescheckte Windhunde, die ein rotes Halsband tragen.

Diese Beschreibung entlarvt den Helden als andersweltlich, oder Göttergleich. Er reitet auf einem vierjährigen Pferd, d. h. es ist eine gerade Zahl und weist auf die männliche Kraft hin. Dies wird durch die zwei Speere aus Silber noch einmal bekräftigt. Silber wird dem Mond

¹⁶² Vgl. Birkhan, Helmut: Keltische Erzählungen vom Kaiser Artus. Teil 2, Wien, 2004², S. 33-92.

¹⁶³ Siehe S. 36.

¹⁶⁴ Siehe S. 17.

zugewiesen und der Zwei, desweiteren trägt er zwei Speere.¹⁶⁵ Ein weiterer Hinweis auf einen andersweltlichen Fürsten, oder gottähnlichen Helden bekommt man durch die Axt, die wohl magisch ist, da sie sogar den Wind zum Bluten bringt.¹⁶⁶ Mit dem goldenen Schwert und dem goldenen Rundschild wird das Bild noch abgerundet. Es sind auch zwei Windhunde, die ihn begleiten. Hier ist erneut der Hinweis auf eine maskuline Kraft, zudem gelten Hunde als Begleiter von andersweltlichen Fürsten, zudem sie noch die Farben weiß und rot vorweisen.¹⁶⁷

Wann immer sein Reitpferd auf den Boden tritt wirft es vier Erdschollen empor! Er selbst trägt einen viereckigen Purpurmantel (die Farbe der Könige), an dessen Ecken je ein goldener Apfel angebracht ist. Der Apfel galt als andersweltliche Frucht, wie die Apfelinsel, also Avalon, auf der die arthurischen Zauberinnen/Druidinnen, sowie Feen hausen.¹⁶⁸

Am königlichen Hof angekommen, will ihn der Türhüter nicht einlassen, so droht ihm der Bursche, ganz in Barden-Manier, mit Schmähreden über ihn und König Artus. Nach langem hin- und her erkennt ihn der König schließlich als einen Königssohn an.

So reisten sie in das Land des Riesen. Dort kamen sie an ein Haus, an dem sie sich um den Riesenfürsten erkundeten. Die Frau erzählte ihnen dort, dass ihr von 24 Söhnen, nur einer übrig blieb, alle anderen hatte der grausame Riese erschlagen. Sie riet den Gefährten ab zur Burg zu reiten. Sie ließ aber nach der ersehnten Jungfrau schicken, die ihr jeden Samstag in der Nähe die Haare zu waschen habe. Die Jungfrau erscheint schließlich, ihr Aussehen bestätigt die Vermutung, dass es sich hierbei um die Landeshoheit handelt.

Sie trägt ein flammend-rotes Gewand aus Seide, einen goldenen Reif, der mit Perlen und Rubinen besetzt ist. Ihr Haar hat die Farbe von Ginsterblüten, ihre Haut ist so weiß wie der Schaum einer Welle. Ihre Augen sind so scharf wie die eines Falken. Ihre Brüste werden mit dem Weiß eines Schwans verglichen und ihre Wangen sind so rot wie der Fingerhut. Vier weiße Kleepflanzen entsprangen ihrer Fußspur, wo immer sie auch ging. Deswegen wurde sie auch Weiß-Spur genannt.

Die Sonnenkomponenten kann man hier im flammen-roten Gewand, im gelb-goldenen Haar und im goldenen Reif, sowie im Vergleich mit dem Falken (dem Sonnentier) erkennen.

¹⁶⁵ Siehe S. 32-34.

¹⁶⁶ Siehe S. 28.

¹⁶⁷ Siehe. S. 21-22, sowie S. 46.

¹⁶⁸ Siehe auch S. 34.

Andersweltlich ist das Zusammenspiel von der weißen und der roten Farbe. Sie wird mit einem Schwan verglichen, also einem Synonym für eine andersweltliche Frau.¹⁶⁹

Sie teilt dem Helden mit, dass er zur Festung gehen soll, um dort um ihre Hand anzuhalten. Also brechen die Männer dorthin auf. Doch die tapferen Recken erwartet ein Kampf mit neun Torwächtern und neun Hunden, diese werden von ihnen besiegt.

Hier müssen also die Wächter und die Hunde, die jeweils die dreifache Drei verkörpern erschlagen werden.¹⁷⁰

Sie sprechen mit dem Bösewicht, dieser heißt sie am morgigen Tag wiederzukommen, wirft jedoch einen, von drei, vergifteten Speeren nach ihnen, der von Bedwyr aufgefangen wird. Dieser wirft ihn zurück und trifft den Riesen durch die Kniescheibe. Daraufhin verflucht der Hüne seinen zukünftigen Schwiegersohn, sowie den Schmied, der das Eisen schmiedete. Da er jetzt nur noch schwer gehen kann.

Das Motiv des vergifteten Speers findet sich immer mit bösen Riesen wieder. Die Zahl drei (wie schon oben erwähnt) deutet erneut auf die Sonnenkraft hin.¹⁷¹

Am nächsten Tag kommen sie wieder, der Vater sagt ihnen, dass er sich mit den vier Urgroßmüttern und den vier Urgroßvätern Olwens beraten müsse. Als die Gesandtschaft wieder gehen will, ergreift der Bösewicht den zweiten vergifteten Speer und wirft nach ihnen. Diesmal wird er von Menw aufgefangen. Er wirft den Speer retour und trifft den Bösewicht durch die Brust. Der Riese verflucht ihn wieder und die Esse auf der das Eisen geschmiedet wurde. Der Riese meint jetzt immer in Atemnot zu kommen, wenn er bergauf gehe und an Appetitverlust zu leiden.

Am dritten Tag werden sie wieder weggeschickt und erneut wird ihnen ein vergifteter Speer nachgeworfen. Der Held selbst fängt ihn dieses Mal auf und durchbohrt damit den Augapfel des Riesen. Der Riese verflucht ihn und die Esse ein drittes Mal. Am Tag darauf kehrt der Held zum Riesen zurück, der willigt ein ihm seine Tochter zu geben, jedoch müsse er zuerst vierzig diffizile Aufgaben erledigen. Am Ende eines Jahres kamen sie zum Artushof zurück und erzählten von ihren Abenteuer und den Aufgaben und bitten ihn um Rat. Er rät ihnen zuerst nach Mabon, den Sohn von Modron zu suchen, den man aber nicht finden wird, bevor nicht Eidoel gefunden wird. Dieser ist auf der Burg Glini eingekerkert. Er wird ihnen

¹⁶⁹ Siehe S. 45-46.

¹⁷⁰ Siehe S. 33-34.

¹⁷¹ Siehe S. 36.

ausgeliefert. Die Ritter schicken Artus an seinen Hof zurück. Die Abenteurer reisen weiter, sie sprechen dabei mit Vögeln, Hirschen und einem Lachs. Durch die Hilfe der Tiere, letztendlich des Lachs', erfahren sie, wo Mabon eingekerkert ist. Die Gefolgschaft kehrt wieder um Rat suchend zu Artus zurück.

Sie suchen also Mabon, der Name erinnert an den Gott Mabon.¹⁷² Und sprechen mit Tieren, also andersweltlichen Bewohnern.¹⁷³

Artus zieht mit seinen Kriegern nach Gloucester. Kei und Bedwyr reiten auf den Schultern des Lachses dorthin. Artus kämpft mit seinen Mannen vor den Toren der Burg und befreit Mabon.

Es handelt sich also um eine Reise in die Anderswelt. Der kluge Kei und Bedwyr reisen auf einem Fisch dorthin.

Als nächstes reist Artus auf seinem Schiff zu einer Höhle an der Kleddyw-Mündung. Die übrigen Ritter am Landweg. Sie wollen die zwei Welpen der Hündin Rhymi befreien, was ihnen auch gelingt und die ihre menschliche Gestalt wiedererlangen.

Die Entführung von Kindern durch eine andersweltliche Frau ist ein beliebtes Sagenmotiv. Diese hat die zwei jedoch nicht nur entführt, sondern auch verzaubert.¹⁷⁴

Dann rettet Gwythyr schreiende Ameisen vor einem Feuer und bekommt von ihnen neun Sester voll Leinsamen.

Wieder werden andersweltliche Bewohner in Tiergestalt gerettet. Der Ritter erfüllt durch sein beherztes Handeln eine der Aufgaben des Riesens (die neun Sester Leinsamen zu holen).

Kei und Bewyr töten Artus Feind, Dillus den Bärtigen. Dessen Bart brauchten sie, um damit eine Hundekoppel zu fertigen. Danach folgt eine Entführungsepisode von Creiddylad, die Tochter von Llud Silberhand.

Entführung der Jungfrauen und somit die Entweihung des Landes, sind ein weiteres beliebtes Procedere in den Sagen. Interessant ist hier auch der Verweis auf Llud Silberhand. Llud oder

¹⁷² Siehe S. 18.

¹⁷³ Siehe S. 21-24.

¹⁷⁴ Siehe ebenda.

Nudd ist in der walisischen Literatur als Llund Llawereint „Llund Silberhand“ bekannt und wird mit dem irischen Gott Nuada Silberhand gleichgesetzt.¹⁷⁵

Desweiteren suchen sie ein Pferd namens Dunkelhaar, zwei Hunde und einen Wahnsinnigen. Danach das Oberhaupt der Eber, den Artus' Hund, Cavall, reißt.

Die Darstellung der Helden und Götter mit ihren Hunden ist ein beliebtes Motiv, Hunde gelten als Bindeglied zur Anderswelt, so wundert es einen nicht, dass sogar Merlin in einem bretonischen Poem aus jüngerer Zeit mit seinem Hund dargestellt wird. In diesem Gedicht wird Merlin gefragt, wo er denn so früh am Morgen mit seinem schwarzen Hund hingehet. Er antwortet, dass er den richtigen Weg sucht, um das rote Ei der Meeresschlange zu suchen, und zwar an der Küste bei den ausgehöhlten Steinen und in einem Tal zwischen der Brunnenkresse und dem goldenen Gras, zwischen den Zweigen einer Eiche und im Wald, nahe einer Quelle.¹⁷⁶ Relevant ist hier nicht das Alter des Gedichtes, sondern die Tatsache, dass sich in diesem Gedicht mystische, wenngleich sicherlich romantisierte, Elemente (Hund, Meeresschlange, ausgehöhlte Steine, das goldene Gras, das Fluss-/Quellgebiet mit der Brunnenkresse, die Eiche) widerspiegeln. Der Schamane begibt sich mit seinem tierischen, eventuell andersweltlichen, Gefährten auf eine mystische Suche. Die Orte, die er besucht sind offenbar Grenzgebiete, wie die ausgehöhlten Steine an der Küste, Lochsteine gelten im Schamanismus als Kraft-, Glücks- und Fruchtbarkeitssymbol, das Küstengebiet ist hier wiederum ein Grenzgebiet. Das fruchtbare Quellgebiet, das goldene Feld, das seinerseits sehr an Fruchtbarkeit und Ernte anmutet.

Merlin führt also nicht nur den wegweisenden Hund mit sich, vielmehr begibt er sich zum Wasser, an die Küste, oder zu einer Quelle, einem Bach, wo die Brunnenkresse wächst, an einen Ort wo das Gras sich golden wiegt. Er will in den höchsten Zweigen der Eiche suchen. Er geht hier also an die Grenzen von Midgard, er ist quasi ein „Zaunreiter“. Er will das Ei der Weisheit suchen. Das Ei der roten Schlange. Ob das vielleicht sogar das Ei der Midgardschlange ist sei dahingestellt. Jedenfalls soll sich in der andersweltlichen Stadt *Caer Siddi* Drachen befunden haben.¹⁷⁷

Danach sendet Artus Menw nach Irland. Er soll nachsehen, ob sich die Kleinode zwischen den Ohren des Ebers Twrch Trwyth befinden. Als Menw dort ankommt hat der Eber bereits ein Drittel Irlands verwüstet. Menw verwandelt sich in einen Vogel und fliegt zum Eber. Als

¹⁷⁵ Vgl. Cotterell, Arthur: *Mythology of the Celts. Myths and Legends of the Celtic World*, London, 2007, S. 69.

¹⁷⁶ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 117.

¹⁷⁷ Siehe S. 62.

er versucht die Kostbarkeiten zu entwenden wird er vom Eber-Fürsten vergiftet. Von dem Gift bleibt er auf ewig wund.

Wieder spielt die Geschichte mit andersweltlichen Tieren, mit Gestaltwandel, Gift, einem Schatz und Zahlenmystik.

Artus lässt nach seinem Haushofmeister, dem Iren Diwrnach senden, der ja Artus' Kessel hütet. Dieser will jedoch nicht kommen. Da fährt der König selbst nach Irland zu seinem Hausmeier. Der weigert sich erneut den Kessel herzugeben. Daraufhin ergreift ihn Bedwyr und gibt ihn dem Diener Artus'. Der Ire Llenleawg erfasst Artus' Schwert Caledywloch und erschlug Diwrnach und sein Gefolge.

Die Erzählung berichtet von Artus' Kessel, der in Irland ist.¹⁷⁸ Artus wird hiermit als rechtmäßiger Herrscher, er hat einen andersweltlichen Kessel, angesehen. Ein weiteres Indiz auf seine unumstrittene Herrschaft und Sonnenkomponente ist sein Schwert.¹⁷⁹ Hier wird auch beschrieben, dass der Hausmeier immer wieder gebeten wird den Kessel herauszugeben. Die Frage stellt sich, warum nimmt Artus ihn nicht selbst? Warum ist es der weise Bedwyr? Laut Hope hat die Gralssuche immer mit okkulten Dingen, Spiritualität, Beharrlichkeit, Mühsal und Selbstdisziplin zu tun, sie ist die Reise in sich selbst.¹⁸⁰ So wie in Michael Endes Buch „Die unendliche Geschichte“, wo sich Atréju, aus dem Stamm der Grünhäute, auf die Suche begibt, er muss Abenteuer und Gefahren bestehen, muss das Rätsel der Sphinx lösen, darf keine Angst haben und muss weiter gehen, bis er an einen Spiegel kommt, dies ist die schrecklichste Prüfung, er erkennt sich selbst. Er blickt in die Tiefen seiner Seele, mit aller Dunkelheit. Durch diesen Spiegel muss er gehen, es ist so zu sagen ein Kampf gegen sich selbst, den er bestehen muss. Vielleicht ist auch deshalb auch das angestrebte Ziel eines Schamanen, dass er wie ein Tor wird, unbelastet und reinen Herzens. In der Magie, ist der Narr auch die Karte, die besonders viel Denksport aufgibt. Sie war auch Aleister Crowleys Lieblingskarte, und aus gutem Grund auch die favorisierte Karte des Gründers der Scientology Kirche L. Ron Hubbard. Den Kessel, oder den Gral konnte also nur der berühren, der sich selbst erkannt und angenommen hat, also reinen Herzens ist, was wieder passend ist, bedenkt man hierbei die Tugenden von Artus' zwölf getreuen Rittern.¹⁸¹

- Sir Tristram „Der Ehrenhafte“

¹⁷⁸ Vgl. Brans Kessel, S. 42-43.

¹⁷⁹ Siehe S. 33.

¹⁸⁰ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 123.

¹⁸¹ Die Aufzählung aller Ritter und ihrer Eigenschaften sind Hope, Murry, 1999, S. 191 entnommen.

- Sir Galahad „Der Freundliche und Redliche“
- Sir Lamorak „Der Vornehme“
- Sir Bors „Der Rechtschaffene“
- Sir Gawain „Der Gütige“
- Sir Gaheris „Der Aufrichtige“
- Sir Percival „Der Beherzte“
- Sir Bedivere „Der Galante“
- Sir Lancelot „Der Tapfere“
- Sir Gareth „Der Sachliche“
- Sir Geraint „Der Hilfsbereite“
- Sir Kay „Der Bescheidene“

Diese Ritter sind also die Repräsentanten für die Tugenden, vielleicht sogar Artus‘ Tugenden selbst, Mordred wird hingegen als der dunkle Sohn Artus‘ bezeichnet. Am Ende kämpft Artus ja mit Mordred, seinem Neffen, od. Sohn, so gesehen könnte man dies als des Königs Kampf gegen seine dunklen Attribute ansehen.¹⁸² Er kämpft also mit seiner eigenen Schattenseite, die im Schamanismus zwar als dunkel, unbewusst angesehen wird, was jedoch nicht die christliche Färbung von, dunkel/schwarz ist gleich böse und weiß ist gleich gut, hat. Man kann nur ganz sein, wenn man sich selbst vollkommen annimmt.

Danach reisen Artus und seine Gefährten zu dem verzauberten Eber Twrch Trwyth. Artus‘ Männer kämpfen mit ihm, erfolglos, zwei Tage lang. Ab dem dritten Tag kämpft nur noch Artus selbst mit dem Verzauberten. Sie kämpften neun Tage und neun Nächte. Der König tötete jedoch nur ein Ferkel. Da sandte er seinen Getreuen Gwrhyr in Vogelgestalt aus, um mit den Ferkeln des Ebers zu sprechen. Als dieser um die Schere, das Rasiermesser und den Kamm, die als Kleinod zwischen den Ohren des Ebers sitzen bittet, bekommt er eine Ablehnung, da der Eber und die Ferkel ihrer Meinung nach schon genug von Gott bestraft worden sind, da sie in solch einer Gestalt leben müssen. Sie werden zornig und verkünden, dass sie in Wales einfallen und es dem Erdboden gleich machen wollen. Die Schweine fallen in Wales ein und verwüsten vieles, Artus und seine Ritter folgen ihnen. Es kommt zu verschiedenen Kampfhandlungen, bis alle Schweine, außer der Eberkönig, getötet sind. Es folgt wieder ein Kampf nach dem anderen, bis alle Schätze vom Eber geborgen sind. Am Ende wird der Eber in Cornwall ins Meer getrieben, worin er auch verschwindet.

¹⁸² Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 191.

Zahlen, Gestaltwandel, Zauberei und Schätze spielen hierbei wiederholt eine große Rolle. Der Eberkönig verschwindet im Meer, was bedeutet, er verschwindet ins Land unter den Wellen.

Dann reist Artus mit seinen Männern in den Norden, wo sich die Höhle der Pechschwarzen Hexe, die die Tochter der Reinweißen Hexe ist, befindet. Erbittert kämpfen die Ritter gegen sie. Schließlich ist es Artus selbst, der sie ermordet, indem er sein Messer wirft. So gelangen die Helden an das Blut der Hexe, was eine der Aufgaben darstellt. Mit allen Wunderdingen machen sie sich auf den Weg zu dem Riesen. Dort scheren sie ihm den Bart und erlangen dessen Tochter. Denn der Riese sagt dem Helden, dass er nicht ihm danken soll, sondern König Artus, der die Schöne für ihn erlangte. Der Riese selbst hätte sie ihm nie gegeben. Dann sagt der Riese, es sei Zeit ihn zu töten. Daraufhin tun sie wie ihnen geheißen und zerren den Riesen bei den Haaren hinaus und schlagen den Bösewicht den Kopf ab und stecken ihn als Zeichen des Triumphs auf einen Pfahl im Vorhof. Der Held trat die Herrschaft über des Riesen Reich an und heiratete die Meid.

Bei der letzten Erzählepisode kommt das Spiel zwischen Gut und Böse (zwischen der Pechschwarzen und der Reinweißen Hexe) vor. Beide sind Zauberinnen und leben an der Grenze zwischen Anderswelt und irdischen Gefilden, in einer Höhle. Die Pechschwarze Hexe wird vom König selbst getötet. Dazu benutzt er sein Messer (Feuer). Der Kopfkult der Kelten kommt hier zum Tragen, da das Haupt des Riesen abgeschlagen wird. Der Held selbst übernimmt die andersweltliche Herrschaft über des Riesen Reich.¹⁸³

4.4 Preiddeu Annwn

Eine weitere Erzählung im Llyfr Taliesin stellt das Gedicht Preiddeu Annwn „die Beraubung der Anderswelt“ dar. Hier wird von Taliesin berichtet, wie Artus selbst in die Anderswelt aufbricht um einen Kessel zu rauben.¹⁸⁴

Er beschreibt, dass vor dem König der Welt (Artus) keiner in die Elfenstadt Caer Siddi gelangte, die auch als Burg aus Glas beschrieben wird. Mit drei Schiffsladungen führen sie in diese Gefilde, und nur sieben Männer kehrten von dort zurück.

Die Burg, in der sich der Kessel der Anderswelt befand, wird als viereckige, sich viermal windende Burg beschrieben. Der Kessel selbst, er soll dunkelblau am Rande mit Perlen besetzt und ein Edelstein gewesen sein, der dem Feigen nichts kochte, da ihm nichts zustand.

¹⁸³ Siehe S. 3-5.

¹⁸⁴ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 107-109.

Das Kesselfeuer wird von neun Jungfrauen gehütet. Das Schwert von Llwh Llenlleawg soll laut Birkhan vor dem Kessel erhoben worden sein. Eine andere Version besagt:

*„A sword of lightning slaughter was raised to it and was left in the hand of Lleinawc.“*¹⁸⁵

Dieses Mal wird eine Glasstadt in der Anderswelt beschrieben. Artus reist auf dem Schiff dorthin. Sie fahren also auf eine gläserne Insel. Die explizite Hervorhebung von Zahlen ist hier wieder gewährleistet. In der bretonischen Version besitzt Peleur/Pelles, wal. Pwyll den Gral. Pwyll kommt im ersten Zweig des Mabinogi vor, er ist der Fürst von Dyfed.¹⁸⁶ Sein Schloß wird Carbonek genannt. Nach Hope liegt diesem Wort, also Carbonek, das Wort *Caer Bannauc* zugrunde, das dann übersetzt so viel wie „spitztürmiges/gehörntes Schloss“ bedeutet. Hier vergleicht sie diese andersweltliche Residenz wiederum mit den Spitzen, oder Ecken von der Caer Siddi.¹⁸⁷

Andererseits gibt es eine weitere Stadt, die zu dieser Passage passend wäre, nämlich die magische Stadt der Barden.

„Die magische Stadt Emrys, die im Walisischen die Stadt von Dinas Affaraon oder der »höheren Mächte« genannt wird, lag angeblich in der Gegend von Snowdon. Dort lebte eine Gemeinde von Druiden und Barden, die sich auf die magischen Künste verstand, wie im Black Book of Caermarthen [!] berichtet wird. Weiterhin versteckte man in dieser Zeit von Blié und Pyrdain, dem Sohn Aedds des Großen, jene Drachen, die der Legende zufolge vor den Wagen Keridwens gespannt wurden. [...] Das nach der Zeremonie übriggebliebene Gebräu, enthielt alles an Bösem und Giftigem, was von den läuternden Riten nicht vertrieben war. Der Kessel selbst wurde bei Caer Siddi oder Caer Pendryvan aufbewahrt.“¹⁸⁸

Diese Beschreibung vom Gift, das im Kessel übrig bleibt, passt zur folgenden Textpassage, die eine Passage einer andersweltlichen Reise von König Artus beschreibt, in der ebenso von Gift die Rede ist.

*„And before the door of hell’s gate, lanterns burned. And, when we went with Arthur a brilliant labour except seven, none returned from the Fort of Intoxication.“*¹⁸⁹

¹⁸⁵ Vgl. Koch, John T., 2003, S. 310, Vers 18 und 19.

¹⁸⁶ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 272-273.

¹⁸⁷ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 121.

¹⁸⁸ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 152-153.

¹⁸⁹ Vgl. Koch, John T. (Hrsg. u. Übersetzer), 2003, S. 310, Vers 20-22.

Der Kessel wird hier, wie so oft auch der Gral in späteren Geschichten, von Jungfrauen, also der weiblichen Kraft, gehütet. Vielleicht ist das ein Hinweis auf ein weibliches Mysterium. Eine durchaus interessante Überlegung, Hope meint dazu:

„Bei den neun Jungfrauen, die ihn mit ihrem Atem erwärmten, handelte es sich vermutlich um Druidinnen, die im Dienste der dreigestaltigen Göttin standen und in der Magie unterrichtet waren. Pomponius Mela berichtet, dass »man von ihnen glaubte, sie hätten einzigartige Kräfte. Sie konnten die Winde und das Meer befehlen, sich aber auch in jedes beliebige Tier verwandeln, Wunden oder unheilbare Krankheiten lindern und die Zukunft voraussagen.«¹⁹⁰

Dazu kommt das christliche Element, dass der Gral/Kessel aus einem blauen Stein ist. Fest steht, dass prähistorische Perlen aus blauen und grünen Glas, manchmal mit weißen Verzierungen auf den britischen Inseln als Schlangensteine, in Irland als Druidenglas bekannt sind. Diese Steine sind somit älter als das Christentum. Vielleicht ist die Farbe des Kessels, oder des Grals ein Hinweis auf ein Druidentum. Ein weiterer Fakt ist jedoch auch, dass die Druiden den walisischen Barden als *nadredd* oder „Nattern“ bekannt waren.¹⁹¹

„Eine andere alte Sage berichtet, dass der Gral von Engeln aus jenem Smaragd gefertigt wurde, der sich von der Stirn Luzifers löste, als dieser in göttliche Ungnade fiel. Im Osten werden Götzenbilder häufig mit einem Edelstein inmitten der Stirn dargestellt, einer Art dritten Auge, von dem behauptet wird, es stünde in Beziehung zur Zirbeldrüse und verleihe die Fähigkeit, mit einem sechsten Sinn zu »sehen«. Die Farbe Nephthys ist grün wie der Smaragd, zudem ist sie die Göttin des Verborgenen, entsprechend der keltischen Unterwelt, und grün ist schließlich die Farbe des keltischen Pfads.«¹⁹²

Interessant ist hier auch die Nennung eines Schwertes. Ob das eine Ehrerweisung sein soll, oder ob es sich wieder um die Vereinigung der Zwei (maskuline Kraft) und der Drei (feminine Kraft) handelt, sei dahingestellt.

4.5 Aneirin

Ein anderer Dichter ist Aneirin. Er soll ein Zeitgenosse Taliesins gewesen sein. Seine Muttersprache war vermutlich das Cumbrische. In seinem Poem *Y Gododdin* „die Gododdin“ wird von den Kriegern der Gododdin, die in Südschottland beheimatet waren,

¹⁹⁰ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 153.

¹⁹¹ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 154.

¹⁹² Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 122-123.

berichtet. Sie unternahmen einen Kriegszug nach Catraeth, wobei sie umkamen. Aneirins Werk ist im *Llyfr Aneirin* „Buch Aneirin“ niedergeschrieben. Diese Handschrift ist jedoch unvollständig und wird auf das 13. Jahrhundert datiert.¹⁹³ Auch in diesem Werk kommen König Artus und seine Helden vor. In der Zeile 1242 fällt Artus‘ Name.

- *Ceni bei ef Arthur* „obwohl der nicht Artus war.“¹⁹⁴

Aneirin soll genauso wie Taliesin ein Gedicht über den magischen Kessel gefertigt haben, in dem auch das oben genannte Ei der Natter vorkommt.

„Die Versammlung tanzte und sang, mit Girlanden geschmückt. Das Klappern der Schilder um den magischen Kessel herum machte sich in der ausgelassenen Stimmung laut bemerkbar. Es war schön anzusehen, wie jener Ball über die Furt geschleudert wurde, seine Strahlen weithin sendend, diese leuchtende Hinterlassenschaft der Natter.“¹⁹⁵

Die oben genannten Kessel gleichen auch einen der Talismane, die Merlin besitzt.

Der Legende nach zog sich Merlin mit neun seiner Barden auf eine gläserne Insel von der Welt zurück, mit sich nahm er die dreizehn Schätze Britanniens, sodass sie keiner ungeeigneter Menschenseele in die Hände fallen können.

Merlins Schätze sind:¹⁹⁶

- Das *White-hilt*, das Schwert von Rydderch: Es entflammt vom Heft zur Spitze, wenn es von einem wohlgeborenen Mann gezogen wird.
- Das Trinkhorn von Bran aus dem Norden: Es füllt sich nach Wunsch mit Getränken.
- Der Kessel von Diwrnach, dem Riesen: Dieser kocht dem Feigling kein Fleisch.
- Der Mantel von Padarn Rotmantel: Er passt nur einem wohlgeborenen Mann.
- Der Umhang von Tegau mit der goldenen Brust: Er fällt in perfekten Falten zu Boden, wenn ihn eine treue Frau trägt.
- Das Spiel von *Gwyddwyll*: gehört Gwenddolau, dem Sohn des Ceidio (und ist ein möglicher Vorgänger des modernen Schachspiels). Wenn das Spiel aufgebaut ist, spielen die silbernen Figuren selbst auf dem goldenen Brett.
- Der Korb von Gwyddno Garanhir: Er enthält unerschöpfliche Speisevorräte.

¹⁹³ Vgl. Maier, Bernhard, 1994, S. 145-146 und 247-248.

¹⁹⁴ Vgl. Zimmer, Stefan: Die keltischen Wurzeln der Artussage. Mit einer vollständigen Übersetzung der ältesten Artuserzählung Culhwch und Olwen, Heidelberg, 2006, S. 66.

¹⁹⁵ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 153.

¹⁹⁶ Allen folgenden Aufzählungen und Beschreibungen sind von Wood Juliette, 2000, S. 59, entnommen.

- Der Stuhl von Morgan der Wohlhabenden: Er trägt einen Mann, der sich darauf setzt, zu jedem gewünschten Ziel.
- Der Schleifstein von Tudwal Tudgyd: Er schärft das Schwert eines tapferen Mannes, und macht das Schwert eines Feiglings stumpf.
- Das Halfter von Cludno Eiddyn: Schenkt einem Mann das Pferd, das er wünscht.
- Das Messer von Llawfroedd dem Knecht: Es dient zwei Dutzend Knechten an einem Tisch.
- Der Teller von Rhygenydd dem Kleriker: Dieser serviert alle Speisen.
- Eluned's Ring: Die Gräfin Eluned schenkte diesen Ring Owain ap Urian. Er macht den Träger unsichtbar.

Wenn die Zeit gekommen ist und ein wahrer Herrscher gefunden ist, so heißt es, wird er samt seiner Schätze wiederkommen. Viele warten hierbei auf König Artus selbst.

„Der große Artus schläft noch,
 all seine Krieger um ihn versammelt,
 das Schwert stets in der Hand.
 Wenn es Tag wird über Cambry,
 wird der große Artus wieder losziehen
 und sein Leben zu ihrem Wohle einsetzen.“¹⁹⁷

4.6 Pa gur yw y porthaur

Die älteste walisische Literatur, in der König Artus vorkommt sind insgesamt drei Poeme. Die oben genannte „Beraubung der Anderswelt“, also das Gedicht *Preiddiau Annwfn*.¹⁹⁸ Aus der gleichen Zeit stammt „Wer ist der Portier?“, kymrisch *Pa gur yw y porthaur*.

Hier gelangt Artus an das Portal, vermutlich ist es der Eingang zu Caer Siddi. Artus fragt nach dem Torwächter und der sagt ihm, er lasse ihn nicht hinein, bis er bewiesen habe, dass er und seine Begleiter es wert seien hingelassen zu werden. Nun zählt Artus seine Männer auf darunter fallen auch Götternamen wie Mabon, Manawydan mac Llyr, Anguas (Oengus?) usw.

13 „*Mabon son of Modron,*
the man of Uthir Pendragon,
 15 *Kysteint son of Banon,*

¹⁹⁷ Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 109.

¹⁹⁸ Siehe S. 61 ff.

and Guin Godybrion.
My servants were violent
fighting for their laws.
The counsel of Manawïdan son of Llÿr
20 was profound.
Manaüidan bore back
a broken shield from Tryweüid;
and Mabon son of meld [Lightning]
used to splatter blood on the grass;
25 and Anguas the Winged
and Lluch Windy-Hand
kept defence at Eidin [Edinburgh] on the borderland.¹⁹⁹

Darauf folgen, wie gewohnt, verschiedene Kampfsequenzen, worin immer und immer wieder die Zahlen Drei, Vier, und die dreifache Drei, die Neun vorkommen. Unter anderem kämpfen sie gegen hundsköpfige Andersweltbewohner. Kei ist der tapferste der Helden, er kämpft gegen neun Hexen und am Schluss bricht er nach Mona auf, um dort gegen Palugs Katze, dem Löwen zu kämpfen.²⁰⁰

4.7 Weitere Literatur

Das dritte Gedicht kommt im „Schwarzen Buch von Carmarthen“ vor, und heißt „Die Stanzen über die Gräber“, walisisch *Englynion y beddau*. In dieser Elegie werden die Gräber verschiedener Helden besungen, darunter auch Artus' Grab.²⁰¹

Ebenfalls zu den ältesten datierbaren Texten gehört die *Historia Brittonum*. Unter den ältesten Texten zählt auch das auf das 10. Jh. datierte Textmaterial das *Juvenius MS*. Auch „die Prophezeiungen Britanniens“, kymr. *Armes Prydan*, die in drei Zyklen eingeteilt sind, gehören wie die anderen Textstücke in das zehnte Jahrhundert. Die Unterteilungen von *Armes Prydan* geschehen nach deren Helden, nämlich Urien, Llywarch Hen und Heledd. Es ist folglich die Zeit der Poetik, der Sagen und der prophetischen Literatur.²⁰²

¹⁹⁹ Vgl. Koch, John T. (Hrsg. u. Übersetzer), 2003, S. 312.

²⁰⁰ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 104-106.

²⁰¹ Vgl. Heinz, Sabine, 2005, S. 335.

²⁰² Vgl. ebenda.

4.8 Das Mabinogi

Weitere walisische Sagentexte finden sich im Mabinogi wieder. Das Mabinogion ist eine dreibändige Übersetzung von zwölf walisischen Erzählungen. Übersetzerin war Charlotte Guest. Die Texte sind wie folgt:

Pwyll Pendefig Dyfed „Pwyll, der Fürst von Dyfed“

Branwen ferch Llyr „Branwen, die Tochter Llyrs“

Manawydan fab Llyr „Manawydan, Sohn des Llyrs“

Math fab Mathonwy „Math, Sohn des Mathonwy“

Breuddwyd Macsen „Der Traum von Macsen“

Cyfranc Lludd a Llefelys „Die Geschichte von Lludd und Llefelys“

Culhwch ac Olwen „Culhwch und Olwen“

Breuddwyd Rhonabwy „Der Traum des Rhonabys“

Iarlles y Ffynnwawn „Die Herrin der Quelle/des Brunnens“

Peredur fab Efwrawg „Peredur, Sohn des Efwrawgs“

Gereint fab Erbin „Gereint, Sohn des Erwins“

Hanes Taliesin „Die Geschichte Taliesin“

Bis auf Hanes Taliesin sind alle Erzählungen im „Roten Buch von Hergest“ *Llyfr Coch Hergest*, und im „Weißen Buch von Rhydderch“ *Llyfr Gwyn Rhydderch* enthalten.²⁰³

Das Wort *mabinogi* selbst bedeutet „Kindheit“. Eine Vermutung dazu ist, dass in diesem Textkorpus die Erzählungen gewisser Helden und Göttern von der Kindheit bis ins Erwachsenenalter dargestellt werden. Das Mabinogi umfasst vier Erzählzyklen, d. h. vier Zweige. Die ersten vier Erzählzyklen handeln um die göttlichen Familien. Die erste und die dritte um die des Pwyll. Die zweite um die Familie des Gottes Llyr und die vierte um die des Dôn. Die Erzählungen gleichen einem Zyklus, da sie miteinander verwoben sind. So i.e. bei Pwyll, Manawydan, Branwen und Math zu sehen. Man sieht in diesen alten Geschichten, dass

²⁰³ Vgl. Maier, Bernhard, 1994, S. 216-217.

die irische und walisische Götter- und Sagenwelt, zu der auch König Artus gehört, nicht wirklich voneinander zu trennen ist. Diese Sagenwelt ist auch weitaus älter, als die christlichen Fassungen des Artusromans auf dem Festland. Die älteste Prosaerzählung, in der König Artus vorkommt, ist, die bereits behandelte Erzählung, von *Culhwch ac Olwen*. Pseudohistorisch sind hier die Geschichten *Breuddwyd Macsen* und *Cyfranc Lludd a Llefelys*. *Breuddwyd Rhonabwy* ist eher nostalgisch. In die Textkorpora des Festlandes sind *Iarllles y Ffynnawn*, *Gereint fab Erbin* und *Peredur fab Efwraig* eingegangen.²⁰⁴

4.9 Drystan fab Tallwch

Tristan, od. walisisch Drystan fab Tallwch ist ein weiterer Held in den Sagenkreis um König Artus. Er wird in der *Trioedd Ynys Prydein* „Die Triaden der Insel Britannien“ erwähnt.²⁰⁵

Es wird erzählt wie Drystan und Essylt (Isolde) in den Wald Kelyddon fliehen. Da Drystan der Sohn eines Vetters König Artus' ist, folgt er ihnen mit seinen Männern in den Wald. Als Essylt die Stimmen und den Lärm der herannahenden Ritter hört flüchtet sie sich in die Arme Drystans. Dieser sagt ihr, sie solle keine Angst haben, denn nicht einmal dreihundert Ritter, oder dreihundert gerüstete Helden könnten sie ihm entreißen. Daraufhin ergreift Drystan sein Schwert und eilt den Recken entgegen. Er ging unbeschadet durch alle drei Schlachtreihen. Kei gibt Essylt Bescheid, dass Drystan entkommen ist. Auf das hinauf geht Drystans Onkel March ein zweites Mal zu König Artus und fragt ihn, was er tun soll, da er keine Entschädigung für seine Frau erhalten habe. Artus rät ihm Musiker und einen Sänger, nämlich Gwalchmei, zu Drystan zu senden, um Lobeshymnen auf seine Tapferkeit und Tadellosigkeit zu singen, um ihn so von seinen Zorn abzubringen. Das gelingt Gwalchmei auch. Er geht nun gemeinsam mit Drystan zu Artus. Da singt Gwalchmei einen Englyn:

„Arthur mit den untadeligen Sitten,
hundert Häupter überschwemmt die Flut:
hier ist Drystan sei vergnügt.“²⁰⁶

Artus wird hier als Mann ohne Tadel beschrieben, er ist ein vollkommener Herrscher, was die Eins im Englyn schon besagt. Ein wahrer Herrscher musste wahrhaftig sein, ergo ohne Fehl

²⁰⁴ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 205-206.

²⁰⁵ Vgl. Maier, Bernhard, 1994, S. 320.

²⁰⁶ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 117.

und Tadel. Schon der irische Hochkönig Ferdach Finn Fachtnach (95-117 AD) gab Instruktionen wie ein Hochkönig zu sein hatte. Diese sind im „Buch von Leinster“ *Leabhar na Nuachonghbala* niedergeschrieben.²⁰⁷

„Lass ihn die Wahrhaftigkeit vergrößern, sie wird ihn vergrößern.

Lass ihn die Wahrhaftigkeit stärken, sie wird ihn stärken.

Lass ihn über die Wahrhaftigkeit wachen, sie wird über ihn wachen.

Lass ihn die Wahrhaftigkeit lobpreisen, sie wird ihn lobpreisen.

Denn solange er über die Wahrhaftigkeit wacht, wird ihm das Gute zur Seite stehen und seine Herrschaft nicht enden.

Denn durch die Wahrhaftigkeit des Herrschers werden große Clans regiert.

Die Wahrhaftigkeit des Herrschers wendet viele Todesfälle von den Menschen ab.

Die Wahrhaftigkeit des Herrschers drängt die mächtigen Heere der Eindringlinge ins Feindesland zurück.

Die Wahrhaftigkeit des Herrschers gereicht jedem Gesetz zum Ruhm und füllt jedes Gefäß in seinem Land.

Durch die Wahrhaftigkeit des Herrschers wird alles Land fruchtbar und jedes Kind in Würde geboren.

Die Wahrhaftigkeit des Herrschers beschert hohes Getreide im Überfluss.“²⁰⁸

Diese Anweisung für einen wahrhaftigen Herrscher besagt auch, dass er die Wahrhaftigkeit lobpreisen soll, was Artus auch bei Drystan tut, denn er sagt:

„Gwalchmei mit Sitten ohne Tadel,
der sich nie verbarg am Tag der Schlacht,
willkommen sei Drystan mein Neffe.“²⁰⁹

Dann preist er, in gleicher Manier, Drystan. Artus bittet ihn, ihn wahrhaftig zu lieben. Alles deutet auf die obigen Instruktionen hin. Diese müssen also als allgemeine Tugend in Britannien bekannt gewesen sein.

Drystan gibt das zu denken und er verspricht, alles so zu tun wie Artus es ihm heißt. Der König stiftet daraufhin Frieden zwischen March und Drystan. Doch beide wollen nicht ohne Essylt sein. Artus verordnet daher, dass die beiden Streithähne sie teilen sollen. Der eine

²⁰⁷ Vgl. Berresford Ellis/Berresford Peter: Die Druiden. Von der Weisheit der Kelten, München, 1999, S. 235.

²⁰⁸ Vgl. ebenda.

²⁰⁹ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 117.

wenn die Bäume Blätter tragen und der andere soll sie dann haben, wenn die Bäume ohne Laub sind. Der Ehemann solle entscheiden. Der entschied sich für den Winter, da dann die Nächte länger sind. Artus geht zu Essylt und berichtet ihr vom Entscheid. Daraufhin singt Essylt einen Englyn, der möglichenfalls auf Artus verweist, da er so weise ist.

„Drei Bäume sind zu etwas nütze:
Stechpalme, Efeu und Eibe,
die Blätter tragen, solange sie leben:
Solang er lebt, gehöre ich Drystan!“²¹⁰

Artus ist somit auch weise. Dies ließe wiederum auf eine druidische Ausbildung, oder schlicht und einfach auf seine Weisheit, schließen. Er ist spitzfindig und kennt die Pflanzenwelt und die alten Mythen und Traditionen. Wolf Dieter Storl schreibt hierzu:

„Schon die alten Kelten schmückten ihre Häuser zur Wintersonnenwende mit Efeu, Mistel und Stechpalme. Der trunkene Winterkönig, der »Grüne Mann«, der als Gefährte der Göttin das Lebensgrün durch die kalte Jahreszeit hindurch rettet, trug eine Krone aus Stechpalmenblättern. Im Jahreskreis stand ihm der Eichenkönig, der Sommerherrscher, gegenüber.“²¹¹ Isolde Goldhaar kann also mit der Landeshoheit und der Sonnengöttin verglichen werden, ihr Pendant ist Winterkönig, der grüne Vegetationsgott. Dieser Mythos fußt laut dem Ethnologen Dr. Storl auf eine präindogermanische Tradition.²¹²

4.10 Gwenhwyvar und Melwas

Ein überaus interessantes Textrelikt ist das Gespräch zwischen Gwenhwyvar und Melwas. Hier handelt es sich um zwei Gedichte, die im zwölften Jahrhundert anzuordnen sind. In diesen Gedichten hagelt es nur so von Streitgesprächen. Melwas debattiert mit Kei um seine Anerkennung an Artus' Tafel sitzen zu dürfen. Dieser Konflikt gipfelt letztendlich in einen Schwertkampf. Melwas kann diesen für sich entscheiden. Dann folgt ein Streitgespräch mit Gwenhwyvar. König Melwas ist in anderen Formen aus den späteren Artusromanen bekannt. Zum einen könnte die Figur von Geoffrey von Monmouth beeinflusst worden, bei ihm ist sie als Medrawt (Mordred), Artus Neffe bekannt. Bei Chrétien trägt diese Figur den Namen

²¹⁰ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 118.

²¹¹ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 390.

²¹² Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 391.

Melegant (Meljakanz). Er ist jedoch immer derjenige, der die Königin entführt.²¹³

Die Landeshoheit, die ja von der Königin verkörpert wird, wird immer wieder geraubt. Somit verliert Artus Anspruch als „Hochkönig“ über Britannien. Das bedeutet mythologisch gesehen aber auch, dass das Land wüst wird.

Diese Gedichte dürften eine Vorform dieses Raubes sein, denn Kei verteidigt die Königin. Und in einer spöttischen Rede spielt Gwenhwyvar darauf an Melwas zu kennen. In diesem literarischen Werk findet man jedoch auch keltische, bzw. andersweltliche Elemente.

Melwas wird als ein junger Mann beschrieben, der von der Glasinsel kommt. Es wird auf vergoldete, und goldene Truhen angespielt, die allesamt Melwas gehören sollen.

Handelt es sich vielleicht um einen Fürsten der Anderswelt? Die Glasstadt Caer Siddi würde hierzu sehr schön passen.²¹⁴ Melwas besitzt auch gewaltige Reichtümer, die alle golden sind. In der Elfenstadt werden die andersweltlichen Schätze gelagert. Ein anderer Gedanke hierzu könnte sein, dass es sich um die Ynys Wytrin, also Glastonbury handelt. Dieser Ort galt lange Zeit als Zugang zur Anderswelt.²¹⁵ Eine Anspielung auf das Gold lässt einen sehr an den Schatz der Nibelungen denken. Zum anderen ist hier Gold wieder als die Sonnenkomponente (Zahl 3) zu sehen.

Ein weiterer Grund, warum Glastonbury, die auch den Namen Avalon trug, eine Glasinsel genannt wurde, sieht Lautenbach in der Tatsache, dass es von einem Fluss mit gläsernem Glanz umspült war.²¹⁶

Bei Giraldus wird Glastonbury mit Avallon gleichgesetzt, dies soll auch der Ort sein, an dem die Särge von Artus und seiner Gattin Gwenhwyvar entdeckt worden sein sollen. Lautenbach behauptet, dass Glastonbury in früheren Zeiten *Insula Avallonia* genannt wurde. Er sieht im frühen Glastonbury tatsächlich eine Insel, da es sich gänzlich in einem Sumpfgebiet befindet. Er führt desweiteren auf, dass diese „Insel“ im bretonischen *Inis Avallon*, also „Apfelinsel“ bedeutet. Indiz dafür sieht er darin, dass es dort in früheren Zeiten Äpfel im Übermaß gegeben haben soll. Infolge meint er, dass sie im Bretonischen *Inis Gutrin*, bret. *gutrin* bedeutet lat. *vitrum*, also „Glas/Kristall“, genannt wurde. Mit dem Einfall der Sachsen wurde daraus

²¹³ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 191.

²¹⁴ Siehe S. 62.

²¹⁵ Vgl. Monroe, Douglas, 2004², S. 45.

²¹⁶ Vgl. Lautenbach, Fritz, 1991, S. 261.

schließlich *Glastingeburi*. Das Wort *buri* wird mit lat. *castrum*, oder *civitas* gleichgesetzt. Somit hieß es die Glas- oder. Kristallburg.²¹⁷

Einen andersweltlichen Bezug erhält diese Insel bei Galfredus Monmutensis (Geoffrey v. Monmouth). Er nennt sie die Insel der Glückseligkeit. Ihren Namen hat sie von sich dort in Überfluss befindlichen Apfelbäumen bekommen. Es soll eine magische Insel gewesen sein, wo alle möglichen Pflanzen wachsen, ohne dass auch nur irgendein Mensch etwas dazu beisteuern müsste. Die Menschen werden dort einhundert Jahre und mehr. Eine menschenfreundliche Herrschaft wird von neun Schwestern ausgeübt. Eine unter ihnen übertrifft jedoch alle anderen an Erfahrung und Heilkunst. Diese ist Morgaine. Sie ist eine Meisterheilerin und Experte im Gestaltwandel. Sie kann durch die Lüfte fliegen wie Dädalus. Desweiteren soll sie ihren Schwestern die Astrologie gelehrt haben. Galfredus sagt, dass man auch genau dorthin König Artus gebracht hat, als er in der Schlacht von Camblan schwerverletzt worden war. Die Männer sollen mit einem Schiff, das von einem ausgezeichneten Nautiker geführt wird, dorthin gesegelt und von Morgaine in gebührender Achtung empfangen worden sein. Nachdem König Artus in ihr Schlafgemach gebracht worden ist, und dort auf die goldenen Polster gelegt wurde, untersuchte sie ihn ausgiebig. Sie teilte den Männern mit, dass er geheilt werden könne. Daraufhin setzten die Mannen die Segel für die Heimfahrt.²¹⁸

Galfredus beschreibt die Glasinsel mit einem anderen Terminus für die Anderswelt, nämlich mit „die Insel der Glückseligen“. Magisch und andersweltlich erscheint auch, dass hier die Pflanzen, so wie im Schlaraffenland, in Hülle und Fülle und ohne menschliches Zutun wachsen. Zahlenmystik ist wieder ein Thema. Es sind drei mal drei Schwestern, also neun. Wie die Druidinnen und Druiden sind diese in der Astrologie und in der Heilkunst äußerst bewandert. Aufmerksam macht auch die Erwähnung der Überfahrt, der Meisternautiker lässt sich mit Charon, dem Fährmann über den Styx, vergleichen. Ohne dessen Hilfe findet man den Weg durch die Unterwelt nicht.

Doch zurück zu den Gedichten. Im Laufe der Streitgespräche kommen sie zu einem Punkt, da Melwas sein Pferd erwähnt. Er beschreibt es als einen Rappen, der weder Wasser scheut, noch vor jemanden flieht.

²¹⁷ Vgl. Lautenbach, Fritz, 1991, S. 260.

²¹⁸ Vgl. Lautenbach, Fritz, 1991, S. 256-257.

Der Bezugspunkt, dass das Pferd schwarz ist und nicht vor Wasser zurückscheut, könnte wieder auf die Anderswelt anspielen. Die andere Welt ist im Dunklen, im Verborgenen. Das Pferd ist schwarz, er verkörpert, wie Merlins schwarzer Hund, die Abstammung aus dem Unterland. Es scheut auch nicht vor Wasser, man kann mit ihm also das „Land unter den Wellen“ erreichen, oder dessen Grenze, die gerne von einem Fluss dargestellt wird, überschreiten.

Gwenhwyvars Ross ist vermutlich ein grünes Pferd, mit der Farbe des Laubs vorgestellt. Grün gilt als „die Farbe“ der keltischen Anderswelt. Man denke nur an den „Grünen Mann“! Da sie als oberste Königin auch die Landeshoheit verkörpert, verwundert der Bezug zur Welt hinter dem Schleier nicht.

Ein weiterer Hinweis auf alte keltische Elemente in diesem Text ist der Verweis auf das, dass ein Mann verachtenswert gilt, falls er sein Wort nicht hält. Wahrhaftigkeit wurde als die „Königstugend“ per se geachtet.²¹⁹ Die Druiden selbst betrachteten die Wahrheit als höchstes Gut. Der umstrittene Monroe nimmt hierzu das illusorische Buch von Pheryllt zu Hilfe, das eine Übertragung für Vergil ins Walisische darstellt.

Da dieses Werk auf Keltenrezeption fußt, und man auch umstrittene Quellen bedenken sollte, um eine größere Bandbreite der Betrachtungsmöglichkeiten zu bekommen, wird hier dennoch vollständigshalber Monroe zitiert.

„Insbesondere das dritte Kapitel des *Book of Pheryllt* beschäftigt sich mit diesem Begriff. Hier wird betont, dass die Priesterschaft keine allgemein gültige »objektive Sicht« von Wahrheit vertrat, sondern vielmehr behauptete, dass sich diese von Individuum zu Individuum, von Kultur zu Kultur unterscheidet, so wie sich das Bewusstsein und damit auch das Gewissen der Menschen unterscheidet. Das Gewissen ist das *Auge im Herzen des Menschen*, lautet ein Zitat aus derselben Quelle. Die Druiden glaubten, wenn man dem eigenen Gewissen, also der eigenen inneren Stimme folge, statt nur auf das zu hören, was man hören will, so würde dies zu einem göttlichen Zustand der Gewissheit führen, der als rechtes handeln bekannt war – ein Ideal, das auch von den griechischen Schulen des Sokrates und Pythagoras heiliggehalten wurde. Die Lehre vom rechten Handeln schloss die »objektive individuelle Wahrheit« mit ein, die dadurch erlangt werden kann, dass man in angemessener Weise seinem Gewissen folgt und imstande ist, den eigenen wahren Weg des Schicksals zu

²¹⁹ Siehe S. 69.

entdecken.²²⁰ In Indien ist gleichfalls solch ein individueller Weg bekannt, man nennt in *Dharma*. Ein jeder Mensch hat seinen eigenen Schicksalsweg, wobei „Schicksal“ nicht wie im Westen verstanden wird. Nicht die Götter, oder ein höchster Gott bestimmt das Dharma, sondern die individuelle Seele bestimmt, was sie noch lernen muss, um in die Einheit zurückkehren zu können. Ein jeder hat seinen eigenen Weg und seine eigene Wahrheit, es gibt keine allumfassende Wahrheit, die quasi ein Gesetz ist. Ein jedes Individuum sieht die Welt anders, als sein Mitmensch, ein jeder nimmt am „großen Spiel“ teil, das sich „Leben“ nennt, ein jeder hat seinen individuellen Weg zu gehen und kann dabei gar nichts falsch machen, sondern lediglich nur etwas dazulernen. Der eine braucht vielleicht „länger“ in den Weg zur Einheit, der andere benötigt nicht so viele Lektionen. Das soll jedoch nicht bedeuten, dass sich des ersteren Weg nicht als prächtiger erweist. Es gibt kein „falsches“ Verhalten hierbei.

Am Schluss verkennt Gwenhwyvar Melwas. Er sagt ihr darauf scherzhaft, dass aus dem Mund einer Frau nur unsinnige Worte kommen, da sie sich nicht mehr an ihn erinnern kann.

5. Der kymrische Artusroman mit französischen Vorbild

5.1 Allgemeine Erläuterung

Das fünfte Kapitel handelt von den Erzählungen rund um die Helden Owein, Peredur, Gereint und Rhonabwy.

Die ersten drei genannten bezeichnet man auch als „die drei Romanzen“, wal. *Tair Rhamant*. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie dem altfranzösischen Vorbild gleich eine Vorgeschichte besitzen. Das heißt sie nehmen in der walisischen Tradition eine Sonderstellung ein. Es ist anzunehmen, dass Chrétien die Vorlage für diese Romanzen ist. Die Beschreibungen der Waffen, Burgen, Gewänder usf. ähneln den Darstellungen dieser Dinge in den höfischen Romanen, wie sie im zwölften Jahrhundert am Festland vorkommen.²²¹

²²⁰ Vgl. Monroe, Douglas, 2004², S. 41.

²²¹ Vgl. Maier, Bernhard, 1994, S. 307.

Sie unterscheiden sich allerdings von dem französischen Vorbild dadurch, dass ihnen die Liebesthematik gänzlich fehlt, und sie vielmehr von der walisischen Bevölkerung als Heldenepos angesehen wurden.²²²

5.2 Breuddwyd Rhonabwy

Der Traum des Rhonabwy ist eine nostalgische Rahmenerzählung, die geschichtliche Ereignisse nennt, und mit Personen des zwölften Jahrhunderts mixt.²²³ Die Erzählung berichtet von einer Zeit schwerer Unruhen. König Artus wird geschildert, als er bei der Schlacht am Baddon gegen die Sachsen kämpft. Man sollte meinen, dass die Erzählung also in die Zeit um 520 AD fällt, dann nennt sie jedoch historische Persönlichkeiten, wie Madawg den König von Powys, der im zwölften Jh. lebte. Sein Bruder Iorwerth ist ebenfalls eine historische Gestalt.²²⁴ Es handelt sich sozusagen um eine Geschichte um König Artus, die einem Heldenepos gleicht, da historische Schlachten und Personen verschiedenen Datums gemischt werden. Jedoch sollte hier nicht vergessen werden, dass Artus nicht mehr der Hauptakteur ist, sondern einer seiner Ritter. Artus selbst kann als eher passiv angesehen werden. Er bestreitet keine Questen mehr, sucht nicht selbst den Gral, er verteidigt nicht seine Königin, vielmehr werden von nun an seine Ritter mit seinen eigentlichen Aufgaben betruet.

Ein weiteres Merkmal ist hier, dass es kaum noch ein Reimschema gibt, das Meiste des Textes ist in Prosa abgefasst. Das ist gegen die inselkeltische Bardentradition und muss daher vom Festland beeinflusst worden sein.²²⁵ Trotz der möglichen Infiltration blieben in dieser Geschichte viele schamanisch und keltische Elemente erhalten. Für die in dieser Arbeit vorkommende Ausarbeitung der Erzählung diente Birkhans Version als Vorlage.²²⁶

Die Erzählung beginnt damit, wie Madawg, König von Powys seinem Bruder Iorwerth den Oberbefehl über seine Ritter und Güter, die seinem Rang gebürtig sind, übertragen will. Dieser lehnt jedoch ab. Stattdessen geht er auf Raubfahrt tief nach England hinein. Er berät sich mit seinen Männern. Daraufhin schicken sie je eine Hundertschaft der Ritter in die drei Provinzen, um nach ihm zu suchen. An dieser Suche beteiligte sich auch Rhonabwy. Zusammen mit anderen Männern bezog er Quartier in einem floh- und wanzenverseuchten Haus, das vor Dreck nur so stand. Das Herdfeuer wurde von einer Alten gehütet, auf der anderen Seite des Feuers lag ein gelbes Kalbsfell. Ein verrunzelter, glatzköpfiger Mann, der

²²² Vgl. Birkhan, Helmut, 2009, S. 137-138.

²²³ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 201 ff.

²²⁴ Vgl. Flemming, Fergus, 1997, S. 100-101.

²²⁵ Vgl. ebenda.

²²⁶ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 119-142.

ganz rot im Gesicht war kam mit einer kleinen grauen Frau mit Brennholz zurück. Nachdem alle gespeist hatten brachen Wind und Regen derart los, dass sie sich nicht mal vor die Tür wagten. Also gingen sie zur Nachtruhe. Rhonabwys Begleiter schliefen umgehend ein, er konnte jedoch keine Ruhe finden. Er beschloss sich auf das gelbe Kalbsfell zu legen. Dort schlief er auch ein.

Abgesehen von dem Zahlenspiel ist hier wieder eine Komponente zu erkennen, die schamanischen Ursprungs sein muss. Es ist wie gefügt, dass ein Unwetter losbricht, sodass die Gefährten nicht weiterziehen können. Alles ist voller Dreck und Ungeziefer. Rhonabwy ist der Einzige der wach ist. Er ist sozusagen berufen seinen Divinationsschlaf auf dem Fell vorzunehmen. In Irland nannte man das *tarbfeis* „Stier-Schlaf“. Wollte man den nächsten Hochkönig bestimmen, so schlachtete man einen weißen Stier, und gab dem Seher vom Fleisch und der Brühe des Schlachttiers zu essen. Hiernach musste er sich hinlegen, während Druiden Zaubersprüche über ihm sangen, derart erhielt er seine Vision vom nächsten Hochkönig im Traum.²²⁷

Im Schlaf erblickt Rhonabwy, wie er mit seinen Gefährten über das Feld von Argyngroeg zieht. Sie wollen die Kreuz-Furt am Severn erreichen. Als er vor sich hinreitet, bricht vehement ein Getöse, wie er es noch nie gehört hat, los. Er blickt über seine Schultern und sieht einen goldgelockten Jüngling auf einem gelben Pferd. Das Tier war von den Oberschenkeln nach unten hin durch und durch grün. Des Reiters Gewand und Mantel war aus gelber Seide, deren Nähte grün waren. Er hatte ein Schwert mit goldenem Heft. Die Scheide war aus Korduanleder mit goldenen Schnallen. Als sie den Ritter erblicken, bekommen die Gefährten Angst und flüchten. Er verfolgt sie. Wenn das Reittier ausatmet stößt es die Reiterschar von sich, atmet es jedoch ein, so zieht es die Schar an des Tieres Brust. Als der Ritter sie überholt bitten sie ihm um Gnade. Er gewährt sie.

In seiner Vision sieht Rhonabwy also die Zukunft. Er will ein Grenzgebiet, einen Wegscheid erreichen, der an einem Fluss liegt. Da bricht ein Getöse los und sie sehen einen Reiter dessen Attribute von goldener, gelber und grüner Farbe sind, welche alle mit der Anderswelt verbunden sind. Er reitet auf einem magischen Pferd, dessen Farben (goldgelb und grün) wieder das Feenreich repräsentieren.

Rhonabwy fragt nach seinem Namen. Er sagt, er sei Iddawg, der Sohn von Mynyo, aber eigentlich Iddawg, der Aufwiegler von Britannien genannt. Zu diesem Namen kam es, als er

²²⁷ Vgl. Maier, Bernhard, 1994, S. 309.

der Boten für König Artus und Mordred war, und die beiden gegeneinander ausgespielt hat. Drei Nächte vor der Schlacht verließ er die Kontrahenten. Und büßte sieben Jahre in Llech Las. Da die Rittersleute zu Artus unterwegs sind, und der unheimliche Mann von einem Ereignis berichtet, das in der Zukunft (die finale Schlacht ist noch nicht geschlagen) stattfinden wird muss es sich praktisch um einen andersweltlichen Bewohner handeln.

Darauf vernehmen sie Donner, viel stärker als das Getöse zuvor. Ein rotblonder Bursche auf einem goldgelben Pferd kommt daher. Seine Gewandung ist rot, die Nähte sind gelb. Er überholt sie und fragt Iddawg, ob er von den kleinen Leuten, die er da mit sich führe, seinen Anteil erhalte. Iddawg sagt, dass er ihnen den Anteil gibt, indem er ihr Gefährte ist. Der Reiter ist einverstanden. So ziehen sie weiter. Rhonabwy lässt es sich jedoch nicht nehmen, nach dem Namen des merkwürdigen Reiters zu fragen. Das sei Rhuvawn der Strahlende gewesen.

Wieder erscheint ein jenseitiger Reiter, ganz in rot und gelb. Er verlangt Lösegeld. Iddawg bürgt quasi für die Gefährten.

Dann ziehen sie über die Ebene zur Kreuz-Furt. Sie sehen schon von weitem ein dichtes Gedränge an Rittern, Zelten und Pferden. Artus sitzt mit seinen Beratern, darunter ein Bischof, unterhalb der Furt auf einer kleinen Insel. Vor ihnen stand ein großer Jüngling, dessen Gewand schwarz, und dessen Haut schneeweiß waren. Sie reiten zu Artus. Artus ist darüber betrübt, welche elende Leute jetzt über die Insel herrschen. Iddawg fragt Rhonabwy, ob er denn den Ring und den Stein darin auf des Königs Hand sehe. Er bejaht. Iddawg erklärt, dass sei gut, denn durch die Wunderkräfte des Steins würde er sich an alles von diesem Traum erinnern.

Der Knabe vor Artus trägt das Gegensatzpaar schwarz-weiß. Dies könnte auf die Dualität und auf die Anderswelt hinweisen. Etwas später im Text wird berichtet, dass es sich hierbei um den Sohn des irischen Gott Lir handelt. Nimmt man die vorherigen Reiter hinzu ergibt sich ein Farbenspiel, wie auf einer Malerpalette. Da es im Mittelalter zu einer ausgezeichneten Ausbildung ebenso gehörte in Alchemie bewandert zu sein, wird hier eine Horizonterweiterung von Franjo Terhart hinzugefügt.

„[...] dass die Texte nur für den Sinn machen, der sich bewusst ist, dass die verschiedenen Farben des Regenbogens Weiß und die Farben einer Malerpalette Schwarz ergeben. Dieser scheinbar paradoxe Ausspruch ist zutiefst alchemistisch, denn die Nigredo (Schwärze) und die Albedo (Weiße) sind die beiden Grundvoraussetzungen für das Große Werk – das Ziel

jeder Alchemie: »die Materie ist anfangs *kohlschwarz*, nachgehends wird sie himmelblau, bisweilen grün, dann *schneeweiß*, endlich goldgelb, letztlich aber *rot* wie ein Rubin.«²²⁸

Der König sitzt auf einer Insel im Fluss, also mitten an der Schwelle zwischen Dies- und Jenseits. Er trägt einen magischen Edelsteinring.

Da taucht ein Heer von roten Reitern an der Furt auf. Es sind die Männer des Rhuvawn des Strahlenden. Diese besitzen sämtliche Vorrechte im Land, so z.B. allen Königstöchtern den Hof machen zu dürfen. Dann kommt eine andere Truppe an die Furt. Ab dem vorderen Sattelbogen waren die Rösser weiß, darunter schwarz. Einer dieser Reiter sprengt solchermaßen in die Furt, dass Artus und seine Berater durch und durch nass sind. Der schwarz gekleidete Jüngling, der vor Artus steht schlägt dem Pferd mit der Schwertscheide brutal auf die Nüstern. Der Reiter fragt, warum er sein Ross geschlagen hat, der junge Mann antwortet er brauche eine Belehrung. Der Ritter nimmt sie sich zu Herzen und reitet zurück. Rhonabwy fragt natürlich nach dem Namen. Das war Addaon, der Sohn des Taliesins.

Er ist einer der drei „Stier-Hauptleute“ und Schlachtenführer Britanniens, der sich aus dem Grab heraus rächen konnte. Addaons Tötung ist eine der „verfluchten Mordtaten“.²²⁹ Der junge Recke, der das Pferd schlägt ist Elphin, der Gönner Taliesins.²³⁰ Der tölpelhafte Ritter bekommt von ihm eine Lektion, da er sich unmöglich und unhöfisch verhält. Interessant ist hier auch die Farbkombination weiß-schwarz-rot. Diese stellen quasi die drei „Urfarben“ dar, zumindest sprachwissenschaftlich gesehen. Die Konträrfarben schwarz und weiß gelten als die beiden Ur-Farben, wenn eine Sprache nur zwei Farbwörter besitzt. Als drittes Farbwort kommt dann noch rot hinzu. Dies könnte unter anderem auf die Zahl Drei und somit auf die (andersweltliche) Trinität hinweisen.

In vielen archaischen Traditionen der Erde kommt diese Trinität vor. Vor allem ist sie mit dem Kreislauf des Lebens zu assoziieren. Ergo handelt dieser Zyklus von der Geburt, der Reife und dem Alter/Tod. Diesen Lebensstationen werden oftmals Farben zugeordnet, nämlich weiß, rot und schwarz. Da in alten Traditionen die Frau, als Trägerin des Lebens, hohe Stellung hatte, wird oftmals eine weibliche Dreifaltigkeit gebildet. Man findet diese in Indien als Lakshmi, Parvati, Sarasvati. In der Edda sind es die drei Nornen, die Spinnerinnen des Lebensfadens. In Irland findet man die drei göttlichen Mutterkühe: *Bo Find* „die weiße

²²⁸ Vgl. Terhart, Franjo: Die Wächter des Heiligen Gral. Das verborgene Wissen der Tempelritter, München, 1999, S. 68.

²²⁹ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 253, Anm. 205, sowie S. 257, Anm. 226.

²³⁰ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 253, Anm. 206.

Kuh“, *Bo Dhu* „die schwarze Kuh“ und *Bo Ruadh* „die rote Kuh“. In den Alpenländern werden in den Sagen die Drei Bethen genannt. Dr. Rohrecker bringt den Zusammenhang zwischen dieser weiblichen Trinität und den Farben anhand der drei Bethen, die, im Gegensatz zu den drei göttlichen Mutterkühen Irlands, eher germanischer Natur sind, schön in einen Zusammenhang. Der Bezug zu den Farben bleibt die gleiche Bedeutung, wie in den irischen Mythen, da jedoch seine Interpretation in schamanischer, archaischer Hinsicht recht interessant ist, soll sie hier genannt.

„Die göttliche weibliche Dreifaltigkeit, der Kreislauf der Natur und der Zyklus des ewigen Lebens bildeten eine untrennbare Einheit, die sich wie folgt darstellen lässt: Am einen Ende (»Sonnenaufgang«) war der Platz der Geburt des Lichtes, des Lebens und des Wissens. Seine Leitfarbe war Weiß. Und als die keltische Frauentrinität in der Antike als die Drei Bethen (= Ewige) angesprochen (angebetet!) und differenziert benannt wurde, war hier der Platz der Wilbeth, der Weißen und der Weisen. Sie verkörperte das Licht, die Weisheit und das Schicksal das sie spann und daher auch voraussagen konnte. [...] Das göttliche Zentrum, der Zenit und Höhepunkt des ewigen Zyklus des Lebens bildete der Aspekt der Fruchtbarkeit, dargestellt mit der Farbe Rot. (Rot wie Blut, rot wie der Apfel des ewigen Lebens.) Es war zuletzt der Platz der keltischen Ambeth, und ihr zugeordnete Symbole waren die spiralenartig dargestellte) Schlange des ewigen Lebens, die schon die Urmutter begleitet hatte, und der Kessel der Fülle und der Wiedergeburt, der auch als Schüssel oder Kelch dargestellt sein konnte. Auf der anderen Seite (»Sonnenuntergang«) war schließlich der Platz für den Aspekt der Ruhe, des Heilens und der Geborgenheit, an dem Mutter Erde ihren dunklen, bergenden Schoß auftat. Es war der Platz der keltischen Beschützerin und Heilerin Borbeth, die garantierte, dass der Tod nur eine vorübergehende Angelegenheit war und nach einem erholsamen und lustvollen Aufenthalt in der keltischen »Anderswelt« am entgegengesetzten Ende die neuerlich irdische Geburt winkte und ein neuer Kreislauf begann. Die Leitfarbe an dieser Stelle ist Schwarz – wie die der Ruhe und Entspannung dienende Nacht.“²³¹

Dieser Beschreibung nach verkörpert Artus‘ Heer also die Unendlichkeit und das ewige Leben. Wenn man die Erklärung der Farbe Rot beachtet, so verwundert es einen nicht, welche Vergünstigungen die roten Ritter im Reich inne haben. Das Grundrecht um jede Königstochter im Reich minnen zu können passt zu der Verkörperung des göttlichen Zentrums und der Fruchtbarkeit. Es handelt sich um die göttlichsten und besten Ritter im

²³¹ Vgl. Rohrecker, Georg: Die Kelten Österreichs. Auf den Spuren unseres versteckten Erbes, Wien, 2003, S. 53-54.

Land, da sie die rote Farbe (wie Rohrecker oben beschreibt, ist das eine andersweltliche Farbe, denn Avalon ist die Apfelinsel und es ist die Farbe des Apfels des ewigen Lebens) tragen. Sie verkörpern mitsamt den weißen und roten Truppen die Unendlichkeit von der Herrschaft des sonnengleichen Artus‘.

Als ein stolzer, schöner Mann anmerkt, dass es untypisch für solch ein großes Heer sei sich hier, an so einem kleinen Fleck, zu sammeln, brechen sie auf. Dieser Sprecher ist Caradawg Starkam, Sohn des Llŷr Marini, also der Sohn des irischen Meeresherrn Lir.

Iddawg nimmt Rhonabwy hinter sich aufs Pferd und sie folgen dem Heer nach Cefyn Digoll auf. Als sie in der Mitte der Furt sind blickt der Held sich um und erblickt einen Trupp strahlend weißer Reiter, deren Mantelsaum schwarz ist. Ihre Pferde sind grau, ab den Kniegelenken sind sie jedoch schwarz. Die Ritter halten weiße Standarten mit schwarzer Spitze. Das sind die Männer von Llychlyn und March, dem Sohn von Meirchiawn. Eine weitere Schar trägt das Umgekehrte, ihr Gewand ist tiefschwarz, ihre Mäntel sind weiß, deren Pferde sind ab dem Knie ebenfalls weiß. Ihre Standarten sind schwarz und deren Spitzen weiß. Die Männer von Dänemark sind es mit Ederm dem Sohn des Nudd an der Spitze. Als sie so entlang reiten, erklingt ein Getöse im Heer, wer an der Flanke ist, will in die Mitte und wer in der Mitte ist, will an die Flanke. Der Grund dafür ist ein Ritter mit weißer Rüstung, die rote Nieten hat. Rhonabwy fragt, ob diese vor dem Ritter auf der Flucht seien. Er erhält zur Antwort, dass Artus noch niemals geflohen sei und dieser Ritter Kei sei. Alle, die an der Flanke sind drängen zurück um ihn zu sehen, und die in der Mitte drängen zur Flanke, um nicht vom Ross verletzt zu werden.

Der Text weißt hier wieder die Gegensatzpaare weiß-schwarz auf. Nudd, der mit dem irischen Gott Nuadu gleichgesetzt werden kann, reitet, gleich den anderen berühmten Gestalten, mit. Dies muss eine übersinnliche Komponente haben. Wenn ein Gott einer der Ritter ist, kann die Farbwahl in der Passage nicht von ungefähr kommen. Die Farben Schwarz, Weiß und Rot kamen auch bei den Tempelrittern vor.

„Das sind die von Templern verwendeten Farben, und sie erinnern mich an einen Schwan (schwarze Füße, weiße Körper, rötlicher Schnabel) – ein den Kelten heiliger Vogel. Rot selbst ist die Farbe des Lebens, des Heiligen und des Geheimnisses. Sie steht für die Sonne. Weiß bedeutet Reinheit und Keuschheit, steht für den Mond, zeigt aber auch die Grenzen zwischen dieser Welt und der Anderswelt auf, während schwarz für Kraft und Mut steht, aber auch für die Transzendenz, die Wiedergeburt, die Alchemie, bei der die Materia prima (Urstoff, Samen

und damit Ausgangsstoff für das Große Werk) eine wichtige Rolle spielt. Schwarz symbolisiert die Übergänge der Natur vom Tag zur Nacht, vom Guten zum Bösen, vom Bewußten zum Unbewußten.²³²

Kei ist der strahlenste Ritter und trägt eine weiß-rote Rüstung. Er ist also das Zentrum des Reiches (Farbe Rot) und der weiseste, der reinste Ritter (Farbe Weiß).²³³

Alle diese detaillierten Einzelheiten sind ohne textliche Fassung nur schwer zu memorieren. Was für einen Barden schlecht für das Geschäft ist, da sie ja mündlich und aus dem Gedächtnis vortragen. Diese Details muten sehr an die festländische Tradition an.

Cadwr von Cornwall wird aufgerufen, Artus sein Schwert zu bringen, da er sein Waffenmeister ist. Als er es aus der Scheide zieht, setzt sich die Unruhe im Heer. Und alle sehen zwei Flammen aus dem Maul der Schlange schlagen. Dann wird Artus' Diener gerufen, der kommt mit einem roten Ross, dessen Mähne nach zwei Seiten gescheitelt ist, daher. Es trägt einen großen, goldenen Stuhl und einen Mantel aus gerippter Brokatseide. In jeder Ecke des Mantels befand sich ein rotgoldener Apfel. Er legt den Mantel vor Artus auf und stellt den Stuhl, der so groß war, dass drei Mann darauf Platz finden würden, darauf. Der Mantel heißt „der Weiße“. Eine seiner Eigenschaften ist, dass niemand der ihn um sich schlägt, gesehen werden kann, konnte selbst jedoch jeden wahrnehmen. Der Mantel duldet keine andere Farbe als die seine. Artus ließ sich auf den Mantel nieder. Owein stand ihm gegenüber. Artus fragt Owein, ob er Gwyddbwyll spielen will. Ein rothaariger Bursche bringt Artus das silberne Spielbrett mit den goldenen Figuren.

In dieser Textpassage werden einige der dreizehn Schätze Britanniens genannt.²³⁴ Zum Beispiel das „White Hilt“ *Dyrnwyn*. Es brannte lichterloh vom Griff bis Spitze in den Händen eines Edelmannes.²³⁵ Sein magischer Mantel, der unsichtbar machen kann, der sehr an Olwens Mantel erinnert.²³⁶ Handelt es sich bei dem Stuhl um den Stuhl von Morgaine, der ja ein magisches Beförderungsmittel ist? Es ist anzunehmen, dass Artus vorhat in die Anderswelt zu reisen, also eine schamanische Reise zu begeben, und sein Bewusstsein zu erweitern. Mit dem Mantel kann er die Grobstofflichkeit aufheben, der Stuhl bringt ihm zum gewünschten Ziel und er hat sein magisches Attribut als „göttlicher Hochkönig“ bei sich, das flammenschlagende (Sonne/3) Schwert. Er lässt sich das Gwyddbwyll bringen. Die Figuren

²³² Vgl. Terhart, Franjo: 1999, S. 68.

²³³ Siehe S. 77-78.

²³⁴ Siehe S. 64-65.

²³⁵ Vgl. Kalweit, Holger, 2006, S. 208.

²³⁶ Siehe S. 55.

symbolisieren wieder mal Mond (Silber/2) und Sonne (Gold/3) und ergeben die Fünf. Es ist also die Gesamtheit des Lebens und der Götter selbst. Die Figuren spielen von selbst. Dies könnte eine Untermauerung der Mond-Sonne-Symbolik sein. Die Schachfiguren sind somit die „Spieler“ (Menschen/Götter) des Lebens. Ein jeder spielt seinen Zug auf dem Schachbrett des Lebens selbst.²³⁷

Mitten im Spiel sehen sie einen blondgelockten Jüngling aus einem weißen Zelt mit schwarzer Spitze, das eine tiefschwarze Schlange, deren Augen und Zunge feuerrot sind, am Wipfel trägt. Der Bursche trägt grün-gelbe Kleider mit goldenen Spangen, sowie ein Schwert mit einem Goldgriff, einer dreifachen Blutrinne, einer Scheide aus schwarzem Korduanleder und einem Ortband aus rotem Gold. Er geht zu Owein und fragt ihn, ob es nach seiner Erlaubnis geschieht, dass die Knappen und die jungen Burschen des Kaisers mit seinen Raben kämpfen und sie quälen dürfen, sodass sie ermüden. Falls nicht soll er Artus Einhalt gebieten. Owein wendet sich an Artus und sagt, er habe gehört, was der Junge ihm mitgeteilt hat. Er solle seine jungen Männer zurückrufen. Artus sagt nur „Spiel dein Spiel“.

Erneut ist die Farbkombination schwarz-weiß-rot gegeben. Der Bursche trägt andersweltliche Merkmale. Z.B. ein Schwert, das noch dazu drei Blutrinnen hat. Das Schwert ist an und für sich schon ein Sonnensymbol, das die Zahl Drei verkörpert, dies wird noch von der expliziten Darstellung der drei Blutrinnen untermauert. Weitere Farben sind grün, gelb, schwarz und rot-golden. Also alchemistische Farben, die die Verwandlung der Materie darstellen.²³⁸ Artus' Burschen quälen die Raben Oweins. Bei diesen Raben handelt es sich vermutlich um andersweltliche Krieger in Vogelgestalt, da ja schon die inselkeltischen Kriegsgöttinnen wie i.e. Morrigan und Badb als Krähen oder Raben dargestellt werden.²³⁹ Die obige Mutmaßung, dass sich Artus jetzt durch die magischen Hilfsmittel in der Anderswelt, oder in einem Grenzgebiet dazu befindet, festigt sich durch diese Darstellung.

Die Spieler begehen ein neues Spiel. Ein Bursche kommt aus einem gelben Zelt mit einem Löwen auf der Spitze. Sein Gewand weist die Farben Rot, Weiß, Schwarz und Gold auf. Er trägt, wie sein Vorgänger, ein Schwert mit dreifacher Blutrinne. Die Scheide war aus rotem Hirschleder mit goldenem Ortband. Er geht zu Owein und fragt ihn, ob er dagegen ist, dass die Knappen des Kaisers die Raben verletzen, indem sie die einen erschlagen und die anderen

²³⁷ Vgl. Kalweit, Holger, 2006, S. 208.

²³⁸ Siehe S. 77.

²³⁹ Vgl. Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul, 1996⁴, S. 240.

peinigen. Wenn es gegen seinen Willen ist, soll er Artus ersuchen sie zurückzurufen. Er sagt wieder: „Spiel dein Spiel“.

Wie schon zuvor sind die Farben, die Drei und das Schwert Hinweise auf magische, andersweltliche Attribute und Herkunft. Diesmal kommt noch das rote Hirschleder hinzu. Der Hirsch ist ein Sonnensymbol und durch die Farbe Rot ist alles noch einmal bekräftigt.

Ein dritter Jüngling kommt aus einem gelbgefleckten Zelt. Ein goldener Adler mit einem kostbaren Edelstein am Haupt prangt an der Spitze. Der Junge trägt einen grünen Mantel mit einer Goldfibel. Ein gelbgefleckter Speer auf dem eine Standarte aufgesteckt ist befindet sich in seiner Hand. Er bittet Owein das gleiche wie seine Vorgänger, nämlich dem Gemetzel Einhalt zu gebieten. Artus sagt wieder, er soll spielen, wenn er mag. Daraufhin beauftragt Owein den Burschen die Standarte dort aufzurichten, wo der Kampf am heftigsten tobt. Als der das tut erheben sich die Raben in die Luft und stürzen sich auf die Köpfe der Männer. Artus ist erstaunt als das Getöse hereinbricht.

Das letzte Zelt ist vom Sonnentier par excellence geprägt, dem Adler, es ist gelbgefleckt. Der Bote trägt Grün und Gold als Farben. Beides sind Indizien für die Anderswelt. Sein Speer ist gelbgefleckt, wie schon das Zelt. Wieder Sonnensymbole. Eine Standarte ist dem Speer aufgesetzt, wieder ein Sonnensymbol und ein Symbol der Götter, und ein Zeichen für Krieg. Als der Bursche die Standarte hebt, ist das ein Zeichen anzugreifen. Oweins andersweltliche Krieger erheben sich in die Luft und stürzen sich auf Artus' Knappen.

Dann kommt ein Reiter auf einem Apfelschimmel daher, dessen rechte Vorderhand ist leuchtendrot. Die Hinterhände sind gelb. Er trägt fremdländische Waffen, wie ein einschneidiges Schwert, die Farben Gold, Gelb und Grün herrschen vor. Den Helm ziert ein gelb-roter Leopard. Ihm sind zwei rote Edelsteinen als Augen eigen. Eine Lanze mit grünem Schaft, die ab der Faust rot ist, trägt er in der Hand. Er teilt Artus mit, dass Oweins Raben die Knappen erschlagen. Artus sagt zu Owein: „Ruf deine Raben zurück!“ Doch Owein antwortet, er solle sein Spiel spielen. Der Ritter kehrt zur Schlacht zurück.

Das Pferd ist also weiß und dunkel. Die rechte Vorderhand ist rot. Dies ließe, rein metaphysisch gesehen, eine Gleichsetzung mit der Rechten, der Kampfhand beim Ritter, vermuten, die Hand also, die mit der linken Gehirnhälfte, der intuitiven und weiblichen Kraft, verbunden ist. Rot ist die Farbe der Göttin und der Drei, der Trinität. Grün verweist wieder auf die keltische Anderswelt. Er trägt eine grün-rote Lanze. Die Farben der Feen. Ein

fremdländischer Einfluss wird geschildert, die durch die Raubkatze und das einhändige Schwert repräsentiert werden. Wieder beides Herrschaftssymbole.

„Löwen werden aufgrund ihrer Eigenschaften – Kraft, Majestät, Angriffstärke – in der Wappenkunst, die sich mit der Entwicklung des Rittertums voll entfaltet, zu einem der wichtigsten Tiere, gefolgt von Leopard, Adler und Eber.“²⁴⁰

Sie spielen erneut. Da kommt ein Ritter auf einem weißfahlen Pferd. Dessen linke Vorderhand bis zur Mitte des Hufes war schwarz. Er trägt gelbe Seide mit grünem Saum. Das Schwert weißt eine dreifache Blutrinne auf. Die Scheide besteht aus rotem Leder, der Schwertgurt aus rotem Hirschleder, goldenen Spangen und einem Walrossbein mit schwarzer Zunge. Am Helm ist ein gelbroter Löwe mit flammendroter Zunge zu sehen. Er trägt einen Eschenspeer in der Hand. Dieser ist mit frischem Blut und silbernen Nieten versehen. Der Ritter bittet Artus dem Treiben Einhalt zu gebieten. Owein antwortet Artus nur: „Spiel weiter.“

Wiederholt kommen die andersweltlichen und göttlichen Farben vor. Sonnensymbole spiegeln das Bild. Die Sonnenattribute des Reiters werden durch die Farben Rot und Gelb, durch das rote Hirschleder, dem Schwert, die dreifache Blutrinne und dem Speer verdeutlicht. Der Löwe ist ein Symbol für die Königswürde.²⁴¹ Der Ritter trägt nicht nur einen Speer, sondern einen Eschenspeer. Nicht nur für die Druiden war die Esche ein wichtiger Baum, sondern auch für die Krieger der Kelten.

„Das Holz der schnellwüchsigen Esche (*Fraxinus excelsior*) ist zäh, elastisch und strapazierfähig. Die Kelten drechselten daraus Stiele für Äxte, Spaten und andere Werkzeuge. Vor allem aber machten sie daraus handliche Speere und Lanzen. Das indogermanische Wort für »Esche«, **osk*, bedeutet »Speer« (sic!).²⁴² So wurde die Esche zum Symbol männlicher Stärke und der Eschenspeer zum Attribut des voll initiierten Kriegers, der imstande ist, die Gemeinschaft zu schützen.²⁴³

Ein drittes Mal begehen sie ein neues Spiel. Mitten im Spiel kommt ein Ritter mit goldenem und schwarzem Tuch daher. Sein Reittier ist ein Rappe. Die linke Hinterhand ist rot, die rechte Vorderhand ist weiß. Der Reiter selbst trägt einen Helm aus gelbem Messing mit

²⁴⁰ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 73.

²⁴¹ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 73.

²⁴² Anm. Esche: idg. **hos*-(k-), air. *uinnius* (<**os*-n-); Speer: air. *biur*/*bir*, bzw. gae. D.h. der Sinn ist richtig, es gab oft Eschenspeere, jedoch handelt es sich hier um verschiedenen Wörter.

²⁴³ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 370-371.

Bergkristallen. An der Spitze des Helmes ist ein Greif mit einem wunderkräftigen Edelstein zu sehen. Er trägt einen Eschenspeer, der von azurblauer Farbe ist. Blut und silberne Niete sind darauf zu sehen. Der Reiter bittet Artus auf den Kampf zu beenden. Artus fordert Owein dazu auf, seine Raben zurückzuhalten. Daraufhin zerdrückt er die goldenen Spielfiguren, bis sie ganz aus Staub sind. Owein befiehlt Gwres auf das Banner zu senken. Sobald es gesenkt ist herrscht Frieden.

Erneut das Farbenspiel. Er reitet auf einem Rappen. Irgendwie ähneln diese Ritter den vier apokalyptischen Reitern, nur dass es eben drei sind. Den Helm des Reiters ziert ein Greif. Er ist das Zeichen für königliche Würde.²⁴⁴ Dieser Recke trägt einen blauen Eschenspeer. Blau ist auch die Farbe des Wassers. Das Wasser und die Esche stehen in enger Verbindung.

„Die Esche ist – nach der Birke und der Eberesche – der dritte Buchstabe (*Nion*) im druidischen Baumalphabet der Iren. *Nion* symbolisiert das sonnendurchlichtete Wasser und die Wiedergeburt, die durch die Vereinigung des kosmischen Lichts mit dem Lebenswasser möglich wird. Im alten Irland waren drei der fünf magischen Bäume Eschen. Obwohl sie im Jahre 664 n. u. Z. als Zeichen des Sieges des Christentums über das Heidentum gefällt wurden, spielte die Esche indirekt weiterhin eine wichtige Rolle im keltischen Glauben – und zwar im Mythos vom Heiligen Gral und von der Lanze. Im ursprünglichen Mythos symbolisierte der Eschenspeer den Sonnenstrahl, der das Wasser der Erde befruchtet. Wenn die Speerspitze in den Gral taucht, werden das Land und seine Bewohner mit Fruchtbarkeit und Heilung gesegnet; wenn sie aber getrennt sind, dann wird es zum »wüsten Land« (*waste land*), trocken, freud- und leblos.“²⁴⁵

Durch das Zerdrücken der Spielfiguren könnte Artus als „Herr über das Leben“ angesehen werden. Er zerdrückt die Spieler (Ritter) zu Staub. Owein ist es jedoch, der „das Spiel“ dadurch beendet, indem er die Standarte senken lässt. Er ist weiser als Artus, denn er wollte gleich zu Beginn einlenken. Doch der König blieb stur, vielleicht dachte er, dass er mit seinen Rittern die Krieger der Anderswelt besiegen könnte. Dem war jedoch nicht so. Vielleicht war es der Hochmut Artus‘, der ihn veranlasste zu denken, er könne nicht nur das diesseitige Reich, sondern auch das jenseitige Reich beherrschen. Als des Königs Berater wird im Stück auch ein Bischof angegeben. Dies könnte also auch ein Kampf zwischen Christentum und Heidentum sein, je nach Auslegung.

²⁴⁴ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 98.

²⁴⁵ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 373.

Weitere Episoden folgen im Traum. Auf Artus wird ein Loblied gesungen. Ein Waffenstillstand von einem Monat und vierzehn Tagen wird gewährt. Kei fordert die Ritter auf nach Cornwall zu ziehen, wo sie sich mit Artus zu Kampf treffen sollen. Der nicht kämpfen will, soll nach dem Waffenstillstand mit Artus zusammentreffen. Ein Tribut von Gold und Silber wird dargebracht. Dann wacht Rhonabwy auf seinem Fell auf und er hat drei Tage und drei Nächte geschlafen.

Es handelt sich also tatsächlich um einen zukunftsdeutenden Traum, den Rhonabwy auf dem Kalbsfell träumt. Am Schluss der Erzählung heißt es auch, dass wegen der Details kein Barde fähig wäre diese Geschichte vorzutragen.

5.3 Die drei Romanzen – Die Gräfin vom Brunnen

Doch nun zu den „drei Romanzen“. Da diese, wie oben erwähnt dem gleichen Schema folgen, wird in dieser Arbeit nicht die vollständige Beschreibung der drei erfolgen, da dies den Rahmen sprengen würde. Bei „Der Gräfin vom Brunnen“ (Owein) werden die archaischen Elemente anmerkungswise mit denen in Chrétien und Hartmann verglichen. Gereint und Peredur, deren Geschichten große Ähnlichkeit aufweisen, werden aufgrund des Umfangs nicht behandelt werden. Als Vorlage zur Ausarbeitung diente der erste Teil von Birkhans Ausgabe der „keltischen Erzählungen vom Kaiser Arthur“.²⁴⁶

Die Erzählung von der Gräfin vom Brunnen beginnt wie der mittelhochdeutsche Iwein. Owein lässt sich und Kei von Kynon eine Geschichte erzählen, die wunderbarste, die er kennt. Kynon macht sich auf an die Grenzen der Welt und um in die Wildnis zu reisen. Er gelangt in das schönste Tal der Welt. Entlang des Tales fließt ein Fluss und eine Straße verläuft am Fluss. Er zieht auf der Straße bis Mittag dahin und auf der anderen Seite bis zur neunten Stunde. Dann gelangt er zu einer weiten Ebene, an deren Ende eine leuchtende Burg am Meer stand.

Kynon begibt sich also an „die Grenzen der Welt“. Er begibt sich in die Anderswelt, was dadurch bestätigt wird, dass er in das schönste Tal der Welt kommt, durch das sich ein Fluss schlängelt. Er überquert den Fluss zur neunten Stunde, offensichtlich zu einer Grenzzeit. Dann gelangt er andersweltliche Gefilde, in die Ebene mit der leuchtenden Burg. Vielleicht eine Glasburg wie Caer Siddi.

²⁴⁶ Vgl. Birkahn, Helmut: Keltische Erzählungen vom Kaiser Arthur. Teil 1, Wien, 2004², S. 65-108.

„Die Unterwelt als eine Ebene wie die von Mag Cétne oder das »Land der Verheißung«, *Tairngire*, oder die Ebene der »Wonne und der Glückseligkeit«, Mag Mell.²⁴⁷

In der gleichen Szenerie gibt es bei Chrétien und Hartmann keinen Fluss, desweiteren ist das dort gezeichnete Bild düster und bedrückend. Die Unterwelt war also nur noch das Reich der Schatten und des Todes, vor dem sich die christlichen Menschen fürchteten. Es gibt auch keine „leuchtende“ Burg, es ist einfach nur eine Festung.

Vor der Burg befinden sich edle, goldhaarige, messerwerfende Jünglinge, mit elfenbeinernen Bogen. Er sieht dann noch einen gelbgekleideten anderen Mann, der ihm zum Schloss bringt. Andersweltliche Bewohner, die mit Sonnenattributen (Messer/Pfeil und Bogen) ausgestattet sind, geleiten ihn zum Herrschaftsschloss.

Bei den festländischen Varianten gibt es gar keine Jungen, die Messer werfen.

In der Burg sind vierundzwanzig (2+4 ergibt den kabbalistischen Mittelwert 6; also die zweifache Drei) wunderschöne Jungfrauen, die sich um ihn kümmern. Es handelt sich offenbar um andersweltliche Frauen. Sie kleiden ihn in gelbe Seide (Sonne) und betten ihn auf roten (Feuer/Sonne) Kissen. Sie reichen ihm eine Silberschale (Mond) mit Wasser und weiß-grüne Tücher zum Waschen. Dann wird er aus Gold- und Silbergeschirr verköstigt. Und erzählt dem Mann, dass er auf der Suche nach einem Gegner wäre, er ist also auf Aventure.

Alles deutet auf eine Szenerie im Land der Feen und Elfen hin. Die Zahl der Trinität und ihre Merkmale die Farben für die Sonne kommen vor. Silber, das lunare Element wird auch genannt. Grün, die Farbe der Anderswelt ist ebenso ein Bestandteil der Beschreibung.

Festländische Komponente ist mit Sicherheit die Aventure-Fahrt. Bei Chrétien werden auch keine wunderschönen Jungfrauen beschrieben. Hier ruft *Vavassor* (altfr. Baron) sein Gesinde mit einem Gongschlag herbei.

Er wird eingeladen die Nacht im Schloss zu verbringen. Am nächsten Tag soll er sich auf die Straße begeben und zum Wald reiten, den er durchquert hatte, dort wird rechts ein Seitenpfad abbiegen. Ihm soll er folgen bis zu einem Hügel in der Lichtung. Dort wird er einen riesenhaften, schwarzen Mann mit einer eisernen Keule sehen. Er hat nur einen Fuß und ein Auge. Das ist der Herr des Waldes. Tausende Tiere werden um ihn grasen. Ihm soll er nach dem Weg, der einzuschlagen ist, fragen. Das tut der Held.

²⁴⁷ Vgl. Kalweit, Holger, 2006, S. 98.

Er spricht also mit dem Herrn der Anderswelt, einem einäugigen Zyklopen, eine der Merkmale des dunklen Sonnengottes der Kelten. In der mhd. Überlieferung wird er als wahres Monstrum beschrieben, bei Chrétien heißt es einfach nur *vilains*.

Der Herr des Waldes sitzt mit seiner Keule auf dem Hügel. Kynon fragt ihn, wie er denn die Macht über die Tiere bekommt. Daraufhin schlägt der Hüne mit seiner Keule auf einen Hirsch. Dessen röhren bringt alle Tiere dorthin.

Cernunnos wird oftmals als der Herr des Waldes und über die Tiere dargestellt. Aber auch als Schwellenwächter.

„Frühe theriomorphe (tiergestaltige) Gottheiten wie Cernunnos, der Gott mit dem Hirschgeweih, haben ihren Ursprung vermutlich in präkeltischen Zeiten. Wie der Zyklop sind diese Gestalten oft monströs, titanisch und mit Tiereigenschaften oder –zügen ausgestattet.“²⁴⁸

Er trägt ein Hirschgeweih. Ein weiteres Indiz, dass es sich hier um eine Art keltischen Gott mit seinen Sonnenattributen (Keule und Hirsch) handelt. Es könnte sich aber auch um Taranis handeln.

„Es heißt der Himmelsgott Taranis führe einen kosmischen Kampf mit den Erdmächten und der Anderswelt. Darunter leide die Muttergöttin, denn sie versorgt alle drei Daseinsebenen, ist selbst Erde, Anderswelt und Himmel. In der Tat lässt sich die Evolutionsbewegung des Seins als Krieg zwischen den Seinsebenen oder auch als gegenseitige Befruchtung darstellen. Im Endergebnis ist es jedoch dasselbe. Man kann die Evolutionsbewegung mehr männlich-kriegerisch oder mehr weiblich-vermittelnd sehen. Taranis von »»taran««, »»Donnerer««, bezieht sich stofflich-irdisch auf Himmels- und Wettererscheinungen, eben Donner und Blitz. Taranis ist auf der stofflichen Ebene der Wettergott.“²⁴⁹

In den Texten des Festlandes heißt es nur, er sei von wilden Tieren umgeben. Der mythologische Kontext ist hier gänzlich verloren gegangen, ob er nicht mehr verstanden wurde, oder nicht Verstanden werden wollte, sei dahingestellt.

Kynon erklärt sich. Der Mann schickt ihn in ein Tal, in dessen Mitte ein grüner Baum steht. Unter dem Baum ist ein Brunnen. Neben dem Brunnen ist ein großer Stein. Auf dem Stein eine Silberschale mit einer Kette, damit die Schale nicht vom Stein entfernt werden kann. Er

²⁴⁸ Vgl. Matthews, Caitlín/Matthews, John, 1999, S. 117.

²⁴⁹ Vgl. Kalweit, Holger, 2006, S. 234.

soll diese nehmen und eine Schale voll Wasser auf den Stein gießen. Daraufhin wird ein Donnerschlag erschallen. Ein kalter Schauer wird kommen und er wird kaum zu überleben sein. Kein Blatt wird mehr am Baum sein. Eine Vogelschar wird kommen und sich auf dem Baum niederlassen. Diese werden das lieblichste Lied singen, das er je gehört hat. Danach wird großes Klagen und Stöhnen zu vernehmen sein. Ein schwarzer Ritter auf einem schwarzen Pferd mit schwarzen Fähnchen auf seiner Lanze wird kommen und ihn heftig angreifen. Fieht er wird er ihn einholen. Erwartet er ihn hoch zu Ross, wird der Ritter ihn ohne Reittier zurücklassen. Wenn Kynon dort kein Ungemach findet, dann nirgends. So geschieht es dann auch. Er tut alles, wie ihm geheißen. Ein Hagelunwetter bricht über ihm herein. Der Baum ist ohne Blätter und die Vögel kommen und singen bezaubernd. Dann kommen das Klagen und eine Stimme. Der fragt ihm, was er ihm Böses getan hat, da der Schauer, in seinem Reich alle Menschen und Tiere, die er im Freien überrascht hat, getötet hat. Der schwarze Ritter kommt an. Alles geschieht wie prophezeit und Kynon bleibt bar seines Pferdes zurück. Daraufhin kehrt er zur leuchtenden Burg zurück, nächtigt in ihr. Dort erhält er ein einen rotbraun-schwarz gefleckten Zelter und reitet heim.

Als er die Geschichte fertig erzählt hat gehen alle zu Tisch. Nach dem Mahl verschwindet Owein.

Kynon fordert in seiner Aventure also einen andersweltlichen Fürsten heraus. Er vernichtet durch seine gewissenlose Tat alle Bewohner von dessen Reich, die gerade im Freien waren. War der schwarze Mann im Wald gar Taranis, der Wettergott. Wollte er Zwist zwischen den Reichen sähen? Eine Quelle, oder auch ein Brunnen verbindet die Welten.

„Die Achtung der Kelten für eine Quelle oder einen Brunnen als Zugang zur Andeswelt hat etwas sehr Schamanisches. Die Quelle oder der Fluss verbindet die drei Welten des Schamanen: die Oberwelt der Wolken, Stürme und Regenfälle; die Unterwelt der unterirdischen Flüsse und Quellen und der riesigen Reiche unter dem Ozean; die Mittelwelt, in der frisches Wasser zur Reinigung und zum Trinken fließt.“²⁵⁰

Das Attribut des Ritters stellt wieder einmal die schwarze Farbe dar, die Farbe des Totenreiches. Der Ritter ist mit einem Sonnensymbol, einer Lanze ausgestattet. Er ist also ein hoheitlicher Bewohner der Unterwelt. Die Vögel könnten andersweltliche Bewohner sein, die ein Zauberlied über Kynon singen.

²⁵⁰ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 169.

Tom Cowan beruft sich hier auf den großen Religionswissenschaftler Eliade.

„Tatsächlich ist süße Feenmusik ein wesentlicher Bestandteil der Anderswelt. Sie kann Sterbliche in einen Zauberschlaf oder einen *schamanischen Bewusstseinszustand* versetzen. [...] Eliade führt aus, dass vielerorts die gleichen Begriffe verwendet werden, um Magie und Gesang, besonders Vogelgesang, zu bezeichnen. Das althochdeutsche Wort *galdr* beispielsweise, das Zauberspruch bedeutete, leitet sich vom *galan* her, was so viel wie singen heißt und mit Vogelgesang in Verbindung gebracht wurde.“²⁵¹

Owein folgt auf Kynons Fußstapfen. Ihm wiederfährt genau das gleiche wie Kynon. Den schwarzen Ritter schlägt er jedoch tödlich. Der flieht auf seinem Reittier mit Owein auf den Fersen. Er verfolgt ihm bis zum Stadttor, hinter dem schwarzen Ritter geht das Fallgitter hinab und spaltet Oweins Pferd entzwei. Owein sitzt zwischen den Toren, kann nicht fliehen und ist in einer Zwangslage. Er sieht eine blondgelockte Jungfrau mit goldenem Stirnreif ganz in gelber Farbe gekleidet. Er bittet sie die Tore aufzutun, sie kann es nicht. Sie gibt ihm einen magischen Ring, der einen Stein im Einschluss hat. Wenn er den Ring umdreht und mit dem Handteller umfasst, so macht er unsichtbar.

Owein besiegt den andersweltlichen Fürsten und folgt ihm in die leuchtende Elfenstadt. Dort bekommt er einen magischen Ring, der unsichtbar machen kann. Es ist Eluneds Ring, einer der dreizehn Schätze von Britannien.

In der festländischen Fassung gerät Owein nur in eine Burg. Hier vermisst man wieder die Bardentradition und ihre Beschreibung der leuchtenden Caer Siddi.

Sie versteckt ihn in einer schönen Kemenate und er bekommt Speis und Trank im Überfluss. Plötzlich hört man einen Schrei erschallen. Der Schlossherr bekommt die letzte Ölung. Dann begibt der Held sich in einem wunderbaren Gemach zu Ruhe. Um Mitternacht erschallt wieder ein Schrei. Der Hausherr ist tot. Zu Tagesanbruch ertönt ein weiterer Schrei, der Leichnam wird zur Kirche gebracht. Owein öffnet das Fenster und blickt über die weite und schöne Stadt. Er sieht den prunkvollen Trauerzug und eine wunderschöne Frau, mit zahlreichen blutenden Wunden, und einem gelben Kleid aus Seide, die klagend und weinend dem Zug folgt. Das ist die Herrin vom Brunnen. Owein verliebt sich in sie.

²⁵¹ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 99.

Nach dem Gesetz der Gastfreundschaft bekommt der Held Essen und Trinken, eine Schlafgelegenheit, die ihm gebührt. Man hört drei Schreie. Es sind die Schreie der Herrin vom Brunnen. Dadurch lässt sich die Muttergöttin, die Landeshoheit erkennen.

Die Jungfrau Lunet verpflegt Owein erneut und sagt er solle sich zur Ruhe begeben. Daraufhin geht sie zur Gräfin. Diese ist erzürnt, dass Lunet ihr in ihrer Trauer nicht beigestanden hat. Und sie beklagt sich, dass sie niemals auf Erden Ersatz für ihren Mann finden könne. Lunet antwortet ihr, dass sie könnte, nämlich einen, der ebenso gut oder besser als er war. Dann streiten sie sich. Letztlich rät Lunet der Gräfin schleunigst einen neuen Mann zu suchen, da das Land nur durch Kriegertum und Waffen verteidigt werden kann. Wenn sie den Brunnen nicht verteidigen kann, dann kann sie ihr Reich nicht schützen. Deshalb werde sie an Artus' Hof gehen. Dort werde sich ein solcher Ritter finden. Lunet geht in ihre Kemenate und versteckt sich dort so lange, wie es dauert zum königlichen Hof und wieder zurück zu gelangen. Dann kleidet sie sich um und sagt, sie habe einen passenden Kandidaten gefunden. Als die Herrin Owein erblickt, erkennt sie in ihm den Mörder ihres Gatten. Lunet meint, es sei gut, denn der Held sei besser als der vorherige Herrscher, denn er habe ihn geschlagen. Die Gräfin berät sich mit ihren Rittern, willigt in die Hochzeit ein. So wurde Owein der Hüter des Brunnen.

Lunet gelingt es mit List, einem alten Motiv, die Ehe zwischen Owein und der Gräfin zu arrangieren. Lunet könnte hier auch mit dem franz. *l'undine* (Undine) einem weiblichen Wassergeist assoziiert werden.²⁵²

Hier handelt es sich um die Hochzeit zwischen der verkörperten Landeshoheit, also der Muttergöttin mit einem Helden, der den alten, vorherigen Herrscher an Stärke übertrifft. Man könnte auch sagen, dass der junge Hirsch den alten ablöst. Es muss sich also um einen Sonnengott (Hirsch) handeln, der nun die Aufgabe übernimmt das Brunnenreich zu verteidigen.

*„For it is clear that the yellow man who plays the part of the host to the hero and sends him on his way is, [...] the old sun god; that the adventure consists in a combat with the storm god. Only the god has the right to bring on the storm, and when the youthful god attempts to do so he must try conclusions with the old god whose right has been invaded. When he has destroyed the old god, then he must in turn act as defender of the storm-making spring.”*²⁵³

²⁵² Vgl. Darrach, John: Paganism in Arthurian Romance, Cambridge, 1997, S. 93.

²⁵³ Vgl. Loomis, Roger Sherman: Celtic Myth and Arthurian Romance, New York, 1927, S. 71.

Eines Tages am Artushof fragt Gwalchmei den König, warum dieser so traurig sei. Er antwortet, er habe Sehnsucht nach Owein. Der schon drei Jahre fort ist. Also ziehen Artus und seine Männer aus, um nach Owein zu suchen und ihn gegebenenfalls zu befreien. Sie gehen den gleichen Weg wie Kynon und Owein zuvor. Am Brunnen angekommen, bittet Kei das Wasser auf den Stein gießen zu dürfen. Alles geschieht darauf wieder wie gehabt. Kei wird besiegt und der schwarze Ritter schlägt sein Lager auf. Auch Artus und seine Gefährten lagern. Kei tritt erneut an, wird jedoch erneut besiegt. Hernach treten alle Ritter das gleiche Schicksal an. Bei Gwalchmei bleibt es unentschieden. Drei Tage lang kämpfen sie, als Owein den Helm von Gwalchmeis Kopf fegt, erkennt er ihn. Gwalchmei erkennt ihn als seinen Herrn an und übergibt ihm sein Schwert. Artus kommt zu ihnen. Sie umarmen sich und Owein lädt Artus in sein Reich ein. Dort herrscht ein Fest, das drei Monate dauert. Artus erbat einen dreimonatigen Urlaub für Owein, dieser wurde gewährt. Es wurden aber drei Jahre daraus.

Owein ist also der stärkste von Artus' Rittern. Er ist nun auch der Herr über das Brunnenreich, die Anderswelt. Als Sohn von Morgaine und Urien ist das eigentlich legitim.

„Morgan le Fay oder Morgain la Fée war Arthurs ältere Halbschwester, wie Morgause eine Tochter Ygernas von ihrem ersten Mann. [...] Sie wohnte hauptsächlich in Avalon, der paradiesischen Apfelinsel, wo Arthurs Schwert in einer Schmiede des Feenvolkes hergestellt worden war. [...] Sie hatte die Gabe der Heilkraft konnte ihre Gestalt verändern und fliegen. [...] Ihr Ehemann war Urien, einer von Arthurs Unterkönigen, und sie gebar ihm einen Sohn namens Owain.“²⁵⁴

Owein lädt Artus auf sein andersweltliches Fest ein. Dann nimmt er für drei Monate Urlaub und lässt sein Reich ohne Herrscher zurück. Er versäumt die Frist, er ist somit nicht zuverlässig und geeignet.

Eines Tages kommt eine Jungfrau an Arthurs Hof geritten. Sie trägt Gold und Gelb an sich. Sie nimmt Owein den Ring weg und verschwindet. Da erinnert sich der Held wieder und ist bestürzt. Tags darauf bricht er in die Wildnis auf. Dort irrt er umher. Seine Gefährten sind die Tiere. Er wurde schwach und musste die Berge verlassen. Im Tal kam er in einen Lustgarten einer verwitweten Gräfin. Dort erblickt ihn die Gräfin. Sie schickt ihre Zofe, nach einer Salbe. Diese salbt ihm nahe seinem Herzen, verwendet jedoch die ganze Salbe dafür. Sie legt

²⁵⁴ Vgl. Ashe, Geoffrey: Kelten, Druiden und König Arthur. Mythologie der Britischen Inseln, Düsseldorf, 2003, S. 267.

Kleidung parat lässt ein Ross dort, dann versteckt sie sich, um ihn zu beobachten. Owein erwacht, schämt sich wegen seines Aussehens und kleidet sich an.

Owein „verschläft“ also die Frist. Als ihm der magische Ring genommen wird, kehrt seine Erinnerung zurück. Er bricht in die Wildnis auf, sozusagen zu einer Reinigung und Initiation. Denn er hat seine Gabe wegen Artus' weltlichen Hof vernachlässigt, seine Spiritualität hat aufgrund der weltlichen Vergnügungen gelitten.

„Sogar in Stammesgemeinschaften, die eigentlich ›naturverbunden‹ leben, verspüren junge wie ältere Schamanen das Bedürfnis, die menschliche Gemeinschaft zeitweilig hinter sich zu lassen und lange Zeitabschnitte in der Natur zu verbringen, noch dichter an der Quelle, umgeben von der Einsamkeit des Selbst und der Gesellschaft des Geistes.“²⁵⁵

Er leidet aber auch an einem gebrochenen Herzen und einem Seelenverlust, der von der Salbe der verwitweten Gräfin geheilt wird. Er „kommt wieder zu sich“.

„In der vielfältigen Literatur über Schamanismus sind Geschichten verbreitet, wonach Seelenverlust körperliche oder geistige Krankheiten auslöst. [...] Seelenverlust kann verschiedene Folgen haben. Meistens verlieren wir mit unserer Seele auch unsere Lebenskraft, so dass der Körper stirbt. Manchmal kann dieser Verlust aber auch zu Mutlosigkeit, Verzweiflung bis zur klinischen Depression und zu schweren körperlichen Krankheiten führen.“²⁵⁶

In der festländischen Fassung irrt er einfach umher und wird wahnsinnig. Der schamanische Sinn des Gangs in die Wildnis wurde hier nicht mehr verstanden, bzw. wollte nicht mehr verstanden werden. Da in der inselkeltischen Version, die nach Chrétien verfasst wurde, das schamanische Gedankengut aufgenommen worden ist, im Gegensatz zur ursprünglichen christlichen Version.

Drei Monate braucht Owein, bis er wiederhergestellt war. Eines Tages hört er Lärm, es ist der Graf, der der verwitweten Gräfin alles, bis auf ihr Haus genommen hat, das kommt er nun zu erobern. Owein rüstet sich zum Kampf und findet den Grafen in der Mitte von vier gelben Standarten. Er besiegt diesen und bringt ihn vor die Gräfin. Sie erhält ihre zwei Grafschaften, sowie Gold und Silber und Edelsteine zurück. Owein zieht weiter.

²⁵⁵ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 181.

²⁵⁶ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 235 u. 236.

Der Held ist wieder hergestellt. Er hat seine Kraft wiedererlangt. Und stellt die Ehre der Frau wieder her. Er hat seine Seele wiedergefunden. Und hat wieder ein Ziel vor Augen.

„Psychologisch gesehen spiegelt ihre Einkerkung in einem hohen Turm oder einem tiefen Gefängnis die Langeweile und den Überdruß eines Menschen, dessen Seele vertrocknet oder verloren ist und dessen Leben nirgendwo hinführt.“²⁵⁷

Im Wald hört er ein Gebrüll. Er sieht, wie ein weißer Löwe gegen eine Schlange kämpft. Jedes Mal, wenn der Löwe die Höhle verlassen will, stürzt sich die Schlange auf ihn. Er erschlägt die Schlange und der Löwe folgt ihm wie ein Hund. Abends teilt er sein Essen mit dem Löwen. Da hört er ein Gejammer. Es ist Lunet. Sie ist wegen einem Jüngling eingekerkert, der um die Herrin freite, aber von Arthurs Hof nicht mehr zurückkam. Dies sei Owein, der Sohn des Urien. Wenn er nicht kommen würde, um sie zu kämpfen, sei ihr Leben verwirkt. Der Held teilt seine Portion mit ihr. Am Morgen bricht er zur leuchtenden Burg auf. Dort hält er Einkehr. Der Löwe nächtigt beim Pferd. Am Tisch teilt Owein das Essen mit dem Löwen. Alle am Hof sind in Trauer, die Ursache sind die zwei entführten Söhne des Grafen, dies war ein Riese. Wenn des Grafen Tochter nicht seine Frau wird töte er die Knaben. Am nächsten Morgen zieht Owein gegen den Riesen in den Kampf. Der sagt, er könne ihn leicht besiegen, aber ohne Löwen. So wird der Löwe weggesperrt. Als das Tier jedoch hört, wie sein Herr in Bedrängnis kommt, bricht es aus und tötet den Riesen.

Schlangen galten oft als Wächter der Schwelle zur Anderswelt, oder als Wächter von Schätzen. Diese Funktion hat in späterer Zeit der Drache übernommen.²⁵⁸ Am Festland ist es ein Kampf zwischen Löwe und Drache. Aus der Schlange ist also der melodramatische Drache geworden. Der König der Tiere, eigentlich der König der Löwen, denn er ist der Strahlenste unter den Löwen (weiße Fellfarbe) kämpft hier also mit einem Schwellenwächter. Dies wird noch durch die Höhle, die ja einen Grenzbereich zwischen den Welten darstellt, verdeutlicht. Der sonnengottähnliche Owein hilft dem Leu.²⁵⁹ Er gewinnt ihn als treuen Kriegergefährten und zum Begleiter, der einem Gott gebürtig ist.²⁶⁰

Owein reitet zu Lunets Kerker zurück. Zwei Burschen sind gerade im Begriff sie ins Feuer zu werfen. Den Löwen sperren sie in den Kerker. Als Owein in der Misere steckt, befreit sich der

²⁵⁷ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 234.

²⁵⁸ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 23 und 29-30.

²⁵⁹ Anm. hier steht Leu lit. für Löwe.

²⁶⁰ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 71-73.

Löwe und tötet die Knappen. Lunet ist gerettet. Zusammen ziehen sie zur Gräfin. Er nimmt sie mit sich zum Hof Artus‘.

Owein wird hier durch sein Krafttier gerettet, er ist sozusagen der Löwe selbst, der sich selbst aus seiner Gefangenschaft befreit hat.

Es ist keine Aussöhnung nötig. Die inselkeltische Version ist kein Minneroman. In den festländischen Versionen, hingegen, erfolgt eine Minne-Episode mit Aussöhnung. Initiator war natürlich Chrétien. Er versuchte den inselkeltischen Stoff seiner Kultur und Zeit anzupassen. Seine Schriften waren die ersten, denen eine Minnethematik zugrunde lag.

*„Creating the Arthurian setting as modern society understands it, however, was only one of the ways in which he was an inventor. His poems were the first of courtly love ever introduced into the literature of the North France.“*²⁶¹

Dann zieht er an den Hof vom schwarzen Unterdrücker. Er besiegt ihn. Der Löwe ist immer an seiner Seite. Er kommt an einen Palas, dort sind vierundzwanzig wunderschöne Frauen, die an den Hof mit ihren Liebsten kamen. Jetzt sind sie Gefangene. Diese erzählen Owein, dass der Schwarze die Männer erschlug und ihnen alles nahm. Er kämpfte gegen ihn und besiegte ihn. Der gesteht, dass er ein Räuber war. Wenn Owein ihn jedoch das Leben schenkt, so wird er Spitalsmeister. Dann zieht Owein mit den Frauen und deren Hab und Gut zum Artushof. Dort steht es den Frauen frei zu bleiben, oder zu gehen. Owein bleibt am Hof des Königs. Er ist Oberhaupt des Gefolges und dem König lieb und teuer, bis er seine eigene Herrschaft sucht. Das sind die dreihundert Schwerter von Kenverchyn und die Raben. Im Schlusswort der Geschichte heißt es: „Und wohin auch immer Owein mit diesen ging, blieb er siegreich.“²⁶²

Owein gerät also, so wie andere Artusritter auch, in ein Abenteuer, in dem er Jungfrauen in Not retten muss. Diese werden von einem bösen Ritter, der noch dazu die Farbe Schwarz trägt, gefangen gehalten. Diese wurden ihres rechtmäßigen Standes beraubt. Ihnen wurde alles genommen. Vermutlich handelt es sich hier um Quelljungfrauen. Die Zahl vierundzwanzig, die numerologisch Sechs ergibt, könnte ein Hinweis darauf sein, dass es sich hier um andersweltliche Göttinnen handelt. Sie sind ohne Land und Gut, ohne Gemahl. Sie haben also ihren Status als Erdgöttinnen, oder Priesterinnen eingebüßt. Sie vertrocknen so wie ihr Land.

²⁶¹ Vgl. Johnson, Flint: *The British Sources of the Abduction and Grail Romances*, Lanham/New York/Oxford, 2002, S. 11.

²⁶² Vgl. Birkahn, Helmut, Teil 1, 2004², S. 107.

Der Ritter muss jetzt den heilen Zustand wiederherstellen. Er muss quasi die Seele des Landes retten.²⁶³

„Genau genommen hatten die Ritter mehr zu tun, als nur die entführten Frauen zu retten. Ihre Mission war eine Reise in die Anderswelt, um die alten religiösen Lebensweisen zu erneuern und die Schamaninnen wieder an die geheiligten Tore zur Anderswelt zurückzubringen. Wird etwas unrechtmäßig aus der Natur genommen, vertrocknet und stirbt die Erde. Das Land verliert die Seele.“²⁶⁴

Jedenfalls steht die Zahl Sechs, im Tarot, für die Liebenden. Nach meiner Erkenntnis ist der Adept an einem Punkt angekommen, an dem er eine folgeschwere Entscheidung zu treffen hat. Er durchläuft ständig zahlreiche Prüfungen, bis er seine Entscheidung getroffen hat, für was auch immer er sich letztlich entscheidet. Er muss also seine innere Uneinigkeit überwinden und Frieden mit sich selbst machen, indem er alles, vor allem aber sich selbst, mit Liebe annimmt. Dies würde auf den Initiationsweg/Prüfungsweg des jeweiligen Helden des Artusromans verweisen, der auf der Suche nach dem Gral ist. Diesen kann er allerdings erst dann finden, wenn er mit sich selbst im Reinen ist. Und nur der sich selbst in Liebe annimmt, kann, gleichsam des Gralsuchers, durch ihre Kraft zu höheren Bewusstsein gelangen.

Die Erzählung endet mit einem Verweis auf die dreihundert Schwerter von Kenverchyn und auf Rhonabwys Traum von Oweins Raben, die sich mit Arthurs Männern schlugen. Zwei götterähnliche Könige spielten auf ihrem „Schachbrett“ das Spiel des Lebens. Es war das Leben ihrer Männer. Owein ist der Sohn von Urien, der wiederum der Sohn des Kynvach ist. Owein ist also König über ein Land und die dreihundert Schwerter sind seine Krieger. Dies könnte auch in Folge durch die Raben dargestellt sein.²⁶⁵ In der altfranzösischen Version von Chrétien, also am Festland, gibt es keine Genealogie, er schrieb einen Minneroman. Um diesen Roman den Walisern schmackhaft zu machen, fügte man offensichtlich Genealogien hinzu. Die Thematik der Minne wird hier gänzlich vermisst.

²⁶³ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 233-234.

²⁶⁴ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 233-234.

²⁶⁵ Vgl. Birkahn, Helmut, 2004², S. 253-253, Anm. 33 und 34.

5.4 Peredur

Die Erzählung von Peredur soll hier nur anhand ihrer Elemente untersucht werden, da sie sonst ausufernd würde. Deshalb werden nur wichtige Passagen herausgegriffen.²⁶⁶

Peredur wächst in der Wildnis auf. Er wird von seiner Mutter abgeschottet vom höfischen Leben. Seine Spielwiese ist der Hochwald. Dort übt er sich darin Speere aus dem Holz der Stechpalme zu werfen.

Er ist also ein Kind der Wildnis. Er ist unverfälschtes und reines Herzen. Man könnte auch sagen, er verkörpere den weisen Narren.²⁶⁷ Seine Spielsachen sind Speere. Also Waffen eines Kriegers, die die Feuermerkmale tragen. Diese sind aus der Stechpalme gemacht. Ein wichtiges Holz für die Kelten, das schon in der Geschichte von Drystan und Essylt vorkommt. In dem englischen Weihnachtslied „The Holly and the Ivy“ wird die Stechpalme sogar besungen.

„Von allen Bäumen im Wald ist es die Stechpalme, die die Krone trägt!“²⁶⁸

Dieser Baum ist also der König des Waldes. Der Speer ist die Waffe der sonnengottgleichen Krieger. Peredur trägt demzufolge die Attribute eines Königssohns.

Eines Tages sieht er bei den Ziegen seiner Mutter zwei Hirschkühe stehen. Er wundert sich sehr, da diese keine Hörner haben. Verfolgt sie und fängt sie ein.

Der Bursche verfügt über übernatürliche Kräfte, er kann die Hinden überholen. Bei den Rehen könnte es sich um Feenfrauen handeln, die ihn beobachteten.

Er und seine Mutter sehen Owein, Gwalchmei und Gwair. Sie sagt dem Burschen, dass dies Engel seien. Er geht zu den Rittern und spricht mit Owein. Als er zur Mutter zurückkommt, sagt er ihr, das wären Ritter gewesen. Die Gräfin, seine Mutter, fällt in Ohnmacht. Er nimmt sich ein graues Pferd mit einem Weiderutensattel. Bevor er aufbricht, sagt ihm die Dame, er solle an Arthurs Hof reiten. Vor jeder Kirch soll er ein Vaterunser beten. Wenn er Speis und Trank nicht durch höfische Gepflogenheit bekommt, so soll er sich selbst bedienen. Wenn er den Schrei einer Frau hört, solle er ihm nachgehen. Wenn er einen Edelstein sieht, soll er ihn an sich nehmen und weitergeben. Eine schöne Frau, die er sieht, soll er begehren, auch wenn sie ihm nicht möchte.

²⁶⁶ Vgl. Birkahn, Helmut, 2004², S. 108-176.

²⁶⁷ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 224.

²⁶⁸ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 391.

Die Mutter verklärt die Ritter. Vielleicht tut sie es aber auch, da ja sie als Dreiergespann kommen. Es sind noch dazu die besten des Landes. Allein Owein hat eine Zauberin als Mutter, seine Krieger sind die Raben und er hat eine Armee von 300 Mann. Peredur ist unerschrocken, geht zu den Rittern und erfährt alles, nachdem er fragt. Er will nun genauso wie diese Drei werden. Storl erklärt, dass die Weide eine wässrig-kalte Signatur hat und somit dem Mond zugeordnet wird.²⁶⁹ Der Mond steht für die Zwei, somit auch für die männliche Kraft. Der letzte Teil hat höfische Komponenten, seine Mutter rät ihm höfische Tugenden zu befolgen, teils jedoch falsch verstandene.

Er kommt an ein Zelt. Im Zelt ist eine edle Dame. Kostbare Speisen stehen dort aufgetischt. Er darf sich dort selbst bedienen. Er teilt die Speisen. Die Hälfte bekommt er, die andere die Meid. Die Frau trägt auch einen kostbaren Edelstein(ring). Diesen Ring darf er auch nehmen. Er gibt dem Mädchen einen Kuss und reitet davon. Daraufhin kommt der Ritter, dem dieses Zelt gehört, zurück. Er ist erbost und beleidigt und stellt die Ehre der Dame in Frage.

Es handelt sich eindeutig um eine höfische Passage, bei der es um Eifersucht und Ehrbeleidigung geht.

Er reitet mit scharf gespitzten Wurfspeeren zu Arthurs Hof. Dort hat ein Ritter die Königin geohrfeigt und ihr einen Becher Wein ins Gesicht geschüttet. Peredur zieht den Ritter zur Rechenschaft, dieser muss den Becher zurückbringen.

Er kommt mit seinen Kriegerwaffen am Hofe an. Dort wurde die Vertreterin der Landeshoheit beleidigt und gedemütigt. Und zwar von einem Ritter, keiner von Arthurs Männern, noch der König selbst, stellen ihre Ehre wieder her. Artus wird hier als unfähiger Ritter dargestellt, der sehr an den Fischerkönig erinnert. Er sitzt wartend da, dass ein anderer seinen Job erledigt. Er ist jedoch der Herrscher über das Land und sollte es auch beschützen und verteidigen. Er unterlässt dies jedoch. In früheren kymrischen Versionen ist es Artus selbst, der die härtesten Kämpfe bestreitet. Warum sollte jetzt ein naiver Bursche seine Arbeit erledigen? Verlor der einst so heldenhafte König, der durch übernatürliche Fähigkeiten ausgezeichnet war, seine gottähnlichen Eigenschaften? Der „Bär“ wurde zum Sterblichen. Der alte Sonnengott wird also durch einen neuen ersetzt.²⁷⁰

Peredur kommt an einen großen Palast am See. Auf dem See befindet sich ein Boot mit zwei fischenden Jungen. Ein alter, weißhaariger und lahmer Mann sitzt auf Polstern am See, als er

²⁶⁹ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 144.

²⁷⁰ Vgl. Cowan, Tom, 1998, S. 226.

Peredur erblickt, geht er zum Schloss. Peredur reitet zum Schloss, wird dort gastfreundlich empfangen. Nach dem Mahl misst er sich mit den Burschen im Kampf mit Schlagstöcken und Schildern. Er siegt. Der Mann gibt sich als Oheim, als Bruder seiner Mutter zu erkennen. Er sagt ihm, dass er der beste Schwertkämpfer sein werde, denn nur wer unbesiegbar beim Kämpfen mit Stock und Schild ist, vermag solch ein Recke zu werden. Von nun an sei er sein Lehrer.

Der Held kommt also in andersweltliche Gefilde. Dies wird durch den prächtigen Palast, der sich auch noch an einem See, einem Schwellgebiet, befindet, verdeutlicht. Die Szenerie erinnert an den Fischerkönig, der am Rande des Flusses sitzt und fischt. Er ist lahm, vielleicht war er einmal verwundet. Er macht nach Druidenart eine Prophezeiung. Er ist sein Verwandter. Peredur ist demnach übernatürlicher Abstammung und zeichnet sich durch seine Stärke als wahrer Krieger aus. Das Kämpfen mit Stöcken, eigentlich Schlagstöcken war in Wales ein beliebter Sport im Mittelalter.²⁷¹

Der Bursche reitet weiter. Nach der Durchquerung eines großen Waldgebietes kommt er an eine ebene Wiese. Eine mächtige Burg erhebt sich dort. Der Schlossherr sitzt im Palast umgeben von Jünglingen. Nachdem alle gespeist haben, fragt der Alte Peredur, ob er sich im Schwertkampf verstehe. Peredur sagt, wenn er Unterricht erhalten würde, dann ja. In der Mitte der Halle ist eine große eiserne Säule, Peredur soll mit dem Schwert dagegen schlagen. Peredur schlägt gegen die Säule, diese fällt, genauso wie sein Schwert, in zwei Stücke. Er soll sie wieder zusammenfügen und nochmals schlagen. Er tut, wie ihm geheißen. Wieder sind die Säule und das Schwert in zwei Hälften geschlagen. Ein drittes Mal schlägt er, wieder sind beide so zerbrochen. Nur jetzt lassen sie sich nicht mehr zusammenfügen. Der Mann teilt ihm mit, dass er der Bruder seiner Mutter ist. In diesem Königreich sei Peredur nun der beste Schwertkämpfer und habe zwei Teile seiner Kraft schon erhalten. Der dritte Teil, den er zur Vollkommenheit braucht, fehle ihm allerdings noch.

Der Jüngling reitet von der Dunkelheit (Wald) ins Licht (ebene Wiese). Dieser andersweltliche Palast ist noch schöner, als der zuvor. Wieder trifft er einen Verwandten, der ihn im Kampf unterrichtet. Da er den Kampf mit den Stöcken und den Schild schon beherrscht, wird er in der nächsthöheren Stufe unterrichtet, im Schwertkampf. Er muss sich einer Prüfung unterziehen. Dreimal schlägt er mit dem Schwert gegen die Säule. Zweimal kann er die Hälften zusammenfügen. Ein drittes Mal nicht. Sein Oheim teilt ihm mit, dass er

²⁷¹ Birkahn, Helmut, 2004², S. 255, Anm. 44.

nun zwei Teile seiner Kraft erhalten habe, der dritte Teil fehle ihm jedoch. Er ist im Vollbesitz seiner männlichen Kraft. Zur Vollkommenheit fehlt ihm jedoch die „Drei“, die Trinität, die Muttergöttin. Ohne eine Gefährtin wird er sie nicht erlangen. Dies wird auch noch durch die zwei Hälften verdeutlicht, in die Säule und Schwert jedes Mal zerfallen. Ohne diese Verbindung bleibt er einseitig und fern von der Vervollkommnung.

Daraufhin kommen zwei Jünglinge und verschwinden wieder in eine andere Kammer. Sie tragen einen gewaltigen Speer, von dem drei Ströme Blutes vom Schaft entlang auf die Erde rinnen. Ein jeder, der die Burschen sieht bricht in Klagen und Wehgeschrei aus. Der Mann redet weiter mit Peredur, verrät jedoch die Bedeutung der Zeremonie nicht. Peredur fragt auch nicht danach. Da schreiten zwei Jungfrauen in die Halle, die eine große Schale mit dem Kopf eines Mannes tragen. Auf der Schale befindet sich Blut in Mengen. Ein noch größeres Klagen und Wehgeschrei bricht los.

Hier handelt sich also um ein Gral-Motiv. Der Gral ist hier kein Kessel oder Kelch. Er ist eine Schale. Man könnte sie als die Schale von Rhyenydd deuten. Diese Schale trägt jedoch ein Geheimnis, bzw. ein Rätsel, nämlich den Kopf.²⁷² Der Schädelkult ist typisch keltisch, man denke nur an den Schädel Brans. Der Schädel muss einem mächtigen Herrn mit großen Fähigkeiten gehört haben, wenn er so verehrt wurde. Insignien für eine göttliche Macht bilden da auch noch der Speer, von dem drei Rinnsale Blut hinab laufen, sowie die Schale.

Am nächsten Tag verlässt er den Hof. Er trifft auf seine Schwester, deren Gatte von einem Ritter getötet worden ist. Er bestattet ihn und geht mit ihr zum Ritter. Peredur besiegt ihn. Er muss Peredurs Schwester heiraten und zu Arthurs Hof ziehen. Peredur zieht weiter.

Wie schon bei der Gräfin vom Brunnen erhält der stärkere Herrscher die Hand der Dame. Dies ist, wie zuvor, der Sieger.

Peredur reitet durch einen dunklen Wald, voller Dickicht. Er kommt an ein efeuumwachsenes Schloss. Viele Türme zieren es. Er reitet in die Halle. Dort erblickt er achtzehn magere, rothaarige Burschen. Fünf Jungfrauen betreten die Halle. Eine hebt sich hervor. Sie hat schneeweiße Haut und schwarzes Haar. Zwei rote Flecken befinden sich auf ihren Wangen. Peredur verliebt sich.

Er gerät tiefer in die Anderswelt. Das Schloss mit den Türmen mutet sehr an Caer Siddi an. Der Efeu rundet das Bild ab, denn er wächst im Schatten. Im Schloss sind Burschen und

²⁷² Vgl. Kalweit, Holger, 2006, S. 214.

Mädchen, die die Gesamtheit (5) der keltischen Götter verkörpern. Die schönste trägt die Attribute einer Feenfrau. Diese werden gerne mit Wasservögeln, vor allem Schwänen verglichen.²⁷³

Peredur wird höfisch bewirtet. Die Jünglinge raten der Jungfrau, das Gemach neben Peredur zu nehmen, und sich ihm anzubieten. Weinend geht sie zu ihm. Sie erzählt ihm, dass die Burg einst ihrem Vater gehört hat. Nach seinem Tod aber ihr zugefallen sei, da sie das einzige Kind ist. Dann ist da auch noch ein Graf, der einst um ihre Hand angehalten hat. Sie wollte jedoch nicht, und ihr Vater zwang sie nicht. Seitdem bekriegt er sie und ihr Haus. Die Burschen seien ihre Ziehbrüder. Sie sagt sie kommt, um sich ihm anzubieten, aber er solle ihnen helfen.

Der Haushalt ist in Bedrängnis. Der Vater ist tot. Alles ist dem Untergang geweiht. Der oben erwähnte Efeu ist mit Garantie willentlich in dieses Bild mit eingeflochten worden. Das Bild wirkt nicht nur düster, sondern ist unheilswanger.

„Die eher zwiespältige Haltung der Menschen gegenüber dieser Pflanze kommt auch darin zum Ausdruck, dass es heißt, man solle Efeu nicht mit ins Haus bringen. Es würde Unglück bringen, das Eheglück zerstören oder bewirken, dass die Tochter unverheiratet bleibe. Neben dem Haus gepflanzt fordert der Efeu alle sieben Jahre ein Todesopfer.“²⁷⁴

Peredur sagt, sie solle schlafen gehen, er kümmere sich darum. Am nächsten Morgen reitet er in die Schlacht. Besiegt den Anführer der Armee des Grafen. In dessen Besitz ist ein Drittel des Landes der Gräfin. Er erlangt es somit. Am nächsten Tag besiegt er den Haushofmeister und gewinnt das zweite Drittel zurück. Dann am dritten Tag den Grafen. Nun hat er alle drei Teile zusammengefügt. Der Graf dient nun der Jungfrau.

Die verkörperte Landeshoheit (Jungfrau) erhält ihr Land wieder. Dies ist auch durch ihre Zahl, die Drei (Trinität) untermauert.

Peredur zieht weiter. Er trifft auf eine Reiterin, sie und das Reittier sehen kläglich aus. Es ist die Dame, die seinetwegen in Ungnade gefallen war. Er kämpft gegen den Ritter. Trägt den Sieg davon, der Ritter soll dorthin zurückgehen, woher er gekommen war. Desweiteren soll er die Unschuld der Dame verkünden.

²⁷³ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 105-111.

²⁷⁴ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 439.

Wieder eine höfische anmutende Passage. Also festländischer Einfluss, da hier die Ehre einer Dame wieder hergestellt wird. Der höfische Charakter ergibt sich hier also durch Ehrenkodex und ritterliche Tugend.

Peredur zieht weiter. Er kommt zu einer Burg, die auf einem Berg ist. Als er die Halle der Burg betritt, sieht er dort eine schöne Frau, umgeben von ihren Jungfrauen, sitzen. Sie gibt ihm Speis und Trank, heißt ihn jedoch woanders sein Nachtlager aufzuschlagen. Der Grund sind die neun Hexen von Gloucester, die zusammen mit ihren Eltern da sind. Er besiegt eine von ihnen. Der Kampf und die Verwüstung durch die Hexen sind somit zu Ende. Er zieht mit ihnen an den „Hexenhof“. Drei Wochen wird er von ihnen in Reitkunst und Gebrauch seiner Waffen unterrichtet. Dann zieht er weiter.

Er gerät noch weiter in die Anderswelt. Dieses Mal kämpft er gegen Zauberinnen. Von ihnen erhält er infolge auch eine verbesserte Ausbildung. Er wird also von „Feen“ unterrichtet.

Er kommt in ein Tal zu einem Einsiedler. Am Morgen sieht er einen Raben den Kadaver einer toten Ente fressen, die ein Falke geschlagen hatte. Peredur vergleicht das Blut mit den roten Wangen seiner Liebsten. Die Rabenfedern mit ihrem Haar. Den Schnee mit ihrer Haut.

Ein keltisches Vogelmotiv ist hier zu erkennen. Andersweltliche Bewohner, vor allem Göttinnen, werden, wie schon so oft erwähnt, gerne mit Vögeln verglichen.

Indes ist Artus mit seinen Männern auf der Suche nach Peredur. Wie schon bei Owein, greifen Peredur die Ritter an, als er so da steht und über seine Liebste sinnt. Er bleibt siegreich. Gwalchmei kommt als Bote zu ihm. Peredur erzählt ihm, dass er in Gedanken an seine Liebste versunken war, als die Ritter ihn angegriffen haben, darüber war er erzürnt. Er offenbart seine Abstammung und kommt an den Artushof.

Eine eher höfische Passage. Da sie im Text noch genealogische Verhältnisse preisgibt.

„In Wales war, wie in den mittelalterlichen Herrschaftsverhältnissen allgemein, die Zugehörigkeit zur Königsfamilie von herausragender Bedeutung, weshalb Genealogien in der keltischen Literatur besonders wichtig sind.“²⁷⁵

Er zieht wieder fort. Er kommt an einen Pfad, der zu einem Abbruch eines steilen Felsens führt. Dort ist ein Löwe angekettet. Den erschlägt er. Als der Weg frei ist, reitet er den Pfad weiter. Er kommt in ein Tal mit einer schönen Burg. Dort üben Jünglinge Messer werfen. Ein

²⁷⁵ Vgl. Mertens, Volker: Der Gral. Mythos und Literatur, Stuttgart, 2003, S. 22-23.

grauhaariger Mann sitzt vor der Burg. Er sagt, dass über seines Türhüters Bart Schande sei. Da versteht Peredur, dass der Löwe der Wächter gewesen war. Nach der Mahlzeit im Schloss kommen eine ältere Dame und eine jüngere. Die Jungfrau erzählt ihm, dass er morgen von Riesen, die alle Diener ihres Vaters, des grauhaarigen Mannes sind, angegriffen werde. Er reitet also in einen Kampf gegen Riesen. Die ältere Frau und die Tochter bitten um Gnade. Sie wird nicht gewährt. Ein Drittel tötet er. Wieder wird um Gnade gebeten und nicht gewährt. Das wiederholt sich nochmals. Letztendlich siegt Peredur und gewährt dem alten Mann und seinem Hofstaat Gnade. Sie müssen zu Arthurs Hof ziehen.

Er steigt weiter in den Abgrund hinab. Er begibt sich sozusagen in den Abyss. Der Torwächter des Abgrundes ist ein Löwe. Der Untergrund wird von Riesen bevölkert. Die Riesen stellen, wie so oft erläutert, den dunklen Teil des Sonnengottes dar. Diese Szenerie ist demzufolge äußerst passend. Dass die Frauen drei Mal um Gnade bitten, stellt wieder die Trinität dar. Es sind also Göttinnen.

Arthur ist eines Tage auf Hirschjagd mit seinen Hunden. Peredur ist dabei. Sie kommen zu einer Halle, dort sitzen drei grimmige Burschen und spielten *gwyddbwyll*. Auf einem Ruhebett saßen drei Jungfrauen in goldener Kleidung. Dann beenden die Burschen das Spiel. Ein schwarzer, einäugiger Mann kommt herein. Er schickt ihm in den Kampf gegen den Schwarzen Wurm vom Grab. Das Grab befindet sich im Hügel des Jammers. Im Schwanz des Wurms ist ein Edelstein. Durch den Kampf verlor einst der schwarze Mann sein Auge. Er wird der „Schwarze Unterdrücker“ genannt. Auf dem Weg dorthin kommt er an den Hof des Königs der Leiden. Weil die Männer dort ein Addanc aus dem See, jeden Tag erschlägt. Sie hat 300 Krieger. Peredur erschlägt den Mann. Zieht zum Hof des Königs der Leiden.

Der Kaiser ist mit Peredur auf der Jagd. Sie jagen nichts anderes als Hirsche. Die Hirsche verkörpern den Herrscher über den Wald. Er ist der Vorbote zur Anderswelt.²⁷⁶ Hunde, die Begleittiere und Jagdgefährten sind begleiten den König. Sie verkörpern die männliche Kraft und gelten auch als Wächter.²⁷⁷ In der Halle treffen sie auf drei Burschen und drei Mädchen. Die zweifache Drei, also wieder ein Hinweis auf Göttlichkeit. Die Knaben spielen *Gwyddbwyll*. Altirisch hieß es *fidchell* „Holzverstand“. Im Mittelalter gehörte es zu den 24 zu erlernenden Künsten in Wales.²⁷⁸ Ein schwarzer, einäugiger Mann kommt herein. Durch die Darstellung mit den dunklen Aspekten (ein Auge und schwarze Farbe) ist es klar, dass es sich

²⁷⁶ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 47.

²⁷⁷ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 67.

²⁷⁸ Birkhan, Helmut, 2004², S. 257, Anm. 61

hierbei um einen Herren der Finsternis (dunkler Aspekt eines Sonnengottes) handelt. Zudem bestätigt er es noch durch seinen Namen (der Unterdrücker). Der junge Sonnengott Peredur vernichtet ihn. Er geht auf eine Aventure. Er will die schwarze „Schlange“ vom Grab, ganz klar ein Wächter, finden.²⁷⁹ Verdeutlicht wird dies durch den Schatz, den der schwarze Wurm trägt, einen Edelstein. Vorher kommt er jedoch noch an den Hof des Königs der Leiden. Die Dreihundert sind wieder ein Hinweis auf den Sonnenkult. Sie kämpfen gegen ein Monstrum aus dem Wasser.

Die Jungfrau am dortigen Hofe warnt ihn vor dem Addanc. Er wird ihn durch List besiegen. Durch eine Säule in der Höhle sieht der Addanc alle, die herein kommen, aber keiner sieht ihn. Im Schutze der Säule tötet er alle mit einem vergifteten Speer. Sie gibt ihm einen Stein, mit dem er den Addanc sehen kann, wenn er verspricht sie am meisten zu lieben.

Der Addanc haust in einer Höhle. Im Verborgenen. Er ist hinterhältig, wie eine Schlange. Er tötet mit einem vergifteten Speer. Der Addanc verkörpert also wieder eine Macht der Finsternis, einen dunklen Gott.

Auf seinem Weg zur Höhle sieht er eine Schafherde aus schwarzen und weißen Schafen. Wenn eines der weißen blökt, dann kommt eines der schwarzen hinüber und es wird weiß und vice versa. Am Ufer des Flusses sieht er einen Baum, der zur Hälfte lichterloh brennt, und dessen andere Hälfte grün vor Laub ist.

Er kommt an die Schwelle zu dem andersweltlichen Gebiet. Dies wird durch die dualen Schafe, die die Dualität mitunter aufheben, erkennbar. Der brennende Baum, dessen Flammen ihn niemals verzehren, lässt sehr auf den brennenden Dornbusch in der Bibel denken. Im Schamanismus hat er jedoch eine etwas andere Bedeutung, hier gilt er oftmals als Pforte zur Anderswelt. Manchmal steht ihm gegenüber ein grüner, belaubter Baum. Dies springt immer hin und her, einmal brennt der linke, einmal der rechte Baum. Das ist eines der Tore zur Anderswelt.²⁸⁰ Hier sind es die beiden Hälften eines Baumes.

Dann sieht er einen jungen Mann auf einem Hügel. Zwei getigerte Windhunde mit weißer Brust sind bei ihm. Desweiteren sieht er drei Pfade. Er fragt den Burschen wohin sie führen. Zwei breite und einen schmalen. Er rät ihm den Weg zu seinem Schloss zu nehmen. Er wird die Bracken sehen, die die müden Hirsche vom Wald aufs Feld treiben. Dann die besten

²⁷⁹ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S. 23.

²⁸⁰ Stewart, R. J.: Erd-Licht. Die keltisch-druidische Arbeit mit Elfen und Erdgeistern, München, 1997, S. 155.

Windspiele, und wie diese die Hirsche töten werden. Er sei jedenfalls willkommen. Der zweite Weg führt in eine Stadt. Der schmale zum Addanc.

Er kommt an eine Wegkreuzung. In welches andersweltliche Gebiet er reisen kann, fragt er den edlen Jüngling. Nämlicher wird von Hunden begleitet. Er ist also ein Fürst. Auf seinem Gebiet werden die Könige der Wälder von der verkörperten männlichen Kraft, die die Hunde durch die Jagd und den Tod der Hirsche versinnbildern, erlegt.²⁸¹

Peredur reitet zur Höhle. Nimmt den Stein in die linke und den Speer in die rechte Hand und erschlägt den Addanc. Er trennt dessen Haupt ab, draußen sieht er die drei Gefährten. Er gibt ihnen den Kopf des Addanc. Sie tragen es zu ihren Schwestern.

Durch Magie (Stein) bekämpft er den Addanc, die dunkle Kraft. Der Vater der Burschen ist gerächt. Diese bringen die Trophäe nach Hause.

Peredur zieht weiter. Da hört er Lärm hinter sich. Es kommt ein Jüngling auf einem roten Ross mit roten Waffen. Er will als sein Mann mit ihm kommen. Sie kommen zum Hof einer Gräfin. Dort besiegen sie 300 Krieger. Es stellt sich heraus, dass die Gräfin den roten Ritter am meisten liebt, deshalb verbringen sie die Nacht miteinander. Am nächsten Tag kommen sie endlich zum Hügel des Jammers. Dort kämpft er mit hundert Mann um das Vorrecht mit dem Wurm kämpfen zu dürfen. Er besiegt sie alle. Da sie wegen des Edelsteins hier sind, zahlt er die Mannschaft mit Gold aus. Er selbst geht und besiegt den Wurm. Er schickt seinen Mann, Edlym, zu seiner Frau zurück. Als Gabe erhält er den Edelstein. Peredur zieht weiter.

Ein feuriger Reiter bittet ihn in seine Dienste treten zu dürfen. Am Hof einer Gräfin besiegen sie göttliche Krieger. Der rote Reiter „vermählt“ sich. Bei der Höhle besiegen sie die alle. Sie sind alles, das Nonplusultra, diese Vollkommenheit wird durch die Eins noch verdeutlicht. Höfisch zahlt Peredur die Ritter mit Gold aus. Der Lichte Gott (Peredur) besiegt den andersweltlichen Wächter (Wurm). Der kostbare Schatz geht als „Mitgift“ an seinen Mann. Ein eher höfisches Motiv.

Er kommt in ein Flusstal. Viele bunte Zelte, Wind- und Wassermühlen sind dort zu sehen. Er bezieht bei einem Müller Quartier. Die Kaiserin von Konstantinopel hält ein Turnier ab, um den tapfersten Mann zu ermitteln. Er leiht sich Geld vom Müller und geht zum Tornei (lit. Turnier). Dort erblickt er die Kaiserin, eine goldene Jungfrau, die er den ganzen Tag anstarrt. Wieder leiht er sich Geld, wieder starrt er die Frau an. Ein drittes Mal verhält es sich so.

²⁸¹ Vgl. Heinz, Sabine, 2011⁴, S 67.

Plötzlich spürt er einen Hieb mit einem Stiel von einer Axt zwischen Schulter und Nacken. Es ist der Müller, er bringt ihn zur Besinnung. Er soll kämpfen, oder weggehen. Daraufhin besiegt Peredur alle. Die Männer sendet er als Gabe für die Kaiserin. Pferde und Waffen als Abgabe für die Müllerin. Die Kaiserin sendet dreimal Boten zu ihm. Beim dritten Mal, kommen 100 Ritter, die ihn fesseln und in einen Mühlgraben schmeißen. Letztendlich gehen Peredur und der Müller zur Kaiserin.

Wieder eine andersweltliche Szenerie. Ein buntes und prachtvolles Treiben am Fluss (Grenzgebiet). Die „Kaiserin“ hält ein Turnier ab, um einen Gatten zu finden. Die Muttergöttin (Wasserkult/Fluss) sucht ihren Gefährten (Sonnengott). Peredur vergisst alles um sich herum, wenn er sie erblickt. Der Müller bringt ihm zur Raison, indem er ihm einen Schlag auf das Hinterhaupt gibt. Peredur ist der beste aller Ritter, das beweist er. Er ist der Göttin ebenbürtig. Höfisch ist die Bezahlung der Kaiserin und der Müllerin. Er will sich vor der Verantwortung die Herrschaft mit der Göttin zu übernehmen drücken und wird dafür bestraft.

Er plaudert mit ihr, da kommt ein schwarzer Mann mit einem Goldbecher voll Wein herein. Er reicht ihn der Königin und sagt, sie solle den Becher nur demjenigen geben, der mit ihm um sie kämpfen mag. Sie gibt ihn Peredur, der trinkt ihm aus. Den Becher erhält die Müllerfrau. Ein zweiter Mann tritt ein, größer und schwarzer als der erste. Wieder geschah es so, wie zuvor. Ein dritter Mann kam, der Weinbecher in seiner Hand war aus Kristall. Er war größer als die anderen und hatte rote Locken. Wieder verliefen die Dinge so. Tags darauf erschlug er die Männer. Die Dame gibt sich zu erkennen. Es war die Jungfrau, die ihm den Stein für den Kampf gegen den Addac gab. Peredur regierte vierzehn Jahre lang mit der Kaiserin.

Hier muss Peredur quasi gegen seine eigenen Schatten kämpfen. Jeder Gegner wächst an Potenz. Der letzte Kontrahent ist der mächtigste. Er hat rote Locken (Feuer/Sonne) und hält einen Becher aus Kristall. Jeder Kampf wird härter, als der Vorherige (es könnte sich hier um eine Allegorie für eine dreifache Prüfung gegen Peredurs eigene Schattenseiten handeln). Am Schluss gewinnt er die Dame und sie heiraten und herrschen einen Ewigkeit lang.

Eines Tages kommt ein hässliches Weib daher. Pechschwarz und krumm. Sie grüßt die Ritter und verflucht Peredur, da er nicht nach der Bedeutung und Ursache der Prozession auf der Wunderburg gefragt hatte. Da geht er sie suchen. Gwalchmei bricht ebenfalls auf. In einem Tal trifft er auf einen Reiter, der wie ein Priester aussieht. Er erfährt, dass gerade Karfreitag

ist und wird von ihm gesegnet. Er übernachtet bei ihm. Insgesamt bleibt er drei Tage beim Priester.

Eher eine höfische Passage. Es könnte sich auch um einen Bewohner der Anderswelt handeln, der die Gestalt gewandelt hat. Da Schwarz ja die Farbe des Jenseits ist.

Dann überschreitet er einen Berg. In einer Schar Männern erblickt er einen Mann von hoher Würde, der rät ihm zu seinem Schloss zu reiten. Dort wurde er hofiert. Durch Intrige werden die Männer des Königs dazu gebracht gegen Peredur zu kämpfen. Er landet im Gefängnis. Der Vater sagt zur Jungfrau, als sie ihn bittet Peredur freizulassen, dass er nicht frei sein wird, morgen auch nicht und am dritten Tag auch nicht. Die Jungfrau geht in den Kerker und unterhält sich mit ihm, sie will an seiner Seite bleiben. Am nächsten Tag hören sie Lärm. Es sind die Truppen eines Grafen, der zwei Grafschaften hat und jetzt will er um dieses Reich kämpfen. Peredur bittet um Waffen und um ein Pferd. Sie bringt es ihm. Zweimal besiegt er die Männer des Grafen. Kehrt jedoch immer wieder in den Kerker zurück. Am dritten Tag besiegt er den Grafen selbst. So gewinnt er die Freiheit.

Er will die Burg der Wunder finden, wird davon jedoch abgehalten. Er landet im Kerker. Er büßt für seine Sünden. Drei Tage lang kämpft er und gewinnt dadurch die Erlaubnis weiterziehen zu können. Er ist gereinigt.

„Die Gralssuche hat jedoch eine wesentlich tiefere Bedeutung als die christliche Suche nach dem geweihten Kelch. Sie steht eher für die Suche nach dem Unbekannten, nach verborgenen oder okkulten Dingen, nach dem Weg zur Erleuchtung und Spiritualität, die durch Mühsal, Selbstdisziplin und Beharrlichkeit erlangt werden. In der Artus-Literatur wird die Reinheit des Herzens als Voraussetzung dafür genannt, den Gral zu entdecken zu können oder gezeigt zu bekommen. Die Vorbereitung auf die Suche schloss demnach eine Reihe von Selbstreinigungszereemonien im Rahmen der Religion, der man anhing, mit ein. Christliche Ritter gingen in Klausuren, fasteten und beteten. Ihre heidnischen Vorfahren vollführten Rituale der Unterordnung unter einer höheren Macht oder auferlegten sich härteste Strafen, durch die sie die Beherrschung ihrer niedrigsten und dunkelsten Seiten zu erlernen strebten.“²⁸²

Er reitet weiter. Er kommt zur Burg der Wunder, die inmitten eines Sees ist. In der Halle steht ein *Gwyddbwyllspiel*. Die Figuren spielen von alleine, jedes Mal lacht eine Partei im

²⁸² Vgl. Hope, Murry, 1999, S. 123.

Siegesfall auf. Peredur ärgert das dermaßen, dass er das Brett in den See wirft. Da kommt das schwarze Mädchen herein. Er schulde der Burgherrin jetzt das Brett, so sagt sie. Er muss es von einem schwarzen Mann, der auf der Burg Ysbidinongyl haust, wiedererlangen, indem er ihn tötet. Beim ersten Mal lässt er ihn am Leben, da dieser um Gnade fleht. Beim zweiten Mal tötet er ihn. Die Herrin hat ihr Brett wieder. Dann wird er in den Wald geschickt, um einen einhornigen Hirschen zu töten, der die Wipfel der Bäume abfrisst, den See des Nächstens austrinkt, ein jedes Tier tötet und die Kräuter frisst. Mit einem Hund der Herrin wird der Hirsch aufgebracht, sodass dieser gegen Peredur kämpft. Der Held siegt und schlägt dem Hirsch den Kopf ab. Eine Reiterin kommt. Sie nimmt den Hund und den Hirschkopf aufs Pferd und teilt Peredur mit, dass er den kostbarsten Edelstein in ihrem Wald erschlagen habe. Als Wiedergutmachung muss er zu einem Strauch an einem Berghang gehen. Vor dem Strauch ist eine Steinplatte, vor der muss er drei Mal rufen. Er tut es. Ein schwarzer Mann erscheint. Diesen besiegt er.

Das magische *Ggwyddbwyll* ist ein Spiel der Götter, so ist es nicht verwunderlich, dass die Göttin solch ein Brett besitzt. Ihm ärgert das, und er wirft es weg. Ins Wasser. Ein Sakrileg. Dies muss er vergelten.

„Beim Schachspiel kann man gewinnen oder verlieren, und in diese Dualität ist der Mensch hineingestellt, so bleibt er bei der Stange und den Göttern hörig. Hier deuten sich tiefste Lebensgeheimnisse an, der Sinn, das Ziel, die Aufgabe – aber all dies in einem Rahmen, der gesteckt wurde von einem Gott, dem Gott des Schachbretts.“²⁸³ Er muss weitere Prüfungen bestehen. Letztendlich kämpft er wieder mit sich selbst(schwarze Mann). Dann soll er einen bösen Hirschen (ein Horn) besiegen. Der Hirsch trägt nicht zwei Hörner, sondern nur eines. Er ist ein Sonnensymbol. Dieses Horn kann also so gesehen werden, wie die einäugigen Sonnengötter. Er verkörpert also die dunkle Seite des Gottes. Noch einmal muss er einen schwarzen Mann besiegen. Er kämpft drei Mal gegen das Dunkle in sich, er macht eine Prüfung und Initiation durch, so lange, bis er gereinigt und bereit ist.

Zurück in der Burg erscheint ein blondgelockter Knabe. Er sagt Peredur, dass er das schwarze Mädchen war. Er war auch die Reiterin. Er war auch der Jüngling, der die Lanze trug. Das Haupt war das von Peredurs Vetter, den die Hexen von Gloucester ermordet hatten, und den Oheim lähmten. Er aber ist sein Vetter.

²⁸³ Vgl. Kalweit, Holger, 2006, S. 214.

Jetzt ist er bereit der Wahrheit ins Auge zu sehen. Er erkennt seine Verwandtschaft und Pflicht gegenüber ihnen gegenüber an. Er übt Vendetta.

„Der »Gral« (der hier *dysgl* heißt), offensichtlich eine Schale und kein Trinkgefäß (wie in der irischen Tradition), ist hier Symbol für die Familienintegration durch Übernahme der Racheverpflichtung, mit verstanden scheint die (nicht ausgeführte) Herrschaftsübertragung,“²⁸⁴

Gwalchmei und der lahme Mann sind auch auf der Burg. Gwalchmei und Peredur ziehen mit Arthurs Männern gegen die Hexen. Als eine der Hexen drei Mal einen Ritter erschlug, wird sie daraufhin von Peredur erschlagen. Am Schluss sterben alle Hexen.

Die andersweltlichen Zauberinnen werden erschlagen, als eine von ihnen drei Mal (Trinität) einen Ritter erschlug. Hier ist eine typische Heldenepik zu erkennen, die vermutlich an den walisischen Geschmack angepasst wurde, da in dem Roman eine Genealogie des Gralsgeschlechtes, bzw. den Hüter des Grals, vorkommt. Der letzte Hüter des Grals war nämlich Peredurs Vetter. Die Ehre von Peredurs Familie ist durch deren Tode wieder hergestellt, da er letztendlich die Mörderinnen und dunkle Hexen erschlagen hat, die seinen Vetter gemeuchelt hatten. Man könnte hier also von Ehrenwiederherstellung der Familie durch Vendetta sprechen.

Die Geschichten in diesem Kapitel erinnern stark an ihr altfranzösisches, bzw. höfisches Vorbild. Stets sind in ihnen die einen oder anderen schamanischen, oder neo-schamanischen Elemente vorzufinden, die auf den britischen Inseln, als auch in Irland, durch archäologische Funde usw. (Kapitel 2) belegt werden können. Jede dieser Überlieferungen ist von der Keltenrezeption stark geprägt. Die Texte wurden in dieser Arbeit auch, dementsprechend, auf ihre schamanische Bedeutung hin, auf die hier das Hauptaugenmerk gelegt wurde, untersucht.

VI. Resümee

Keltische Erzählungen wurden mündlich tradiert. Dies wird in den Originalschriften durch die Einleitung der Sätze mit der Konjunktion *a(c)* „und“, oder generell mit anderen Stilelementen,

²⁸⁴ Vgl. Mertens, Volker, 2003, S. 22.

wie in etwa der Ausrufung *nachaf* „siehe!“ ersichtlich.²⁸⁵ Das ist nicht weiter verwunderlich, da die Barden-Tradition mündlich erfolgte.

„Das Studium der bardischen Kollegien war in drei >>Ränge<< oder >>Klassen<< eingeteilt: *Ovydd/Vate* – Anfangsgrad, manchmal als Ehrentitel verwendet. Die Schüler trugen grüne Gewänder (Grün als die Farbe für etwas Neues, für Wachstum und Entwicklung) und studierten Medizin, Recht, Astronomie, Dichtung und Musik – vergleichbar mit den >>freien Künsten<< oder >>Geisteswissenschaften<< in heutigen Lehrplänen. *Barde/Beirdd* – diese Schüler trugen blaue Gewänder (Blau als die Farbe des Himmels, für Harmonie und Wahrheit). Sie wurden besonders in den musischen oder schönen Künsten, Instrumenten, Dichtung, Geschichte und Liedzauber ausgebildet. Nachdem sie diese Stufe abgeschlossen hatten, bestand ihre Aufgabe darin, durch das Land zu ziehen, Botschaften zu überbringen, diplomatische Missionen zu erfüllen, Informationen für den Rat der Druiden zu sammeln und das Beste der Kultur durch Erzählkunst und Musik zu bewahren. *Druide/Derwyddon* – sie trugen weiße Gewänder (Weiß als Farbe für Reinheit, Wissen und spirituelle Vereinigung). Sie waren die Seher, Priester und Richter/Rechtsbeistände und hatten die höchste Stellung innerhalb der drei Ränge.“²⁸⁶

Die inselkeltischen Barden memorierten also die Gedichte und Erzählungen, das heißt sie schrieben die Erzählungen ursprünglich nicht nieder. Erst in späterer Zeit, also folglich mit dem kontinentalen Einfluss, änderten sich die Gepflogenheiten. Aus der mündlichen Tradition wurde eine schriftliche, die vorzugsweise von Klerikern, die ja die Gelehrten darstellten, niedergeschrieben wurde. Oder auch von Dichtern, die gegen Geld schrieben, zumeist in einer Klosterschule ausgebildet worden sind, und nur noch entfernt, wenn überhaupt mit dem Einweihungsweg der Druiden zu tun hatten. Was sich in der festländischen Tradition bemerkbar macht, da der Roman sehr höfisch wird.

„In ancient Irish tradition, too, is the source of the mythical tales which combined with the Romano-British tradition in Wales, Cornwall, and Devon to form the Arthurian legends. These legends passed from the Welsh and Dumnonian bards to the Breton *conteurs*, who could easily understand Welsh and at the same time speak French. Thus perfectly equipped to (sic!) the intermediaries between the Celtic-speaking and the French-speaking worlds, the Breton adapted their stories to contemporary courtly taste, and soon won a public both in

²⁸⁵ Vgl. Birkhan, Helmut, 2004², S. 40.

²⁸⁶ Vgl. Monroe, Douglas, 2004², S. 20.

France and England. After that, the rest of Christendom succumbed to the charm of Arthurian legend as it reached them through the Breton and French *conteurs*.”²⁸⁷

„Die andere prägende Kraft des Druidentums war die Lehrlingschaft als die einzige Einrichtung, durch welche die keltische Religion weitergegeben werden konnte, da sie die Niederschrift der heiligen Lehre nicht erlaubte. Die Druiden waren der Überzeugung dass alles, sobald es einmal niedergeschrieben und dadurch begrenzt war, angegriffen und entweiht werden konnte. Daraus erklärt sich auch die Bedeutung, die sie auf das Auswendiglernen und mündliche Einüben legten. Die Lektionen wurden persönlich vorgetragen, und der Schüler erhielt nur die Hilfsmittel und Informationen, die er brauchte, um die Antwort selbst herauszufinden, denn: >>Unverdiente Lektionen führen dazu, vergessen zu werden.<< Diese Lektionen waren ursprünglich dazu bestimmt, den Geist (und die Hände) von Lehrlingen über viele Jahre hinweg zu beschäftigen, nach denen die Lösungen wirklich verdient und nicht einfach weitergegeben worden waren. Das Gesetz, dass sich alles Lernen in drei Stufen vollzieht, diente auch als Grundlage für den Aufbau der Lektionen. Jeder Schüler erhielt drei Gelegenheiten, den Sinn einer Lektion zu erfassen.“²⁸⁸

Dies ist zumindest Monroes Erklärung der Lehrlingsjahre der Druiden. Obwohl dieser Autor sehr umstritten ist, nahm ich ihn in diese Arbeit auf, da es sich mir primär um Denkweisen und Verstehen, also ethnologische Ansichten und Fakten ging, die Untersuchung von Gegebenheiten anderer Art sind zwar ebenso wichtig, aber eine andere Herangehensweise. Hier wurde Obacht auf die archaische, schamanische und ideologisierte neo-schamanische Denk- und Ansichtsweise gegeben. Wie bereits im ersten Kapitel behandelt, stellen diese, genauso wie sprachwissenschaftliche Untersuchungen, archäologische Funde und dergleichen eine separate Arbeit dar. Hier wurde versucht ein Verständnis der Sichtweise der Tradition durch die Zeit bis zum Neuheidentum zu erlangen. Welche Elemente kommen in den Romanen vor, zumindest zumeist? Was davon in älteren Texten? Was in Neueren? Was kann man bei keltischen Ausgrabungen etc. finden? Wie stand und steht es mit der kulturellen Hinterlassenschaft? Woran glauben die „Neo-Kelten“ heute? Jedes, der einzelnen Kapitel per se, könnte zu einer eigenen Arbeit führen. Diese kann wiederum, jeweils, in diverse Herangehensweisen ausarten usf. Hier ist nicht der Weisheit letzter Schluss, sondern lediglich eine Querverbindung, bzw. Vernetzung der Fakten verschiedenster Art gezogen, ohne jede Anmaßung, dass jemand im Recht, noch der andere im Unrecht sein sollte.

²⁸⁷ Vgl. Loomis, Roger Sherman, 1927, S. 24.

²⁸⁸ Vgl. Monroe, Douglas, 2004², S. 53-54.

Jedoch nun zurück zu Monroes Erklärung, der eine neuheidnische „Schule“ betreibt.

Also abgesehen von den geschichtlichen Quellen, wäre diese Begründung nicht ganz von der Hand zu weisen, denn auch die heutige Pädagogik weiß um den Vorteil des Verstehens gegenüber dem blinden Wiedergeben von Informationen, die man selbst niemals wirklich verstanden hat. Gelerntes hat man nur dann verstanden, wenn man es selbst erklären kann, oder aber sich selbst ein Bild davon gemacht hat. Dies könnte man auch unter dem wissenschaftlichen Motto anführen, dass man nichts glauben soll, ohne es selbst nachgeprüft zu haben, denn wer die Arme öffnet und die Augen fest verschließt, ist sicherlich ein Narr. Schon ein Sprichwort sagt, dass Glaube blind macht, oder dass glauben gut ist, wissen allerdings besser. Oder wie die Römer sagten: *Scientias potestas est*.

Jedenfalls soll die Lehrzeit zu einem gallischen Druiden bis zu zwanzig Jahren gedauert haben. Und war ebenso in verschiedene Stadien eingeteilt, neben den Druiden, soll es Barden (Poeten) und *vates* (Seher/Prophet) gegeben haben. Nach irischer Tradition dauerte das Training zu einem Seher (ir. *fili*) zwischen sieben und zwölf Jahren.²⁸⁹

Cäsar schreibt ebenso im *Bello Gallico*, dass die Ausbildung der Druiden bis zu zwanzig Jahren gedauert haben soll. Er sagt desweiteren, dass sie es nicht richtig finden gelerntes schriftlich festzuhalten, obwohl sie sich der griechischen Schrift bedienen, wenn es sich um öffentliche oder private Angelegenheiten dreht. Ihm erscheint es, als ob sie nicht wollten, dass die Lehre beim Volk verbreiten werde, noch, dass die Lernenden sich auf die Schrift verlassen, und das Gedächtnistraining vernachlässigen.²⁹⁰

Die alten Traditionen blieben in den Mythen und Gebräuchen der Bevölkerung bestehen. Dies wird durch die Kapitel über die Kultur und Mythologie ersichtlich. Der Niederschlag dieser archaischen Kultur spiegelt sich noch heute in den verschiedenen volkstümlichen Bräuchen zur Zeit der Jahresfeste wieder. Dieses Brauchtum ist fest mit der Mythologie verbunden.

Um jetzt nicht eines der aufgezeigten Beispiele vom zweiten Kapitel nennen zu wollen, denke man i.e. hier nur an die Mittsommernacht. Diese ist im Volksglauben noch immer mit den Feen verbunden. Literaten, wie Shakespeare, oder Wieland wurden dadurch inspiriert und schrieben ihre Stücke. Shakespeare schrieb den „Sommernachtstraum“. Wieland schrieb „Oberon“. Die Sommersonnenwende wird noch heute gefeiert. Im festländischen Kulturgut

²⁸⁹ Vgl. Ross, Anne: *Pagan Celtic Britain. Studies in Iconography and Tradition*, Chicago, 1996, S. 81.

²⁹⁰ Vgl. Gaius Julius Cäsar: *De Bello Gallico* VI, 13.

kennt man sie allerdings unter dem Johannitag. Auf Hügeln und Bergen werden Feuer entzündet, Menschen feiern und tanzen um die Feuer. Das Feuer war ursprünglich ein Dankes- und Freudenfeuer. Es war sozusagen ein „Heidenspaß“. Am Kontinent bekam dieses Fest eine etwas andere Komponente, nicht zuletzt durch Drangsäle verschiedenster Art: Pestepidemien, Wetterkatastrophen und Hungersnöte, Umstrukturierungen in der Staatsführung und Herrscherfragen und deren Gewohnheiten, nicht zuletzt die Türkenkriege. Dies alles schürte die Angst in der Bevölkerung. Überall sah man Dämonen. Diese sollten mit diesem Feuer zu Johannis fern gehalten werden.²⁹¹ An Feen dachte man da auch, und zwar ebenso mit Dämonischen Aspekt, da sie ja Kinder entführten, Schabernack trieben usw. Ihre Pflanze war der Holunder. Dem Holunder wird auch heute in Volksbräuchen eine magische Eigenschaft zuteil. Er ist nicht nur der Baum der Frau Holle. Er wird vielmehr auch für Liebeszauber verwendet. Z.B. in Kärnten.²⁹²

„Hollerbam, i schüttl di,
Heiliger Johannis, i bitt di,
Lass mir den im Tram erscheinen,
Welcher dass mein Mon wird sein.“²⁹³

Diese Pflanze der Feen hat also noch immer „magische Kräfte“, obwohl das christliche Moment des Johannis dazugekommen ist. Auf den britischen Inseln kennt man die Andersweltbewohner unter dem Terminus *faery*, od. *fairy*. Im Gälischen nennt man sie *sídhe*, altir. *síd*. Es sind die Leute aus den Hügel(gräbern), die *daoine sídhe*, oder *aes sídhe*. In Wales kennt man sie als die *tylwyth teg*, „die Helle/Schöne Familie“.²⁹⁴ Diese, sind also die Tuatha Dé Danann, die sich in die Hügel, in die Anderswelt, zurückgezogen haben.

Diese frühen Götter der Inselkelten kommen auch in den Geschichten der Waliser vor. Dort sind sie, wie gesagt die *tylwyth teg*, die „*Fair Family*“. Dieser helle, oder schöne Komplex spielt in Feenmärchen, in inselkeltischen Sagen und in den Erzählungen eine große Rolle. Selbst in den mittelhochdeutschen Romanen werden stets die Vorteile einer Körpermerkmale genannt, schneeweiße Zähne und Haut, helle Augen und blondes Haar gelten als besonders schön, erstrebenswert und werden als göttliche/edle Eigenschaft gewertet. Dieses Körpermerkmal ist demnach nicht nur ein Zeichen von edler Geburt und einer Abstammung, die sich gerne auf die Götter bezieht. Sondern, vor allem in den Mythen und Romanen,

²⁹¹ Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 213.

²⁹² Vgl. Storl, Wolf-Dieter, 2010, S. 291.

²⁹³ Vgl. ebenda.

²⁹⁴ Vgl. Freeman, Mara, 2001, S. 184.

vielmehr ein Hinweis auf die direkte Beziehung zu den „Elbenvolk“. So wird i.e. Gwenhwyvar, Arthurs Frau als „weißes Gespenst“ übersetzt.

„Thus:-*Gwenhwyvar* or *Gwenhwyfar* equals *Gwen* od *Gwenn*, a Brythonic word meaning white, and *hwyvar*, a word not found in the Brythonic dialects, but undoubtedly cognate with the Irish word *siabhradh*, a fairy, equal to *saibhra*, *siabrae*, *siabur*, a fairy ghost, the Welsh and the Irish word going back to the form **seibaro*. Hence the name of Arthur's wife means the *white ghost* or *white phantom*, quite in keeping with the nature of the Tuatha Dé Danann and that of the fairy-folk of Wales or Tylwyth Teg - the 'Fair Family' .”²⁹⁵

Desweiteren werden die Helden in den Erzählungen um König Artus immer mit den Eigenschaften der Sonne dargestellt. Strahlend, feurig, die Farben Gold, Rot, Gelb überwiegen. Dies weist auf einen Zusammenhang der „Sonnengötter“, oder „den Mächten des Lichtes“ mit den Rittern hin. Die „feurigen“ Tuatha Dé Dannan werden genauso dargestellt. Man denke nur an die Darstellung des Gottes Midir.²⁹⁶

Die Reisen der Ritter führen immer in ein andersweltliches „Wunderreich“. Verwunschene Burgen, entführte oder gefangene Jungfrauen, Riesen, Fabelwesen, Kämpfe gegen einen „Schwarzen Mann“, Gestaltwandel usw. kommen darin vor. Auch Gegenstände, die aus den dreizehn Schätzen Britanniens stammen sind in den Geschichten zu erfinden. Diese magischen Gegenstände stammen direkt aus dem Fee- bzw. Elfenreich. Ein Zusammenhang ist also durchaus zu sehen. Sogar in den kontinentalen Traditionen gibt es magische Schachbretter, Aventiuren ohne Ende, Kämpfe gegen Riesen und Bösewichte, usf.

Bedenkt man nun, dass diese Erzählungen immer Anspielungen auf göttliche und andersweltliche Genealogien und Charakteristika machen fällt es einem nicht schwer diese ursprünglich mündliche Tradierung voll keltischer, schamanischer Elemente zu sehen. Man kann den Artusroman demnach als einen Initiationsweg sehen.

„Keltische Philosophie ist nicht wissenschaftlich direkt und plump, sondern ebenso verspielt wie das Leben. Die Wahrheit wird in scheinlos belanglose Handlungen verpackt, Kriege und Lieben. Die Urgesetze darin zu erkennen ist scheinbar die Aufgabe, ebenso wie es im Leben die Aufgabe ist, dieses als eine Folge dieser Gesetzte zu erkennen. Die Geschichten sollen das Leben widerspiegeln. Es hat keinen Zweck, eine abstrakte Philosophie zu schreiben, es geht

²⁹⁵ Vgl. Wentz, W. Y. Evans: *The Fairy Faith in Celtic Countries*, Oxford, 1977, S. 310.

²⁹⁶ Siehe Kapitel 3.3.7, S. 37ff.

um echtes Lernen und Erfahren, nicht darum professoral über Philosophie zu reden, sondern das Daseinsrätsel zu leben.²⁹⁷

VII. Fazit

Die Mythologie Irlands und Wales‘ ist stark miteinander verbunden, das wird zum einem in der Nennung der Götternamen in ihrer jeweiligen Abwandlung ersichtlich, zum anderen in den verwandtschaftlichen Beziehungen derer und in der Verbindung der Inseln in den Geschichten. So reist Bran i.e. nach Irland, wo seine Schwester mit dem Hochkönig verheiratet ist. Die magischen Gegenstände, wie in dem Beispiel von „Bran“ der Kessel, wandern zwischen Irland und Wales hin und her. Diese Mythen sind also nicht strikt voneinander trennbar. Diese Mythologie der Götter, und infolge dessen der andersweltlichen Bewohner, nahm Einfluss in die Überlieferungen der Inselkelten. Heute noch sind deren Auswirkungen im Volksglauben und Brauchtum ersichtlich. In Wales schlug sich dieser Einfluss auch in die Geschichten um den König Arthur nieder. Genealogische Abstammung von den Tuatha Dé Dannan kommen ebenso vor, wie eine Menge keltisch-schamanischer Elemente. Der gesamte walisische Artusroman und die abgeänderte kontinentale Version können demnach als voll von keltischer, aber nicht ausschließlich keltischer, Philosophie, Weisheit und Spiritualität, sowie Magie angesehen werden. Was auch nicht weiter verwunderlich ist, waren deren ursprüngliche Erzähler doch, die Barden, die aufgrund ihrer schamanischen Schulung, solch tiefes Wissen besaßen. In Keltenrezeption und neo-paganer Sichtweise ist der „keltische“ Artusroman dem zufolge ein Weg, der zur Vollkommenheit und zur Auflösung der Gegensätze, zu „Alles in Einem“ und „Einer in Alles“ führt. Der Artusroman ist sozusagen ein Rätsel, das gelöst werden will. Die Kelten liebten Rätsel und um es mit den Worten Holger Kalweits auszudrücken:

„ Nur wer tiefes Gottverständnis besitzt, entwirrt das Rätsel! Ein schönes Mittel, Unverständige abzuwehren. Keltische Geschichten fordern den Leser auf zum Rätselwettbewerb, um seine spirituelle Kraft zu testen.“²⁹⁸

Oder um es mit den Worten der Bibel zu verdeutlichen: *videmus nunc per speculum in aenigmate.*²⁹⁹

²⁹⁷ Vgl. Kalweit, Holger, 2006, S. 109.

²⁹⁸ Vgl. Kalweit, Holger, 2006, S. 99.

Deshalb möchte ich diese Arbeit mit den Leitsatz der Druiden beenden, der eigentlich die Grundessenz deren Lehre und somit auch der keltischen Überlieferung wiedergibt.

Y Gwir yn erbyn byd „Die Wahrheit gegen die Welt“

²⁹⁹ Vgl. Paulus, I. Kor. 13, 12.

Literaturverzeichnis

- Ashe, Geoffrey: Kelten, Druiden und König Arthur. Mythologie der Britischen Inseln, Düsseldorf, 2003.
- Benning, Maria Christiane: Alt-Irische Mysterien und ihre Spiegelung in der Keltischen Mythologie, Stuttgart, 1993³.
- Berresford, Ellis/Berresford Peter: Die Druiden. Von der Weisheit der Kelten, München, 1999.
- Birkhan, Helmut (Hrsg.): Bausteine zum Studium der Keltologie, Wien, 2005.
- Birkhan, Helmut: Keltische Erzählungen vom Kaiser Arthur. Teil 1, Wien, 2004².
- Birkhan, Helmut: Keltische Erzählungen vom Kaiser Arthur. Teil 2, Wien, 2004².
- Birkhan, Helmut: Nachantike Keltenrezeption. Projektionen keltischer Kultur, Wien, 2009.
- Blain, Jenny: Seidr. Die neun Welten der Seidr-Magie. Ekstase und Schamansimus im nordischen Heidentum, Engerda, 2002.
- Botheroyd, Sylvia/Botheroyd Paul: Lexikon der keltischen Mythologie, München, 1996⁴.
- Briggs, Katharine M.: British Folk-Tales and Legends, London, 2002.
- Bromwich, Rachel: The Arthur of the Welsh. The Arthurian Legend in medieval Welsh Literatur, Cardiff, 1991.
- Bryant, Nigel: The High Book of the Grail. A Translation of the Thirteenth Century Romance of Perleवास, Cambridge/Totowa, 1978.
- Gaius Julius Cäsar: De Bello Gallico VI.
- Chrétien de Troyes: Perceval, hg. Olef-Kraft, Felicitas Stuttgart, 2009.
- Cotterell, Arthur: Mythology of the Celts. Myths and Legends of the Celtic World, London, 2007.

- Cowan, Tom: Die Schamanen von Avalon. Reisen in die Anderswelt der Kelten, München, 1998.
- Darrah, John: Paganism in Arthurian Romance, Cambridge, 1997.
- Der Pleier: Garel vom bluenden Tal, hrsg. V. Walz, Michael, Freiburg, 1892.
- Der Stricker: Daniel vom blühenden Tal, hrsg. Resler, Michael, Tübingen, 1995².
- Duncan Baird Publishers, Time-Life Books: Mythen der Menschheit. Reise in die Anderswelt. Die Kelten, Hamburg, 1997.
- Duncan Baird Publishers, Time-Life Books: Wie sie damals lebten. Im Irland der Hochkönige. 400 – 1200 n.Chr., Hamburg, 1998.
- Darrah, John: Paganism in Arthurian Romance, Cambridge, 1997.
- Edel, Momo/Wallrath, Bertram: Götter, Barden und Druiden. Die Kelten – Europas spirituelle Kindheit, München, 2000.
- Evans Wentz, W.Y.: The Fairy-Faith in Celtic Countries, Oxford, 1999.
- Freeman, Mara: Kindling the Celtic Spirit. Ancient Traditions to illumine your Life throughout the Seasons, New York, 2001.
- Graves, Robert: The white Goddess. A Historical Grammar of Poetic Myth, London, 1948.
- Green, Miranda J.: Celtic Goddesses. Warriors, Virgins and Mothers, London, 1997.
- Green, Miranda J.: Die Druiden. Die Welt der keltischen Magie, Augsburg, 2000.
- Green, Miranda J.: Keltische Mythen, Stuttgart, 1994.
- Green, Miranda J.: Symbol and Image in Celtic Religious Art, London/New York 1992.
- Gregory, Isabella Augusta : Das große Buch der Irischen Mythen und Legenden, München, 2001.
- Guyonvarc'h, Christian-J./Le Roux, Françoise : Die Druiden. Mythos, Magie und Wirklichkeit der Kelten, Engerda, 1999³.
- Guyonvarc'h, Christian-J./Le Roux, Françoise : Die Hohen Feste der Kelten, Engerda, 2003².
- Hartmann von Aue: Iwein, hg. v. Stange, Manfred, Wiesbaden, 2006.

Heinrich von Türlîn: Diu Crône, hg. v. Scholl, Gottlieb Heinrich Friedrich, Stuttgart, 1852.

Heinz, Sabine: Symbole der Kelten, Darmstadt, 2011⁴.

Hertz, Wilhelm: Erzählungen aus dem Mittelalter. Band 1. Wolfram von Eschenbach. Parzival, Essen, 2002.

Hertz, Wilhelm: Erzählungen aus dem Mittelalter. Band 2. Gottfried von Straßburg. Tristan und Isolde, Essen, 2002.

Hertz, Wilhelm: Erzählungen aus dem Mittelalter. Band 3. Das älteste französische Epos. Rolandslied, Essen, 2002.

Hertz, Wilhelm: Erzählungen aus dem Mittelalter. Band 4. Spielmannsbuch. Novellen aus dem 12. und 13. Jahrhundert, Essen, 2002.

Hertz, Wilhelm: Erzählungen aus dem Mittelalter. Band 5. Marie de France. Nach altbretonischen poetischen Liebessagen, Essen, 2002.

Hetmann, Frederik: Irischer Zaubergarten. Märchen, Sagen und Geschichten von der grünen Insel, München, 1996.

Hofeneder, Andreas: Die Religion der Kelten in den antiken literarischen Zeugnissen. Band I. Von den Anfängen bis Caesar, Wien, 2005.

Hofeneder, Andreas: Die Religion der Kelten in den antiken literarischen Zeugnissen. Band II. Von Cicero bis Florus, Wien, 2008.

Hofeneder, Andreas: Die Religion der Kelten in den antiken literarischen Zeugnissen. Band III. Von Arrianos bis zum Ausklang der Antike, Wien, 2011.

Hope, Murry: Magie und Mythologie der Kelten. Das rätselhafte Erbe einer Kultur, München, 1999.

Hutton, Ronald: The Pagan Religions of the Ancient British Isles. Their Name and Legacy, Oxford, 1991.

Hutton, Ronald: Witches, Druids and King Arthur, London/New York, 2003.

Johnson, Flint: The British Sources of the Abduction and Grail Romances, Lanham/New York/Oxford, 2002.

- Joyce, P. W.: Old Celtic Romances, Dublin, 1961.
- Kalweit, Holger: Das Totenbuch der Kelten. Das Bündnis zwischen Anderswelt und Erde, Düsseldorf, 2006.
- Karl, Raimund: Skriptum zur Vorlesung 703536, Einführung in die kulturwissenschaftliche Keltologie, SS 2004.
- Kircher, Bertram (Hrsg.): Das Buch vom Gral. Mythen, Legenden und Dichtungen um das größte Geheimnis des mittelalterlichen Abendlandes, München, 1993³.
- Kluge, Manfred (Hrsg.): Das Buch Avalon. Die Mythen und Legenden um König Artus und die Ritter seiner Tafelrunde, München, 1991.
- Koch, John T. (Hrsg.): The Celtic Heroic Age. Literary Sources for Ancient Celtic Europe & Early Ireland & Wales, Aberystwyth, 2003.
- Konstam, Angus: Die Kelten. Von der Hallstatt-Kultur bis zur Gegenwart, Wien, 2005.
- Konstam, Angus: Das Vermächtnis der Kelten. Mythos und Wirklichkeit, Augsburg, 2007.
- Kugler, Alexander: Die Ursprünge der Arthurlegende. Arthur in der walisischen Tradition bis Geoffrey of Monmouth, Wien, 1996.
- Larrington, Carolyne: King Arthurs Enchantresses. Morgan and her Sisters in Arthurian Tradition, New York 2006.
- Lautenbach, Fritz: Der keltische Kessel. Wandlung und Wiederkehr in der Mythologie der Kelten, Stuttgart, 1991.
- Löpelmann, Martin: Erinn. Keltische Sagen aus Irland, München, 1996.
- Loomis, Roger Sherman: Celtic Myth and Arthurian Romance, New York, 1927.
- Maier, Bernhard: Das Sagenbuch der walisischen Kelten. Die vier Zweige des Mabinogi, München, 2004².
- Maier, Bernhard: Die Kelten. Ihre Geschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart, Ulm, 2003².
- Maier, Bernhard: Lexikon der keltischen Religion und Kultur, Stuttgart, 1994.

- Markale, Jean: Women of the Celts, Vermont, 1986.
- Matthews, Caitlín/Matthews, John: Das große Handbuch der keltischen Weisheit, München, 1999.
- Matthews, John: Der Artus-Weg. Einführung in die keltische Spiritualität, München, 1999.
- Matthews, John: Keltischer Schamanismus. Rituale, Symbole, Tradition, München. 1998.
- McCall Smith, Alexander: Der Gott der Träume. Der Mythos von Angus, Berlin, 2006.
- Mertens, Volker: Der Gral. Mythos und Literatur, Stuttgart, 2003.
- Monroe, Douglas: Merlins Vermächtnis. 21 Lektionen in Druidenmagie, Darmstadt, 2004².
- Neeson, Eoin: Celtic Myths and Legends, Cork, 1998.
- Newstead, Helaine: Bran the Blessed in Arthurian Romance, New York, 1939.
- Padel, Oliver J.: Arthur in Medieval Welsh Literature, Cardiff 2013.
- Rabey, Steve: Das Wissen der Kelten, Düsseldorf, 2002.
- Robert de Boron: Die Geschichte des Heiligen Gral, übers. V. Sandkühler, Konrad, Stuttgart, 1958.
- Robert de Boron: Le Roman de l'Estoire dou Graal, Paris, 1927.
- Rohrecker, Georg: Die Kelten Österreichs. Auf den Spuren unseres versteckten Erbes, Wien, 2003.
- Ross, Anne: Pagan Celtic Britain. Studies in Iconography and Tradition, Chicago, 1996.
- Stewart, R. J., ErdLicht. Die keltisch-druidische Arbeit mit Elfen und Erdgeistern, München, 1997.
- Storl, Wolf-Dieter: Die Pflanzen der Kelten. Heilkunde – Pflanzenzauber Baumkalender, München, 2010.
- Terhart, Franjo: Die Wächter des Heiligen Gral. Das verborgene Wissen der Tempelritter, München, 1999.
- Weddige, Hilbert: Einführung in die germanische Mediävistik, München, 2008⁷.

Willfort, Richard: Gesundheit durch Heilkräuter, Linz, 1959.

Wolfram von Eschenbach: Parzival, hg. v. Lachmann, Karl, Berlin/New York, 2003².

Wood, Juliette: Die Kelten. Weisheit und Mythos, Augsburg, 2000.

Zimmer, Stefan: Die keltischen Wurzeln der Artussage, Heidelberg, 2006.

Online-Ressourcen

URL: : <http://books.google.at/books?id=VRgEN7l50ngC&pg=RA1-PA13&lpg=RA1-PA13&dq=poseidon+gatte+der+dan&source=bl&ots=lUGjyWAXqa&sig=NsY0JOSMI-PbuJRlIT4c-5exeu4&hl=de&sa=X&ei=TI63UufHDKqVyAPd7YDIDw&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=poseidon%20gatte%20der%20dan&f=false> [31.5.2014]

URL: <http://www.mythologydictionary.com/tir-fa-tonn-mythology.html> [31.5.2014].

URL: <http://be.paganfederation.org/druidry.htm> [31.5.2014].

URL: <http://www.maryjones.us/index.html> [31.5.2014].

URL: <http://www.ceantar.org/Dicts/> [31.5.2014].

URL: <http://www.smo.uhi.ac.uk/sengoidelc/iul/> [31.5.2014].

URL: <http://titus.uni-frankfurt.de/indexd.htm> [31.5.2014].

URL: <http://www.dil.ie/> [31.5.2014].

URL: <http://www.ub.uni-heidelberg.de/helios/fachinfo/fachref/german/germinet.htm>
[31.5.2014].

URL: <http://www.cymru.ac.uk/geiriadur/> [31.5.2014].

URL: <http://www.multilingualbooks.com/onlinedicts-gaelic.html> [31.5.2014].

URL: <http://www.facstaff.bucknell.edu/rickard/Irish.html> [31.5.2014].

URL: <http://www.keltologie.org/> [31.5.2014].

URL: <http://faculty.arts.ubc.ca/sechard/492welsh.htm> [31.5.2014].

URL: <http://www.mediaevum.de/haupt2.htm> [31.5.2014].

URL: http://www.uiweb.uidaho.edu/student_orgs/arthurian_legend/celtic/ [31.5.2014].

URL: <http://www.ucc.ie/celt/transpage.html> [31.5.2014].

URL: <http://www.luminarium.org/mythology/ireland/> [31.5.2014].

URL: <http://tomdevoss.www2.50megs.com/celticorigins.htm> [31.5.2014].

URL: http://penelope.uchicago.edu/Thayer/L/Roman/Texts/Pliny_the_Elder/16*.html
[31.5.2014].

URL: <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/pt3/pt304.htm> [31.5.2014].

URL: <http://www.ucc.ie/celt/published/T300011.html> [31.5.2014].

Abstrakt über „Die keltischen Elemente im Artusroman“

Diverse Erzählungen ranken sich um den legendären König Artus und seine Ritter. Aber woher stammt der mythologische Inhalt der Romane? Ist es möglich, dass sie einen keltischen Topos beinhalten? Betrachtet man die ältesten inselkeltischen Erzählungen um diesen König und vergleicht diese mit dem althergehenden Brauchtum, sowie den Überlieferungen aus Irland und den britischen Inseln wirft dies ein interessantes Licht auf die Gegebenheiten. Zumeist wird Artus durch die mittelhochdeutsche Literatur untersucht, dicht gefolgt von der altfranzösischen Literatur. Die walisische Fassung wird unglücklicherweise des Öfteren ignoriert. In der vorliegenden Arbeit werden deshalb aus diesen Versionen Elemente gefiltert, die Parallelen zu altem heidnischem Gedankengut, sowie schamanischen Praktiken und Brauchtum haben, die bis in die heutige Zeit reichen. Dazu wird natürlich auch die Keltenrezeption zur Hand genommen. Diese Rezeption des keltischen Kulturguts begann in der Nachantike mit der Missionarstätigkeit irischer Mönche, und der Verbreitung ihrer Kultur. Daraus folgt, dass in den altfranzösischen und mittelhochdeutschen Fassungen der Geschichten um König Artus durchaus solch gefärbtes Gedankengut zu finden ist. Im achtzehnten und neunzehnten Jahrhundert erfuhr der keltische Gedanke einen regelrechten Aufschwung, daraus entstanden verschiedenste Strömungen, die ihren Niederschlag heutzutage allorts finden. Aus diesem Grunde musste hier fächerübergreifend vorgegangen werden. Es handelt sich hierbei also um einen Vergleich ausgesuchter Schriftstücke, die auszugsweise, auf ihr keltisches und neo-keltisches Kulturgut untersucht werden. Die Zusammenhänge von Überlieferung, Funde und Brauchtum, die mitunter in die Jetztzeit reichen, werden interpretiert. Um zu sondieren, worin die Wurzeln dieser keltischen Elemente liegen, werden nebst geschichtlichen Überlieferungen und archäologischen Funden, walisische und irische Mythen betrachtet, als auch deren Tradierung und Einflüsse in das Kulturgut heute, sowie in die neo-heidnische Kultur. Danach wird anhand von Gedichten und Geschichten und Sagen analysiert, worin die mögliche Verbindung zwischen der irischen und walisischen Mythologie, Götter- und Kulturwelt liegt. Hier wird immer wieder auf den schamanischen und neo-keltischen Aspekt Obacht gegeben. Um dies abzurunden, werden die walisischen Sagen um König Artus betrachtet. Daraus wird wieder Keltisch-Schamanisches extrahiert, dies mündet zuletzt in den Artusroman mit französischem Vorbild. Das vorliegende Werk wechselt aufgrund des schwierigen Topos der Keltenrezeption, der hier nicht vernachlässigt werden darf, ständig zwischen akademischer und schamanischer, bzw. neo-schamanischer Anschauungsweise hin und her. Um ein besseres Verständnis der Rezeption und ihrer Auswirkung und Interpretierung, die im Laufe der Zeit stattgefunden hat,

zu bekommen, wurden somit auch nicht akademische Quellen, wie Praktizierende der neo-paganen Kulte, zu Rate gezogen.

Abstract about the “Celtic Elements in Arthurian Romance”

Diverse tales have grown up around the legendary king Arthur and his knights, but where does the mythological content of these romances come from? Is it possible that it contains a celtic topos? If one considers the oldest Insular Celtic stories, about this king and compares them with traditional customs and records from Ireland and the British Isles, it casts some light on the question. Arthur is more commonly scrutinized through the lens of Middle High German literature, followed closely by Old French literature. The Welsh versions, with their Celtic aspects, are unfortunately often ignored. For that reason, these versions, which contain elements showing parallels to pagan beliefs, as well as shamanic practice and tradition, and which continue to the present day, will be extracted and examined. *Keltenrezeption* must therefore also be considered. The *Rezeption* of Celtic Culture began sometime in the Late Classical Period with the missionary activity of the Irish monks and the dissemination of their culture. The Old French and Middle High German versions of the tales about King Arthur continue such cultural influence. In the eighteenth and nineteenth century the *Keltenrezeption* experienced a revival, from which a variety of trends emerged, whose effects can be found everywhere. As a result, many of these trends and ideas must be integrated into the treatment of the Celtic elements in Arthurian literature. This thesis deals with a comparison of elements of selected tales, which are scrutinized for their Celtic or Neo-Celtic body of thought. Among literary transmission, archaeological findings and oral tradition, correlations reaching the present day can be found. To explore where these Celtic elements take root, historical tradition and archaeological discoveries concerning Welsh and Irish myths will be examined. Here their transmission and effect on present-day culture, especially neo-pagan culture, will be contemplated. Following that, poems, stories and legends will be analyzed in which a connection between the Irish and Welsh Mythology, or the realm of the gods and the cultural world can be made. There, attention to shamanic and Neo-Celtic aspects will be paid. To accomplish this, the Welsh legends about King Arthur will be regarded, and Celtic-shamanic elements will be examined, followed by the influence of French models on Arthurian Romance. This thesis, due to the difficult topic of the *Keltenrezeption*, switches constantly between academic and shamanic, or neo-shamanic point of view. For a better understanding of this very *Rezeption* and the effects and interpretations, that have taken place in course of time, non-academic resources, as practitioners of Neo-Celtic cults, were consulted.

Curriculum Vitae

Angaben zur Person:

Name: Daniela Elisabeth Jancsik

Staatsangehörigkeit: Österreich

Schulischer Werdegang:

1996 Abschluss: Diplomlehrgang Fremdsprachenhostess mit den Sprachen: Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch in der Sprachschule Berlitz Wien.

Anhand des Lehrgangs: Kurse in Tourismus (Incoming/Outgoing), Rhetorik und Körpersprache, Messe- und Kongresseinsätze absolviert.

1997 – 1999 Maturaschule Dr. Roland, Wien.

2006 Externistenreifeprüfung: ORG Henriettenplatz, Wien.

Studium

2006 - Diplomstudium der Indologie und Keltologie, Univ. Wien.

2008 1. Diplomprüfung, Diplomstudium Indologie. Im SoSe 2013 umgestellt auf Bachelorstudium Sprachen und Kulturen Südasiens und Tibets A 033 629.

2010 Bachelorstudium Slawistik Polnisch A 033 650 UG 2002 375.

2013 Bachelorstudium Sprachen und Kulturen Südasiens und Tibets A 033 629 UG 2002.

Besondere Kenntnisse

Kongress- und Messeeinsätze, Rhetorik und Körpersprache, Auslandsaufenthalte: Brasilien insgesamt sechs Monate, Theaterauftritte (Laientheater und Musikschule), Englisch (fließend), Latein (Hochschulniveau), Französisch (Schulniveau), Spanisch (Schulniveau),

Italienisch (Schulniveau), Gesang und klassischer Tanz, Klavier- und Flötenspiel, Erfahrung als Komparse in Film- und Fernsehen.