



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Gestaltwandlung im keltisch-skandinavischen Erzählraum“

Verfasserin

Vera Ofenschüßl, BA

angestrebter akademischer Grad

Magistra (Mag.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 057 327

Studienrichtung lt. Zulassungsbescheid:

Individuelles Diplomstudium Keltologie

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Helmut Birkhan



## Danksagung

Mein größter Dank gilt meinen lieben Eltern, die mich in all meinen Leidenschaften immer bedingungslos unterstützt haben. Ohne sie hätte ich das Studium der Keltologie niemals absolvieren können.

Ebenfalls ein großes Dankeschön möchte ich meinem Betreuer Helmut Birkhan aussprechen, der mich mit seinem unglaublichen Wissensschatz stets anspornte und inspirierte, sowie der wunderbaren Island-Kennerin Eleonore Gudmundsson, ohne die der Teil über das isländische vikivaki-Spiel nur sehr dürftig ausgefallen wäre.

Zu guter Letzt bedanke ich mich bei meinem Lebensgefährten David und meiner lieben Freundin und Studienkollegin Alena, die in den dunkelsten Stunden für mich da waren.



## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	7
2. Methodisches und Forschungsgeschichte.....	8
3. Hirschkult .....	10
3.1. Allgemeines.....	10
3.2. Der „Kultwagen“ von Strettweg.....	10
3.3. Cernunnos in Frankreich und Dänemark.....	11
3.4. Hirschgott und Jagdmagie.....	15
3.5. Exkurs Totemismus.....	17
4. Historisches.....	20
5. Die Finn-Tradition.....	22
5.1. Überlieferungsgeschichte.....	22
5.2. Die Fianna - Grenzgänger.....	23
5.3. Finn .....	26
6. Gestaltwandlung und Therianthropie im keltischen Raum.....	29
6.1. Finn als Gestaltwandler.....	29
6.2. Hunde der Fianna.....	32
6.3. Weitere Therianthropie-Hinweise bei den Fianna und skandinavische Parallelen.....	35
6.4. Fíth-fáth – Hirschkult und Hirsch-Sympathie in Irland und im Finn-Zyklus.....	43
6.5. Therianthropie in anderen irischen Quellen .....	49
6.6. Jagdmythologie und Therianthropie in der walisischen Tradition.....	53
6.7. Artuszyklus.....	57
6.8. Exkurs: Finn und Sigurd – Der Daumen der Weisheit.....	59
7. Gestaltwandlung und Therianthropie im skandinavischen Raum.....	64
7.1. Sigrgarðs saga ok Valbrands.....	64
7.2. Hrolfs saga kraka und Wilkins saga ok Jóns.....	65
7.3. Völsunga saga.....	71
7.4. Egils saga.....	74
8. Altersklassen, Männerbünde und Odin.....	76
8.1. Fianna und díberga - soziale Realität?.....	76
8.2. Männerbünde und der Wolfsgott.....	81
9. Hirsch-Symbol-Rezeption .....	92
9.1. Vikivaki.....	92
9.2. Exkurs: Tanz in Irland.....	97
9.3. Hirschkult in Skandinavien?.....	98
9.3.1. Das Hirschsymbold als Verbindung zwischen Siegfried und Arminius.....	100
10. Keltisch-skandinavischer Kulturaustausch: Irland – Island.....	103
11. Conclusio.....	108
12. Anhänge.....	112
13. Bibliographie.....	117



## 1. Einleitung

Das Motiv der Gestaltwandlung begegnet uns seit frühesten Zeiten in allen Kulturen. In der Drei-Brüder-Höhle in Ariège etwa, befindet sich eine Höhlenmalerei, die um 13000 v. Chr. entstanden ist. Hier ist ein halb aufrecht gehendes Wesen, mit Hirschgeweih und nicht genau erkennbaren Gesichtszügen zu sehen.<sup>1</sup> Diese anthropomorphe Gestalt wurde oft als tanzender Schamane oder Zauberer interpretiert. Vergleichbare Zeichnungen gibt es in Spanien (Höhle von Altamira) und Süd-Afrika.

Im 5. Jahrhundert vor Christus schreibt Herodot in seinen Historien IV, 105, dass es das Volk der gestaltwandelnden Neuroi gäbe, im Großraum Skythien am Ende der bekannten Welt:

„Dieser Stamm scheint ein Volk von Zauberern zu sein. Wenigstens wird von den Skythen und den im Skythenland wohnenden Griechen erzählt, das sich jeder Neure einmal im Jahr für einige Tage in einen Wolf verwandelt und dann wieder in Menschengestalt zurückkehrt. Mich freilich können sie mit solchen Erzählungen nicht überzeugen; aber sie erzählen es nichtsdestoweniger und schwören sogar darauf.“

Im Laufe des Mittelalters bis in die frühe Neuzeit, wurde die Gestaltwandlung als Abart fremder Völker bzw. schamanistische Praktik, über eine literarische Heldeneigenschaft zu einer Geisteskrankheit, der Lykanthropie.

Ich möchte in dieser Arbeit aufgrund meiner beiden Studien, die Gestaltwandlung besonders im westlichen und nördlichen Europa in der Literatur betrachten. Wie hat sich dieses Thema niedergeschlagen? Wann und wie oft? Wo wurde es hingetragen? Wen oder was hat es beeinflusst?

Ausgangspunkt dafür war eine Erwähnung Helmut Birkhans, nach der der irische Nebel- und Gestaltwandlungszauber *fíth-fáth* im isländischen Hirschspiel *vikivaki* fortbesteht bzw. entlehnt wurde.<sup>2</sup> Wie kann ein Hirschspiel in einem Land ohne Hirsche, Jahrhunderte überdauern? Muss hier nicht ein Impuls von außen gekommen sein? Als Hauptquelle werde ich den Finn-Zyklus und ausgewählte isländische Sagas betrachten, die zwischen dem 11. und 14. Jahrhundert verfasst wurden um im Folgenden damit verbundene kulturelle und soziale Phänomene, wie Männerbünde und Masken-Tanz, zu analysieren.

---

<sup>1</sup> S. Anhang Abb. 7.

<sup>2</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 698. Birkhan (2009b), 114.

## 2. Methodisches und Forschungsgeschichte

Nach dem Shakespeare-Forscher Stephen Greenblatt ist die Aufgabe der Literaturwissenschaft „Literatur als Teil jenes Zeichensystems zu analysieren, durch das eine Kultur konstruiert wird und sich selbst konstruiert.“<sup>3</sup> Demnach geben uns vobeeinflusststorische Schriften Aufschluss über die Gedanken- und Lebenswelt der damaligen Zeit. Die Schwierigkeit besteht darin, die persönliche Brille, der in meinem Fall meist christlichen Schreiber, abzulegen. Wenn ein Mönch über die wilden, heidnischen Vorfahren schreibt, muss man sich immer vor Augen halten, dass dies dann ein christliches Publikum lesen würde. Mit welcher Absicht wird über alte Bräuche geschrieben? Inwieweit ist es noch unverfälscht, wenn es das denn überhaupt sein kann? Wie nähert man sich der realen Geisteswelt von damals?

Erschwert wird all dies durch die Anonymität der Verfasser. Der biographische Hintergrund scheint in der Literatur fast immer irgendwo durch. Ohne Kenntnis über die Person ist es heikel zu entscheiden, was faktische Realität war oder was beeinflusst durch persönliche, politische, religiöse Motivation entsprechend zurechtgebogen wurde, sei dies durch Auslassung, Hinzufügung oder Veränderung der Beschreibung von tatsächlichen Begebenheiten.

Ziel ist es also, die literarischen Beispiele, auf strategische Selbst- und Fremddarstellung zu untersuchen, wie es auch schon Clifford Geertz und Doris Bachmann-Medik als literatur-anthropologischen Ansatz beschrieben.<sup>4</sup>

Das Thema der Gestaltwandlung wurde als erstes vom Ethnologen und Historiker Heinrich Schurtz behandelt. In seinem Werk „Altersklassen und Männerbünde“ aus dem Jahr 1902 arbeitete er die Wichtigkeit von Bünden für die Gesellschaftsstruktur heraus. Durch die Betrachtung von Initiationsriten in Ostafrika prägte Schurtz den Begriff „Männerbund“.

Lily Weiser-Aall, eine Schülerin von Rudolf Much, befasste sich mit diesem Phänomen im germanischen Raum. 1927 erschien die Monographie „Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde“, in der sie als erste die Berserker und Ulfheðnar als ekstatische Varianten von Männerbünden aufzeigte. Sie war außerdem der Meinung, dass Ritual und Kult die Grundlage für Mythen bilden und verfasste zahlreiche Schriften zum Thema Aberglauben.

Auf Weiser-Aall's Theorien aufbauend, veröffentlichte der Mediävist Otto Höfler 1934 „Kultische Geheimbünde der Germanen“. Hier wurde Odin und dem Begriff der „wilden

<sup>3</sup> Neumeyer (2009), 178.

<sup>4</sup> Neumeyer (2009), 180.



Jagd“ mehr Aufmerksamkeit geschenkt. Er war, vor allem was Maskenbräuche anging, ein Vertreter der religiösen Kontinuität. Heinrich Himmler fand in diesem Werk die wissenschaftliche Legitimierung für seine eigene Art des Männerbundes, der SS. Höfler selbst war zwar nie Mitglied der SS, wohl aber der Forschungsgemeinschaft Deutsches Ahnenerbe. Durch diese Verbindungen zum Nationalsozialismus wurde die Beschäftigung mit Gestaltwandlung und Maskenbräuchen, insbesondere natürlich jene im germanischen Raum, nach dem zweiten Weltkrieg unterlassen. Lediglich Carlo Ginzburg behandelte im Jahre 1989 in seinem Buch „Hexensabbat: Entzifferung einer nächtlichen Geschichte“ diese Themen. Danach begann über Amerika das Interesse für Männerbünde und Maskenkulte wieder aufzuflammen und nach Europa zurückzuschwappen. Eine wichtige Rolle spielte dabei die Religionswissenschaftlerin Kris Kershaw, die sich Höflers Theorien größtenteils anschloss und ihn damit in gewissem Sinne rehabilitierte: „Die gesamte Forschung hat sie [Höflers Erkenntnisse, Anm. d. Verf.] nicht nur bestätigt, sondern dieselben Phänomene im ganzen indogermanischen Raum nachgewiesen, wo auch immer Informationen über Kulte und Mythen überliefert sind.“<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Kershaw (2003), 38.

### 3. Hirschkult

#### 3.1. Allgemeines

Rotwild war eine der häufiger gejagten Tierarten bei den Festlandkelten. Obgleich diese Tiere das Waldgebiet als Lebensraum vorziehen, sind sie auch in weniger bewaldeten Gegenden anpassungsfähig.<sup>6</sup> In Britannien gibt es außerdem Nachweise für die Jagd auf Rotwild und vor allem Hirsche für rituelle Zwecke. Es finden sich Rehknochen und Geweihstangen in eisenzeitlichen Ritual-Pfeilen. In Hampshire, Warwickshire und Schottland wurden außerdem Niederlegungen in Opfergruben, die zum Teil besonders angeordnet waren, gefunden.<sup>7</sup> Dies deutet darauf hin, dass dem Hirschgeweih eine besondere Bedeutung zukam. Das Bild eines gehörnten Gottes ist nicht nur den Kelten zu eigen. Vor allem aus Dänemark und Gotland sind viele Darstellungen aus der Bronzezeit erhalten, die gehörnte Figuren, oft auch mit Fruchtbarkeitsattributen, darstellen<sup>8</sup>. Der früheste Beleg für eine Art von Hirsch-Verehrung bzw. Hirsch-Sympathie im keltischen Raum, findet sich in Norditalien in Valcamonica.<sup>9</sup> Auf einer Steinritzung ist eine große, gehörnte Gestalt zu erkennen, die wahrscheinlich ein langes Gewand trägt. Die für Anne Ross eindeutig erkennbare Schlange unter dem linken Ellbogen, sowie ein Torques in der rechten Hand sind meiner Meinung nach möglich aber nicht zweifellos nachzuweisen. Der Verehrer ist etwas versetzt und kleiner darunter zu erkennen und mit einem Phallus dargestellt was wiederum auf den Fruchtbarkeitsaspekt hinweist. Miranda Green sieht in dieser Abbildung den Hirsch als Beute und Gottheit zugleich.<sup>10</sup> Die Steinritzung wird in die Mitte des 4. Jahrhunderts v. Chr. datiert und gemeinhin als Cernunnos interpretiert.<sup>11</sup>

#### 3.2. Der „Kultwagen“ von Strettweg

Aus einem Gräberkomplex der Hallstattzeit ist der sogenannte „Kultwagen von Strettweg“<sup>12</sup> in Österreich ein frühes Zeugnis für die Wichtigkeit von Hirschen im Kultwesen der Festlandkelten. Dieser Wagen wurde als Unterbau für einen größeren Kessel verwendet. Ein aus Fragmenten zusammengefügtes und rekonstruiertes Gefäß mit einem Fassungsvermögen

---

<sup>6</sup> Green (1992), 47.

<sup>7</sup> Ebd., 48.

<sup>8</sup> Ross (1967), 173f.

<sup>9</sup> Birkhan (1999b), Abb 411, 263. S. Anhang Abb. 1.

<sup>10</sup> Green (1992), 49.

<sup>11</sup> Ross (1967), 176f. Birkhan (1999<sup>3</sup>), 697.

<sup>12</sup> Birkhan (1999b), Abb. 407, 261. S. Anhang Abb. 2.

von vier Litern, wird von einer zentralen, deutlich größeren Figur getragen. Der Wagen, auf dem sie steht, bewegt sich auf vier achtspeichigen Bronzerädern. Umringt ist die Figur von einer Art Prozession, in der ein Hirsch von zwei Menschen am Geweih geführt oder gehalten wird. Die Gruppe besteht aus einer Frau mit ausgebreiteten Armen, einem Mann mit einem Beil, einem Pferd und beschützenden Reitern. Die in der Mitte, fast doppelt so große Figur ist durch Betonung der Brüste und Vulva als weiblich zu identifizieren. Sie trägt einen breiten Gürtel, der als zeremonielles Statussymbol interpretiert werden könnte. Oft wird die Szene als eine Darstellung der „Herrin der Tiere“ gedeutet.<sup>13</sup> Birkhan wies mich außerdem auf das interessante Detail hin, dass die Begleiter der zentralen Figur auffallend geschlechtlos dargestellt sind. Im Grab befand sich Prunkgeschirr, wie bronzene Gefäße, Situlen, Kessel und Kegelhalsgefäße sowie ein etwa dreißig Liter fassender Kessel aus etruskischer oder griechischer Herstellung. Die Ausstattung deutet auf eine Bestattung von Mann und Frau. Es finden sich auch sieben Lanzenspitzen und ein schweres, bronzenes Tüllenbeil, welches dem „Schlachtbeil“ des Mannes auf dem Kesselwagen ähnelt. Der Bestattete scheint ein Wagenfahrer, Gastgeber und Opfernder mehr als ein Krieger gewesen zu sein.<sup>14</sup>

### 3.3. *Cernunnos* in Frankreich und Dänemark

Es stellt sich hier die Frage ob die Verehrung eines göttlichen Hirsches nahtlos in die eines anthropomorphen Hirschgottes übergeht. In keltischen Kontexten finden sich immer wieder bestimmte göttliche Tiere in so genannten vollen anthropomorphen Stadien. Es ist davon auszugehen, dass animalische und anthropomorphe Elemente je nach Ort und Zeit variieren. Die Wichtigkeit eines verehrten Hirsches bzw. Hirschgottes ist jedoch nicht von der Hand zu weisen.<sup>15</sup> Die einzige Erwähnung des Namens 'Cernunnos' wurde in der Neuzeit in Paris entdeckt. Der Pfeiler der *Nautae Parisiaci* zeigt verschiedene Darstellungen römischer und gallischer Mythologie.<sup>16</sup> Datiert wird das Kalksteinmonument aufgrund der Weiheinschrift in das 1. nachchristliche Jahrhundert, die „[C]ernvnnos / Castor [Pollux] Smert [vll] o [s]“<sup>17</sup> nennt. Es wird eine ältere, bärtige Figur in der sogenannten „Buddha-Haltung“ und mit Hirschgeweih auf dem Kopf dargestellt. Trotz mehrerer Darstellungen dieses Gottes, verrät uns nur diese dessen Namen, der als „der Behornte“ gedeutet wird.<sup>18</sup>

<sup>13</sup> Urban (2003), 261.

<sup>14</sup> Ebd., 263.

<sup>15</sup> Ross (1974), 379f.

<sup>16</sup> Birkhan (1999b), Abb 410, 263. S. Anhang Abb 3.

<sup>17</sup> CIL 13, 3026; RIG L2-1

<sup>18</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 695.

Die wohl berühmteste Hirschgott- oder Cernunnosdarstellung befindet sich auf dem latènezeitlichen Kessel von Gundestrup in Dänemark. Heute wird das Gebiet der Skordisker als Herstellungsort angenommen und die Bodenplatte wird oft aber nicht einstimmig aus dem thrakischen Kybelekult hergeleitet.<sup>19</sup> Als eine Fundgrube mythologischer Darstellungen, entdeckt man Vögel, Hunde, ein geflügeltes Pferd, einen Löwen und natürlich einen Hirsch auf den kunstvoll verzierten Innenplatten. Neben dem Hirsch befindet sich ein gehörnter Mensch in der Buddha-Haltung mit einem Torques in der rechten sowie einer Schlange mit Widderhorn in der linken Hand.<sup>20</sup> Dieser Cernunnos ist von vier weiteren Tieren flankiert, wobei vom Betrachter aus direkt neben ihm links ein Hirsch und rechts ein Wolf stehen und darüber ein Löwe und ein Rind. Die Schlange mit Widderhorn deutet auf den skythischen Einfluss bei der Produktion.<sup>21</sup> Für Green repräsentiert die gehörnte Schlange einerseits chthonische Kraft und Stärke und andererseits, aufgrund der Assoziationen mit Stieren, Ziegen, u.ä., Potenz, Männlichkeit sowie Fruchtbarkeit.<sup>22</sup> Die enge Verbindung von Cernunnos und Widderhornschlangen ist am eindeutigsten auf einem Steinrelief in Cirencester, Gloucestershire zu sehen. Dort verschmilzt der Körper des Gottes mit zwei, ihn flankierenden Schlangen, die möglicherweise sogar seine Beine ersetzen. Diese recken sich bis zu seinem Kopf um dort von Frucht und Korn zu essen, das dort gebündelt ist.<sup>23</sup> Green sieht in Cernunnos außerdem einen möglichen Gestaltwandler: Die halb Mensch, halb Tier Darstellungen des Gottes könnten implizieren, dass es dem Gott möglich war je nach Bedarf Mensch oder Tier zu sein.<sup>24</sup>

Eine interessante Abbildung auf dem Kessel von Gundestrup ist die von Jan De Vries als keltische Krieger Initiation gedeutete Szene auf einer anderen Platte<sup>25</sup>: Sie zeigt eine Reihe Fußsoldaten mit Schild und Speer, die eine Art Kopfbedeckung tragen, wie sie sich auf einen Kessel, ein Fass oder auch eine Vulva zubewegen. Hinter diesem Gefäß steht eine übergroße Person mit einer speziellen Kopfbedeckung bzw. möglicherweise auch mit einer besonderen Haartracht, und hält einen der Krieger kopfüber in Richtung des Gefäßes. In der Reihe über diesen Fußsoldaten sind, durch eine horizontale Linie getrennt, wegreitende Krieger zu sehen. Sie tragen besonders verzierte Helme und auch ihre Bekleidung ist eine andere als die der

<sup>19</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 138, 381.

<sup>20</sup> Ross (1967), 182. Birkhan (1999b), Abb. 408, 262. S. Anhang Abb. 4.

<sup>21</sup> Birkhan (1999b), Abb 442.

<sup>22</sup> Green (1992), 227.

<sup>23</sup> Ebd., 194, Fig. 7.18., 227.

<sup>24</sup> Ebd., 234.

<sup>25</sup> De Vries (1961), 147f. Birkhan (1999b), Abb. 486, 290. Abb. 5.

Krieger unter ihnen. Vor ihnen ist eine Widderhornschlange zu sehen. Zwischen der übergroßen Person und der berittenen Fraktion ist ein Wolf oder Hund zu erkennen. Einerseits ist man hier an den Kessel der Wiedergeburt erinnert<sup>26</sup>, was auch die Interpretation als Vulva zulässt, andererseits ist es plausibel, dass es sich tatsächlich um eine Initiation in einen höheren Kriegerstand handelt. Der Wolf oder Hund könnte für Kampfeswut oder Raserei stehen. Diese war Elitekriegern wie den Berserkern oder *Ulfheðnar* in Skandinavien vorbehalten und mit ihr wird auch der irische Held *CúChulainn* aus dem Ulster-Zyklus assoziiert. Die Initiation kann als symbolischer Tod gedeutet werden: das Ende einer Lebensphase und die Wiederauferstehung in einer neuen in diesem konkreten Falle werden Fußsoldaten in Reiter verwandelt. Kris Kershaw interpretiert die übergroße Person, den Initiator als Gott<sup>27</sup>, wobei es, wie de Vries annimmt, auch ein Priester sein könnte.<sup>28</sup> Birkhan hat mich hier darauf hingewiesen, dass es scheint, als ob die berittene obere Reihe keine Hosen mehr trägt und dass sie außerdem keine Schilde mehr hat, was für Reiter unüblich ist. Diese Beobachtung spräche gegen die beschriebene Initiation und würde die obere Reihe als von der unteren unabhängig deuten.

Nimmt man an, dass ein Wolf als charakteristisches Zeichen am Beginn der berittenen Reihe steht, ist es eindeutig sie als wölfische, junge Kampftruppe bzw. *\*koryos* zu bezeichnen. Die Szene beschreibt somit den Übergang von *\*koryos* zu *\*teuta*, zum geschlossenen Stammesverband bestehend aus den Erwachsenen-Kriegern.<sup>29</sup> *\*Koryos* und *\*teuta* werden später noch besprochen.<sup>30</sup>

Kim McCone hat dieser Szene ein ähnliches Übergangsritual im frühirischen Ulster-Zyklus über *CúChulainn* gegenübergestellt. Als sechsjähriger Junge, erhält *Setantae* seinen kriegerischen Namen *CúChulainn*, nachdem er einen riesigen wilden Hund getötet hat. Ein Jahr darauf bekommt er Speer und Schild sowie Streitwagen und Pferde. *CúChulainn* zieht aus, um Feinde Ulsters zu töten, Hirsche und Schwäne zu jagen und verfällt dabei in eine extreme Kampfeswut, die ihn dazu bringt sogar sein eigenes Volk zu bedrohen. Es gelingt ihm zu überwältigen woraufhin er hintereinander in drei Fässer voll mit Wasser eingetaucht wird, um die rasende Hitze des Helden zu kühlen und ihn so wieder gesellschaftsfähig zu machen.<sup>31</sup> Das Muster ist klar erkennbar: Das Erlegen eines starken Tieres, die folgende Namensgebung

---

<sup>26</sup> Die Vier Zweige des Mabinogi, Lautenbach (1991).

<sup>27</sup> Kershaw (2003), 203.

<sup>28</sup> De Vries (1961), 47f.

<sup>29</sup> McCone (1987), 112f. Kershaw (2003), 187.

<sup>30</sup> S. K. 8.2.

<sup>31</sup> Táin Bó Cúailnge, 540-607.

nach Hund oder Wolf, neue Waffenausrüstung, Plündern und Jagen jenseits der Heimat, Heimkehr und das Eintauchen in Wasser, um als vollwertiges Mitglied der Gesellschaft weiterzuleben.<sup>32</sup>

In Gallien ist der Hirschgott meist allein dargestellt, wie auch sein Ebenbild, der Stiergehörnte Gott auf den britischen Inseln. Ross führt viele weitere Beispiele für den Kult eines Hirschgottes an, vor allem in Frankreich aber auch in Britannien. Gewisse Aspekte dürften schon in proto-keltischer Zeit vorhanden gewesen sein und bestanden bis in christliche Zeiten hinein, obwohl der gehörnte Gott mit seinem animalischen Fruchtbarkeitsaspekt prädestiniert für die christliche Ausrottung war.<sup>33</sup> Natürlich bot sich ein gehörnter Gott auch gut für eine Weiterführung als dämonisches, böses Teufelswesen an. Gleichzeitig ist zu erwähnen, dass aber auch Christus mit der Hirsch-Symbolik in Verbindung gebracht wird, worauf ich im letzten Teil der Arbeit in Verbindung mit dem nordgermanischen Helden Siegfried eingehe. Es ist erstaunlich, dass der gallische Cernunnos niemals phallisch dargestellt wird (bis auf eine Ausnahme wo sein Verehrer phallisch dargestellt wird, oben erwähnt im Valcamonica), im Gegensatz zu seinem britannischen Pendant in Dorset.<sup>34</sup> Beginnend in der Gegend um Yorkshire, nördlich über den Hadrianswall, steigt die Dichte solcher Darstellungen in Richtung Westen.<sup>35</sup>

Trotz einiger Unterschiede, hat es in Irland einen Kult gegeben der, wenn nicht identisch ist, so zumindest nahe an dem des festlandkeltischen Cernunnos herankommt. Besonders im Norden zwischen Armagh und Lough Erne, häufen sich die Funde.<sup>36</sup>

Im südgermanischen Raum ist eine althochdeutsche Kleindichtung erhalten, die auf eine Hirschsympathie hinweist:

*Hirez runēta hintun in daz ora /*

*uuildu noh, hinta...*<sup>37</sup>

(Etwa: Der Hirsch raunte der Hindin ins Ohr: Willst du noch Hindin?)

Es kann als Liebes- oder Verführungsgedicht gedeutet werden. Auch ein Bezug zu Verkleidungstänzen, die uns im letzten Teil der Arbeit noch beschäftigen werden, ist nicht ausgeschlossen.

---

<sup>32</sup> McCone (1987), 113. McCone (2002), 48f.

<sup>33</sup> Ross (1967), 190.

<sup>34</sup> Birkhan (1999b), Abb. 415. S. Anhang Abb. 6.

<sup>35</sup> Ross (1967), 202.

<sup>36</sup> Ebd., 91.

<sup>37</sup> RGA 16, 629.

### 3.4. Hirschgott und Jagdmagie

Laut Green, stellen klassische Autoren, mündliche walisische und irische Traditionen, archäozoologische Quellen sowie Ikonographie, alle eine positive und direkte Verbindung zwischen der Jagd und dem Übernatürlichen her. Das Jagen von wilden Tieren war ein gefährliches Unterfangen bei dem der Jäger auf den Wohlgefallen der Götter hoffen und gleichzeitig sein eigenes Leben schützen musste. Es war immer ein direkter Austausch von Tod gegen Leben und aufgrund der Natur der Sache durch Tabus und Regeln strukturiert.<sup>38</sup>

In Zusammenhang mit Jagdmagie ist die neolithische südfranzösische Grotte des trois frères zu nennen, die in der Einleitung bereits erwähnt wurde. Dort finden sich Zeichnungen zweier Wesen, die halb Mensch, halb Tier sind. Jene Bison ähnliche Figur wird auch „Hexenmeister mit Mundbogen“ genannt. Der andere wird meist als Gott der Tiere oder Schamane in Trance interpretiert.<sup>39</sup> Jan de Vries deutet den Zusammenhang zwischen Jagdmagie und den neolithischen Abbildungen als möglichen Tanz mit Tiermasken um die Fülle des Jagdwildes zu erhalten. Denn wo es keine Tiere zu jagen gibt, ist es ein karges Leben. Im Übergang zum Ackerbau habe das Hirschsymboll eine Bedeutungsmetamorphose erfahren: nun sollte es nicht mehr für Jagdwild, sondern reiche Ernte auf den Feldern sorgen.<sup>40</sup> Eine Abbildung auf einem Basrelief aus Reims, wo man einen großen Sack mit hervorquellenden Münzen sieht, an dem ein Stier und ein Hirsch sich laben, interpretiert De Vries als das Aufkommen neuer Bedürfnisse durch eine verstädterte Bevölkerung Galliens.<sup>41</sup>

Cernunnos begegnet uns hier wieder mit Fruchtbarkeitsaspekten sowie als Symbol für Fülle. Eine oft auch angenommene Funktion als Unterweltgott lehnt De Vries ab. Er beschreibt jedoch kurz davor Monumente aus Autun und Sommerécourt, wo Cernunnos mit einer Schale, der sich zwei Schlangen entgegenrecken, abgebildet ist: „Die Schlangen verfügen als Tiere der Unterwelt über die im Boden liegenden Schätze; man darf sich wohl vorstellen, daß sie diese mit sich heraufbringen und in die Schale speien, die dadurch zu einem Gefäß der Fülle wird.“<sup>42</sup>

Meiner Meinung nach widerspricht er sich hier. Wenn Schlangen Tiere der Unterwelt sind, wäre es doch logisch, dass der Gott der Unterwelt (hier dann Cernunnos) sie beherrscht. Warum ist dann die Schlange am Gundestruper Kessel nur in der Hand des gehörnten Gottes,

---

<sup>38</sup> Green (1992), 62, 65.

<sup>39</sup> S. Anhang Abb. 7.

<sup>40</sup> De Vries (1961), 105f.

<sup>41</sup> Ebd., 107. Birkhan (1999b), Abb. 412, 264. S. Anhang Abb. 8.

<sup>42</sup> De Vries (1961), 107.

ohne Schale? Auch Birkhan sieht in diesen Monumenten die Schlangen für den Gott als: „[...] chthonische[n] Mächte, die immer auch für die Fruchtbarkeit stehen.“<sup>43</sup> Josef Franz Thiel interpretiert die Schlange als „Ahnentier par excellence“<sup>44</sup> und gibt zu bedenken, dass der Schlangenkult in Griechenland, Palästina und Indien erst mit der Einwanderung der Hellenen, Hebräer und Arier zurückgedrängt wurde. Die Schlange gilt als Erd- und Wassertier, das durch seinen Lebensraum Zugang zum Wissen der Ahnen und Geister hat. Gleichzeitig betont Thiel auch den Fruchtbarkeitsaspekt durch die Symbolik des verjüngenden Lebens, indem das Tier jeden Frühling seine alte Haut abstreift und „neu“ beginnt. Weiters steht die Schlange auch durch ihr phallisches Aussehen als Pendant zur Mutter Erde im Raum und ist auch Symbol für Heilkunst.<sup>45</sup> Wie Ross annimmt, hat der heilige Patrick einen wesentlich subtileren und gleichzeitig herberen Schlag gegen das Heidentum geführt als man annimmt, als er die Schlangen aus Irland vertrieb<sup>46</sup>

Warum für De Vries Götter mit Tierattributen nicht „indogermanisch anmuten“ und er sie deshalb den Galliern und „deren eigentümlich primitive[n] Glaubensvorstellungen“<sup>47</sup> zuschreibt, erläutert er nicht weiter. Dies hängt wohl mit seinem ideologischen Hintergrund zusammen. Er gibt außerdem zu bedenken, dass ein Hirschkult nicht gleich zu einem Hirschgott führen muss, sondern „es genügt vielmehr anzunehmen, daß das Tier als besonders heilig wertgeschätzt wurde.“<sup>48</sup>

Dass dieser Hirschkult möglicherweise in Form von Umzügen/Tänzen mit Tiermasken überdauert hat, wird durch deren Erwähnung in kirchlichen Akten und Heiligenviten gestützt.<sup>49</sup> Diese Umgänge, *cervulum facere* 'Hirschleinmachen', wurden von den christlichen Autoritäten abgelehnt.<sup>50</sup> Vom sechsten bis zum achten Jahrhundert sind zahlreiche Erwähnungen erhalten.<sup>51</sup> Auf diese Umzüge/Tänze gehe ich im zweiten Teil der Arbeit ein.<sup>52</sup> Jan de Vries resümiert, dass das Hirschsymboll bzw. der Hirschgott vor allem ein Fruchtbarkeitsgott sei, der durch das alljährliche Erneuern seines Geweihs, eine Verjüngung durchlebt und dadurch ein besonders gutes Bild liefert und andererseits besitzt der Hirsch einen Ausdruck der Kraft durch sein mächtiges Geweih, dass vor allem der Verteidigung

---

<sup>43</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 697.

<sup>44</sup> Thiel (1984), 49.

<sup>45</sup> Ebd.

<sup>46</sup> Ross (1974), 201.

<sup>47</sup> De Vries (1961), 106.

<sup>48</sup> Ebd., 175.

<sup>49</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 698. De Vries (1961), 173.

<sup>50</sup> De Vries (1956), 364.

<sup>51</sup> Zwicker (1934-1936), 134f., 174, 196, 221, 255.

<sup>52</sup> S. K. 9.



dient.<sup>53</sup> Gleichzeitig lehnt er eine Herleitung des Cernunnos aus einem alten Totemismus ab. Green sieht seine Funktion in der des Schlächters und Beschützers des Waldes sowie als Herr der Tiere.<sup>54</sup>

Die Beibehaltung von ikonographischen Zeugnissen eines gehörnten Gottes bis zur Zeit der frühen christlichen Kunst in fast allen keltischen Gebieten weist darauf hin, dass dieser tief verwurzelte und weit verbreitete Kult ein besonderer Dorn im christlichen Auge war. So wurde der Hirschgott meist zum gehörnten Symbol für den Anti-Christ und die heidnischen Kräfte, der die Kirche Herr werden wollte.<sup>55</sup>

### 3.5. Exkurs Totemismus

Totemismus ist ein gesellschaftliches Konzept oder ein Glaubenssystem, in dem man meist eine Beziehung zu einem Tier, seltener auch zu Pflanzen oder unbelebten Gegenständen, Wetterphänomenen oder Himmelskörpern pflegt. Oft geht damit eine magische oder verwandtschaftliche Verpflichtung einher, da das Totem meist einen Ahnen oder Schöpfer verkörpert. Primär ist es ein Identitätssymbol und Teil eines Systems mit Regeln, Tabus und Vorschriften.<sup>56</sup> Es wird jedoch überall deutlich zwischen Individual- oder Gruppen- bzw. Clantotemismus unterschieden. Hier soll vor allem auf letzteren eingegangen werden, auf die Gruppe der Fianna bezogen. Nur selten ist man überzeugt, dass die Gruppe direkt aus dem Totemtier hervorgegangen ist, meist fühlt man sich in einer mystisch-mythischen Weise verwandtschaftlich verbunden.<sup>57</sup> Mit dem Begriff „Totem“ geht fast immer ein Tabu einher. Oft darf man das eigene Totem nicht töten oder verzehren, wobei es Ausnahmen zu feierlichen Anlässen und Riten gibt, wo es zeremoniell verspeist wird.<sup>58</sup> Dennoch kann man nicht von einer Verehrung im klassischen Sinn sprechen.

Für Thiel lässt sich ein Herr der Tiere in Jägerkulturen nicht aus einem animistischen Seelenglauben ableiten, sondern er sieht durch die enge Verbindung von Jäger und Tier einen Totemismus vorhanden, der phaseologisch vor dem Animismus eingeordnet wird. Animistische Vorstellungen zählen noch nicht als Religion, sondern eher als Weltanschauung,

---

<sup>53</sup> De Vries (1961), 106.

<sup>54</sup> Green (1992), 231, 233.

<sup>55</sup> Ross (1974), 213.

<sup>56</sup> Kubik (2004), 7f.

<sup>57</sup> Ebd., 8. Thiel (1984), 31.

<sup>58</sup> Thiel (1984), 32.

da ein Sich-abhängig-Wissen und ein Sich-Unterordnen fehlt.<sup>59</sup> Der Totemismus wird häufig als Vorgänger von Religion und Opferhandlungen bzw. Sozialstrukturen dargestellt. Zwar findet sich dieses Phänomen weltweit aber nicht bei allen Altvölkern.<sup>60</sup>

Religion und Wirtschaft waren besonders bei archaischen Völkern eng miteinander verbunden. „Je nach Wirtschaftstyp werden andere Naturkräfte personalisiert.“<sup>61</sup> Bei Wildbeutern, die von der Natur abhängig sind, wird ein Herr bzw. eine Herrin der Tiere, welche das Jagdwild zuführen, verehrt. Bei Ackerbauern nimmt diesen Platz Mutter Erde ein, die die Pflanzen gedeihen lässt und bei Hirten ist es meist ein Himmelsgott, der den Regen schickt um die Weiden saftig und grün zu halten. Thiel erwähnt bei den Wildbeutern, wo die Jagd das zentrale Beschäftigungsthema ist, eine Art Analogiezauber. Jagd und Tötung werden szenisch, musikalisch oder bildlich dargestellt um in weiterer Folge das künftige Jagdgeschick zu sichern.<sup>62</sup> Möglicherweise sind auch die eingangs erwähnten Felszeichnungen ein Hinweis auf diese Analogiezauber.

Oft wurden magische Handlungen als Vorstufe zur Religion gesehen, von James George Frazer etwa. Dieser destillierte in seinem Werk „Der goldene Zweig“ drei Phasen menschlichen Glaubens: Die primitive Magie, die durch Religion ersetzt wird, um schließlich von den Wissenschaften verdrängt zu werden. In der Praxis sind Religion und Magie schwer voneinander zu trennen, da sie je nach persönlicher Priorität ein magischer oder religiöser Akt sind. Frank Byron Jevons hat in „Introduction to the History of Religion“ 1896 den Ursprung der Religion im Totemismus verortet, wobei er von Edward E. Evans Pritchard in dessen Werk „Theorien über primitive Religionen“ von 1968 dafür diskreditiert wurde.

1910 veröffentlichte Frazer „Totemism and Exogamy“ und vereinte darin sämtliche ethnographische Daten in Bezug auf Exogamie.

Emile Durkheim und Sigmund Freud sollten zu den Hauptvertretern des religiösen Totemismus als Ursprung von Religion und Sozialstruktur werden.<sup>63</sup> Vor allem Durkheim war der Ansicht, dass Religion ja nur zum Ausdruck bringt, was um den Menschen herum existiert, er sich aber (noch) nicht erklären kann. Religion existiert für ihn als Sublimation des sozialen Lebens, die auf rational greifbaren Realitäten fußt und keiner übernatürlichen Elemente bedarf. Religiöse Gefühle entstünden ausschließlich in der und durch die Gruppe

---

<sup>59</sup> Thiel (1984), 23.

<sup>60</sup> Ebd., 23, 35.

<sup>61</sup> Ebd., 41.

<sup>62</sup> Ebd., 45.

<sup>63</sup> Ebd., 34.

und entsprechen somit keiner transzendenten Realität. Religion als Geburtshelfer der Gesellschaft? Thiel weist auf die Schwachstellen von Durkheims Theorie hin, wie dass z.B. jegliche individuelle religiöse Erfahrung außer Acht gelassen wird.<sup>64</sup>

Als wichtige Vertreter der Religionsphänomenologie gelten Mircea Eliade und Gerardus van der Leeuw. Sie versuchten religiöse Phänomene unabhängig von den umgebenden kulturellen und historischen Faktoren zu beschreiben. Bei diesem Ansatz wird, im Gegensatz zur kulturwissenschaftlichen Religionswissenschaft, die Möglichkeit einer Begegnung zwischen Mensch und einer transzendenten Macht nicht ausgeschlossen. Dies geschieht jedoch ohne Hinwendung zu einer Theologie sondern vielmehr durch psychologische Ansätze.

Die Schwierigkeit auf die man stößt, wenn man religiöse Phänomene und Erfahrungen beschreiben möchte, griff Rudolf Otto bereits 1917 in seinem Werk „Das Heilige“ auf. Er prägte den Begriff des *Numinosen*, das weder bewiesen noch widerlegt werden könne und rein durch persönliche Erfahrung fassbar wird. Carl Gustav Jung rezipierte diesen Begriff in seiner Tiefenpsychologie.

---

<sup>64</sup> Thiel (1984), 39.

## 4. Historisches

Irland war antiken griechischen und römischen Gelehrten bereits bekannt. Eine der frühesten Erwähnungen als *Ierne* findet sich bei Claudius Ptolemäus (\*100 – ca. 160) in seiner *Geographike Hyphegesis*, die die damals bekannte Welt mit 8000 Ortsnamen beschreibt und von einer Siedlung in Irland namens *Eblana* berichtet, welche möglicherweise dem heutigen Dublin entspricht.<sup>65</sup>

Da der Held Finn etwa im 3. oder 4. Jahrhundert gelebt haben soll<sup>66</sup>, werden hier in aller Kürze die historischen Umstände der folgenden Jahrhunderte geschildert. Als Anfang der irischen Geschichtsschreibung wird meist das Jahr 431 angegeben. In diesem Jahr findet sich eine kurze Erwähnung in der Chronik des Prosper Tiro von Aquitanien, dass Papst Coelestin I. Bischof Palladius nach Irland geschickt hat. Etwa gleichzeitig bzw. etwas später, setzt man auch das Wirken des heiligen Patrick an, dessen Sterbejahr entweder 461 oder 493 war.<sup>67</sup>

Im Jahre 463 fiel der Hochkönig Irlands *Lóegaire Mac Néill* auf dem Schlachtfeld. Dieses Amt war höchst umstritten, da es nicht vererbbar war. Ab diesem Zeitpunkt gibt es zwei vorherrschende Dynastien in den folgenden Jahrhunderten der Veränderung. Die *Ui Néill*, abstammend vom namensgebenden *Níall Noígíallach*, im Norden sowie die *Eóganacht*, mit *Eógan Mór* als Stammvater im Süden.<sup>68</sup>

Durch das eremitische Wesen der keltischen Kirche, wurde vor allem der Westen ein Zentrum des religiösen Eifers. Als besonders einflussreich gilt Columban der Ältere, der 563 die klösterliche Gemeinschaft Iona vor der Westküste Schottlands errichtete, wo gegen Ende des 8. Jahrhunderts auch das Book of Kells entstand.<sup>69</sup>

Die Zeit zwischen dem 5. und 8. Jahrhundert galt als sprachlich, religiös und kulturell stabil. Unterdessen nutzten die Wikinger jedoch die politische Instabilität des Landes. Anfänglich beschränkten sich die Skandinavier auf kurze, schnelle Raubüberfälle, um später längerfristig zu bleiben. Schließlich begannen sie Siedlungen anzulegen, die in weiterer Folge zu großen Städten Irlands wurden wie Dublin, Limerick, Waterford und Wexford.<sup>70</sup>

Der berühmte Hochkönig *Brian Bóruma* besiegte die Wikinger schließlich am Karfreitag 1014 bei der Schlacht von Clontarf, wo er auch fiel. Man kann davon ausgehen, dass sich die

---

<sup>65</sup> <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0064:entry=eblana-geo>, aufgerufen am 29.12.2014.

<sup>66</sup> Zimmer (1891), 1.

<sup>67</sup> Ó Cróinín (1995), 1.

<sup>68</sup> Ebd., 42, 51f. Charles-Edwards (2000), 441, 489f.

<sup>69</sup> Breuer (2003), 34. Ó Cróinín (1995), 51.

<sup>70</sup> Ebd., 35.

verbleibenden Wikinger langsam aber sicher in die irische Gesellschaft integriert haben. Als *Brian Bóruma* starb, folgten etwa 150 Jahre innerer Querelen bis schließlich *Diarmait Mac Murchada* 1166 nach England ging um Unterstützung für seinen Thronanspruch zu suchen.<sup>71</sup> Dadurch begann die anglo-normannische Invasion Irlands, welche zu einem der einschneidendsten Ereignisse der irischen Geschichte werden sollte.

---

<sup>71</sup> Breuer (2003), 36f.

## 5. Die Finn-Tradition

### 5.1. Überlieferungsgeschichte

Der Sagenzyklus dreht sich um historische Söldnergruppen im alten Irland und gehört zu den populärsten Sagen der Gälén. Es finden sich große Heldentaten, wilde Kämpfe, altgälische Gottheiten, Ausflüge in die Andere Welt, die Welt der übernatürlichen Wesen, und auch zwischenmenschliche Dramen. Jene Söldner waren meist landlose Söhne führender Clans und der Initiationsritus galt als Probe zur Aufnahme in die *Fianna*.<sup>72</sup> Die zentrale Figur dieser Geschichten ist *Finn*. *Fionn* oder *Finn* (= kymr. 'der Weiße' oder 'der Schöne') *mac Cumhail(l)* (auch *Finn mac Umail*) ist wie *Cúchulainn* in der Ulstersage, einer der großen irischen Helden. Sein Vater war *Cumhall*, ein König und Anführer der *Fianna*, ein Kriegerverband, der sich vor allem, aber nicht nur, durch junge Mitglieder auszeichnet und in einer Art Parallelgesellschaft lebt. Einerseits ist Finns Leben geprägt durch das Motiv der Blutrache zwischen der Connachter Sippe *Morna* und seinem eigenen Leinster Clan *Baoiscne* und andererseits durch seine legendären Jugendtaten. Der junge Held ist nicht nur ein hervorragender Krieger und später auch Sakralkönig, sondern besticht außerdem durch seine Fähigkeiten als Dichter und Seher.

Die Geschichten der *Fianna* beginnen zwischen dem 10. und 13. Jahrhundert häufiger aufzutauchen. Die erste Quelle ist *Acallam na Senórach*, die 'Unterredung der Alten', in der *Cailte* und *Oisín* (Neffe und Sohn des Helden *Finn*) den heiligen Patrick treffen und an verschiedenen Orten Irlands, die jeweils damit verbundenen Geschichten erzählen. Der Text selbst ist im *Book of Lismore* (12. Jahrhundert) und einem Manuskript aus dem 15. Jahrhundert erhalten sowie in einem Dublin Manuskript aus dem 17. Jahrhundert, dessen Fassung ebenfalls im 12. Jahrhundert entstanden ist.<sup>73</sup>

Im 12. Jahrhundert zählt das *Book of Leinster* zu den wichtigen Quellen, denn die darin enthaltenen fenian poems zirkulierten bis vor nicht allzu langer Zeit in abgelegenen Arealen Schottlands. Im selben Jahrhundert werden auch die *Macgnimartha Finn*, die Jugendtaten des *Finn*, verfasst.<sup>74</sup>

Das *Scottish Book of the Dean of Lismore* liefert im 16. Jahrhundert weitere Abschriften sowie das irische *Duanaire Finn* im 17. Jahrhundert.<sup>75</sup>

---

<sup>72</sup> Koehler (2011), 14.

<sup>73</sup> Dillon (1994), 36.

<sup>74</sup> Nagy (1985), 6.

<sup>75</sup> Ebd., 7.

Bei der Beschäftigung mit dem Finn-Zyklus kommt man an James MacPherson (\*1736 - 1796) nicht vorbei. Der Schotte mit Gälisch als Muttersprache wuchs in den Highlands auf.<sup>76</sup> Er studierte in Aberdeen und veröffentlichte 1765 „The Works of Ossian, Son of Fingal“ (MacPherson macht Finn zu Fingal). Der Gelehrte und Sohn eines Kleinpächters gab vor, Übersetzer genuin keltischer Dichtungen des Barden Ossian zu sein. Tatsächlich basierten jedoch nur 2 Stücke auf echten „Balladen“, den Rest hatte der Autor erfunden.<sup>77</sup> Formal ist das Werk wie *Agallamh na Senórach* aufgebaut: *Oisín* (*Cailte* fehlt bei Macpherson!) und andere ehemalige Fianna Kämpfer treffen samt ihren Hunden auf Patrick und seine Missionare. „His vision of the Celtic past was not an accurate, historical delineation of Scotland in the Dark Ages, but a romantic ideal along the lines of Arthurian England.“<sup>78</sup> Die Ossianische Dichtung ist eine Vorahnung der romantischen „Renaissance des Keltentums“ in der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts, die ihren Höhepunkt am Ende des 19. Jahrhunderts mit William Butler Yeats finden sollte. Hintergrund dafür war vor allem die nationale Selbstbestimmung der Schotten und Iren, was durch das Aufspüren der (vermeintlich) keltischen Wurzeln angespornt werden sollte.<sup>79</sup>

## 5.2. Die Fianna - Grenzgänger

Die irische Kriegergruppe hatte ihre Vorläufer höchstwahrscheinlich in den indoeuropäischen Männerbünden. Sie existierten jedoch nicht nur um ihrer selbst Willen, sondern wurden auch vom König für spezielle Anlässe angeheuert.

Ihre Ursprünge werden in den latènezeitlichen Söldnergruppen, die in Armeen von mediterranen Großmächten, wie jene von Philip und Alexander von Makedonien, eingegliedert wurden, angenommen. Die Erfahrungen in diesen Kampfverbänden, dürfte ein Anstoß gewesen sein, um diese Institutionen im eigenen Land weiterbestehen zu lassen.<sup>80</sup>

McCone führt in einem Artikel auch eigenständige keltische Kriegertruppen als mögliche Vorläufer an, von denen uns Livius und Polybios berichten.<sup>81</sup>

---

<sup>76</sup> Stafford (1988), 7.

<sup>77</sup> Birkhan (2009a), 341.

<sup>78</sup> Stafford (1988), 70.

<sup>79</sup> Birkhan (2009a), 336.

<sup>80</sup> *Acallam na Senórach*, xi.

<sup>81</sup> McCone (2012), 22ff.

Interessant ist auch, dass die ersten Erwähnungen von *fian*-Gruppen meist in Auseinandersetzungen mit spät- und post-römischen Belagerungen Britanniens stattfinden.<sup>82</sup> Kuno Meyer hat ebenfalls keine Zweifel daran, dass die *Scotti*, welche sich mit den Pikten verbündet hatten und im 3. und 4. Jahrhundert und gegen die Römer aufbegehrten, ebenfalls *fiana* genannt wurden.<sup>83</sup> McCone sieht weiters eine Verbindung zu bestimmten Figuren im frühen irischen sozio-legalen Schema, dem *aire échta* (der Herr des Schlachtens), dem eine bestimmte Art von Rache in innerterritorialen Blutfehden zukam, und dem *fer-gniae* (der Champion des Königs), der Auseinandersetzungen im Namen des Königs im Duell austrug. Hier hat das *fian*-Mitglied die Rolle eines Ordnungshüters.<sup>84</sup>

Gleichzeitig waren sie keine klassische Söldnergruppe, sondern hatten etwas von Geächteten an sich: „Placed outside society, freed of social obligations and restrictions, as well as deprived of social rights and privileges, *fénnidí* organized into *fiana*, form mock societies in the wilderness, on the perimeters of society proper.“<sup>85</sup> Obgleich sie im Dienste des Königs waren und Tugenden wie Großzügigkeit und Gerechtigkeit einen hohen Stellenwert hatten<sup>86</sup>, waren sie doch keine gänzlich verlässlichen Gefolgsleute, da sie das allgemein geltende Gesetz nicht fürchten mussten: „[...] the social loyalty of the *fénnidí* is minimal and they are virtually free of social control.“<sup>87</sup> Dennoch dürften sie aus königlichen Schutztruppen hervorgegangen sein, hatten sich verselbstständigt und bestanden fortan als Staat im Staat. Die *fian* Krieger Finns soll etwa 4200 Personen umfasst haben. Obgleich Männer den Löwenanteil der Gruppe stellten, waren Frauen als Kriegerinnen oder Druidinnen nicht ausgeschlossen. Allen voran Finns Tante väterlicherseits *Bodhmall*.<sup>88</sup>

Typisch für die Fenier sind Eigenschaften wie Wildheit, Wut und Raserei. Heinrich Zimmer verglich diese Charakterzüge bereits mit denen der Wikinger.<sup>89</sup> Diese sind auch im berühmten Ulster-Zyklus vorhanden: Lily Weiser interpretiert die Kampfeswut des Helden CúChulainn als keltische Schilderung der nordischen Berserkerwut.<sup>90</sup> Aber kann diese Kampfweise tatsächlich den skandinavischen Kriegern vorbehalten sein? Laut Weiser gibt es gemeinsame Bestimmungen bei Iren, Norwegern und Dänen. Es existieren Heiratsbestimmungen, es dürfen Frauen nicht missbraucht werden und man darf vor einer gewissen Anzahl von

<sup>82</sup> Acallam na Senórach, xi.

<sup>83</sup> Meyer (1993), xiv.

<sup>84</sup> McCone (1991), 212., McCone (2002), 51.

<sup>85</sup> Nagy (1985), 21.

<sup>86</sup> Koehler (2011), 19.

<sup>87</sup> Nagy (1985), 53.

<sup>88</sup> Birkhan (2009a), 344f.

<sup>89</sup> Zimmer (1891).

<sup>90</sup> Weiser (1927), 65.



Gegnern nicht fliehen.<sup>91</sup> Auf die Parallelen zwischen Berserkern und der Fianna gehe ich später noch genauer ein.<sup>92</sup>

Es gab bei den Fianna außerdem beinahe unmenschliche Aufnahmekriterien. Man musste sich bis zum Gürtel in einem Loch stehend, nur mit Schild und armlangem Haselstock gegen neun Speerkrieger verteidigen. Dann durfte das geflochtene Haar bei einer Hetze durch den Wald nicht in Unordnung geraten, geschweige denn durfte man einen Zweig abbrechen. Der angehende Fenier musste über einen Stab auf Augenhöhe springen sowie unter einem knietiefem durchkommen, während er sich einen Dorn aus dem Fuß zieht, ohne langsamer zu werden.<sup>93</sup> Dieser Initiationsritus sollte die Krieger an ihre Umgebung, den Wald, anpassen. Doch auch künstlerisches Geschick wurde verlangt. So mussten Aspiranten auch ausgezeichnete Dichter sein, bewandert in den 12 Büchern der Poesie.<sup>94</sup> Sobald man aufgenommen war, wurden alle Verbindungen zum eigentlichen Clan abgebrochen, man war *écland* 'clan-los', *díthír* 'landlos' und hatte keine Verwandten mehr außer der *fian*.<sup>95</sup>

Finn und seine Männer verteidigen Irland und den König von Tara meist gegen übernatürliche Invasoren wie etwa in der Schlacht von Ventry (*Cath Finntrágha*): „The *fian* stands guard on the boundary zone between culture and nature, which also forms the boundary between this world and the otherworld.“<sup>96</sup> Nagy vergleicht das Verhältnis zwischen *fénnid* und König mit dem zwischen *fénnid* und der Gesellschaft. Beide sind höchst instabil wodurch die Helden unvollendete Identitäten haben, an den Grenzen zwischen Welten und Identitäten scheitern.<sup>97</sup>

Das Ende der Kriegertruppe wird aber nicht durch einen äußeren Feind herbeigeführt, sondern kommt vom inneren Kern in der tragischen Episode über Diarmait und Grainne: Finn sitzt mit Oisín bei einem Brettspiel und als letzterer am Zug ist, lässt der in der Eibe über den Spielenden versteckte Diarmait eine Eibenbeere auf das Spielfeld fallen. So verliert Finn und es entsteht ein folgenschwerer Konflikt, der die *fian* entzweit.<sup>98</sup>

Etymologisch ist nach Zimmer und Meyer air. *fian* oder *fiann*, Genetiv *fě(i)nne*, Plural *fianna* mit lat. *vēnari* 'jagen' verwandt und auf die Form \**wēyenā* zurückzuführen. Außerdem ist es mit dem Altslawischen *vonja* 'Krieg' verwandt, Sanskrit *vanóti* 'gewinnt, erobert', *vanús* 'Krieger' sowie germanisch *winnan* 'kämpfen'.<sup>99</sup> Es wurde vom Abstraktum zu einem

---

<sup>91</sup> Weiser (1927), 65.

<sup>92</sup> S. K. 8.

<sup>93</sup> Botheroyd, Botheroyd (2004), 119.

<sup>94</sup> MacKillop (1998), 196. Silva Gadelica, 99ff.

<sup>95</sup> Sjoestedt (1982), 102.

<sup>96</sup> Nagy (1985), 55.

<sup>97</sup> Ebd., 83,90.

<sup>98</sup> Duanaire Finn Pt. II, 402-409.

<sup>99</sup> Sjoestedt (1982), 100.

Kollektivum. Zwar wurden sie von einer Jagdgesellschaft zu einer Kriegerschar, doch blieb die ursprüngliche Vorliebe erhalten, da ihre Kämpfe oft als Verfolgungen stattfinden.<sup>100</sup> Für McCone scheitert diese Eytmologie am früh belegten *-nn-* in zweisilbigen Formen wie *fianna*, *fiannas*, usw., die auf ein *\*wēd-nā* deuten. Diese Form ist vergleichbar mit dem air. *fiad*, wal. *gwydd* 'wild, Wild' (< *\*wēdus*), air. *fiadach* 'Jagd, Wild', an. *veiðr*. Dieses *\*wēd-nā* ist anscheinend erst auf irischem Boden entstanden.<sup>101</sup>

### 5.3. Finn

Der Grenzgang der Fianna wird im Besonderen durch Finn verkörpert:

[...] die Gestalt des Helden selber schwankt zwischen einem Seher-Gott aus nicht mehr faßbarer Vorzeit, einem Dichter oder König von Leinster und dem lichten, lauterem, ewig jungen Idol eines Anführers im Kampf, der stets in rivalisierender Spannung zum Hochkönig des Landes steht. Als Jäger hat er von Natur aus Beziehungen zur Mystik der Wälder und Quellen, der Tiere und der mit ihnen verwandten Götter der Vorzeit, die in den alten Grabhügeln hausen, die *Sidhe* oder *Brugh* genannt werden. Von hier, aus den Dimensionen der Tiefe, kommen seine Sehergabe, seine Weisheit und auch die Dämonie des Magischen, die den *alten* Finn letztlich zu einem kleinen nörgelnden Neider und rachesüchtigen Verfolger der jungen Generation werden läßt.<sup>102</sup>

Finn und sein Neffe *Cailte* werden bereits in Genealogien des 6. Jahrhunderts<sup>103</sup> als Enkel des *Níadu Necht* genannt, der Stammvater aller wichtigen Leinster Dynastien. Dass dies ein Fehler sein muss, wird klar wenn er *Finn ua Baiscne* genannt wird, also ein Enkel einer gänzlich anderen Person ist. Warum dieser Irrtum stattfand liegt wohl daran, dass der Urenkel von *Níadu Necht mac Rossa Rúad Find File*, Finn der Dichter war. Diese Verwechslung führte auch zu der Betonung eines der wichtigsten Motive bei Finn: Seine helllichtige, dichterische Gabe.<sup>104</sup> Der Jugendname des Helden ist *Demne* 'Hirschlein' (< *\*dam-nios*, lat. *domare* 'zähmen', air. *dam* 'Ochse', etymologisch zu dt. Damwild). Finn bedeutet 'der Weiße, Blonde' (< *\*vindos*). Besonders interessant ist, dass Finns Jugendname auf gezähmtes Wild anspielt, während er selbst der jungen, wilden Kriegertruppe, die vornehmlich im Wald lebt, vorsteht.

<sup>100</sup> Weisweiler (1954), 43, Meyer (1910), vi.

<sup>101</sup> McCone (1987), 111.

<sup>102</sup> Clarus (1991), 183.

<sup>103</sup> Mac Cana (1962), 98.

<sup>104</sup> Acallam na Senórach, xiv.

Finns Lebenszeit wird im 3. Jahrhundert angesetzt.<sup>105</sup> Sein Vater war *Cumhall* (auch *Cumhaill*, *Cumal* oder *Umal*) und seine Mutter *Muirne*, die Tochter des Druiden *Tadg*. Finn wurde von 2 Frauen im Wald aufgezogen, da vor allem von Seiten des Morna Clans Gefahr drohte. Eine der beiden Frauen war seine Tante väterlicherseits, die Druidin *Bodbmal*, die andere wurde *Liath*, die Graue genannt. Finn bleibt in der Obhut der Frauen bis er selbst auf die Jagd gehen kann. Er wird ein Teil des Kriegerverbandes.

In Texten aus dem 9. Jahrhundert gehört Finn zur *fian*-Gruppe des Mac Con<sup>106</sup>, was wiederum ein anderer Name für Lug ist.<sup>107</sup> Die Parallelen zwischen dem Helden und dem Gott lassen die Charaktere zu einem göttlichen Helden verschmelzen. Finn ist zwar ein *fénnid*, ein Teil eines Kriegerverbandes, aber gleichzeitig auch ein Dichter, ein *fili* (auch *filid*). Erstere ist eine nicht-Person, da er kein Teil der Gesellschaft ist. Zweitere ist jedoch eine Person von hohem Ansehen. Diese Gegensätze machen Finn zu einem besonders spannenden Helden. Er wird Seher und Poet indem er an seinem Daumen lutscht, während er den Lachs des Wissens für den Dichter *Fionn Aogas* kocht. Dieser erkennt dann aber, dass Finn der Lachs zusteht und durch das Verspeisen erlangte Finn Weisheit, die Dichtertätigkeit und verstand auch die Sprache der Vögel. Für neue Erleuchtung musste er danach nur mehr am Daumen lutschen und so erhielt er seinen Namen *Fionn/Finn*, als der Dichter zu ihm sagte: „Finn, is your name, lad [...] and it was for you that the salmon was brought to be eaten, and you are truly the Finn.“<sup>108</sup>

Das Motiv des Daumens der Weisheit findet sich gleichermaßen in Wales bei Taliesin sowie in Skandinavien mit Sigurd, worauf ich später noch eingehe.<sup>109</sup> Daraus hat sich die gängige Vorstellung entwickelt, sich etwas aus dem Finger zu saugen.<sup>110</sup>

Nagy betont, dass die Fähigkeit die Wahrheit zu sehen, eng mit der Identität als Dichter zusammenhängt, was in der früheren Tradition größere Bedeutung hat. Er beschreibt auch die schamanoide Abhängigkeit des *fili* von der Anderen Welt.<sup>111</sup> „Both the druid and the poet are characterized in Irish myth as possessors of special knowledge and power from the otherworld.“<sup>112</sup>

---

<sup>105</sup> Zimmer (1891), 1.

<sup>106</sup> Meyer (1993), 38.

<sup>107</sup> Mac Cana (1962), 92.

<sup>108</sup> Nagy (1985), 214.

<sup>109</sup> Scott (1930).

<sup>110</sup> Vgl. DWB Bd. 14, Sp. 1655f. DWB Bd. 14, Sp. 1890f. <http://woerterbuchnetz.de/DWB/> aufgerufen am 15.01.2015.

<sup>111</sup> Nagy (1985), 24f.

<sup>112</sup> Ebd., 27.

Durch Finns besonderen Status als Dichter, betreibt er auch eine außergewöhnliche Form der Dichtkunst, die bereits erwähnte nature poetry. Sie findet sich in Wales und Irland, was Nagy als gemeinsame keltische Tradition dieses Genres deutet.<sup>113</sup> Durch sein Dichtertum gehört Finn auch zu den Handwerkern den *Áes Cerd*. Ihnen wurde größere soziale Mobilität zuteil. Dies kann man auch auf die zwischenweltliche Mobilität umlegen. Da besonders bei „typischen“ *fénnidi* Aktivitäten, übernatürliche Gestalten auftauchen oder andersweltliche Episoden stattfinden.<sup>114</sup>

Der Aspekt des *fili* ist weiters von großem Interesse, da im 11. Jahrhundert kaum mehr ein Unterschied zwischen einem Gelehrten, einem *philosophus* oder Mönch und einem Dichter oder Druiden bzw. *fili* gemacht wurde. Dieser Prozess begann im 6. Jahrhundert, als Mönche auf das Wissen der Dichter zurückgriffen, da jene damals ein Monopol im Wissen um die Einheimischen innehatten. Dieser Wissensdrang steigerte sich kontinuierlich in alle Richtungen irischer Kultur bis die *fili* ihre Art des Lernens, das Auswendiglernen als mündliche Bewahrung, zugunsten der neuen Art, dem Aufschreiben, aufgaben und schließlich keine klare Trennlinie zwischen den beiden Gruppen mehr zu ziehen war.<sup>115</sup> Dies impliziert, dass Finn zur Zeit der Niederschrift des Hauptkorpus des Finn-Zyklus, hinsichtlich seiner Weisheit, als ein Vorläufer eines Mönchs galt. Was wiederum höchst spannend ist, wenn man sich der vielen Zauber, die Finn benutzt und denen er begegnet, bewusst ist. Jenen stand das Christentum ja bekanntlich nicht sehr wohlwollend gegenüber. Dennoch rechtfertigt es die Niederschrift der heidnischen Geschichten der Vorzeit Irlands.

Finn erleidet seinen Tod in der Schlacht bei Brea an der Boyne. In einem langen Kampf wird ihm von *Aichlech mac Duibrenn* der Kopf abgeschlagen.<sup>116</sup>

---

<sup>113</sup> Nagy (1985), 31.

<sup>114</sup> Ebd., 37.

<sup>115</sup> Mac Cana (1962), 110.

<sup>116</sup> O'Grady (1892), 98f.

## 6. Gestaltwandlung und Therianthropie im keltischen Raum

Die Idee der Verwandlung eines Menschen in ein Tier mit meist menschlichen Verhaltensweisen, wird als *Therianthropie* bezeichnet. Speziell Hunde/Wölfe sind in der keltischen Literatur besonders häufig anzutreffen. Als Charaktere, Subjekte oder im übertragenen Sinne als Namensgeber. Nicht nur in der hagiographischen, kirchlichen und der säkularen literarischen Tradition, sondern auch in der Archäologie und Ikonographie begegnen uns seit der Frühzeit Hunde. In der keltischen Welt sind Hunde und Wölfe oft austauschbar verwendbar. Eine besondere Form der Therianthropie ist die *Lykanthropie*, die Verwandlung in einen Werwolf. Der früheste Bericht über eine Gestaltwandlung dieser Art findet sich im Gilgamesch Epos, dessen mündliche Tradition bis etwa 2200 v. Chr. zurückgeht. Zwischen 2000 und 1000 v. Chr. wurde es dann in Sumerisch, Akkadisch und Mittel-Babylonisch aufgezeichnet. Der sumerische König Gilgamesch weist die Avancen der Göttin Ishtar aufgrund voran gegangener vom Unglück verfolgter Liebhaber zurück. Einen Hirten, den sie geliebt hatte, verwandelte sie in einen Wolf, in dessen Gestalt er nun von seinen eigenen Hirten Jungen verjagt wird.<sup>117</sup> Das Motiv, dass eine (übernatürliche) Frau die Verwandlung herbeiführt, ist auch bei Oisíns Mutter und Brans Mutter präsent.

### 6.1. Finn als Gestaltwandler

Sjoestedt stellt Finn in Verbindung mit dem Meeresgott *Manannán mac Lir* (von der Isle of Man, ir. *Inis Manann*) der im Walisischen *Manawyddan ab Llyr* heißt, durch das Verbindungsglied König *Mongán mac Fiachnai* aus dem historischen Zyklus der Könige. Als Reinkarnation Mongáns, der Sohn Manannáns, kann Finn sich in Tiergestalt verwandeln.<sup>118</sup> In der Erzählung *Immram Brain* spricht der Meeresgott Manannán mit Bran und seiner Crew und prophezeit die Rolle von seinem zukünftigen Sohn Mongán ('Mähnchen') dem Helden, der jede Gestalt annehmen kann:

---

<sup>117</sup> <http://www.bibelwissenschaft.de/de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gilgamesch-3/ch/ec1099f6061e75fe784251192303e476/#h4> aufgerufen am 12.05.2014.

<sup>118</sup> Sjoestedt (1982), 104. Bernhardt-House (2010), 128.

He will be in the shape of every animal  
both on blue-grey sea and land,  
he will be a hero leading hosts in the onslaught,  
he will be the wolf of every great forest.

He will be a stag with silver horns  
in the land in which chariots are driven,  
he will be a speckled salmon in a full pool,  
he will be seal, he will be a fair-white swan.<sup>119</sup>

Hier begegnen uns wiederum die gängigsten Tiere im Zusammenhang mit dem Finn-Zyklus: Wolf, Hirsch und Lachs. Finn scheint durch eine (mythologische) Genealogie prädestiniert zum Gestaltwandler. Er besitzt weiters eine überaus wertvolle Tarnkappe, die den Träger, je nachdem, wie er sie dreht, in einen Hund, Hirsch oder Mann verwandelt:

„Ossín said: 'The most marvellous dainty jewel which Finn himself found, that is, without vaporous ignorance, the fair closewoven hood of Crothrainne.' Gold is its woof, silver underneath it, soft to the skin is its lining; you will be hound, man or deer as you turn it, as you change it. It is worth fifty bond-maids, whatever, it was made in the Land of Promis, for thirty years in Mag Mell, [...]'<sup>120</sup>

Finn ist eng verbunden mit Rotwild und Hundartigen, Raubtier und Beute, zwei Tierarten, die am meisten mit dem Leben der Fianna assoziiert werden.<sup>121</sup> Der irische Held wird auch als Nachfahre des Gottes Lug beschrieben. Ein Gedicht aus dem 11. Jahrhundert im *Lebor Gabála* handelt von 3 Brüdern, welche verschiedene Dinge finden mussten, da sie für den Tod von Lugs Vater verantwortlich waren. Die Einleitung verrät Folgendes:

„The adventures of Tuirill Biccreeo and of his sons, Brian, Iuchar and Iucharba. This is what will here be related: Now Delbaeth s. Ogma had the name of Tuirill Piccreeo, and his sons who slew Ethlend, father of Lug, whose name was Cian, when he went in the form of a lapdog to the Brug. So Lug came to avenge his father upon them, or they should pay the wergild for him.“<sup>122</sup>

<sup>119</sup> Immram Brain, 55, § 53-54.

<sup>120</sup> Meyer (1993<sup>2</sup>), 51.

<sup>121</sup> Bernhardt-House (2010), 131.

<sup>122</sup> Lebor Gabála, Vol. 4, 134-135, §319.

Das Gedicht lautet:

Tuirill Bicrenn, it was exact,  
father of the gods of plundering.  
the names of the gods over every land  
were Brian, Iuchair, Iucharba.

The gods were according to will,  
with Ethliu, father of Lug:  
Ethliu came into the Brug  
in disguise in the form of a lapdog

Lug who used to work valour knew not  
which of them slew his father:  
but he had his doubts for a space  
of the sons of Tuirill Bicrenn.<sup>123</sup>

Leider wird die Fähigkeit von Lugs Vater, sich zu verwandeln nicht weiter erklärt. Es ist möglicherweise als gegebene Eigenart der übernatürlichen Tuatha Dé hinzunehmen. Eine spätere Prosa Version liefert schon mehr Details: Die drei Brüder Cú, Ceitheann und Cian werden ausgesandt um Gastgeber der *síd* antreten zu lassen. Sie teilen sich auf und Cian geht alleine weiter. Er trifft auf die drei Söhne Tuireanns und fürchtet, aufgrund deren Feinseligkeit, dass er sie ohne seine Brüder nicht besiegen kann. Cian verwandelt sich daraufhin in ein Schwein und versteckt sich in einer Schweineherde. Brian wiederum verwandelt seine Brüder in zwei schlanke, leichtfüßige Hunde um Cian in Schweinegestalt zu suchen. Als sie ihn gefunden haben, bittet Cian sich in seine wahre Gestalt zurückzuverwandeln und er wird von den Brüdern getötet.<sup>124</sup> Während im Gedicht Cian die Gestalt eines Schoßhundes annimmt, so sind es in der Prosa Version die beiden Söhne Tuireanns und Cian wird zum Schwein. Thurneysen, Macalister und O'Rahilly haben dies auf die Verwechslung der Worte für Schoßhund (*oirce*) und das Wort für Schwein (*orc*) zurückgeführt.<sup>125</sup> Bernhardt-House sieht dieses Argument zwar als logisch nachvollziehbar, weist aber darauf hin, dass das Wort für Schwein in der Prosa Version *muc* ist und nicht *orc*. Er untermauert dies mit der natürlichen Feindschaft zwischen Schwein und Hund sowie der Verbindung von übernatürlichen Schweinen und den *síde*, welches in vielen Erzählungen vorkommt.<sup>126</sup> Weiters hat Lug eine besondere Verbindung zu Schwein-Verwandlungen,

<sup>123</sup> Lebor Gabála, Vol. 4., 284-285, §2-4.

<sup>124</sup> Bernhardt-House (2010), 226.

<sup>125</sup> Thurneysen (1918), 243. Lebor Gabála, 135, note e. O'Rahilly zit. nach Bernhardt-House (2010), 227.

<sup>126</sup> Bernhardt-House (2010), 227.

besonders auch in der walisischen Tradition im 4. Zweig des Mabinogi, wo eine Schwein-Verwandlung als Bestrafung vorkommt, auf die ich später noch eingehen werde.<sup>127</sup>

Die mittelalterlichen Schreiber haben den vorchristlichen Gottheiten wie *Manannán mac Lir* oder Lug also eindeutige Gestaltwandler-Fähigkeiten zugeschrieben, besonders Hundartige Verwandlungen scheinen ihnen zu eigen zu sein.

## 6.2. Hunde der Fianna

Die Wichtigkeit der vierbeinigen Begleiter wird in Kapitel 24 in *Duanaire Finn* deutlich: „There was not a hero of them, without a shield on the mountain and two hounds and two keen beagles around Fionn of high courage.“<sup>128</sup> Einerseits offensichtlich essentiell für das außerordentliche Jagdgeschick der Fianna, waren sie auch für die Bewachung der mehr oder weniger offenen Siedlungen im Wald verantwortlich. Nicht anders als heute, wurden auch den Hunden der Fianna menschliche Qualitäten zugeschrieben, vor allem Intelligenz und Loyalität – eine der wohl meist geschätzten Eigenschaften dieser Tiere. Im Falle des Todes eines Tieres, wurde ein geradezu richtiges Begräbnis ausgerichtet und tiefe Trauer empfunden.<sup>129</sup> Diese Anthropomorphisierung setzt sich in der hierarchischen Ordnung weiter fort. So wie Finn der Anführer und beste Krieger der Fianna ist, so ist sein Hund *Bran* („Rabe“) der beste Jagdhund der Truppe. Sein Name spielt wohl auf die schwarze Fellfarbe an. Gleichzeitig werden nur wenige Hunde direkt beim Namen genannt, da ihre Aktivitäten auch meist in Rudeln von acht, zwanzig oder fünfzig stattfinden.<sup>130</sup>

Häufig geben die Jagdhunde den Startschuss für die Jagd bzw. das Abenteuer, denn die meisten Jagden werden zu einem Ausflug in die Andere Welt, indem sie das Beutetier aus der Behausung oder dem Versteck treiben. Kate Chadbourne stellt fest, dass das Einführen von Hunden in die Handlung den Beginn einer signifikanten Veränderung oder Aktivität anzeigt. Sie fungieren als destabilisierendes Element und wenn sie einmal losgelassen sind, können sie nicht zurückgepiffen werden und das Schicksal nimmt seinen Lauf.<sup>131</sup>

---

<sup>127</sup> S. K. 6.6.

<sup>128</sup> *Duanaire Finn*. Pt. I, 187.

<sup>129</sup> *Duanaire Finn*. Pt. II, 187.

<sup>130</sup> Chadbourne (1996), 3.

<sup>131</sup> Ebd., 4f.



In ihrem Artikel hat Chadbourne außerdem den akustischen Kontrast zwischen der *fian* und dem Christentum herausgearbeitet. Dieser spannende Aspekt wird deutlich wenn Oisín bemerkt, dass ihm das Klingen der Glocken Schmerz verursacht, der Klang von Hundestimmen, als bezeichnender Klang der *Fianna* jedoch geschätzt wird: „[...] raucous, excited in pursuit, and utterly free of Christian sobriety, sin and remorse.“<sup>132</sup>

Die berühmtesten Hunde der *fian* sind *Adnúall*, *Sceólag* und allen voran *Bran*. Meist wird der Hund mit männlichem Personalpronomen ersetzt, seltener mit weiblichem. Ich werde hier von *Bran*, dem Hund, als männlich ausgehen. Er ist nicht nur der beste Jagdhund von allen, sondern auch die Geheimwaffe, wenn alles andere fehlschlägt: Mit seiner giftigen Klaue *spor nimhe* oder *bróg nimhe* (oft auch als „Schuh“ o.ä. übersetzt, jedenfalls etwas an seiner Pfote) versetzt er unbesiegbaren Gegnern den Todesstoß. Dieser Trumpf wird nicht bei normalen Jagden ausgespielt.

Wie Finn zu *Bran* kam ist nicht einheitlich beschrieben. In *Duanaire Finn* wird die Herkunft des Hundes folgendermaßen erzählt: „Bran though a hound was yet no hound, good was her valour, fair her fame, she was no hound's offspring, from no hound sprang, and no hunting dog's offspring was her mother.“<sup>133</sup> Diese paradoxe und nicht natürliche Abstammung zeugt schon von der über- bzw. unnatürlichen Sphäre die diesen Hund umgibt. Bernhardt-House meint in diesem Gedicht eine eindeutig menschliche Abstammung Brans zu erkennen: Zwar hat *Bran* die Fähigkeit menschliche Gestalt anzunehmen, bleibt aber freiwillig ein Hund.<sup>134</sup>

In dem Gedicht von „Lugh's Kinship with certain members of the Fíán“ wird die Abstammung Brans sogar auf die Mutter des heldenhaften *Lugh*, *Eithne*, zurückgeführt. Sie bekam zwei Töchter *Tuirne* oder auch *Uirne* und *Muirne*. Finn verheiratete *Uirne* mit dem König von Ulster und sie wurde bald von ihm schwanger. Dessen frühere bzw. erste Frau jedoch, die Tochter von *Bodhbh*, eine *síd*, verwandelte *Uirne* aus Eifersucht in einen Hund. Hier findet sich also wieder das gleiche Motiv einer Rache-Verwandlung durch eine eifersüchtige Frau aus der Anderen Welt, wie bei Finn und Oisín. In dieser Gestalt gebar *Uirne* zwei Kinder: „[...] she bore both Bran and Sceólag, a lovely offspring.“<sup>135</sup> Obgleich *Uirne* ihre menschliche Gestalt wiederbekam, nachdem sie einem anderen Mann gegeben wurde, blieben ihre Nachkommen Welpen. Nagy sieht in *Uirne* bzw. *Tuirne* klare Varianten von *Muirne*<sup>136</sup>, was, wie Chadbourne resümiert, Finn und *Bran* somit zu Kindern der gleichen

---

<sup>132</sup> Chadbourne (1996) S. 8.

<sup>133</sup> *Duanaire Finn*. Pt. I. S. 142.

<sup>134</sup> Bernhardt-House (2010), 192f.

<sup>135</sup> *Duanaire Finn*. Pt. II. S. 116.

<sup>136</sup> Nagy (1985), 95.

Mutter mit heldenhafter Abstammung machen würde. Ihre enge Bindung würde dafür sprechen.

Natürlich sind verwandtschaftliche Bande keine Bedingung für ein nahes Verhältnis, dennoch ist die Freundschaft zwischen Finn und dem Hund außerordentlich: „[...] only for Osgar and for Bran did he ever shed a tear on earth.“<sup>137</sup> Chadbourne nennt dieses Verhältnis von großer Intimität, Emotion und Freundschaft „hound love“. Dies geht sogar soweit, dass die Hunde als beinahe auswechselbare außenstehende Verkörperung bzw. Ausdruck für den Krieger, dem sie zugehören, stehen.<sup>138</sup>

Als Finn Bran jedoch schlägt, um ihn anzustacheln, reißt das tiefe Gräben zwischen ihnen:

„He wondered at being struck by me: for a while he looked at me and then streams of tears poured from his piercing eyes. Ill the omen under which the hand was raised; [...] He pulls his leash hastily from me, breaking the silver neck-chain, and soon fleeing along the mountain plunged with a swift leap into the lake. Three cries every evening were uttered by our brave dogs: it was the Fian hounds seeking Bran, while the Fian were all in gloom.“<sup>139</sup>

Abermals werden zutiefst menschliche Handlungen einem Hund zugeschrieben, wie das Vergießen von Tränen und das Wählen des Freitods. Chadbourne sieht in dieser Episode auch ein Stück der Seele der Fian sterben, da Bran als höchster Hund der Fianna als Stellvertreter aller Hunde fungiert: „This is the essential paradox of dogs in the *fian*; though they consistently play the role of movers and doers -in short, the body- dogs may arguably be called the soul of the *fian*.“<sup>140</sup>

Finn besitzt als Anführer mehrere Hunde neben Bran, insgesamt zwölf.<sup>141</sup> In *Acallam na Senórach* gibt es eine kurze Episode, in der berichtet wird, dass ein ebenfalls sehr geschätzter und geliebter Hund von Finn namens *Conbecc* ('Hündchen'), von *Goll mac Corna* ertränkt wurde. Sie war eine besonders flinke Jagdhündin und die einzige die auch Finns Bett teilen durfte: „Any deer she was loosed against would find no shelter in Ireland, until he was driven towards the hounds and boys of the Fíana of Ireland.“<sup>142</sup> Cailte singt ihr sogar ein Klagelied: „Sad for me the death of Conbec, she of the great jaws. Never saw I a more skilful paw at

---

<sup>137</sup> Heroic Poetry from the Book of the Dean of Lismore, 165.

<sup>138</sup> Chadbourne (1996), 32ff.

<sup>139</sup> Duanaire Finn. Pt. II, 201ff.

<sup>140</sup> Chadbourne (1996), 14.

<sup>141</sup> Duanaire Finn, Pt. II, 205f.

<sup>142</sup> *Acallam na Senórach*, 68.

chasing a boar or deer.“<sup>143</sup> Während *dog* für Hunde allgemein verwendet wird, gilt *hound* als die größere und wildere Variante von Kaniden.

In einem anderen Abschnitt, ist von einer Hündin namens *Adnúall* die Rede, welche nach dem Tod Finns so treu war, dass sie drei mal ganz Irland nach ihrem Herr absuchte, ehe sie vor Trauer starb.<sup>144</sup>

Eine interessante Verbindung zwischen den Fianna, den Hunden und Skandinavien ist in mehreren Balladen (Book of Leinster/Lismore) und auch Prosa-Versionen (Sons of Tuireann) zu finden: Es handelt sich um drei Männer, die sich Finn anschließen wollen und die einen „dog of marvellous colours“ besaßen, der an das Wunderhündchen Petitcriu aus der Tristansage erinnert. Sie hatten ihn vom Königshof aus Norwegen mitgenommen und er war nicht nur quasi unbesiegbar im Kampf und riesengroß, sondern er konnte auch Wasser in Met und Wein verwandeln, wenn man in darin badete: „Thus very early the land of Norway, a mysterious far country, was known by tradition to be the home of such wonders as that strange animal [...]“.<sup>145</sup>

### 6.3. Weitere Therianthropie-Hinweise bei den Fianna und skandinavische Parallelen

Mit Altersklassen und Männerbünden wie den Fíanna, stehen meist Initiationsriten in Verbindung. Häufig wird ein kriegerischer bzw. tierischer Beiname angenommen. Eliade schreibt dazu:

„Now the essential part of the military initiation consisted in ritually transforming the young warrior into some species of predatory wild animal. It was not solely a matter of courage, physical strength, or endurance, but of a magico-religious experience that radically changed the young warrior's mode of being. He had to transmute his humanity by an access of aggressive and terrifying fury that made him like a raging carnivore.“<sup>146</sup>

In Irland finden sich häufig Hundenamen aber auch Wolfsnamen (*CúChulainn* – Hund des Culann, *Cenn Fáelad* – Wolfskopf, *Fáelan* – Kleiner Wolf). Sogar der isländischen

<sup>143</sup> Acallam na Senórach, 68.

<sup>144</sup> Ebd., 103.

<sup>145</sup> Christiansen (1931), 80- 83.

<sup>146</sup> Eliade (1972), 6.

Familiensaga der *Laxdoela saga* ist die Rede von einer irischen Königswitwe, die mit ihrem Sohn Olaf Feilan (*feilan/faelan* 'kleiner Wolf') über die Färöer nach Island zieht.<sup>147</sup>

Mit *díberg* wird in *Togail Bruidne Da Derga* §20 auch das 'Wolfen' (*oc fáelad*) bezeichnet, als die Söhne von *Donn Désa díberg* mit den Söhnen des irischen Adels unter der Herrschaft des Königs *Conaire* raubend herumziehen: „Sie hatten drei mal fünfzig Mann unterstellt als sie Wolfen waren im Gebiet der Männer von Connacht, bis Maine Milscothach's Schweinehirt sie sah. Und nie zuvor hat er so etwas gesehen.“<sup>148</sup> Die Reaktion des Schweinehirten wurde von Reinhard und Hull dahingehend interpretiert, dass es echte Werwölfe, also verwandelte Menschen sein müssten.<sup>149</sup> Dem stellte Carey gegenüber, dass das Räuberunwesen während der friedlichen Regentschaft *Conaires* einfach nicht vorhanden war.<sup>150</sup> Die Zahl von 150 Beteiligten sieht McCone als mögliche Übertreibung: „[...] um das schädliche Wesen der *fianna* im Interesse der Kirche zu betonen.“<sup>151</sup>

Stokes vergleicht diese Stelle mit Werwolf-Verhalten bei *Cóir Anman* §215:

„Laignech Faelad, i.e. he was a man who used to go wolfing (*fri fáelad*), i.e. into wolf-shapes (*i conrehtaib*), i.e. into shapes of wolves (*a rechtaib na mac tíre*) he used to go and his offspring used to go after him and they used to kill the herds after the fashion of wolves, so that it is for that he used to be called Laignech Fáelad, for he was the first of them who went into a wolf-shape (*i conrecht*).“<sup>152</sup>

Interessanterweise ist hier kein Hinweis auf göttliches oder teuflisches Intervenieren im Bezug auf die Wolfsverwandlung. Es scheint eine angeborene Fähigkeit zu sein. Bemerkenswert ist, dass die Genealogien des *Laignech Faelad* ihn als Bruder des Königs von Ossory nennen<sup>153</sup>, was in späteren Erzählungen von Interesse ist, da ein ganzer Stamm aus Ossory mit Werwolfverwandlungen zu tun hat.<sup>154</sup> Die Frage ob in diesen Textstellen die Rede von wirklichen Werwölfen oder von Räubern, die sich wie Wölfe verhalten, ist, lässt sich nicht zweifelsfrei feststellen. Einen Hinweis darauf könnte ein Gedicht aus der *Táin Bó Cúailnge* geben:

---

<sup>147</sup> Laxdoela saga 5, 18.

<sup>148</sup> Togail Bruidne Da Derga, 7. Bernhardt-House (2010), 169.

<sup>149</sup> Reinhard and Hull (1936), 53. zit. nach Bernhardt-House (2010), 169.

<sup>150</sup> Carey (2002), 68f.

<sup>151</sup> McCone (1987), 109.

<sup>152</sup> Irische Texte III, Part 1, 376f.

<sup>153</sup> Carey (2002), 57.

<sup>154</sup> S. K. 6.5.

There will be corpses under foot,  
there will be ravens on raven-roosts,  
there will be shields lying flat on the battle-fields:  
it will be a help for marauders (*díberga*)

The blood of the war-band (*fian*) will ... on the ground  
at the hands of the army of the man-hounds (*slúag inna ndunechón*).  
The exiles (*longas*) will come a long way  
to the Ulaí, if they reach them.<sup>155</sup>

'Man-hounds' werden hier mit 'exiles' und 'marauders' gleichgesetzt. Hier wird kein Hinweis auf Lykanthropie geliefert, sondern eine eindeutig metaphorische Verwendung von Hunde- bzw. Wolfsassoziationen. Weiters ist zu bedenken, dass die Phrase *cú glas* ('grey-hound' = 'wolf') als Bezeichnung für Fremde und Exilanten verwendet wurde. Der Status eines *cú glas* war noch unter dem eines *ambue* – jemand ohne Rinder bzw. jemand von außerhalb des Stammes. Wenn eine Frau einen *cú glas* heiratet, ist sein Ehrenpreis die Hälfte desjenigen seiner Frau – sofern ihre Sippe der Heirat zustimmt. Weiters hat er keinen rechtlichen Status, kann keine Verträge ohne seine Frau abschließen, welche Verantwortung für Strafen und Schulden, die ihr *cú glas* machen könnte, übernimmt.<sup>156</sup> Die rechtliche Bezeichnung für Außenseiter und Geächtete als 'Wolf' ist für das Indoeuropäische zuverlässig rekonstruiert, basierend auf der Deutsch-, Sanskrit- und Hethitisch-Verwendung.<sup>157</sup> Campanile deutet *cú glas* eher 'blauer Hund/Wolf' als 'grauer Hund/Wolf', indem er die Bedeutung von *glas* als 'blau' im Sinne von Färberwaid interpretiert. Dieser wurde oft mit den Pikten in Britannien assoziiert<sup>158</sup> (engl. *picts/woads*) und mit dem walisischen *glasvleid* ('grau/blau-Wolf') – was wiederum nicht 'Gesetzloser' sondern 'Krieger' heißen kann. Bernhardt-House hält außerdem die von Campanile abgelehnte Theorie, dass *glas* von der Farbe des Meeres abgeleitet ist und damit ein *cú glas* von jenseits des Meeres kommt, für durchaus plausibel.<sup>159</sup> *Glas* kann blau, grün und/oder grau bedeuten – alles Farben, die das Meer annehmen kann. Daher ist es reduktionistisch zu glauben, dass Fremde „nur“ Krieger aus Britannien sein konnten – obgleich Glossen davon zeugen, dass solche Menschen oft aus Schottland kamen. *Díberg*-Gruppen die über den Seeweg nach Irland kamen, konnten ihren Ursprung vielerorts haben. Diese Fremden/Exilanten *cú glas*, metaphorisch 'Meer-Hunde' zu nennen macht nach

---

<sup>155</sup> Táin Bó Cúailnge. 191.

<sup>156</sup> Kelly (1988), 6. Carey (2002), 70. Bernhardt-House (2010), 344.

<sup>157</sup> Bernhardt-House (2010), 344.

<sup>158</sup> Birkhan (2007), 29-34.

<sup>159</sup> Campanile (1979), 249-241 zit. nach Bernhardt-House (2010), 345.

Bernhardt-House genauso viel Sinn, wie sie als 'Waid-farbene Hunde' zu bezeichnen.<sup>160</sup> Im walisischen gibt es weiters den *Gwrci Garwlwyd* ('der grau-rauhe Mann-Hund'), der jeden Tag einen Waliser tötete und an Samstagen sogar zwei, damit der den Sonntag nicht entweihe.<sup>161</sup>

McCone schreibt die Häufigkeit von *Cú* (Hund) und *Fáel* (Wolf) in den irischen Personennamen den Werwolf-Attributen der *fian* zu.<sup>162</sup> Der martialische Beiname *luch-thonn* (Wolf-Haut – ein monströser Hund in der Erzählung *Aided Cheltchair maic Uthechair*<sup>163</sup>) hat eindeutige Parallelen im Altnordischen *úlf-heðinn* (Wolfs-Haut) die wiederum Berserkern entsprechen bzw. ihnen sehr nahe stehen und die genau wie die Irischen *óen-chiniud* tendenziell nackt oder mit Tierfellen bekleidet kämpften.<sup>164</sup>

Die *óen-chiniud* (DIL: „only child or descendant, the last living member of a 'fine'.“<sup>165</sup>) waren landlose Söhne, die sich meist am Ende ihrer Pflegschaft befanden und wenig Aussicht auf ein Erbe hatten. Ohne unabhängiges Eigentum würde der Status als vollwertiges Mitglied der Gesellschaft nicht gegeben sein. Diese Söhne waren also nackt im Sinne von besitzlos. Dieser Zustand war auch bei den Kriegern der *Fíanna* nicht anders: In *Tecosca Cormaic* (par. 31, 10) wird festgestellt: „fénnid cách co trebad.“ - „Jeder ist ein *fian*-Mitglied bis (er) Land Eigentum (erwirbt).“<sup>166</sup> Die Verbindung zwischen *fian* und *óen-chiniud* wird noch deutlicher, wenn man eine Passage in der *Táin Bó Flidais* betrachtet. Hier werden die Exilanten aus Ulster (*óenchinidi*) zum Zünglein an der Waage während einer Belagerung: „Bei diesen Worten erheben sich die drei ganz nackt und tragen den Torbau der Burg vor sich her bis mitten in die Burg, und die Connachter stürmen zusammen mit ihnen hinein in die Burg und sie erschlagen siebenhundert Krieger in der Burg [...].“<sup>167</sup>

Diese wölfischen Züge sowie die generelle Assoziation mit Wölfen der *fian* bzw. *díberga* erinnern stark an die nordischen Berserker bzw. *Ulfheðnar* ('Wolfshäute').<sup>168</sup> Deren ekstatische Kampfweise ist eng mit Odin verbunden. Berserker (altnord. *Berserkr*, Pl. *Berserkir*.) gelten im Kampf als unverwundbar, sie beißen in ihre Schilde und brüllen wie wild. Dieses Verhalten wird als Berserkerang (altnord. *berserksgangr*) bezeichnet.<sup>169</sup> Etymologisch setzt

<sup>160</sup> Bernhardt-House (2010), 324.

<sup>161</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 753f.

<sup>162</sup> McCone (1991), 213.

<sup>163</sup> Meyer (1906), 28.

<sup>164</sup> McCone (1991), 204f., 213.

<sup>165</sup> DIL (1990), 485, McCone (1987), 107.

<sup>166</sup> McCone (1991), 205.

<sup>167</sup> Der Rinderraub 'Flidais', 167.

<sup>168</sup> McCone (1987), 106.

<sup>169</sup> Ynglingasaga K. 6., 14.

sich das Wort aus *ber* 'Bär' und *serkr* 'Hemd, Fell' zusammen und lässt darauf schließen, dass sich jene Krieger mit Fellen bekleidet haben wie sie auch auf vendelzeitlichen Helmbleden in Schweden abgebildet sind.<sup>170</sup> Jacoby sieht in der Fellbekleidung der Berserker/ *Ulfheðnar* auch eine Art Uniform die gleichzeitig die Feinde erschrecken soll, ganz abgesehen von der gewünschten Kraftübertragung des jeweiligen Tieres, von dem das Fell stammt.<sup>171</sup> Eine alte Etymologie leitete *berr* von 'nackt' und *serkr* von 'Hemd' ab, was morphologisch aber nicht haltbar ist.<sup>172</sup> Obgleich Nacktheit nicht selten in Zusammenhang mit besonders mutigen, wilden jungen Kriegerern vorkommt. Polybios berichtet in seinen Historien von einer Schlacht zwischen keltischen Stämmen und Römern in Gallia Cisalpina, über die keltischen Kämpfer der ersten Reihe: „Furchterregend aber war auch der Anblick und die Bewegung der nackten im Vordertreffen stehenden Männer in ihrer Jugendkraft und ihrem Anblick. Alle Leute der ersten Abteilung waren mit goldenen Hals- und Armbändern geschmückt.“<sup>173</sup>

Die altnordische Beschreibung von Berserkerkriegerern ist sehr wahrscheinlich überzeichnet, da sie erstens aus christlicher Hand stammt und zweitens deren nicht einheitliches Bild zu einer Zeit festgehalten wurde, als diese Kampfverbände nicht mehr in dieser Form existierten. Jene theatraalisierte Raserei führte schließlich auch zur Vorstellung von Werwölfen 'Mensch-Wölfen', wie in England bei Gervasius von Tilbury, in Deutschland bei Burchard von Worms oder in Schweden bei Olaus Magnus, die in den folgenden Jahrhunderten zu vielen Prozessen mit Hinrichtungen geführt hat. Dennoch dürfte aufgrund der auch bis heute existierenden Männernamen mit dem Glied 'Wolf' das Wunschdenken, durch den Namen die positiven Wolfseigenschaften anzunehmen, zu Grunde liegen. Es gibt prinzipiell zwei Arten von Wolfsnamen: Der erste Typus ist ein zweigliedriger Name wie Arnulf, Gundolf, Ingolf, Ludolf, Randolf, Rudolf. Erstgliedrige Komposita sind die zweite Variante wie z.B. Wolfgang, Wolfhard, Wolfram. In altskandinavischer Zeit ist die zweite Art jedoch deutlich weniger gebräuchlich.<sup>174</sup>

Erste literarische Erwähnungen finden Berserker um 900 in einem Preislied des Skalden *Thórbjörn hornklofi* auf den norwegischen König Harald Schönhaar in der *Haraldskvaeði*. Dort geht es um eine siegreiche Schlacht am *Hafrsfjord* in der sich neben Berserkern auch *Ulfheðnar* („Wolfs-häuter“) geschlagen haben. Eine detailliertere Beschreibung gibt uns

<sup>170</sup> Simek (2006<sup>3</sup>), 49f.

<sup>171</sup> Jacoby (1974), 84.

<sup>172</sup> McCone (1987), 106.

<sup>173</sup> Hofeneder (2005), 90.

<sup>174</sup> Müller (1970), 5f.

Snorri Sturluson in der Ynglinga saga. Snorri betont auch die Verbindung der Berserker und *Ulfheðnar* mit Odin, sie sind „seine Krieger.“. Passenderweise ist Odin ebenfalls Gott der kultischen Ekstase was für den Bewusstheitszustand, der mit (*berserksgrangr*) einhergeht, spricht. Die Schmerz-Unempfindlichkeit und das Nicht-Bluten sind bekannte Phänomene schamanischer Trancezustände.<sup>175</sup> Nora Chadwick verweist auf die Berserker als ein Phänomen heroischer Ekstase mit pathologischen Zügen.<sup>176</sup>

Simek sieht den Ursprung der Berserker und *Ulfheðnar* „[...] in skandinavischen Sonderformen von alten Maskenkulten, die sich in der Existenz von dem Odin geweihten kultischen Maskenkriegerbünden manifestierten.“<sup>177</sup> Kris Kershaw hegt die Vermutung, dass jeder initiierte Krieger für einen bestimmten Zeitraum *ulfheðinn* war, hingegen der *berserkr* ein Mitglied einer elitären Gruppierung war.<sup>178</sup>

Die wichtigste Aufgabe der geweihten Männerbund-Krieger sieht Höfler in der Abwehr von äußeren feindlichen Gewalten.<sup>179</sup>

Wie diese außergewöhnlichen Kämpfer in den Rausch-ähnlichen Zustand kommen, ist sehr verschieden. Manchmal nackt, manchmal mit einer speziellen Tierhaut bekleidet, verfallen sie in Raserei.<sup>180</sup> Eliade schreibt, dass das Anziehen einer Wolfshaut eine radikale Verhaltensänderung zur Folge hatte: Solange der Krieger in dieser Tierhaut steckte, hörte er auf ein Mensch zu sein und war gleichzeitig frei von menschlichen Gesetzen und Traditionen – besessen vom *furor heroicus*.<sup>181</sup> Diese mystische Solidarität mit einem wilden Karnivoren ist laut Eliade die Verbindung mit einem primordialen Ereignis: „Transformation into a wolf is accomplished to the degree to which he seeks it leaves himself and the present, becomes contemporary with the mythical event.“<sup>182</sup> Durch die Imitation eines mythischen Modells, wird das Bedürfnis frei von menschlicher Schwäche, Impotenz oder Unglück zu sein verdeutlicht.<sup>183</sup> Manchmal reicht auch ein einziger magischer Gegenstand aus, um eine Verwandlung herbeizuführen, wie z.B. in *Hrolfs saga kraka*, die ich später ausführlich behandeln werde.<sup>184</sup>

---

<sup>175</sup> Simek (2006<sup>3</sup>), 50.

<sup>176</sup> Chadwick (1952), 65.

<sup>177</sup> Simek (2006<sup>3</sup>), 50.

<sup>178</sup> Kershaw (2003), 73.

<sup>179</sup> Höfler (1934), 202.

<sup>180</sup> Bernhardt-House (2010), 155.

<sup>181</sup> Eliade (1972), 7.

<sup>182</sup> Eliade (1971), 18.

<sup>183</sup> Ebd., 19.

<sup>184</sup> S. K. 7.2.



Die Frage ob nur Männer oder auch Frauen zu Werwölfen o.ä. werden können, wird in einem irischen Rechtstext zumindest teilweise beantwortet. In *Bretha Crólige*, dessen Inhalt sich auf die Pflege von Kranken bzw. Verwundeten durch eine andere Partei bezieht, werden 12 Frauen beschrieben, die von dieser Pflege ausgenommen sind:

„a woman who turns back the streams of war, [...], a woman satirist, a woman wright, a woman revered by the territory, a woman leech of a territory, a sharp-tongued virago, a vagrant woman, a **werwolf in wolf's shape [confael conrecta]**, an idiot, a lunatic. It is by a fee to their kin that these women are compensated: they are not brought away [to be nursed].“<sup>185</sup>

In einer Glosse zu dieser Auflistung steht bezüglich „a werwolf in wolf's shape“: „a woman in wolf's shape, she who likes to stray in wolf-shapes [...]“.“<sup>186</sup>

In §34 folgt eine weitere Aufzählung:

„There are three of these women whose nursing [fees] are paid according to the dignity of their marriage [i.e. of their husbands]: a sharp-tongued virago, a werewolf [confaol] and a vagrant woman. The reason why these are not brought away on sick-maintenance in Irish law is that one dare not [assume] responsibility for a crime of their audacity.“<sup>187</sup>

Spätere irische Glossen (*Dúil Dromma Cetta* und *De Origine Scoticae Linguae*, O'Mulcronry's Glossary) definieren *confael* wie *Bretha Crólige* und reinterpretieren das Wort als *conoel*, da die Frau ihr Zuhause verlässt (*asa eol*).<sup>188</sup> Ob hier ein Zusammenhang mit den Mitgliedern der Fianna, die von Zuhause weg müssen, besteht?

Die Gefahren, die von diesen drei Arten von Frauen ausgehen, erklärt eine Glosse, die sich auf die letztgenannte Passage bezieht: Sie betreiben Satire, töten Viehbestand und rufen Dämonen.<sup>189</sup> Damit sind diese drei Frauen das Pendant zu *cáinte*, *díberg* und *druí* (Satirist, Plünderer und Druiden), welche im christlichen irischen Recht am wenigsten Ansehen besaßen.<sup>190</sup> Der Aspekt des Plünderers kommt also bei beiden Geschlechtern vor, was auf die Existenz von weiblichen Kriegerinnen schließen lässt.

Zwar datieren die Rechtstexte bis ins 8. Jahrhundert zurück, doch die genannten Glossen stammen aus der mittellirischen Phase. Dies erschwert die Suche nach der originalen Bedeutung.<sup>191</sup> Ob wirklich gemeint war, dass Frauen sich in wolfsartige Wesen verwandeln

<sup>185</sup> *Bretha Crólige*, 27, §32.

<sup>186</sup> Ebd., 27, §32.

<sup>187</sup> Ebd., 29, §34.

<sup>188</sup> Bernhardt-House (2010), 172.

<sup>189</sup> Carey (2002), 65.

<sup>190</sup> McCone (1990), 220-223. Bernhardt-House (2010), 172f.

<sup>191</sup> Bernhardt-House (2010), 173.

lässt sich nicht zweifelsfrei feststellen. Carey schlägt hier vor, dass diese weiblichen Werwölfe gestaltwandelnde Hexen waren, die Tierform annahmen um mit den Vorräten der Nachbarn Unfug zu treiben. Diese waren über lange Zeit in der irischen und walisischen Folklore zu finden.<sup>192</sup> Ein weiterer Hinweis auf diesen Hexen-Glauben ist in einer Episode der *Acallam na Senórach* zu finden. Dort erzählt Cas Corach dem Caílte von einer Frau der *Túatha Dé Danann*, die im *Síd* von *Crúachu* wohnt und jedes Jahr zu *Samain* herauskommt um zu plündern und zu rauben. Cas Corach tötet die Frau. Aus der gleichen Höhle kommen immer wieder 3 Wölfinnen und reißen alle Schafe. Cas Corach weiß, dass sie mit Harfenmusik zu beruhigen sind. Caílte rät ihm, den Wölfinnen zu sagen, dass sie der Musik in Menschengestalt noch besser lauschen können. Als Cas Corach auf einem Hügel seine Harfe spielt, die Wölfinnen näher kommen und er ihnen Caíltes Rat gibt, legen sie ihre langen, dunklen Mäntel ab und lauschen in Menschengestalt weiter. Da sie nebeneinander liegen, speißt Caílte sie in einem Ruck auf seinem vergifteten Speer auf. Der Ort wird daraufhin 'Tal der Wolfsgestalten' (*Glenn na Conricht*) genannt.<sup>193</sup> Dass die weibliche Wolfsgestalt in *Bretha Crólige* vergleichbare Kräfte hat, sieht Carey als plausibel an. Obgleich zu bedenken ist, dass die meisten Belege, die in diese Richtung deuten erst ab dem Ende der Mittelirischen Periode oder später auftauchen.<sup>194</sup>

Im *Lebor Gabála* gibt es die Theorie, dass die Tuatha Dé Danan Dämonen oder gefallene Engel waren: „That people, then, go into the *sídhe*; and they go beneath the seas, and they take the form of wolves (*tiagaid i contechtaib*), and they visit witches and those who turn against the sun. The origin of all of them is the Devil's household.“<sup>195</sup>

Auch hier werden Werwölfe in die Nähe von menschlichen Hexen und Feen gerückt, ähnlich wie in der oben beschriebenen Glosse in *Bretha Crólige*, wo Frauen und Werwölfe in einem Atemzug mit dem Volk der *sídhe* genannt werden, sowie in der Episode aus der *Acallam na Senórach* mit den Wolfsfrauen.<sup>196</sup>

---

<sup>192</sup> Carey (2002), 68-71.

<sup>193</sup> *Acallam na Senórach*, 212ff.

<sup>194</sup> Carey (2002), 68.

<sup>195</sup> *Lebor Gabála*, Vol. 3., 154-55.

<sup>196</sup> Carey (2002), 67.

#### 6.4. *Fíth-fáth* – Hirschkult und Hirsch-Sympathie in Irland und im Finn-Zyklus

##### Exkurs zur mythologisch-literarischen Besiedelung Irlands

Bereits der älteste Mann Irlands *Túan mac Cairill* beginnt eine Metamorphosenkette in Gestalt eines Hirsches. Als einziger Überlebender eines ausgestorbenen Geschlechts der ersten Besiedelungswelle, irrt er im öden Irland umher. Er hat nur eine Höhle, in der er wohnt. Dann landet *Nemed* mit seinen Leuten in Irland, doch *Túan* vermeidet jede Begegnung da er „[...] alt und grau, nackt, elend und jämmerlich.“ ist.<sup>197</sup> Kurz darauf sieht er sich selbst im Schlaf in die Gestalt eines Hirschen verwandeln und er ist wieder jung, fröhlich und das Alter plagt ihn nicht mehr. *Túan* wird so das Leittier der Herden Irlands, stets umgeben von einem Rudel Rotwild. Er verbringt die gesamte Lebensdauer Nemeds und seines Volkes in dieser Gestalt. Als dieses Geschlecht ausstirbt bzw. wieder fort segelt, wird *Túan* wieder alt und grau. Er verwandelt sich daraufhin in seiner Höhle zum Eber. Abermals erlebt er das Gefühl der Jugend und Kraft. Die nächste Verwandlung in seiner Wohnhöhle, macht den Mann zu einem großen Seeadler, in dessen Gestalt er alles erfahren kann. *Túan* überlebt die Ankunft und den Niedergang der *Tuatha Dé Danann* und lebt dieser Tage in einer Baumhöhle. Dort fastet er neun Tage bis ihn der Schlaf überfällt und er sich ebendort (!) in einen Lachs verwandelt: „Dann setzte mich Gott in einem Fluß aus, in dem ich weiterleben sollte. Da fühlte ich mich wieder wohl, war satt und stark und konnte gut schwimmen [...].“<sup>198</sup> Eines Tages wird er nach Gottes Willen vom Fischer des Königs *Cairell* gefangen. Dessen Frau verspeist ihn und es geschah eine Schluckempfangnis wie bei *Cúchulainn* oder *Taliesin*:

„Die Zeit meines Heranwachsens in ihrem Unterleib ist mir durchaus noch in Erinnerung [...]; Ich besinne mich auch noch darauf, wie ich als Kind sprechen lernte wie jeder andere; über alle Ereignisse in Irland wußte ich Bescheid, war hellseherisch und erhielt den Namen: *Túan mac Cairill*. Dann kam Patrick nach Irland und brachte den Christenglauben. Zu jener Zeit war ich schon erwachsen, wurde getauft und glaubte an den Einzigen König aller Dinge und Herren der Natur.“<sup>199</sup>

Diese Geschichte erzählte *Túan* bereits dem heiligen Patrick und dem heiligen Columba bevor er sie dem irischen Heiligen *Finnén* oder *Finnian*, der die Abtei *Mag Bile* (Movilla) um 540 in Ulster (County Down) gründete, darlegte.<sup>200</sup> Zu dieser Zeit lebt *Túan* in einer

<sup>197</sup> Lautenbach (1991), 36.

<sup>198</sup> Ebd., 39.

<sup>199</sup> Ebd., 39.

<sup>200</sup> Ebd., 34.

Einsiedelei, die er auf einem Grund, den er von seinem Vater geerbt hatte, einrichtete. Nachdem er die Geschichte beendet hatte, will *Finnén* ihn überreden sich ihm anzuschließen, doch Túan winkt ab aber sagte ihm voraus, dass er für immer erhaben und berühmt sein werde.

Túan wirkt wie der ewige Geist Irlands, der in Form der Natur die Einwanderungswellen miterlebt, ohne von ihnen berührt zu werden. Besonders spannend ist die Art seiner Verwandlungen: Meist im Schlaf und immer in seiner Wohnhöhle. Einmal sogar nach neun Tagen Fasten. Túans Verwandlungen finden also immer im Ausnahmezustand statt, nicht im alltäglichen Wachbewusstsein. Sind hier schamanische Züge zu erkennen? Der Wahnsinn eines vereinsamten Menschen? Oder auch die Spinnereien eines Verrückten?

Offensichtlich verwandelt sich der älteste Mann Irlands nicht aus eigener Kraft sondern sieht sich dabei zu wie er in andere Gestalten schlüpft oder wird von Gott verwandelt, wie er es bei der Metamorphose zum Lachs bemerkt.<sup>201</sup> Die deutliche Handschrift der christlichen Mönche ist zu erkennen, wenn Túan in der 3. Verwandlung in der Gestalt eines Adlers spricht: „Gott, mein Schöpfer, Freund und Vater!“<sup>202</sup>

Die Fianna ernährten sich hauptsächlich von der Jagd auf Wildschweine oder Rotwild. Den Winter verbrachten die Krieger auf Adelshöfen, denn von *Samhainn* bis *Bealtainn* hatte das Rotwild Schonzeit.<sup>203</sup> Dies war gleichzeitig jene Jahreshälfte in der die *filid* ihre Ausbildung absolvierten, von Herbst bis Frühling.<sup>204</sup> Wenn wir uns an die Aufnahmekriterien der Fianna erinnern, die auch hohe Dichtkunst verlangten, so kommen die saisonalen Lehrzeiten wohl nicht von ungefähr.

Die Jäger hatten verschieden Bezeichnungen für den Edelhirsch/Rothirsch (*dam derg*), den braunen Damhirsch (*dam donn*), den falben Hirsch (*dam glass*) und den damals schon mythischen Höhlenhirsch (*dam derca*) obgleich die Beute oft schlichtweg als 'Wild' (*fiad*) bezeichnet wird.<sup>205</sup>

Schon Finns Name verbindet ihn eng mit den Hirschen. *Finn* bedeutet 'der Schöne' oder 'der Weiße, Blonde', wobei sein Jugendname *Demne* war, was als 'Hirschlein' übersetzt wird und wie bereits oben erwähnt von *\*dam-nios*, lat. *domare* 'zähmen', air. *dam* 'Ochse',

---

<sup>201</sup> Vgl. Birkhan (2014), 138ff.

<sup>202</sup> Lautenbach (1991), 38.

<sup>203</sup> Koehler (2011), 17.

<sup>204</sup> Kershaw (2003), 135.

<sup>205</sup> Weisweiler (1954), 43.

(etymologisch zu dt. Damwild) stammt.<sup>206</sup> Dieser Übergang vom gezähmten Jungen, der zum Anführer der wilden, ungezähmten Kriegertruppe, die im Wald lebt, wird, ist anhand des Wechsels seines Namens besonders auffällig.

Auch Finns Sohn wird *Oisín* genannt, was ebenfalls 'Hirschlein' oder 'Hirschkalb' heißen kann. Dessen Sohn wiederum führt die Tradition mit dem Namen *Oscar/Osgur* – 'Freund des Rotwildes' fort.<sup>207</sup> Koehler vermutet hier einen Nachhall der Hirsch- und Waldgottheit *Cernunnos* der Festlandkelten<sup>208</sup>. Man kann auch einen Hirschtotemismus vermuten, also die Vorstellung, dass ein Clan von jenem Tier „abstammt“. Dies könnte durch den Wohnort des Hirsch-Clans *Osraige* (< \**Ukso-rīgion*) 'Hirsch-Reich' (heute Co. Ossory) gestützt werden.<sup>209</sup> Weisweiler interpretiert *Osraige* als 'Hirschvolk' indem er auf die vielen Territorien, die ihren Namen durch den Stamm bekamen, der sie bewohnte, verweist.<sup>210</sup> Weisweiler hat außerdem die Ortsnamen mit Hirschbezug aus *Acallamh na Senórach* als Beispiel angegeben: Hirschfurt (*Áth in daim*), Wiese der Hirsche (*Cluain na dam*), Hügel der Hirsche (*Tulach na fiad*), Stadt des gewaltigen Hirsches (*Cathair dhaim dílenn*), Stadt des Edelhirsches (*Cathair daim deirg*), See des Edelhirsches (*Loch daim derg*), Furt des falben Hirsches (*Áith daim glais*), Eichwald der Hirschrudel (*Daire na damraide*), Bergrücken der Hirschrudel (*Druim na damraide*), See der Hindinnen (*Loch na n-eillted*), Alte Ebene der Hindinnen Éstars (*Sen-Mag n-elta n-Étair*), Geweih-Hügel (*Cnoc in chogna*).<sup>211</sup>

Trotz dieser viele Bereiche durchziehenden Hirsch-Sympathie mit totemistisch anmutenden Zügen, besteht kein typisches Jagd-Tabu für Rotwild, ganz im Gegenteil. Die Fianna sind nach der Jagd benannt und leben unter anderem von Hirsch und Hindin. Diese Tatsache sollte uns vorsichtig machen. Einen Hirschnamen zu tragen bedeutet nicht zu einem Hirsch-Wesen, einem Nicht-Angreifer zu werden. Es besteht keine zwingende Seelenverwandtschaft oder geheimnisvolle Verbindung zwischen Mensch und Tier.<sup>212</sup>

Das übermäßige Jagdgeschick der Fianna wird in vielen Balladen, oft von Oisín beschrieben: „[...] a hundred stags from every oak-grove that held a bush we laid low around Ruadhros. A hundred deer, a hundred stags, we killed with our light spears.“<sup>213</sup> An einer anderen Stelle:

---

<sup>206</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 702.

<sup>207</sup> Ebd., Koehler (2011), 16.

<sup>208</sup> Koehler (2011), 16.

<sup>209</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 879.

<sup>210</sup> Weisweiler (1954), 40.

<sup>211</sup> Ebd., 46.

<sup>212</sup> Höfler (1961), 37.

<sup>213</sup> Duanaire Finn Pt. I., 130.

„Fifty many-antlered stags fell by my own hand, O king, and fifty boars likewise [...]“.<sup>214</sup> Der Jagderfolg wird an der Menge des getöteten Rotwilds gemessen, was dem heutigen 'Strecke legen' nach einer Jagd entspricht. Dem heiligen Patrick berichtet Oisín von einer legendären Jagd auf dem Berg der Weißen Frauen:

„We loosed three thousand hounds who were both fierce and exceedingly active: every one of them killed two deer before the leashes were replaced in their collars. We killed six thousand horned deer in the valley beneath the mountain, not counting hornless deer (?) and does: such a hunt had never been before.“<sup>215</sup>

Hier wird die hohe Anzahl an erlegtem Rotwild als nie zuvor gesehener Jagderfolg beschrieben. Hirsche spielen jedoch nicht nur eine passive Rolle im Finn-Zyklus. Viele Episoden handeln von verwandelten Menschen oder Feen in Rotwild-Gestalt. *Fíth-fáth* (= schottisch-gäl., <air. *féth-fiada*) *fé fiada*, *faeth fiadha* oder *fáth-fíth* „are applied to the occult power which rendered a person invisible to mortal eyes and which transformed one object into another.“<sup>216</sup> Air. *féth* 'Dunst, Nebel' *fiada* 'Herr, Meister, Besitzer'. Dieser Zauber wurde den Druiden und Tuatha Dé Danann von Manannán mac Lir nach ihrer Niederlage gegen die Milesier gegeben.<sup>217</sup> Air. *fáith* bedeutet außerdem „Seher, Prophet“ und korrespondiert mit der Bezeichnung der wahrsagenden *vātes*.<sup>218</sup> Während Männer vornehmlich in Pferde, Stiere oder Hirsche verwandelt wurden, wurden Frauen zu Hasen, Katzen oder Hirschkühen. Die Verwandlung konnte freiwillig oder unfreiwillig von Statten gehen. Der *fíth-fáth* Zauber wurde besonders von Jägern, Kriegern und Reisenden geschätzt, da sie so für Feinde oder Tiere unkenntlich bzw. unsichtbar waren.

Der gesamte Zauberspruch geht wie folgt:

Fath fíth	<i>Fath fíth</i>
Will I make on thee	<i>Ni mi ort,</i>
By Mary of the augury,	<i>Le Muire na frithe,</i>
By Bride of the corslet,	<i>Le Bride na brot,</i>
From sheep, from ram,	<i>Bho chire, bho ruta,</i>
From goat, from buck,	<i>Bho mhise, bho bhoc,</i>
From fox, from wolf,	<i>Bho shionn, 's bho mhac-tíre</i>
From sow, from boar,	<i>Bho chrain, 's bho thorc,</i>
From dog, from cat,	<i>Bho chu, 's bho chat,</i>
From hipped-bear,	<i>Bho mhaghan masaich,</i>

<sup>214</sup> Duanaire Finn Pt. I., 197.

<sup>215</sup> Duanaire Finn Pt. II., 219.

<sup>216</sup> Carmina Gadelica, 22.

<sup>217</sup> Killop (2004), <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780198609674.001.0001/acref-9780198609674-e-2233#> aufgerufen am 23.10.2014.

<sup>218</sup> Kershaw (2003), 81.

From wilderness-dog,  
From watchful 'scan'  
From cow, from horse,  
From bull, from heifer,  
From daughter, from son,  
From the birds of the air,  
From the creepidae of the earth,  
From the fishes of the sea,  
From the imps of the storm.

*Bho chu fasaich,  
Bho scan foirir,  
Bho bho, bho mhare,  
Bho tharbh, bho earc,  
Bho mhurn, bho mhac,  
Bho intaidh and adhar,  
Bho snagaidh na talmha,  
Bho isagaidh na mara,  
'S bho shiantaidh na gailbhe.*<sup>219</sup>

Der Zauber soll nicht nur verwandeln, sonder auch vor verschiedensten Gefahren und möglichen Feinden schützen.

Im Finn-Zyklus begegnet uns dieser Zauber, als Finn selbst sein Feen-Liebchen aus den Hügeln verschmäht und ein Menschenmädchen heiratet. Die Fee war von dieser Kränkung schwer getroffen und verzaubert die Frau von Finn mittels *fith-fáth* in eine Hirschkuh. Finns Ehefrau gebiert wenig später einen Sohn und sie besitzt gerade soviel der Hirschkuh Eigenart, dass sie den Jungen einmal über die Schläfe leckt. Dort wächst Haar wie von einem Rehkitz und so wird es Oisín, das Hirschlein, genannt.<sup>220</sup>

Oisín wächst bei Finn auf und geht eines Tages mit ihm und seinen Fianna jagen. Plötzlich umgibt sie ein undurchdringlicher Nebel, finster wie die Nacht, so dass sie weder einander noch ihre Umgebung erkennen können. Oisín fand so seinen Weg in ein grünes Tal, wo er eine scheue Hirschkuh trifft. Er ist verzaubert von ihrem Liebreiz und gleichzeitig vom Fieber der Jagd beseelt. Als er seinen Bogen spannt, spricht die Hirschkuh: „Do not hurt me Ossian [...] I am thy mother under the “fith-fath“ in the form of a hind abroad and in the form of a woman at home.“<sup>221</sup> Sie überzeugt ihn zu sich in den Hügel zu kommen. Dort wird sie zu einer wunderschönen Frau. Die Mutter versorgt ihn mit Essen, Trinken und Musik. Als er gesättigt ist, küsst er seine Mutter zum Abschied und verlässt ihren Feenhügel. Obgleich er dachte, dass er nur drei Tage bei seiner Mutter gewesen ist, muss er feststellen, dass außerhalb des Feenhügels drei Jahre vergangen sind. Daraufhin komponiert er sein erstes Lied, in dem er seine Mutter vor den Männern und Hunden der Fianna warnt. Er nennt unter anderem *Cailte* den Neffen Finns, und *Bran*, den Lieblingshund Finns. Weiters warnt Oisín vor den Clans *Baoisge*, *Morni*, *Gaisge* und *Frithir*, welche alle zwölfhundert Mann stark sind.

---

<sup>219</sup> Carmina Gadelica, 24f.

<sup>220</sup> Ebd., 22.

<sup>221</sup> Ebd., 22.

Dass der *fíth-fáth*-Zauber auch magischen Nebel herbeiführen kann, wie etwa in *Fled Bricrinn* § 39,<sup>222</sup> geht möglicherweise auf eine andere Version zurück, die von der zweiten der fünf mythischen Einwanderungen Irlands berichtet. *Nemed* ('der Heilige') kam mit seinen Nemesiern aus Spanien oder dem Skythenland und war mit einer der „Drei Machas“ verheiratet.<sup>223</sup> Jedoch unterlagen sie bei einer Schlacht den dämonenartigen *Fomóri* und die Überlebenden kehren auf den Kontinent zurück. Sie teilen sich auf die Bretagne, Griechenland und den Norden auf, wo sie Zauberei lernen. Die vierte Einwanderungswelle sind die Nachkommen des Nemed, die *Túatha Dé Danann*, die nun Zauberei beherrschen und einen magischen Nebel (*ceodruidechta* oder *féth-fiada*) beschwören können. Laut Birkhan wurde eben dieser Verwandlungszauber ins Altisländische als „Hindenspiel“ (Hindarleikur) *vikivaki* entlehnt, leider ohne Literaturhinweis.<sup>224</sup>

Eine weitere Episode in der ein verwandelter Hirsch vorkommt ist in *Seilg Ghleanna an Smóil nó Eachtra na Mná Móire tar Lear* ('Die Jagd auf Gleann an Smóil oder die Abenteuer der Riesin die das Meer überquerte'). Hier werden Bran, Sceólag und die restlichen der zwölf Hunde Finns auf eine eigenartig schwarz-weiß gezeichnete Hirschkuh angesetzt. Nicht nur ihr Fell scheint besonders, sondern auch ihre Schnelligkeit. Nicht einmal Bran vermag sie einzuholen. Bald prophezeit Finn, dass keiner zurückkehren wird außer Bran. Es stellt sich dann heraus, dass diese wundersame Hirschkuh die Tochter der Königs von Griechenland ist. Ihre Absicht ist, von dem Verwandlungsfluch, mit dem ihr Vater sie belegt hatte, befreit zu werden. Durch Missverständnisse und viele Todesfälle soll es jedoch nie dazu kommen und Oscar tötet sie schließlich.<sup>225</sup>

In „The Tripartite Life of Patrick“ wird berichtet, wie der heilige Patrick (!) einem Attentat des heidnischen Königs *Loegaire* entkommt, in dem er sich und seine Anhänger in Rotwild verwandelt und sie so unerkannt bleiben. Daraus entstand ein populäres Gebet 'The Deer's Cry' oder 'St. Patrick's Breastplate'<sup>226</sup>

Wie Green schon festgestellt hat, wird ein Individuum in der irischen Mythologie meist aus Rache oder Bestrafung für ein (soziales) Fehlverhalten in ein Tier verwandelt.<sup>227</sup> Manchmal

<sup>222</sup> [http://www.yorku.ca/inpar/bricriu\\_henderson.pdf](http://www.yorku.ca/inpar/bricriu_henderson.pdf), 17.

<sup>223</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 497.

<sup>224</sup> Ebd., 698.

<sup>225</sup> O'Daly, John (ed.): *Laoithe Fiannuigheachta or Fenian poems*, Second Series. Dublin 1861. S. 74-101.

<sup>226</sup> The Tripartite Life of Patrick, 47ff.

<sup>227</sup> Green (1992), 193.



wird ein Mensch zum Tier um einen bestimmten Zweck zu erfüllen. Magische Schweine oder Hirsche locken ihre Jäger oft in die Anderwelt.<sup>228</sup> Zu den willentlichen Gestaltwandlern zählen die irischen Kampf-Göttinnen, die *Badhb* oder *Bodbh* und *Morrigan*, die sich in Raben verwandeln und deren bloße Gegenwart bei den Heeren Chaos ausbrechen lässt.<sup>229</sup> Prinzipiell ist beachtlich, wie leicht die Verwandlung zwischen anthropomorph und zoomorph vor sich geht.<sup>230</sup>

## 6.5. Therianthropie in anderen irischen Quellen

Das Motiv des außer-körperlichen Gestaltwandels findet sich in der irischen Literatur im *Leabhar Brethnach*:

„There are certain people in Eri, viz.: the race of Laighne Faelaidh, in Ossory, they pass into the forms of wolves whenever they please, and kill cattle according to the custom of wolves, and they quit their own bodies; when they go forth in the wolf-forms, they charge their friends not to remove their bodies, for if they are moved they will not be able to come again into their bodies in their houses; and the raw flesh devoured while abroad will be in their teeth.“<sup>231</sup>

Besonders spannend ist, dass es sich hier um Mitglieder des Stammes der Osraige im heutigen Kilkenny handelt. Osraige ist uns bereits oben, bei der Namensklärung der Fianna begegnet. Diese schamanoide Unterfangen wurde auch in Verbindung mit dem *imbas forosnai* Zauber gebracht.<sup>232</sup>

Ein weiterer Fall von Lykanthropie in Ossory ist eine Schilderung von Giraldus Cambrensis ('Giraldus von Wales'), die auf Latein niedergeschrieben wurde und somit für ausländisches Publikum gedacht war. Die Geschichte handelt von einer wölfischen Gestaltwandlung durch einen Fluch eines christlichen Heiligen. Nach Giraldus' Information müsste sich dieses Ereignis im 12. Jahrhundert ereignet haben. In dieser Zeit reist ein Priester mit einem Knappen von Ulster nach Meath und verbringt eine Nacht in einem Wald, als ein unerschrockener Wolf zu ihrer Feuerstelle kommt. Der Wolf sagt, er sein ein gläubiger Christ und erklärt, warum er in dieser Gestalt ist:

---

<sup>228</sup> Green (1992), 193.

<sup>229</sup> Ebd., 195.

<sup>230</sup> Ebd.

<sup>231</sup> Todd (1848), 204. zit. nach Bernhardt-House (2010), 181.

<sup>232</sup> Carey (2002), 56. Bernhardt-House (2010), 181.

„We are natives of Ossory. From there every seven years, because of the imprecation of a certain saint, named the abbot Natalis, two persons, a man and a woman, are compelled to go into exile not only from their territory but also from their bodily shape. They put off the form of a man completely and put on the form of wolf. When the seven years are up, and if they have survived, two others take their place in the same way and the first pair return to their former country and nature.“<sup>233</sup>

Da seine Frau im Sterben liegt, bittet der Wolf den Priester um das letzte Sakrament, damit sie in Frieden sterben kann. Zwar ist der Geistliche sehr skeptisch, hilft dem Wolf aber doch. Als er der Wölfin das Fell zurückzieht, ist darunter eine alte Frau zu sehen und der Priester versieht sie mit der letzten Ölung.<sup>234</sup> Diese Stelle ist ein Hinweis darauf, dass das Paar nicht wirklich verwandelt ist, sondern nur „verkleidet.“ Carey interpretiert dies als bewussten Symbolismus Giraldus', um zu betonen, dass unter ihrem wilden Äußeren tatsächlich gute Menschen stecken.<sup>235</sup> Die beiden Gestalten sind tief gläubig, das geht deutlich aus deren respektvollem Verhalten gegenüber dem Priester hervor.

In der Mitte des 13. Jahrhunderts enthält der *Königs Skuggsjá* (Königsspiegel) eine Passage betreffend die irischen mirabilia, die eindeutig die gleichen Quellen wie Giraldus verwendet, oder sogar von diesem abgeschrieben ist. In dieser Erzählung wird der heilige Natalis mit dem populäreren heiligen Patrick ersetzt:

„It is said that when the holy Patricius was preaching Christianity in that land, there was one great race more hostile to him than the other people that were in the land. And those men tried to do him many kinds of injury. And when he preached Christianity to them as to other men, and came to meet them when they were holding assembly, then they took this counsel, to howl at him like wolves. But when he saw that his message would succeed little with this people, then he became very wroth, and prayed God that He might avenge it on them by some judgement, that their descendants might for ever remember their disobedience. And great punishment and fit and very wonderful has since befallen their descendants; for it is said that all men who come from that race are always wolves at a certain time, and run into the woods and have food like wolves; and they are worse in this that they have human reason, for all their cunning, and such desire and greed for men as for other creatures. And it is said that some become so every seventh year, and are men during the interval. And some have it so long that they have seven years at once and are never so afterwards.“<sup>236</sup>

Die Periodizität und das Exil-Motiv aufgrund eines Fluches durch einen Gottesmann stimmen mit dem bei Giraldus eindeutig überein, wobei hier genauer beschrieben wird, warum dieser

<sup>233</sup> Topographia Hiberniae, 70.

<sup>234</sup> S. Anhang Abb. 10.

<sup>235</sup> Carey (2002), 63f.

<sup>236</sup> Meyer, Kuno: „The Irish Mirabilia in the Norse 'Speculum Regale', Folklore 5 (1894) 299-316, §17. zit. nach Bernhardt-House (2010), 231f.

Menschenschlag verflucht wurde: Als sie missioniert werden sollten, heulten sie den Heiligen wie Wölfe an. Bei Giraldus ist außerdem an der Frömmigkeit der Verwandelten kein Zweifel, während diesen Verwandelten eine Lust auf Menschenfleisch nachgesagt wird. Zudem ist es eben die gesamte Bevölkerung und nicht nur ein ausgewähltes Paar, das Wolfsgestalt annimmt. Für Carey sind die Verfluchung und die physische Veränderung (viel eher als die Fähigkeit als „Astralwolf“ zu wandeln) ein Versuch die Ossory Werwölfe mit der christlichen Doktrin zu vereinbaren.<sup>237</sup>

Das Heulen der Menschen ist ein interessanter Hinweis darauf, dass Gruppen, die der Kirche feindlich gesinnt waren oft mit dem Heulen oder Bellen von Hunden gleichgesetzt wurden. In O'Mulconry's Glossary finden sich hierzu folgende Einträge:

„Cáinte ('satirist) from canis, i.e. from 'dog'; for the vocation of both is iniquity and tumult. Ilach ('victory shout'): ilactis in Greek ['barking'] latratus ('barking') in Latin; for war-bands (or 'wolf-packs': cuana) and howlings and ilach are alike.“<sup>238</sup>

Die Gruppierung von Satiristen und Unruhestiftern ist schon oben bei *Bretha Crólige* vorgekommen. Auch hier werden diese wieder als Feinde der christlichen Ordnung dargestellt. Obgleich die Erzählung ursprünglich in nordischer Sprache überliefert wurde, kann man sie am besten vor dem irischen Hintergrund verstehen.<sup>239</sup>

Eine weitere Episode in der Patrick mit einer Verwandlung in Hundartige zu tun hat, findet sich in seiner frühesten *vita* aus dem 7. Jahrhundert. Es handelt sich um einen ungerechten König, namens Coroticus, der in einen Fuchs verwandelt wird. Die älteste Version ist uns in Muirchú's Leben des Heiligen erhalten. Coroticus spottet über Patricks Bekehrungsversuche:

„When this was reported to Patrick, he prayed to the Lord and said: “God, if it be possible, cast this traitor out from this present world and the world to come.“ [...] Then, when he was in open court, he suddenly had the misfortune to take on the appearance of a little fox; he made off before his followers' eyes, and from that day and hour, like a passing stream of water, he was never seen anywhere again.“<sup>240</sup>

---

<sup>237</sup> Carey (2002), 60.

<sup>238</sup> O'Mulconry's Glossary, edited and translated by Whitley Stokes, Archiv für celtische Lexikographie 1 (1900), 232-324 and 473-81 (pp. 243 (§202) and 267 (§711)). zit. nach Carey (2002), 52.

<sup>239</sup> Carey (2002), 53.

<sup>240</sup> Hood (1978), 98, §29.

Patricks Flehen wird erhört und Coroticus verwandelt sich ohne großes Beiwerk plötzlich zum Fuchs. Eigentlich ist es ein höchst interessanter Fluch, da Patrick den höhnischen König aus der Welt verstoßen möchte. In meinem Verständnis wäre dies der Tod des Betroffenen und sein darauffolgendes Darben in der Hölle. In dieser Passage wird der Verfluchte aber zu einem durchaus ansehnlichen, geschickten Wildtier. Im irischen Verständnis der damaligen Zeit galt der Fuchs jedoch als nicht sehr geschätztes Tier, da er vor allem vom Aas lebt. Dennoch wird Coroticus nicht verstoßen aus dieser Welt, sondern nur aus der der Menschen. Er darf im Wald weiterleben. Was dies über den Begriff der „Welt“ und der Wildtiere aussagt, ist sehr aufschlussreich. Es teilt „die Welt“ in das zivilisierte, menschliche Leben und „aus der Welt“ ist die Natur mit ihren Wildtieren. Aufgrund der frühen Datierung, dürfte diese Erzählung im Bezug auf Patrick, Verwandlung/Verfluchung und Hundeartigen einen andauernden Einfluss auf folgende Traditionen gehabt haben.

1936 wurde im County Mayo eine erstaunliche Volkserzählung aufgezeichnet, welche den heiligen Patrick mit Hunde-Verwandlungen assoziiert: Ein einsamer Fischer trifft auf eine Frau aus dem Meer, verliebt sich in sie und bekommt einen Sohn und eine Tochter mit ihr. Patrick besucht die Familie eines Tages und durch das widerliche Verhalten der Frau wird entdeckt, dass sie ein weiblicher Teufel ist (*Caorthannach*). Der Fischer wird von Patrick durch einen Segen befreit und die Frau wird durch einen Blitzschlag verbannt. Ihre beiden Kinder waren jedoch zu gefährlich und so verwandelte Patrick sie in einen Hund und eine Hündin damit sie der Welt doch noch dienlich sein könnten. Dies sollen die ersten Hunde Irlands gewesen sein und durch die menschlich-teuflische Abstammung wird erklärt, warum Hunde menschliche Züge haben und gleichzeitig böse sein können.<sup>241</sup>

Bernhardt-House sieht darin die bis ins 12. Jahrhundert andauernde Ambivalenz bezüglich Hundeartiger: Zwar sind sie hilfreich doch können sie gleichzeitig von dämonischer Natur sein. Diese Eigenschaft ist natürlich im weitesten Sinne logisch, da Hunde das Produkt menschlicher Domestizierung sind, während sie von einem scheuen, metaphorisch bösen Wildtier, dem Wolf, abstammen.<sup>242</sup>

---

<sup>241</sup> Bernhardt-House (2010), 233f.

<sup>242</sup> Ebd., 234.

## 6.6. Jagdmythologie und Therianthropie in der walisischen Tradition

Als Beispiel für Gestaltwandlung im walisischen Raum werde ich die *Mabigionion* verwenden. In seiner heute bekannten Form wurde es zum ersten Mal von Lady Charlotte Guest 1849 aus dem Roten Buch von Hergest (ca. 1400) und dem Weißen Buch von Rhydderch (1325) ins Englische übertragen.<sup>243</sup> Die vier Erzählungen oder Zweige (*Pedeir Ceinc y Mabinogi*) sind nur lose durch gemeinsame Persönlichkeiten verbunden.

Im ersten Zweig des Mabinogi, geht der Held *Pwyll*, Fürst von Dyfed, eines Tages mit seinen Hunden jagen. Er trifft auf ein anderes Hunderudel, das dabei ist einen Hirsch zu töten. Er vertreibt die fremden Hunde und tut so, als hätte er das Wild selbst erbeutet. Dieses andere Hunderudel gehörte dem Herrscher der Anderen Welt *Arawn*, was an deren spezieller Färbung zu erkennen gewesen wäre:

„Und von allen Jagdhunden, die er jemals gesehen hatte, waren ihm niemals Hunde von der gleichen Farbe wie sie vor Augen gekommen. Ihre Farbe war nämlich ein reines, leuchtendes Weiß, und ihre Ohren waren rot. Und wie das Weiß der Hunde leuchtete, so leuchtete das Rot der Ohren.“<sup>244</sup>

Zwar ist der Hirsch selbst nicht verzaubert, aber er stellt die Verbindung zwischen der Welt der Menschen und der des Übernatürlichen her. Um das Unrecht, das *Pwyll* begangen hat zu tilgen, soll er für *Arawn* gegen einen rivalisierenden König namens *Hafgan* kämpfen. Sie beschließen die Plätze zu tauschen und ein Jahr in der Gestalt des anderen über dessen Reich zu herrschen. Nach Ablauf des Jahres tritt *Pwyll* dem feindlichen *Hafgan* gegenüber und besiegt ihn. Als *Arawn* wieder die Gestalt mit *Pwyll* tauscht, verbleiben sie in enger Freundschaft. Während der Zeit als *Pwyll* *Arawns* Gestalt besitzt, hat er eine neue Identität trainiert, die vor allem einen Freundschafts- und Ehrenkodex beinhaltet. In einer Art hat *Pwyll* diese Eigenschaften behalten, auch als die Maske nicht mehr vorhanden war.<sup>245</sup>

Eine ähnliche Episode findet sich in der skandinavischen *Saga vom einhändigen Egil und dem Berserkertöter Asmund* aus dem 14. Jahrhundert<sup>246</sup>:

<sup>243</sup> Botheroyd, Botheroyd (2004), 206.

<sup>244</sup> Die Vier Zweige des Mabinogi, 9f.

<sup>245</sup> Chadbourne (1999), 244.

<sup>246</sup> Simek/Pálsson (2007<sup>2</sup>), 70.

„Asmund schlief nun die Nacht durch, aber am Morgen war so dichter Nebel eingefallen, daß er nicht wußte, wohin er gekommen war. Drei Tage lang irrte er im Wald umher. Dann sah er einen großen und gutaussehenden Mann mit blondem seidigen Haar in einem scharlachroten Mantel auf sich zukommen. Asmund schien es, als habe er noch keinen schöneren Mann gesehen.“<sup>247</sup>

Auch hier trifft der Held der Geschichte auf einen übernatürlichen Herrscher. Durch die außerordentlichen und leuchtenden Farben wird in beiden Geschichten ihre Andersartigkeit markiert. Der Nebel, der der Ankunft Aráns vorangeht, ist ein weiterer Hinweis, dass er nicht von dieser Welt ist. Die beiden menschlichen Helden gehen jeweils eine Abmachung mit dem übernatürlichen Wesen ein, die einen Aufenthalt im Reich der Anderwelt bzw. der Welt der Toten vorhersieht. Denn in der skandinavischen Saga, muss Asmund 3 Tage auf dem Grabhügel des plötzlich verstorbenen Blutsbruders Egil wachen. In der 3. Nacht kommt es zum Kampf zwischen den beiden, da Egil offenbar zum Wiedergänger geworden ist. Asmund besiegt ihn jedoch und verbrennt seine Leiche und der Grabhügel wird endgültig geschlossen. Wie meine Kollegin Yasmin Hrdina in ihrer Diplomarbeit 2011 festgestellt hat, muss hier eine walisische Entlehnung aus einer skandinavischen Quelle vorliegen, denn die altnordische Aussprache von *Arán* entspricht der walisischen von *Arawn*. Wenn es umgekehrt wäre, wäre es seltsam, einen altnordischen Namen in walisischer Orthographie wiederzugeben.<sup>248</sup>

Im dritten Zweig wird von der Verzauberung Dyfeds erzählt. *Pryderi*, Sohn von *Pwyll* und *Rhiannon*, lebt mit seiner Frau *Cigfa* sowie seiner Mutter, die nun mit *Manawydan* verheiratet ist, friedlich in Dyfed. Eines Tages senkt sich ein Nebelzauber über das Land:

„Und wie sie dort saßen, siehe, da erhob sich ein Getöse, und gleichzeitig mit der Gewalt des Getöses, siehe, da senkte sich ein Nebel herab, so daß keiner von ihnen den anderen mehr sehen konnte. Und nach dem Nebel, siehe, da war alles in helles Licht getaucht. Und als sie in die Richtung blickten, in der sie zuvor Herden, das Vieh und die Siedlung gesehen hatten, sahen sie nichts und niemanden: weder Haus, noch Tier, noch Rauch, noch Feuer, noch Mensch, noch Siedlung.“<sup>249</sup>

Manawydan und Pryderi, gehen nach England um sich dort mit Handwerksarbeiten durchzuschlagen. Eines Tages beschließen sie, wieder nach Dyfed zurückzukehren. Dort verbringen sie ein Jahr indem sie mit ihren Hunden auf die Jagd gehen.

Die beiden treffen, während sie wieder einmal auf der Jagd mit ihren Hunden sind, auf einen weißen Eber. Dieser lockt ihre Hunde in ein Schloss, dass sie vorher noch nie an dieser Stelle

<sup>247</sup> Die Saga vom einhändigen Egil, 18.

<sup>248</sup> Hrdina (2011), 124.

<sup>249</sup> Die vier Zweige des Mabinogi, 58.

erblickt hatten. Pryderi macht sich auf um sie zu suchen. Im menschenleeren Schlosshof erblickt er einen Brunnen, auf dessen Rand eine goldene Schale steht. Entzückt von ihrem Anblick, fasst er sie an und seine Hände bleiben an ihr haften und seine Füße gleichermaßen auf der Bodenplatte, auf der er steht. Nicht genug, hat er auch die Fähigkeit zu Sprechen verloren. Als Pryderi nach einer Zeit immer noch nicht zurückgekehrt war, geht Manawydan nach Hause zu seiner Frau Rhiannon, welche ihn schilt, dass er seinen Kameraden zurückgelassen hat. Rhiannon geht alleine zum Schloss und als sie Pryderi erblickt, eilt sie zu ihm, fasst ebenfalls an die Schale und das gleiche Schicksal ereilt sie. Als es Abend wird, erhebt sich ein Getöse über ihnen, ein Nebel senkt sich herab und das Schloss mitsamt den beiden verschwindet. Manawydan betrauert den Verlust seiner Hunde und sagt, dass er ohne sie nicht jagen könne und seine Lebendigkeit zerstört sei.

Gemeinsam mit Cigfa, Pryderis Frau, geht Manawydan wieder nach England um sich dort durchzuschlagen. Sie kehren mit einer Ladung Weizen zurück. Dieser gedeiht unerwartet prächtig in Dyfed. Als Manawydan die Felder ernten will, werden sie in der Nacht von Mäusen abgefressen. Es gelingt ihm eine zu erwischen und er möchte die Diebin, wie er sie nennt, henken. Obwohl ihm Cigfa sagt, das sei unter seinem Stand, lässt er sich nicht davon abbringen. Als er zur Tat schreitet, kommt ein Bischof mit seinem Gefolge des Weges und will ihm die Maus abkaufen. Manawydan gibt sie aber nach mehrmaligen Geboten nicht her und fordert, dass der vermeintliche Bischof Rhiannon und Pryderi frei lassen soll. Nach geschickten Verhandlungen Manawydans stellt sich heraus, dass er es mit *Llwyd*, Sohn des *Cil Coed*, der eine Tat von Pwyll rächen wollte, zu tun hat. Er hat seine Bewaffneten sowie seine Frau und dessen Hofdamen auf deren Bitten in Mäuse verwandelt, um das Korn zu vernichten und auch den Fluch über Dyfed gelegt. Manawydans gefangene Maus war die Frau jenes Mannes. Rhiannon und Pryderi werden zurückgegeben und der Zauber vom Land genommen.

In diesen Episoden wird wie im Finn-Zyklus die Wichtigkeit der Hunde deutlich. Die Jagd mit ihnen läutet eine folgenschwere, übernatürliche Episode ein. Magischer Nebel verwandelt Mensch und Ort. Manawydan, der in der irischen Tradition Finns Ahne ist<sup>250</sup>, besitzt in dieser Erzählung außerdem die Gabe die Verkleidung des vermeintlichen Bischofs zu durchschauen, ihn gleichzeitig rhetorisch zu überwältigen um so die Situation zu seinem Besten zu wenden.<sup>251</sup>

---

<sup>250</sup> Siehe K. 6.1.

<sup>251</sup> Chadbourne (1999), 256.

Auch im vierten Zweig des Mabinogi kommen Gestaltwandlungen nicht zu kurz. Math, der Sohn Mathonwys ist Herrscher über Gwynedd. Er kann jedoch nur am Leben bleiben, wenn seine Füße im Schoß einer Jungfrau ruhen, es sei denn, es gibt Kriegsunruhen. Seine beiden Neffen Gilfaethwy und Gwydion reisen an seiner Stelle mit dem Gefolge durchs Land. Gilfaethwy hat aber großes Verlangen nach der Jungfrau Maths namens Goewin. Er wird vor Unglück ganz schwach und häßlich, so dass sein Bruder Gwydion beschließt, ihm das Mädchen zu verschaffen. Math kommt zur Ohren, dass Pryderi von Arawn aus der Anderen Welt besondere Schweine, deren Fleisch besser als Rindfleisch ist, bekommen hat. Er schickt Gwydion mit elf Männern nach Dyfed, um die Schweine zu erbitten. Pryderi lehnt jedoch ab. Daraufhin zaubert Gwydion aus Pilzen zwölf prächtige Streitrösse sowie zwölf stattliche Windhunde. Alle waren mit goldenem Geschmeide ausgestattet. Als Gwydion diese zum Tausch anbietet, willigt Pryderi ein. Der Zauber hält jedoch nur einen Tag und als Pryderi den Betrug bemerkt, schickt er ein großes Heer nach Gwydion aus. Als dieser wieder in Gwynedd bei Math ankommt, ist bereits ein großes Aufrüsten im Gange. In der folgenden Nacht vergewaltigte Gilfaethwy Goewin. Am nächsten Tag findet die Schlacht statt und Pryderi muss mit seinen Männern den Rückzug antreten. Es kommt zu weiteren Scharmützel und Pryderi bittet die Heere von einander zu trennen und stattdessen einen Zweikampf zwischen ihm und Gwydion, der ihm das Unrecht antat, auszutragen. „Und durch Kraft und Stärke sowie Zauber und Magie blieb Gwydion siegreich, und Pryderi wurde getötet.“<sup>252</sup> Als Math danach zu seinem Hof zurückkehrt, erzählt Goewin ihm was geschehen ist und dass er sich nun eine andere Jungfrau suchen müsse. Gwydion und Gilfaethwy treten schließlich vor Math, der sie für seine Schmach bestraft:

„Und dann ergriff er eine Zauberrute und schlug Gilfaethwy, so daß er zu einer stattlichen Hinde wurde. Und rasch ergriff er den anderen – obwohl er fliehen wollte, gelang ihm das nicht- und schlug ihn mit derselben Zauberrute, so daß er zu einem Hirsch wurde. „Da ihr verbündet seid, bestimme ich, daß ihr zusammenleben, euch paaren und an der Natur der Tiere, deren Gestalt ihr besitzt, teilhaben sollt. Und zu der Zeit, da sie Nachkommen haben, sollt ihr das auch. Und heute in einem Jahr kommt ihr hierher zu mir.““<sup>253</sup>

Nach einem Jahr kommen Hirsch und Hindin mit einem Kalb zurück. Math verwandelt sie daraufhin in Keiler und Bache, während er das Junge aufziehen möchte. Ein Jahr später kommen sie wieder mit einem Frischling, den Math wieder für sich behält und mit seiner Zauberrute in einen Knaben verwandelt. Er verwandelt Gwydion und Gilfaethwy ein weiteres

<sup>252</sup> Die Vier Zweige des Mabinogi, 78.

<sup>253</sup> Die Vier Zweige des Mabinogi, 80.



mal und zwar in Wolf und Wölfin. Nach einem Jahr kehren sie zurück und Math behält auch das Wolfsjunge für sich und spricht: „Die drei Söhne des treuelosen Gilfaethwy, drei wackere Helden: Bleiddwn, Hyddwn, Hychdwn Hir.“<sup>254</sup> Math verwandelt seine Neffen wieder in Menschen und sie versöhnen sich.

## 6.7. Artuszyklus

Hier soll kurz auf die Erzählung „Wie Kulhwch Olwen errungen hat“ aus der mittelkymrischen Artustradition eingegangen werden. *Kulhwch* ist ein Neffe Arthurs und zieht aus um die schöne Riesentochter *Olwen* zu freien. Ihr Vater *Ysbaddaden* stellt Kulhwch daraufhin viele Aufgaben, die unmöglich zu erfüllen scheinen. Während einem der folgenden Abenteuer, treffen Arthur und seine Männer auf die ältesten Tiere des Landes. Sie benötigen Rat um *Mabon*, den Sohn von *Modron* zu finden. Sie sprechen mit dem Hirsch von *Rhedynvre*, der Eule von *Cwm Cawlwyd*, dem Adler von *Gwernabwy* und den Lachs von *Llyn Llywn*. Letzterer gibt schließlich den entscheidenden Hinweis und zwei Gefolgsmänner Arthurs gelangen auf den Schultern des Fisches zum Kerker Mabons und befreien ihn daraufhin.<sup>255</sup> Hier dient der Lachs des Wissens als Mittler zwischen den Welten. Die Männer Arthurs sind nicht nur auf seinen Rat angewiesen, sondern bedürfen sogar des physischen Körpers des Lachses um ihre Aufgabe zu erfüllen. Die Vermittlung von Wissen in Zusammenhang mit einem übernatürlichen Lachs, begegnet uns schon bei Tuan mac Cairil sowie auch im Finn-Zyklus, als er zum Dichter wird und übernatürliche Fähigkeiten erwirbt. Siehe nächstes Kapitel.

Eine weitere Episode in „Wie Kulhwch Olwen errungen hat“ beschreibt den wahrscheinlich frühesten Fall von keltischer Lykanthropie:

„Arthur fragte: „Nach welchen von den Wundern sollen wir nun als nächstes suchen?“ - „Wir wollen nun nach den zwei Welpen der Hündin Rhymi suchen.“ - „Weiß man“, fragte Arthur, „in welcher Gegend sie sich aufhält?“ - „Sie ist in Milford Haven.“ sagte einer. Arthur zog hin zum Haus von Tringad an der Mündung des Kleddyv, und er fragte ihn: „Hast du von der Rhymi gehört? Welche Gestalt hat sie?“ - „Die Gestalt einer Wölfin, und ihre zwei Welpen sind stets bei ihr. Sie hat oft mein Vieh getötet. Unten an der Kleddyv-Mündung haust sie in einer Höhle.“ - Was tat nun Arthur! Er kam von der Seeseite in Prydwen, seinem Schiff, und die anderen auf dem Landweg, um die Hündin zu jagen, und so kreisten

<sup>254</sup> Die Vier Zweige des Mabinogi, 81.

<sup>255</sup> Birkhan (2004<sup>2b</sup>), 72ff.

sie sie und ihre beiden Welpen ein. Und Arthur zuliebe gab Gott ihnen wieder ihre eigene Gestalt.“<sup>256</sup>

Der ursprüngliche Zustand der Hündin und ihrer Welpen ist hier nicht klar. Ist Rhymi eine verwandelte Menschen-Frau? Eine berühmte Hündin? Ein übernatürliches Wesen mit gestaltwandlerischen Fähigkeiten oder eine Kombination aus all diesen? Auch die Entzauberung verrät uns nicht, ob die Hunde-Welpen zu Wolf-Welpen oder von Wölfen zu Menschen werden. Rhymi wird in anderen Quellen nicht erwähnt. Die beiden Welpen werden jedoch unter Gwydrut und Gwyden Astrus in der Liste von Arthurs Mitgliedern bei Hof genannt. Auffallend ähnliche Charaktere begegnen uns noch einmal in einem Gedicht an den heiligen David aus der Feder des walisischen Dichters Iolo Goch:

God transformed, harsh angry rage,  
two wolves of devilish nature,  
two old men who were from the land of magic,  
cunning Gwydre and Odrud,  
for committing, evil exploit long ago,  
some sin which they willed;  
and their mother – why should she be?-  
was a she-wolf, a curse on her;  
and good David released them  
from their long suffering and their exile.<sup>257</sup>

Dieses Gedicht wirft etwas mehr Licht auf die Hintergründe der Welpen und ihrer Mutter Rhymi obgleich nicht gesichert ist, dass es sich um jene zwei Gestalten handelt, die im Artuszyklus vorkommen.

In den soeben beschriebenen irischen und walisischen Traditionen kommt Gestaltwandlung meist als Bestrafung oder Rache vor. Ein untragbares Verhalten wird mittels Entziehung des menschlichen Status bestraft. Gleichzeitig ist es jedoch nur die äußere Form und nicht die menschlichen Eigenschaften, die entzogen werden.

---

<sup>256</sup> Birkhan (2004<sup>2</sup>), 76.

<sup>257</sup> Johnston (1993), 73-82 zit. nach Bernhardt-House (2010), 218.

## 6.8. Exkurs: Finn und Sigurd – Der Daumen der Weisheit

Dieses Kapitel soll der Frage nachgehen, in wie weit die Parallelen zwischen dem irischen Helden Finn und dem germanischen Helden Sigfried/Sigurd/Sigurð auf einen gemeinsamen Ursprung zurückgehen.

Das Fafnirlied (*Fafnismál*) aus der Älteren Edda berichtet, wie das Sigdrifalied und das Reginnlied, von den Jugendtaten des Helden Sigurd. Es wird von der Falle erzählt, die Sigurd und Regin dem Drachen stellen um ihn zu töten. Fafnir fällt schwer verwundet in eine Grube, die Sigurd ohne Reginn, der sich ängstlich verkrochen hatte, gegraben hatte. Bevor Fafnir den Lebensatem aushaucht folgt noch ein bissiges Wortgefecht zwischen den beiden. Reginn schneidet anschließend das Herz seines Bruders heraus und gibt es seinem Ziehsohn Sigurd, da er es verspeisen möchte:

„Sigurd nahm Fafnirs Herz und briet es auf einem Spieß. Als er dachte, dass es gar gebraten sei, und der Saft aus dem Herzen schäumte, da berührte er es mit seinem Finger und prüfte, ob es völlig gar sei. Er verbrannt sich und steckte den Finger in den Mund. Aber als Fafnirs Herzblut auf seine Zunge kam, da verstand er die Vogelsprache.“<sup>258</sup>

Als er den sieben Spechtmeisen lauscht, erfährt er, dass Reginn tückische Pläne hat und sogar ihm selbst nach dem Leben trachtet. Daraufhin enthauptet er den Ziehvater, isst Fafnirs Herz selbst und trinkt das Blut beider Brüder. Der junge Held reitet zu Fafnirs Heim um sich dort des Schatzes zu bemächtigen.

In der *Völsunga saga* sind einige Abweichungen zur Edda-Version. Während Sigurd die Grube gräbt, in der er Fafnir fangen möchte, kommt ein alter Mann mit langem Bart zu ihm, gibt ihm Ratschläge beim Graben und trägt ihm auf, sich in das Blut des Drachen hineinzusetzen. Als der Drache tot ist, schneidet Sigurd das Herz heraus und Regin trinkt in dieser Version bereits an dieser Stelle Fafnirs Blut.

„Sigurd ging und briet es an einem Zweig. Und als es daraus schäumte, da nahm er seinen Finger und prüfte, ob es gar sei. Er steckte den Finger in seinen Mund. Und als ihm das Herzblut der Schlange auf die Zunge kam, da verstand er die Stimmen der Vögel.“<sup>259</sup>

Als er den Rat der sechs Vögel hört, schlägt er Regin den Kopf ab. Sigurd isst vom Schlangenherten. Auch in der *Völsunga saga* holt Sigurd sich den Goldschatz des Drachens.

---

<sup>258</sup> Fafnirlied, 31.

<sup>259</sup> Die Saga von den Völsungen, 68.

Im Finn-Zyklus wird ebenfalls in den 'Jugendtaten des Finn' von einem folgenschweren Daumenlutschen berichtet:

„Finn said goodbye to Crimall and went to learn the craft of poetry from Finn the Poet, who was on the Boyne River. For he [Finn-Demne] would not dare to remain in Ireland unless he joined the poetic profession, for fear of the sons of Uirguru and the sons of Morna. Finn the Poet had been waiting seven years on the Boyne for the salmon of Linn Feicc. For it had been prophesied to him that he would eat Feicc's salmon, and that nothing would remain unknown to him. The salmon was caught and entrusted to Demne for cooking. The poet told him not to eat anything of the salmon. The lad brought him the salmon after it had been cooked. “Did you eat any of the salmon, lad?” asked the poet. “No,” responded the lad “but I burned my thumb and put it in my mouth afterward.” “What is your name, lad?” he asked. “Demne,” said the lad. “Finn is your name, lad,” he said, “and it was for you that the salmon was brought to be eaten, and you are truly the Finn.” Then the lad ate the salmon. This is what gave knowledge to Finn, for whenever he would put his thumb in his mouth and sing through *teinm laida* [“knowledge that enlightens“], that which he did not know would be revealed to him.

He learned the three qualifications of a poet- that is, the *imbas forosna* [“knowledge that enlightens“], the *teinm laida* [“chewing of the pith“], and the *dichetal di chennaib* [“incantation from tips“].<sup>260</sup>

Hier werden 3 verschiedene Zaubersprüche erwähnt, die Scott folgendermaßen erklärt: *Dichetal do chennaib* wurde auf eine bestimmte Art und Weise mit den Fingerspitzen oder Knochen durchgeführt bzw. wird auch als Zauberspruch aus dem Stehgreif interpretiert.<sup>261</sup> *Imbas forosna* ist ein prophetischer Schlaf, der durch Auflegen der Handflächen auf das Gesicht hervorgerufen wird und bezeichnet auch eine Art Intuition. *Teinm laida* ist eine Art Ruten- oder Stab-Weissagung bzw. auch eine Erleuchtung des Gesanges. Scott führt vor allem die ersten beiden Arten auf einen Glauben aus einer sehr alten irischen Phase an magische oder heilige Kräfte in den menschlichen Händen zurück.<sup>262</sup>

*Dichetal* im DIL:

„*Incantation or spell* composed extemporaneously by the 'fili's' and druids in ancient Ireland [...]. Common in phr. d. di (do) chennaib, used of a species of poetical incantation which was composed extemporaneously (implying divination?) (the *dichetal di ch.* was probably a kind of clairvoyance or psychometry in which the seer conveyed his vision or message in a verse or quatrain. [...]) The *dichetal d.* was allowed by S. Patrick as being harmless and involving no pagan rites.“<sup>263</sup>

<sup>260</sup> Nagy (1985), 214.

<sup>261</sup> Lautenbach (1991), 134.

<sup>262</sup> Scott (1930), 258, 260.

<sup>263</sup> DIL (1990), 209.

*Imbas* (forosna) im DIL:

*„great knowledge; poetic talent, inspiration; fore-knowledge; magic lore [...]. Referring especially to knowledge or fore-knowledge obtained by magic or occult means. imbas forosna(i) (lit. knowledge which illuminates) a special gift of clairvoyance or prophetic knowledge supposed to be possessed by poets in ancient Ireland.“*<sup>264</sup>

*Teinm laida* im DIL: „a divinatory incantation used by the 'filid“<sup>265</sup>

Die Parallelen zwischen dem irischen und dem skandinavischen Helden wurden schon früh erkannt<sup>266</sup>: Der Protagonist muss Essen kochen für jemanden, der eigentlich sein Feind ist und beide erhalten durch das Daumenlutschen Weisheit. Genau wie Finn, wächst auch Sigurd ohne Vater im Wald auf. Es ist von von Sydow angenommen worden, dass das Motiv der Weisheit durch den Daumen aus der Finn Sage in die Sigurd Sage übernommen wurde. Argumentiert wird dies dadurch, dass Finn seine magisch erhaltene Gabe das ganze Leben nützt und Texte mit diesem fundamentalen Element vor den Beginn der Wikingerraubzüge datieren. Sigurd hingegen benützt die Fähigkeit Vögel zu verstehen nur einmal. Weiters wurden sowohl Sigurd als auch Finn bei Zieheltern aufgezogen, gehen zu einem Schmied um ein Schwert und zerstören mehrere um schließlich das allerbeste zu finden.<sup>267</sup> Eine andere Position wurde von Andreas Heusler vertreten: Durch das Daumenlutschen erlangt Finn Weisheit, wohingegen bei Sigurd, das Blut des Drachen die Erkenntnis zu Tage fördert. Zwar erlangt Finn die Weisheit auch in Zusammenhang mit den Körpersäften bzw. dem Verspeisen des Tieres, doch ist nicht dem Tier sondern der Geste das Magische zu eigen. Deshalb ist, laut Heusler, die Sigurddichtung „der gebende Teil“<sup>268</sup>. Christiansen stellt fest, dass die irische Tradition hier aus dem skandinavischen Bereich entlehnt hat, da das Motiv in der Sigurd Erzählung als notwendiges Handlungselement fungiert, hingegen in der Finn Episode an sich keine entscheidende Rolle spielt.<sup>269</sup> Scott resümiert, dass es durchaus möglich ist, dass sich beide Heldenzyklen unabhängig voneinander von einer gemeinsamen Quelle entwickelt haben und in jedem Falle die gebildeten Schreiber Zugriff auf verschiedene Motive hatten.<sup>270</sup>

---

<sup>264</sup> DIL (1990), 281.

<sup>265</sup> Ebd., 583.

<sup>266</sup> Scott (1930), 215, 242.

<sup>267</sup> Ebd., 216, 233.

<sup>268</sup> Ebd., 234.

<sup>269</sup> Christiansen (1931), 24.

<sup>270</sup> Scott (1930), 250ff.

Laut Scott gab es in Irland bereits im 9. Jahrhundert eine Tradition bezüglich Finns Daumen der Weisheit.<sup>271</sup>

Die Vorstellung, dass jemand bestimmte Kräfte durch Verzehren eines Tieres annehmen kann, gab es auf dem Festland gleichermaßen wie in Irland.<sup>272</sup> Weiters besaß der Verzehr von rohem Stierfleisch, das Trinken des Stierblutes sowie das Schlafen in der Stierhaut die Macht, dem *fili* Antworten auf Fragen, die ihn beschäftigen zu geben.<sup>273</sup>

Der Lachs wird in der irischen und der walisischen Tradition als wichtigster Speisefisch und ältestes Wesen der Welt geschätzt.<sup>274</sup> Der „Lachs des Wissens“ (*eó fiss*), der auch schon bei Túan mac Cairil vorkam, wird in *Macgnímartha Finn* zum Vermittler der Weisheit. Nach Ross symbolisiert der Lachs Vorherwissen und die Weisheit der Götter.<sup>275</sup> Durch das Wiederholen der Geste, kann Finn in späteren Episoden immer wieder auf dieses Wissen zurückgreifen. Im *Llyfr Taliesin*, dessen Manuskript ins 14. Jahrhundert datiert und dessen Tradition bis ins 9. Jahrhundert zurückzuverfolgen ist, verbrennt sich der Druidenlehrling *Gwion Bach* an einem Zaubertrank, den die „Hexe“ *Ceritwen* über Tag und Jahr für ihren Sohn kocht. *Ceritwen* wird zu einem Windhund und verfolgt *Gwion*, der sich in einen Hasen verwandelt hat. Nach einem Verwandlungswettkampf verwandelt sich *Gwion* in ein Weizenkorn um von *Ceritwen* in Gestalt einer Henne aufgepickt zu werden. Durch die folgende Schwangerschaft, gebiert sie den berühmten Barden *Taliesin*.<sup>276</sup>

#### Für Birkhan

„[...] scheint es einleuchtend, daß der „Lachs des Wissens“ letztlich zum im Umkreis zirkumpolarer Kulturen gutbezeugter Typus des „Fluß-Alten“ gehört. Dieser wird oft in Gestalt eines großen, alten Fisches gedacht, dessen Kinder die übrigen Fische sind und der versöhnt werden muß, wenn der Fischfang ertragreich sein soll. Dieser religionsgeschichtlich sehr altertümliche Göttertyp hat sich in der Randlage der Britischen Inseln offenbar besser erhalten als in Mitteleuropa und Skandinavien.“<sup>277</sup>

Eine andere Tradition berichtet von einem Weisheitszahn *dét fiss*, der ihm wie der Daumen Wissen zugänglich machte. Die irische und deutsche Bedeutung gehen auf lat. *dentis*

---

<sup>271</sup> Scott (1930), 239.

<sup>272</sup> Ebd., 280.

<sup>273</sup> O'Rahilly (1946), 323ff.

<sup>274</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 730.

<sup>275</sup> Ross (1974), 440.

<sup>276</sup> Lautenbach (1991), 142ff.

<sup>277</sup> Birkhan (1999<sup>3</sup>), 731.

*sapientiae* zurück was wiederum eine griechische Vorlage hatte. Daher ist dies keine keltisch-germanische-Tradition sondern ein allgemeines antikes Bildungsgut.<sup>278</sup>

An dieser Stelle sind auch die vielen anderen Parallelen zwischen Finn und Sigurð zu erwähnen: Beide besitzen als Verwandlungsmöglichkeit eine Tarnkappe, haben außerordentliche Beziehungen zu Hirschen und besitzen eine Hirsch-Sympathie.<sup>279</sup> Dennoch stimme ich mit Birkhan überein, dass dies möglicherweise nur auf einen Hirschtotemismus bei Iren und Germanen verweist und nicht zwingend auf eine direkte Verwandtschaft zwischen Finn und Siegfried.<sup>280</sup>

---

<sup>278</sup> Birkhan (2009b), 115.

<sup>279</sup> Höfler (1961), 96, 117.

<sup>280</sup> Birkhan (2009b), 114.

## 7. Gestaltwandlung und Therianthropie im skandinavischen Raum

### 7.1. *Sigrarðs saga ok Valbrands*

Diese Rittersaga aus dem 14. Jahrhundert vereint viele gemeineuropäische Motive die wiederum auf byzantinisch-orientalische Vorlagen zurückgehen.<sup>281</sup> Außerdem begegnen uns mehrere Motive die für diese Arbeit relevant sind wie verwandelte Hirschkühe und Berserker. Der englische Königsson *Sigrarðr* geht eines Tages mit seinem Gefolge jagen. Als die Dämmerung hereinbricht, sieht er ein wunderschönes Reh und versucht es zu erlegen. Als sein Speer auf das Reh fliegt, dreht sich dieses um, fängt und zerbricht ihn. *Sigrarðr* verfolgt es weiter. Dabei kommt er vom Weg ab und verliert seine Gemeinschaft. Müde setzt er sich schließlich an den Fuß eines Hügels:

„Shortly afterwards a little man dressed in purple with rather coarse features comes out of the mound, greets *Sigrarðr*, bids him welcome to his home and says that he will treat him better than he has deserved. When *Sigrarðr* asks what he is called and what he can have done to offend him, the man replies that his name is *Gustr* and that *Sigrarðr* has pursued his wife this evening and attempted to kill her.“<sup>282</sup>

Es stellt sich heraus, dass *Gustr* (< Augustus) die Fähigkeit besitzt, seine Frau in eine Hirschkuh zu verwandeln. Er besitzt außerdem eine magische Harfe, mit der er alle Tiere im Umkreis von zwölf Meilen zähmen kann, wenn er sie mit einem goldverzierten Reh-Haut-Handschuh spielt. Sie feiern noch ein rauschendes Fest und *Sigrarðr* bleibt über Nacht. Später wirbt er um die Prinzessin Florida. Um sie zu erobern muss er ihren Berserker töten, was ihm auch gelingt.

Hier läutet die Jagd wie beim Finn-Zyklus eine Episode in der Anderwelt ein. Zwar ist in dieser Episode kein Nebel, aber die Dämmerung erzeugt eine ähnlich „undurchsichtige“ Stimmung. Man kommt nicht umhin, eine frappierende Ähnlichkeit am Hügel, an dem *Sigrarðr* rastet, zu den Hügeln der *sidhe* zu erkennen. Aus ihm kommt ein wunderlicher kleiner Mann, der seine Frau in eine Hirschkuh zu verwandeln mag und ein magisches Instrument besitzt. Das Motiv der beruhigenden Wirkung von Harfenmusik auf Tiere, begegnete uns bereits in Kapitel 6.3. bei Cas Corach.

<sup>281</sup> Vgl. die Oper „Die Frau ohne Schatten“ von Richard Strauss, Text von Hugo von Hofmannsthal.

<sup>282</sup> *Sigrarðs saga ok Valbrands*, 124f.



## 7.2. *Hrolfs saga kraka* und *Wilkins saga ok Jóns*

Eine folgenreiche Gestaltwandlung begegnet uns in der umfangreichen isländischen Vorzeitsaga *Hrolfs saga kraka* aus dem 14. oder 15. Jahrhundert.<sup>283</sup> Der norwegische König *Hring* hat einen Sohn namens *Bjorn* ('Bär'). Dessen Stiefmutter heißt *Hvit* ('weiß'). Der König findet trotz ihres Mangels an Geld oder Macht Gefallen an ihr. Er selbst ist bereits im mittleren Alter. Als Bjorn zu einem starken jungen Mann herangewachsen ist, geht König Hring eines Tages auf Reisen. Königin Hvit schlägt Bjorn vor, während der Abwesenheit seines Vaters das Bett miteinander zu teilen. Erbost weist dieser das Angebot zurück, da er auch bereits in ein einfaches Mädchen namens *Bera* ('Bärin') verliebt sei, und schlägt seine Stiefmutter sogar. Daraufhin ist die Königin so gekränkt, dass sie ihn verflucht, indem sie ihn mit einem Handschuh aus Wolfshaut schlägt:

„'And it seems that you, Bjorn, think it preferable to embrace a commoner's daughter. You deserve a punishment, something far more disgraceful than enjoyment of my love and my tenderness. It would not come as a surprise if something should happen to make you suffer for your stubbornness and your stupidity.' She then struck him with her wolfskin gloves, telling him to become a cave bear, grim and savage: 'You will eat no food other than your own father's livestock and, in feeding yourself, you will kill more than has ever been observed before. You will never be released from the spell, and your awareness of this disgrace will be more dreadful to you than no remembrance at all.'“<sup>284</sup>

Eine ähnliche Episode spielt sich in der eher unbekannten Märchensaga aus dem späten 14. Jahrhundert *Wilkins saga ok Jóns* ab.<sup>285</sup> Der französische Prinz Jón lebt in Flandern an einem Königshof. Eines Tages kommen zwei sich gleichende Männer, mit fehlendem linken Auge an die Tafel und präsentieren einen frisch abgeschlagenen Männerkopf. Später wird erklärt, dass die Königin den König mit einem Ratgeber, während dessen Abwesenheit im Krieg, betrogen hatte. Jene beiden Männer, die den Kopf trugen entstanden aus dieser Verbindung und der abgeschlagene Kopf war jener Ratgeber. Jón schläft kurz darauf mit der Tochter des Königs. Dies bleibt nur unbemerkt, da ein umtriebiger Wolf für Unruhe im Land sorgt. Er fängt diesen ein und lässt ihn wenig später wieder frei:

<sup>283</sup> Simek/Pálsson (2007<sup>2</sup>), 195.

<sup>284</sup> The Saga of King Hrolf Kraki, 36f.

<sup>285</sup> Simek/Pálsson (2007<sup>2</sup>), 219.

„The wolf to which Sir Jón had given its life was a Prince of Flanders, a victim of his stepmother.“ She had turned him into a wolf by means of wolfskin gloves, “and because of that he seemed to be a wolf, but he was really a noble man and his name was Sigurður. She had put a spell on him so that he would remain in dire need until some man would choose the life of this most evil and destructive wolf rather than all earthly honour, and she thought that this would never be. And this same Sigurður went to meet Sir Jón when he had taken over the realm, and told him all that had befallen, and thanked him often for saving his life. And the two swear blood-brotherhood.“<sup>286</sup>

Hier ist nicht nur das Motiv der bösen Stiefmutter gleich, das aus dem Orient entlehnt scheint<sup>287</sup>, sondern auch die Art der Verwandlung durch Handschuhe aus Wolfshaut obwohl die Motive eher lose und unzusammenhängend miteinander verwoben werden.

In der *Hrolfs saga kraka* trifft Bera bald nach dem Vorfall mit den Wolfshaut-Handschuhen auf den verwandelten Geliebten und folgt ihm in seine Höhle, wo er wieder zum Mann wird: „Theirs was a joyful reunion. For a time they stayed together in the cave [...]. He told her it was not right for her to be there with him, because he was a beast by day, even if he again became a man at night.“<sup>288</sup> Hier begegnet uns das klassische und weitverbreitete Motiv des Tierbräutigams bzw. des Tierliebhabers, der meist verschiedene unbewusste, instinktive Aspekte der Persönlichkeit des verwandelten Menschen verkörpert. Hvit will aus ihrem gekränkten Stolz heraus, den privilegierten Stiefsohn zum unerwünschten Störenfried machen. Meist wird durch eine Eheschließung die Verwandlung rückgängig gemacht (vgl. „Schneeweißchen und Rosenrot“), doch in dieser Saga soll den Tierbräutigam ein tragisches Ende ereilen.

Als König Hring zurückkehrt, erfährt er von der Abwesenheit seines Sohnes und von einer riesigen Bärenkreatur, die vor allem den königlichen Viehbestand plündere. Königin Hvit fordert die Tötung des wilden Tieres. In einer weiteren Nacht, die Bera und Bjorn miteinander verbringen, ahnt er seinen Tod nahen und trägt ihr auf, wenn er getötet wird, sie solle den König bitten, ihr das zu geben, was unter der linken Schulter des Bären versteckt ist. Bjorn warnt seine Geliebte außerdem vor der Königin:

---

<sup>286</sup> Schlauch (1934), 83.

<sup>287</sup> Ebd., 84f: „Stories about the deception of a husband and the infidelity of a wife, especially told in a cynical vein, are almost surely non-Icelandic origin. There is often good reason to suppose that such episodes in the sagas were borrowed from the East, whether directly or indirectly.“

<sup>288</sup> The Saga of King Hrolf Kraki, 37. Vgl. auch Apuleius: „Amor und Psyche“, Richard Wagner: „Die glückliche Bärenfamilie“.

„She will try to make you eat some of the bear's meat, but you must not eat it, because, as you well know, you are pregnant and will give birth to three boys. They are ours, and it will be obvious from their appearance if you have eaten any of the bear's meat. This queen is a great troll. [...] Bjorn foretold many things to her, and afterwards the bear-shape came over him.“<sup>289</sup>

Tatsächlich folgt kurz darauf die Jagd auf den verwandelten Königssohn. Bjorn verwundet zahlreiche Männer und tötet alle Hunde, bevor er selbst zur Strecke gebracht wird. Danach bittet Bera um den Gegenstand unter der linken Schulter und der König gewährt ihr diesen Wunsch, ohne zu wissen, wer sie war.

Beim anschließenden Festmahl, zwingt die Königin Bera zum Essen des Bärenfleisches. Sie muss 2 Bissen essen, vor dem 3. Stück erklärt sie, dass sie eher getötet werden wolle, bevor sie noch mehr davon esse. „'It may be,' said the queen, 'that this bit will be enough' and she burst out laughing.“<sup>290</sup> Anscheinend wusste die Königin bereits, wie es um die Bauerntochter steht. Nach einer schwierigen Schwangerschaft, gebiert Bera 3 Söhne:

„He was a man above the navel, but an elk below that. He was named Elk-Frodi. She bore another son, who was named Thorir. He had dog's feet from his insteps down. Because of this, he was called Thorir Hound's Foot; otherwise, he was the most handsome of men. A third boy was born, and this one was the most promising. He was named Bodvar, and there was no blemish on him. Bera loved Bodvar the most.“<sup>291</sup>

Die ersten beiden Bissen, des Fleisches vom verwandelten Vater haben also die ersten beiden der Drillinge jeweils fast zur Hälfte verwandelt. Da Bera den dritten Bissen verweigerte, blieb der dritte Sohn von einer Anomalie verschont. Die Königin war sich offenbar bewusst, was der Verzehr des Fleisches bei den ungeborenen Kindern anrichtet. Erstaunlich ist, dass sie dies dennoch forciert, da die Wahrscheinlichkeit, dass ihre Schandtät aufgedeckt wird, dadurch ja erhöht wird.

Bjorns Söhne werden groß und stark, und werden zu kämpferischen, unbeugsamen Männern. Thorir wird zum König der Gauten,<sup>292</sup> während Bodvar beschließt, Rache an der Königin zu nehmen, nachdem seine Mutter ihm alles über seinen Vater erzählt hatte. Gemeinsam gehen sie zum König und Bera untermauert ihre Geschichte mit dem Ring, den sie damals von Bjorn nahm. König Hring erkennt den Ring seines Sohnes und gibt zu, dass er eine Ahnung hatte, dass Königin Hvit hinter all dem steckt. Er will jedoch keine Racheakte sehen und

---

<sup>289</sup> The Saga of King Hrolf Kraki, 38.

<sup>290</sup> Ebd., 39.

<sup>291</sup> Ebd., 40.

<sup>292</sup> Ein nordgermanischer Stamm, der im heutigen Südschweden angesiedelt war.

bietet Bodvar Reichtümer, Ansehen und das Königreich nach seinem Tode, wenn er nur Hvit kein Leid täte. Bodvar lehnt all dies ab:

„Bodvar became so filled with fury that the king dared not stand in his way. Carrying a pouch in his hand, Bodvar went to the queen's chamber; the king and Bodvar's mother followed after him. Bodvar entered the chamber and turned to Queen Hvit. He placed the rough leather bag over her head. Then he pulled it down and tied it around her throat. He knocked her off her feet and with beatings and torments sent her to Hel, dragging her through every street. Many or most of those who were within the hall thought this punishment was only half of what she deserved.“<sup>293</sup>

Bodvar wird später zu einem Gefolgsmann des berühmten König Hrolf. Er erhält den Namen *Bodvar Bjarki* ('Bodvar Bärchen'): „Bodvar was so named because he drove out King Hrolf's bullying and unjust berserkers. Some he killed and none of them was succesful against him. In comparison to him, the berserks, when put to the test, were like children.“<sup>294</sup> Etwas später verlautet er: „I killed the berserker Agnar, a man of no lesser rank than that of a king.“<sup>295</sup> „Always have I been called fearless and have never given way to a berserker.“<sup>296</sup>

Hier ist auffallend, wie die Stärke und Macht Bodvars durch die Tötung diverser ungewöhnlich rüpelhafter, ungerechter Berserker unterstrichen wird. Es dürfte also nicht nur eine hohe Auszeichnung sein, wenn man einen Berserker besiegt, sondern auch eine große Seltenheit. Weiters scheint der anerkennende Ton auf die ursprüngliche Funktion der Berserker als Elitekrieger hinzuweisen. Bodvar ist der Sohn einer Frau und eines Bären, was ihn eigentlich als Berserker qualifizieren würde, obwohl er nie als solcher genannt wird.

In der letzten Schlacht, die König Hrolf schlägt, kommt es jedoch zu einer höchst spannenden Episode:

„Hjorvard [der feindliche König, Anm. d. Verf.] and his men saw a great bear advancing in front of King Hrolf's troop. The bear was always beside the king, and it killed more men with its paw than any five of the king's champions did. Blows and missiles glanced off the animal, as it used its weight to crush King Hjorvard's men and their horses. Between its teeth, it tore everything within reach, causing a palpable fear to spread through the ranks of King Hjorvard's army.“<sup>297</sup>

Während der Schlacht ist Bodvar Bjarki nicht anwesend. Ein Gefolgsmann namens Hjalti findet ihn in einer trägen Sitzhaltung im Schloss und rüttelt ihn wach um ihn aufs

---

<sup>293</sup> The Saga of King Hrolf Kraki, 44.

<sup>294</sup> Ebd., 73.

<sup>295</sup> Ebd., 75.

<sup>296</sup> Ebd., 77.

<sup>297</sup> Ebd., 74.

Schlachtfeld zu bewegen. Bodvar Bjarki entgegnet ihm jedoch, dass er viele Angriffe überlebt und viele Angreifer besiegt habe und resümiert: „In truth, I can tell you that in many ways I can now offer the king far less support than before you woke me.“<sup>298</sup> Als Bodvar mit Hjalti auf das Schlachtfeld zurückkehrt, ist der Bär verschwunden. Offensichtlich befand sich Bodvar Bjarki in einer Art schamanischen Trance und kämpfte in Form einer außerkörperlichen Projektion in Bärengestalt neben König Hrolf. Dies wird zwar nicht dezidiert so aufgeklärt, ist aber von der Forschung weitgehend einstimmig so interpretiert worden.

Blickt man also zurück in die Zeit, als Bera schwanger war mit ihren Söhnen, zeichnet sich nun ein interessantes Muster ab: Die ersten beiden Söhne haben aufgrund des Fleischverzehrs vom verwandelten Vaters tierische Körperattribute erhalten, die jedoch nichts mit der verwandelten Gestalt des Bären zu tun hatten. So ist Elk-Frodi eben halb Elch und Thorir hat Hundefüße, wobei ihn dies nicht davon abhält ein Führer eines mächtigen Stammes zu werden. Bodvar bleibt von Tierextremitäten verschont, um später im Leben eine viel mächtigere Form von Verwandlung zu beherrschen. Er hat die „Haut“ des Vaters geerbt. In einem Schlaf-Zustand ist es ihm möglich, die Gestalt eines Bären zu kontrollieren, der sogar für einen Bär besonders stark und noch dazu unverwundbar in der Schlacht ist. Frühe Hinweise darauf geben sowohl die Namen der Eltern (Bär und Bärin) als auch sein Beiname *bjarki* „kleiner Bär“. Den anderen beiden, weniger berühmten Söhnen ist diese Gabe nicht zuteil geworden. Die Idee, dass man durch das Verzehren von Fleisch die jeweilige Stärke des Tieres in sich aufnimmt, ist recht gängig. Die Auswüchse in der Saga sind daher eine besondere Form dieses Motivs. Die schamanoiden Fähigkeiten Bodvars hätten die Schlacht für König Hrolf entschieden, da der Bär quasi nicht zu verletzen war und eine Schlagkraft hatte, die seinesgleichen sucht. Die Schlacht ist dennoch das Ende für König Hrolf und seine Helden, da in den Rängen der Gegner seine Schwester, Königin Skuld, eine Hexe, ihre schwarze Magie wirkt, was ihr unmöglich war, während sich der Bär auf dem Schlachtfeld befand.

Clive Tolley sieht in der Bärengestalt Bodvars eine Hyperrealisation des Berserkers. Gleichzeitig will er keine direkte Parallele zwischen Berserkern und Schamanismus sehen, da er bei schamanischen Ritualen einen kontrollierten Hergang postuliert und den *berserksgangr* als völlig unkontrollierte Kraftentfesselung sieht.<sup>299</sup> Dem stimme ich nicht ganz zu, denn obgleich bei Schamanen meist eine bestimmte Form von Ritual existiert, liegt der Kern der

<sup>298</sup> The Saga of King Hrolf Kraki, 75.

<sup>299</sup> Tolley (2007), 6.

Erfahrung doch im Kontrollverlust. Es gibt in den nordgermanischen Sagas außerdem keine vergleichbare Episode eines Geistes bzw. einer Seele, die sich als Bär o.ä. manifestiert, während sich der Krieger an einem anderen Ort in Trance befindet. Daher vermutet Tolley dass dieses Motiv von angrenzenden Kulturen stammt, die durchaus schamanische Praktiken kennen, wie den Sami.<sup>300</sup> Dass der Bär in germanischer Kultur mit dem Kriegertum zusammenhängt, wird deutlich wenn man bedenkt, dass die Bezeichnung für das Tier zum gängigen Vornamen Björn im nordgermanischen Gebiet wurde. Das altenglische *beorn* erfuhr außerdem einen Bedeutungswechsel von „Bär“ zu „Krieger.“<sup>301</sup> Besonders in Norwegen war der Kulturaustausch mit den Samen gegeben. Die erste Erwähnung von samischen Schamanismus-Praktiken findet sich bereits um 1200 in der *Historia Norwegiae* und Berichte über Bär-Rituale lassen sich in den norwegischen königlichen Chroniken ab 1606 nachweisen.<sup>302</sup> Man darf hier aber nicht außer Acht lassen, dass die Saga in Island geschrieben wurde und dem Autor sicher mehr an Unterhaltung als an ethnographischer Genauigkeit gelegen war. Tolley führt dennoch viele Beispiele aus der Saga an (der Ring, an dem Björn zu erkennen ist, das Verzehren des „verbotenen“ Bärenfleisches), die von frappierender Ähnlichkeit mit samischen Bären-Ritualen zeugen. Tolley resümiert, dass das Motiv einer kultischen Bären-Jagd eindeutige Wurzeln in vorchristlicher Zeit besitzt, welche aber nicht auf nordischer Erde wuchsen.<sup>303</sup> Das Motiv des außer-körperlichen Gestaltwandels findet sich in der irischen Literatur im oben bereits erwähnten *Leabhar Brethnach*.<sup>304</sup>

Als das Ende der letzten Schlacht absehbar ist und wenig Aussicht auf Erfolg besteht, sagt Bodvar:

„I do not recognize Odin among them, although I strongly suspect that this foul and unfaithful son of the evil one will be hovering in the background and causing us harm. If someone would only point him out to me I would squeeze him like a detestable puny mouse. That vile, poisonous creature would be shamelessly treated if I could just get my hands on him. Who would not have bitterness in his heart if he saw his liege lord as ill treated as we see now ours.' Hjalti answered, 'It is not possible to bend fate, nor can one stand against nature.'“<sup>305</sup>

Odin tritt in der Saga schon in einem früheren Kapitel auf den Plan, als er König Hrolf und seinen Männer in Gestalt eines Bauern namens Hrani Unterkunft, Verpflegung und

<sup>300</sup> Tolley (2007), 6.

<sup>301</sup> Ebd., 9.

<sup>302</sup> Ebd., 14.

<sup>303</sup> Ebd., 20.

<sup>304</sup> Siehe K. 6.5.

<sup>305</sup> The Saga of King Hrolf Kraki, 77.

lebensrettende Ratschläge bezüglich einer Auseinandersetzung mit König Adil gibt.<sup>306</sup> Nachdem diese vorbei ist, treffen die Helden wieder auf den Bauern und er erkundigt sich, ob denn nicht alles so eingetroffen sei, wie er es auch vorhergesagt hatte. Der König gibt ihm Recht. Hrani bietet den Männern wieder volle Gastfreundschaft und zusätzlich dem König einige Waffen an. Da sie Hrolf optisch nicht ansprechen, verweigert er das Geschenk woraufhin Hrani über die Schande der Ablehnung sehr erbost wird: „Hrani's face showed only displeasure; he thought himself poorly valued.“<sup>307</sup> Erst später beginnt Bodvar zu realisieren, wem sie da gegenüberstanden und König Hrolf gibt ihm Recht: „I suspect the same, because that must have been Odin the Old. Certainly the man had but one eye.' [...] They retraced their path, but by then the farm and the man had disappeared. 'It is no use to look for him,' said King Hrolf, 'because that man was an evil spirit.'“<sup>308</sup> Diese unverhohlene Ablehnung liegt einerseits an der relativ späten Niederschrift, im 14. Jahrhundert, und andererseits am christlichen Autor. Denn eigentlich verbindet den Helden Bodvar mehr mit diesem „bösen Geist“-Odin als ihm lieb ist: Odin ist nicht nur Göttervater, ihm unterstehen auch die tapfersten Kämpfer und Trancezustände sind ihm alles andere als fremd. Obwohl diese Qualitäten Bodvar ausmachen, wird hier keinerlei Verbindung zwischen den beiden hergestellt. Womöglich wendet sich auch deshalb das Schicksal in der Schlacht gegen sie.

### 7.3. *Völsunga saga*

Die Saga von den Völsungen ist in der 2. Hälfte des 13. Jahrhunderts in Island entstanden. Von ihrer ungebrochenen Popularität zeugen zahlreiche Papierhandschriften vom 17. bis zum 19. Jahrhundert. Der Kern der Erzählung ist weit älter als der Zeitpunkt der Niederschrift und baut zum Teil auf gesamteuropäischen Erzähl- und Dichtungstraditionen auf. Die Saga gilt als das skandinavische Prosa-Gegenstück zum mittelhochdeutschen Nibelungenlied.<sup>309</sup> Zentrale Motive wie das Werwolfleben und die Blutschande weisen für De Vries auf Elemente eines altgermanischen Fruchtbarkeitskultes hin.<sup>310</sup>

Der erste Teil der Saga beschreibt wie Sigurds Abstammung von Odin zustande kommt. Völsung ist der Enkel von Sigi, der Odins Sohn genannt wurde und auch einen

<sup>306</sup> The Saga of King Hrolf Kraki, 56ff.

<sup>307</sup> Ebd., 68.

<sup>308</sup> Ebd., 69.

<sup>309</sup> Strehrath-Bolz (1997), 307.

<sup>310</sup> De Vries (1956), 455.

Wolfsbeinamen trug. Völsung hat viele Kinder von denen die hervorragendsten sein Sohn Sigmund und seine Tochter Signy sind. Signy soll eines Tages an König Siggeir, König über Gautland verheiratet werden. Am Tag der Hochzeit betritt ein unbekannter Mann die Halle. Er ist barfuß und mit einem gefleckten Umhang mit tief herabreichender Kapuze und gebundenen Leinenhosen bekleidet. Der mit vielen Odin-Attributen ausgestattete Unbekannte trägt ein Schwert mit sich, das er in den Baumstamm in der Mitte der Halle stößt und spricht: „Wer dieses Schwert aus dem Stamm zieht, soll es von mir als Geschenk erhalten, und er soll selbst bezeugen, daß er nie ein besseres Schwert in den Händen hielt als dieses.“<sup>311</sup> Sigmund gelingt es mit Leichtigkeit das Schwert herauszuziehen, was seinem zukünftigen Schwager Siggeir übel aufstößt. Daraufhin greift Siggeir wenig später König Völsung aus dem Hinterhalt an. In dieser Schlacht fällt Völsung und Signy erfährt, dass ihre Brüder gefangen genommen wurden. Signy bittet ihren Mann Siggeir das Leben ihrer Brüder noch zu verschonen. In den folgenden Nächten tötet eine hungrige, hässliche, alte Wölfin jeden ihrer 9 Brüder einzeln, bis auf Sigmund. Diesem gelingt es durch eine List die Wölfin zu töten: „Manche Leute behaupten, diese Wölfin sei die Mutter von König Siggeir gewesen, und sie habe diese Gestalt mit Zauberei und Hexerei angenommen.“<sup>312</sup>

Völsungs Tochter Signy will Rache für ihren Vater und ihre Brüder an ihrem Ehemann nehmen. Ihr Zwillingsbruder Sigmund lebt seit seiner Gefangenschaft im Wald. Signy tauscht die Gestalt mit einer Hexe und täuscht so ihren Bruder. Sie zeugen Sinfjötli, der grausam und skrupellos sein soll und nur auf Rache getrimmt wird. Bereits früh wird seine Schmerzempfindlichkeit und Ruchlosigkeit getestet. Im Zuge dieses Trainings, nimmt Sigmund seinen, aus dem ihm nicht bewussten Inzest entstandenen Sohn mit in den Wald, um ihn abzuhärten:

„Nun geschieht es einmal, daß sie wieder in den Wald gehen, um sich Beute zu verschaffen, und sie finden ein Haus und darin zwei Männer schlafend, mit dicken Goldringen. Sie waren verzaubert worden, denn Wolfshäute hingen im Haus über ihnen. Jeden zehnten Tag konnten sie aus ihren Häuten heraus. Sie waren Königssöhne. Sigmund und Sinfjötli fuhren in die Häute und konnten nicht herausgelangen, und es ging in der Art, wie es vorher war. Sie gaben Wolfslaute von sich und verstanden auch beide das Wolfsgeheul.“<sup>313</sup>

Sie wollen jede Kampfgelegenheit im Wald nutzen gegen bis zu sieben Männer, aber nicht mehr und sie sollen einander mittels Wolfsgeheul rufen. Sinfjötli nimmt es eines Tages allein

---

<sup>311</sup> Die Saga von den Völsungen, K. 3, 41.

<sup>312</sup> Ebd., K. 5, 45.

<sup>313</sup> Ebd., K. 8, 48.



mit elf Männern auf und schlägt sie alle, obwohl er dabei schwer verletzt wird. Da er Sigmund nicht gerufen hatte und auch noch keck seinen Sieg gegen diese Übermacht betont, wird dieser wütend, fällt ihn an und beißt ihm in die Kehle: „An diesem Tag konnten sie nicht aus den Wolfsfellen heraus. Sigmund legt ihn sich nun auf den Rücken und trägt ihn heim in die Hütte, und er wachte über ihn und verfluchte die Wolfsfelle.“<sup>314</sup> Sinfjötli kann mit Hilfe eines Blattes wieder geheilt werden und sie warten, bis sie aus den Wolfsfellen herauskonnten: „Sie nehmen sie und verbrennen sie im Feuer und beschworen sie, niemandem mehr zu schaden. In dieser Verzauberung vollbringen sie viele Heldentaten in König Siggeirs Reich.“<sup>315</sup>

Durch diesen rituellen Tod in Wolfsgestalt und die Wiederauferstehung ist es eine eindeutige Initiationsszene. Nach Jacoby tritt in dieser Episode eine künstliche Mythologisierung im Zusammenhang mit Männerbünden zu Tage, die nicht zuletzt daraus resultiert, dass der Schreiber das Phänomen des *berserksgangr* nicht mehr verstanden hat.<sup>316</sup>

In der Saga wird auch mehrmals erwähnt, dass die Ereignisse in „heidnischer Zeit“ stattfinden. Es scheint, dass die Wolfsfelle zuerst sehr verlockend wirken, da sie Kraft und Schnelligkeit eines Wolfes versprechen. Offenbar wird der animalische Aspekt aber zu dominant, wenn Sigmund seinen Sohn schwer verletzt und dies im Nachhinein bedauert. Der endgültige Zerstörungsakt der Wolfshäute samt Beschwörung, sie mögen nie wieder jemandem schaden, verdeutlicht die ungewollten Nebenwirkungen. Offensichtlich war sich Sigmund nicht bewusst was passiert, wenn sie Wolfsgestalt annehmen. Er hat alles in Kauf genommen, um den Rächer Sinfjötli heranzuzüchten, denn keine andere Funktion kommt diesem in der Saga zu.

Sigmund hat außerdem eine besondere Verbindung zu Odin. Er ist nicht nur der Stammvater, sondern er kommt wie oben beschrieben eines Tages in Völsungs Halle, als großer, alter, einäugiger Mann mit tief herabreichender Kapuze über dem Kopf und schenkt Sigmund ein Schwert, mit dem er viele Schlachten erfolgreich schlägt.<sup>317</sup> Eines Tages, während eines Kampfes, zerbricht Sigmunds Schwert am Speer eines unbekannten Angreifers. Der Speer gilt als typische Waffe Odins und Sigmunds Schlachtenglück hat ein Ende: „Odin will nicht, daß wir das Schwert ziehen, nachdem es nun zerbrochen ist. Ich habe meine Kämpfe gehabt, solange es ihm gefiel.“<sup>318</sup> Odin tritt hier als Schicksalsmacht auf, eine Funktion, die eigentlich

---

<sup>314</sup> Die Saga von den Völsungen, K. 8, 49.

<sup>315</sup> Ebd.

<sup>316</sup> Jacoby (1974), 87.

<sup>317</sup> Die Saga von den Völsungen, K. 3, 41.

<sup>318</sup> Ebd., K. 12, 58.

Nornen, Disen und Walküren vorbehalten ist. Dieses Thema, zieht sich wie ein roter Faden durch die Saga. Ist die Gunst Odins verloren, ist der Held zum Scheitern verurteilt. Dumézil meint sogar, dass es Odin Freude bereitet, den Niedergang seiner Protégés herbeizuführen.<sup>319</sup> Später schenkt dann ein alter Mann mit langem Bart Sigmunds Sohn Sigurd ein Pferd namens Grani. Es ist ein Nachkomme des legendären, achtbeinigen Sleipnir. In gleicher Aufmachung zeigt sich Odin Sigurd auch, als er ihm rät, wie er am besten den Drachen Fafnir erlegen solle. Ohne die Hilfe Odins hätte Sigurd in der *Völsunga saga* nie seinen heldenhaften Lebensweg beschritten.<sup>320</sup>

#### 7.4. *Egils saga*

Die Saga von Egil Skalla-Grimsson ist eine der bekanntesten Isländersagas und wurde vermutlich in der ersten Hälfte des 13. Jahrhunderts niedergeschrieben. Zwar ist sie anonym überliefert, aber es gibt aufgrund von sprachlichen und stilistischen Details die Meinung, dass Snorri Sturluson die Saga verfasst hat. Der Hauptstrang der Saga ist auf das Leben des Skalden Egil ausgerichtet, obgleich ein Zeitraum vom Ende des 9. Jahrhunderts bis zum Ende des 10. Jahrhunderts abgedeckt wird.<sup>321</sup>

Die Saga beginnt mit Egils Großvater Ulf, der bereits in seiner Jugend ein großer, stattlicher, mutiger und starker Mann war und auf Wikingerfahrt ging. Später wurde er ein kluger und tüchtiger Hausbewirtschafter. Des Abends jedoch, wurde Ulf mürrisch und abweisend: „Es war die Meinung der Leute, daß er seine Gestalt wechseln konnte [...]“<sup>322</sup> Daher wurde er Kveld-Ulf 'Abendwolf' genannt. Aufgrund von Differenzen mit dem norwegischen König wollten Kveld-Ulf und seine Männer in Island Land nehmen. Auf dem Weg dorthin wird während eines Kampfes erzählt: „[...] daß er da in Berserkerwut geriet, und mehrere seiner Fahrtgenossen waren da [sic!], die in Berserkerwut gerieten. Sie erschlugen alle Männer, die ihnen in den Weg kamen;“<sup>323</sup> Als der Kampf zu Gunsten Kveld-Ulfs und seiner Männer ausging und sie ihren Weg nach Island fortsetzten folgt eine höchst interessante Beschreibung:

---

<sup>319</sup> Dumézil (1973), 30.

<sup>320</sup> Die Saga von den Völsungen, K. 13, 61.

<sup>321</sup> Simek/Pálsson (2007<sup>2</sup>), 70f.

<sup>322</sup> Die Saga von Egil Skalla-Grimsson, K. 1, 22.

<sup>323</sup> Ebd., K. 27, 68.

„Man sagt, daß es den Männern, die ihre Gestalt wechseln konnten oder die in Berserkerwut gerieten, so erging: Während sie sich in diesem Zustand befanden, waren sie so stark, daß ihnen nichts widerstand, aber sobald die Wut sie verlassen hatte, waren sie schwächer als gewöhnlich. Auch Kveld-Ulf war so; als die Kampfwut von ihm wich, verspürte er die Mattigkeit durch den Kampf, den er ausgefochten hatte, und er war von all dem so kraftlos, daß er sich auf sein Lager legte.“<sup>324</sup>

Er trägt seinen Gefährten auf, seinen Sarg über Bord zu werfen und dort Land zu nehmen, wo er angespült würde. Wenig später stirbt der Großvater Egils. Im oben zitierten Absatz wird 'Gestalt-wechseln' und 'Berserkerwut' nebeneinander erwähnt. Was sagt das über die Austauschbarkeit der Begriffe aus? Oder sehen wir hier frühe Keime des wütenden, blutrünstigen Werwolfs, der aus archaischer Kampfesraserei stilisiert wurde? Gleichzeitig scheint der Autor die Menschlichkeit jener Männer zu betonen, indem die außergewöhnliche Schwäche danach hervorgehoben wird. Im Falle Kveld-Ulfs ist es wohl auch ein bewusst dramatisch gehaltener Tod eines Stammvaters von außergewöhnlichen Sprößlingen, ähnlich wie bei der Völsunga saga, wo Völsung im tragischen Rachekampf sein Leben verliert. Auch wenn dort kein direkter Gestaltwandler bzw. Berserker vorkommt, so ist das Auftreten der todbringenden Wölfin dennoch ein vergleichswürdiges Motiv.

---

<sup>324</sup> Die Saga von Egil Skalla-Grimsson, K. 27, 70.

## 8. Altersklassen, Männerbünde und Odin

### 8.1. *Fianna* und *díberga* - soziale Realität?

Kochstellen aus der Bronzezeit werden oft als Zeugnis für die Existenz der *Fianna* verwendet. Diese *fulachta fiann* 'Kochstellen der *Fianna* oder auch *fulachta fiadh* 'Kochstellen für Rotwild' sind ohne Siedlungsspuren anzutreffen, weshalb man annimmt, dass sie nur im Sommer von jagenden Gemeinschaften verwendet wurden. Es sind rechteckige Erdgruben mit einem Holzbehälter, der mit Wasser gefüllt wurde, welches durch erhitzte Steine von einer nahen Feuerstelle zum Kochen gebracht wurde. So wurde das erlegte Wild gegart.<sup>325</sup>

Historisch relevantere, wenn auch weniger handfeste, Beweise gibt es im 13. Jahrhundert: In *Acallam na Senórach*, der „Unterredung der Alten“, wird der heilige Patrick zum Antiquar für die Folklore der Fenier. Durch diese gute Autorität werden teuflische, heidnische Assoziationen ein respektables Thema für Interessierte und Gelehrte. Aufgrund der Überlieferungsgeschichte, deutet alles darauf hin, dass besonders in der Frühzeit der Niederschrift, eine dezidierte, klerikale Ablehnung gegenüber dem Phänomen der *Fianna* existierte. Der Grund dafür ist wohl, dass sie Werte vertrat, die als Bedrohung für die Kirche und die hierarchischen Strukturen innerhalb der niedergelassenen Gesellschaft der *tíath* galten.<sup>326</sup> McCone schließt vor allem aus den Erwähnungen der Räuberbanden in den Ulster Annalen, dass die *Fianna* zumindest bis ins 9. Jahrhundert eine soziale Realität war und langfristig den Anfeindungen der Kirche nicht standhalten konnte.<sup>327</sup> Als die Bedeutung der Fenier abflaute, dürfte die Ablehnung dem Interesse gewichen sein.

Ein Zauberspruch aus dem Codex Sancti Pauli verbindet mangelnden Erfolg mit dem Grenzgängerleben der *Fíanna*:

„I wish the wood of Allabair and Argathbran (?) between fire and wall.  
I wish the three meagre boars ..... with corn and milk ....<sup>a</sup>  
If this ..... may it be corn and milk that I see. If it be not.... may it be wolves and  
deer and wandering on the mountain and warriors of the Féni that I see.“<sup>328</sup>

<sup>325</sup> Birkhan (2009a), 347, Nagy (1985), 53ff, 133.

<sup>326</sup> McCone (1986), 2. McCone (2012), 22.

<sup>327</sup> McCone (2012), 15.

<sup>328</sup> Stokes, Strachan (1910), 293.

McCone hat dies zum Anlass genommen, um den Gegensatz zwischen dem geächteten Leben der *fianna* und dem niedergelassenen der *tuath* zu verdeutlichen.<sup>329</sup> Gleichzeitig spielen Adelige oder sogar Königssöhne eine große Rolle in der *Fianna*.<sup>330</sup>

Das organisierte Räuberunwesen war der Kirche besonders verhasst. Oft wird es auch mit dem Druiden- und Heidentum assoziiert. Wie Richard Sharpe zusammengefasst hat, bedeutet *díberg* zwar allgemein Räuberei und Überfall, hängt aber besonders im Altirischen mit einem ritualisierten Räuberwesen zusammen, welches das Tragen der *signa diabolica* oder einen 'Schwur des Bösen' jemanden zu töten, beinhaltet.<sup>331</sup> In vielen Wesenszügen scheinen *díberga* und *Fianna* sehr ähnlich zu sein und werden auch oft in einem Atemzug genannt. Obgleich man die *Fianna* nie mit den *signa diabolica* verbindet.<sup>332</sup> Viele Glossen und Heiligenviten beziehen sich auf das Tragen der teuflischen Zeichen oder des Todesschwurs als *díberg* und jene, die diesen Charakterzug besitzen als *díbergaig*.<sup>333</sup> Diese *signa diabolica* könnten sich aber auch auf die Haartracht und einen verbundenen Schwur bezogen haben, um damit die Zugehörigkeit zu einem Vagabundendasein zu markieren.<sup>334</sup>

Die Spannung zwischen Kirche und *Fianna* oder *díberga* dürfte auch mit unscharfen geographischen Grenzen zu tun haben. Monastische Territorien sind während ihrer Expansion vor allem in abgelegeneren Gegenden in die Bereiche der Kämpfergruppen eingedrungen und haben so weitere Spannungen hervorgerufen.<sup>335</sup>

Besonders im 7. und 8. Jahrhundert sind die Quellen auch zu spärlich und die Schreiber zu ungenau, um zwischen Krieger und Brigant zu unterscheiden. Dass Krieg und Plündern schwer zu trennen sind, wirft ein weiteres Problem in der Spezifizierung auf. Das Dictionary of the Irish Language definiert *flan* folgendermaßen: „a band of roving men whose principal occupations were hunting and war, also a troop of professional fighting-men under a leader“<sup>336</sup>. Das DIL zu *Díberg*: „Those engaged in *díberg* seem in early times to have been regarded as outside the pale of Christianity and in league with evil powers [...]“<sup>337</sup>

*Díberg* ist also möglicherweise nur ein besonders unangenehmer Aspekt der Institution der *Fianna*, den die Kleriker nicht müde wurden zu betonen, hervorzuheben und zu verdammen. McCone weist auch darauf hin, dass *díberg* in der frühen Periode gleichbedeutend mit

<sup>329</sup> McCone (1986), 11f. McCone (1991), 207f.

<sup>330</sup> McCone (1991), 209.

<sup>331</sup> Sharpe (1979), 83.

<sup>332</sup> Ebd., 86.

<sup>333</sup> Ebd., 82f.

<sup>334</sup> Bernhardt-House (2010), 170.

<sup>335</sup> *Acallam na Senórach*, xiii.

<sup>336</sup> DIL (1990), 304.

<sup>337</sup> Ebd., 208.

sexueller Promiskuität war.<sup>338</sup> Díberg könnte für die Kirche die unangenehme Folge dafür gewesen sein, dass sie das Heidentum in die Verfemung getrieben haben.<sup>339</sup>

„It is difficult to see why the clerical establishment should have campaigned so vehemently and insistently against the *fian* and what it stood for in the early Christian period unless the institution was a social reality perceived as an all too real threat to a system of law and order in which the Church had a heavy vested interest.“<sup>340</sup>

In *Acallam na Senórach* ist jedoch eine Wende dieser Assoziationen zu erkennen. McCone sieht dies auch in O'Mulcronys Glossar bestätigt: „*díberg*, i.e. *dí-bi-arg* “non-be-hero“, for he is not reckoned with heroism like the hero of the *fianna*, for denial of God and clientship of the Devil is not proper to heroism.“<sup>341</sup> So wie man in den beginnenden Jahrhunderten der Aufzeichnungen den verhassten Aspekt der Fianna betonte, so sehr wurden später die gefälligeren Faktoren des *Fenian way of life* hervorgehoben wie Tapferkeit, Heldenmut, Jagdgeschick.<sup>342</sup>

Insgesamt gesehen, hat der Verband der Fianna eine Übergangsphase in das Erwachsenenleben dargestellt:

„It thus appears that for many males of free birth in early Ireland the termination of fosterage around fourteen years of age was followed by a stage in the *fian*, an independent organization of predominantly landless, unmarried, unsettled, and young men given to hunting, warfare, and sexual licence in the wilds outside the *túath*, upon which it made claims, by agreement or force as the case might be, to sustenance and hospitality and for which it might perform certain elementary police or military services where relations were not strained by hostility.“<sup>343</sup>

Solche Altersklassifizierungen sind keine Seltenheit und wohlbekannt in der Anthropologie.<sup>344</sup> Da „das Alter“ ein universales Phänomen ist, haben alle Gesellschaften Definitionen und Ideen erstellt, um wichtige Zeiten im Leben zu markieren, vor allem Geburt und Tod. Dazu werden Menschen von der Gemeinschaft in chronologischer und physischer Hinsicht kategorisiert. Diese Einteilungen sind immer mit Rechten, Pflichten, Privilegien und Lasten verbunden.<sup>345</sup> Meistens wird das System von drei Altersklassen angewandt, wobei die erste

---

<sup>338</sup> McCone (1991), 207.

<sup>339</sup> Sharpe (1979), 92.

<sup>340</sup> McCone (1986), 6.

<sup>341</sup> Ebd., 4.

<sup>342</sup> Ebd., 6.

<sup>343</sup> Ebd., 13.

<sup>344</sup> Schurtz (1902)

<sup>345</sup> Göckenjan (2009), 287.

den unreifen Kindern entspricht, die zweite der Jugend mit freier Liebe, welche meist Krieger und Jäger sind, und die dritte den verheirateten Erwachsenen.<sup>346</sup> Schurtz merkt an, dass überall auf der Welt diese Altersklassen und Verbände der jungen Männer neben Familien existieren und die eigentlichen Träger des geselligen Daseins sind, bezieht sich im folgenden aber auf Naturstämme. Da die Männer auch nach einer Eheschließung mit den Alters- und Geschlechtsgenossen verbunden bleiben, wird die Bedeutung der Familie geschwächt und die Frau bleibt als Vertreterin des Familienlebens übrig.<sup>347</sup> Diese Einteilung entsteht aber erst, wenn eine Gruppe von Menschen entweder durch natürliche Vermehrung oder Verschmelzung mit einer anderen Gesellschaft eine gewisse Größe erreicht. Neben Verwandtschaftsverhältnissen entstanden Altersklassen „durch die den älteren vollkräftigen Männern der Besitz bestimmter Frauen gesichert wurde, während die Jugend in der freien Liebe Entschädigung fand.“<sup>348</sup> Weiters scheint die Klasse der jungen Männer, die ausgeprägteste und am besten organisierte zu sein.<sup>349</sup> Es ist aus Sicht der Gemeinschaft auch eine Notwendigkeit, den Jugendlichen in dieser Übergangsphase Halt zu geben:

„Ein probater Weg, die Äußerungen jugendlichen Ungestüms in geregelten und mithin sozial erträglichen Formen aufzufangen, ist die Zusammenfassung von Mitgliedern der betreffenden „Altersklasse“ zu Jugendbünden, deren Etablierung sich letztlich auch anderweitig förderlich auf den Aufbau des Gemeinwesens auswirkt.“<sup>350</sup>

Vor allem in der Jünglingsklasse gibt es Einweihungsriten mit einer Fastenzeit, symbolischen Handlungen, Gesängen und Tänzen sowie körperlichen Modifizierungen wie Beschneidung, Tätowierung, Durchstechen bestimmter Körperteile, u.ä.<sup>351</sup> Es ist eine Form von symbolischem Tod und Wiedergeburt, was durch eine neue Namensgebung noch unterstrichen wird.<sup>352</sup> Eine nahe Beziehung zur Geisterwelt im Zuge dieser Wiedergeburt sieht Schurtz im Tragen von Masken, was er in weiterer Folge als Ursprung von maskiertem Treiben von Geheimbündlern sieht.<sup>353</sup> Diese Masken werden für uns später noch im Zusammenhang mit Gestaltwandlung, Berserkern und Odins wildem Heer von Interesse sein. In Ost-Afrika findet man vor allem bei Massai einen mit den Fianna vergleichbaren Altersritus: Nach der Beschneidung wandern die Massai-Jungen durch das Land, bevor sie als

---

<sup>346</sup> Schurtz (1902), 84.

<sup>347</sup> Ebd., 74.

<sup>348</sup> Ebd., 88.

<sup>349</sup> Ebd.

<sup>350</sup> Meiser (2002), 1.

<sup>351</sup> Schurtz (1902), 96f.

<sup>352</sup> Ebd., 102f.

<sup>353</sup> Ebd., 105.

„Junior-Krieger“ initiiert werden. Vor diesem wichtigen Ritual schlafen die Jungen in speziellen „bachelor huts“ mit unverheirateten Mädchen und erst wenn sie „Senior-Krieger“ werden, dürfen sie heiraten.<sup>354</sup> Hier sieht man klare Parallelen zum Verhalten der Krieger der Fianna. Die Heirat dürfte auch bei den Massai mit der materiellen Sicherheit zusammenhängen, die man als Jüngling noch nicht besitzt, weder durch gewaltsames Vorgehen oder durch das Erbe.

Das Fortleben dieser Altersklassen in „Kulturvölkern“, wie Schurtz sie bezeichnet, sieht er z.B. in einem Brauch aus Oberbayern bestätigt, der von Wilhelm Usener beschrieben wurde: Dort gab es zumindest ab 1480 eine elitäre Bubenbrüderschaft, der nicht jeder Junge beitreten konnte. Diese Gesellschaft hielt an bestimmten Tagen Tanzfeste ab, deren Teilnahme verpflichtend war und bei Abwesenheit mit Strafen geahndet wurde. Jene Tänze hingen mit heidnischen Kulte zusammen, da deren Existenz auch in anderen Teilen Deutschlands belegt ist. Oft standen diese Feiern mit Kirchenfesten in Verbindung, was laut Schurtz, an ältere, heidnische Kulte anknüpft.<sup>355</sup>

„[...] Kultgebräuche, die sich auf den Frühling, auf das Gedeihen der Saaten und des Viehs, auf die wiedererwachende Sonne beziehen, eng mit den Sitten verknüpft worden sind, die aus den Pubertätsweißen und aus dem Treiben der männlichen Jugend und ihren Verhältnissen zur entsprechenden weiblichen Altersklasse erwachsen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass man der feierlichen Paarung der Jugend auch einen günstigen Einfluss auf die Fruchtbarkeit des Jahres zuschrieb.“<sup>356</sup>

Nach volkskundlichen Belegen gab es im südgermanischen Raum außerdem jeden Frühling eine Jünglingsweihe, die auch ein großer Feiertag für die bereits bestehenden Mitglieder der Klasse der Jungen war. Von Ostern bis Pfingsten, also vom Vorfrühling bis zur Entfaltung der Vegetation, war die Vorbereitungszeit für die zu Weihenden. Schließlich wurden die Jünglinge in einem Festzug aus dem Wald abgeholt, in dem sie wohl schon einige Tage verbracht haben und in das Dorf geführt, wobei der Jünglingsbund Masken trug und die Aspiranten durch Blätterwerk verhüllt Waldgeister symbolisierten.<sup>357</sup>

Da die frühirischen Quellen normalerweise Söhne von Königen und anderen Aristokraten als Mitglieder von Männerbünden nennen, ist davon auszugehen, dass manch irischer König oder Fürst eine „wölfische“ Jugend in der Fianna hinter sich hatte. Da dasselbe für viele andere indogermanische Völker gegolten hat, liegt hier möglicherweise der Kern des bekannten

---

<sup>354</sup> Murdock (1959), 338.

<sup>355</sup> Schurtz (1902), 113.

<sup>356</sup> Ebd., 119.

<sup>357</sup> Ebd., 120.



Mythos vom künftigen Herrscher, der als Kind in der Wildnis ausgesetzt wird und von einer Wölfin gesäugt und großgezogen wird.<sup>358</sup>

Die weitere Entwicklung dieser Verbände dürfte sehr verschieden abgelaufen sein. Meist wurden diese Männergesellschaften der Altersklassen in das staatliche Leben integriert, regten es an und stärkten es „[...] bis es dann übermächtigen Einfluss gewann, seinerseits die Altersverbände seinen Zwecken dienstbar machte und dadurch deren Wesen vielfach entstellte.“<sup>359</sup> Andererseits dürften sich diese Klassen in Geheimbünden in die Neuzeit gerettet haben.

## 8.2. Männerbünde und der Wolfsgott

Bereits Tacitus vergleicht in *Germania* 6 berittene Krieger mit Schild und Speer, *equites* mit leichtbekleideten Fußsoldaten, *pedites*. Weder die germanischen Pferde noch Reitkünste können ihn beeindrucken. Den Vorteil der Germanen sieht er in den jungen Fußsoldaten, die in keilförmigen Formierungen an der Front stehen.<sup>360</sup> Diese bezeichnet McCone als *\*koryos* 'Männerbund, Heer' welches im Germanischen, Keltischen und Baltischen direkt belegt ist.<sup>361</sup> Als Finn, Taulcha und Cailte eine siegreiche Seefahrt hinter sich bringen, wird diese als *túath cuire* bezeichnet<sup>362</sup>, McCone vermutet, dass *túath* 'Volk' hier als Metapher für eine besonders große Zahl an Männerbünden verwendet wird.<sup>363</sup> Während *fian*, *díberg*, o.ä. im Festlandkeltischen keine Belege hat, ist *cuire* sehr gut belegt und schließt sich dem urkelt. *\*koryos* 'Männerbund, Heer' an:

„Da das semantisch auffällig ähnliche urgerm. *\*haryaz* ebenfalls auf ein früheres *\*koryos* zurückgeht, besteht kein Zweifel, daß der gesellschaftliche Gegensatz zwischen *\*teutā* 'Stamm' und *\*koryos* 'Männerbund' etwa in der noch bei Kelten und Germanen in den älteren Quellen vorhandenen Form auf eine frühere gemeinsame Entwicklungsstufe zurückzuführen ist.“<sup>364</sup>

Die *\*teutā* setze sich aus verheirateten Männern mit Besitz zusammen. In Irland etwa durfte ein Mann unter zwanzig Jahren nicht heiraten, selbst wenn er bereits geerbt hatte. Gleichzeitig war es aber auch nicht möglich, wenn er über zwanzig war und keinen Besitz

---

<sup>358</sup> McCone (2002), 52.

<sup>359</sup> Schurtz (1902), 124.

<sup>360</sup> *Germania* 6, 15.

<sup>361</sup> McCone (1987), 116.

<sup>362</sup> Meyer (1993), xvii.

<sup>363</sup> McCone (1987), 111.

<sup>364</sup> Ebd., 112.

hatte, zu heiraten und so Teil der *\*teutā* bzw. *tíath* zu werden.<sup>365</sup> Kershaw vermutet, obwohl es dafür keine indoeuropäischen Belege gibt, dass es eine Zeit des gemeinsamen Eigentums gegeben haben muss, in der ein reines Altersklassensystem dominierte: allein das Alter bzw. die Absolvierung bestimmter Aufgaben (Initiation) bestimmte, wann ein Jüngling ein erwachsener Mann wurde. Dies bedeutet, dass ein Zweitgeborener durch Raubzüge Land und Vieh erwerben und so in die *\*teutā* aufgenommen werden konnte. Dies wurde jedoch zunehmend schwerer, als die organisierte Sesshaftigkeit zunahm.<sup>366</sup> McCone stellt ein Modell auf, nachdem der *\*koryos* sowie die *\*teutā* jeweils ihren eigenen Gott und Anführer in einer Person hatten. Die daraus resultierenden Spannungen zwischen *\*teutā* mit ihrem König und dem *\*koryos* und ihrem Anführer liegt auf der Hand. Hinsichtlich des *\*koryos* ist zu erwarten, dass sein Gott genauso mehrdeutig ist, wie er selbst: je nach Situation gut oder böse „und immer zumindest potentiell gefährlich.“<sup>367</sup> Im germanischen Bereich wäre der Gott jener Jugendbünde Odin.<sup>368</sup> Dessen Funktion findet Parallelen in Indien (Rudra), im Iran (Mithra), bei den Osseten, bei den Slawen, im Baltikum, in Griechenland (Zeus und Apollon besaßen Wolfsbeinamen) und Italien (Mars).<sup>369</sup> McCone sieht im römischen Bereich Mars als *\*teutā*-Gott und Quirinus als den des *\*koryos*, da er die kriegerische Art des Junggesellenverbandes symbolisiert. Dieses Götterpaar würde im skandinavischen Bereich Odin/Tyr, sowie im indischen Rudra/Indra entsprechen. Nach Kershaw entspricht Odin viel eher dem *\*teutā*-Aspekt und wurde mit der Zeit mit Tyr vermengt.<sup>370</sup> Leider kennen wir gerade im keltischen Bereich (noch) keinen Gott der Männerbünde, wobei am ehesten Lug/Núadu als Entsprechung gelten können. Es ist jedoch festzuhalten, dass Odin mit dem Aspekt seines umfangreichen Wissens und der Dichtung große Ähnlichkeit zu Finns Fähigkeit aufweist. So könnte man Finn als stellvertretenden Gott für seine eigene Gruppe interpretieren.

Der an. *\*haryaz* < *\*koryos* 'Männerbund' stand der *\*peudō* gegenüber und dieser *\*haryaz* entspricht der frühirischen *fian* welche wiederum der *tíath* gegenübergestellt war.<sup>371</sup> Der Jugendliche des *\*koryos* war an seiner Haartracht zu erkennen und stand den vollwertigen Mitgliedern der Gesellschaft in folgenden Hauptaspekten als Gegenteil gegenüber: minderjährig – erwachsen, Junggeselle – verheiratet, besitzlos (air. *ambue* – 'ohne Vieh',

<sup>365</sup> McCone (1986), 10f, (1987), 107. Kershaw (2003), 177f.

<sup>366</sup> Kershaw (2003), 118.

<sup>367</sup> Ebd., 188.

<sup>368</sup> McCone (1987), 103, Weiser (1927), 47, Höfler (1934), 36, 323-341.

<sup>369</sup> Kershaw (2003), 187- 201.

<sup>370</sup> Kershaw (2003), 201.

<sup>371</sup> McCone (1987), 111.

*díthír* 'landlos') – Eigentum, keine Familie (air. *écland* – 'ohne Sippe') - Familie, *pedites* – equites, nackt - bewaffnet, leben im Wald - leben im Dorf.<sup>372</sup>

Odin gilt es hier genauer zu betrachten, da er für Trancezustände und Gestaltwandlung eine größere Rolle spielt und etwas Licht in die Zusammenhänge von Kampf/Männerbund sowie Trance/Verwandlung bringt. Zum Bild Odins gehören der Ring *Draupnir*, der Speer *Gungnir*, die Wölfe *Geri* und *Freki* sowie die Raben *Huginn* und *Muninn*, weshalb er auch Rabengott genannt wird. Auch sein achtbeiniges Pferd *Sleipnir* ist früh belegt. Sein umfassendes Wissen bezieht Odin aus *Mímirs* Quelle, wofür er sein Auge als Pfand geben musste. Um Kenntnis der Runen und der Dichtkunst zu erlangen, opfert Odin sich selbst in dem er neun Nächte an einem Baum hing.<sup>373</sup> In der *Ynglinga saga* fragt Odin außerdem Mímirs mumifizierten Kopf nach Rat, ein Motiv, das aufgrund des Kopfkultes im keltischen Raum womöglich aus diesem entlehnt wurde.<sup>374</sup> Zudem ist das Motiv des sprechenden Kopfes des Bendigeidfran (wörtl. „der gesegnete Rabe“) aus dem zweiten Zweig des Mabinogi bekannt. Dem Raben wird die Fähigkeit zur Wahrheitsfindung zugesprochen und auch Bendigeidfran besitzt „schamanoide“ Züge und solche eines Totengottes. Es überrascht wenig, dass auch Bendigeidfran mit Musik und Dichtung in Verbindung gebracht wird.<sup>375</sup>

Zwar ist Odins Sohn Thor in den wikingerzeitlichen Belegen am häufigsten anzutreffen, aber Odin ist zweifellos der Hauptgott, wobei die Funktion des Allvaters nach Simek erst in die christliche Zeit datiert.<sup>376</sup> De Vries führt an, dass Odin erst in der letzten Phase des Heidentums zum vornehmsten Gott wurde, da die führenden Schichten ihn mehr und mehr verehrten und Thor als „biederer Bauerngott“ an Wichtigkeit verlor. Die Allvater-Funktion sei demnach laut De Vries aber bereits in heidnischer Zeit präsent gewesen.<sup>377</sup> Vor allem in der Skaldendichtung, den Kenningar und Mythenallusionen, wird Odin ein großer Platz zuteil, größer als jedem anderen Gott. Diese Tatsache ist zum Teil auch auf die über 170 erhaltenen Odinsnamen zurückzuführen.<sup>378</sup> Weiters gilt Odin als Gott des Krieges, als Totenführer als Gott der Magie, schamanistischen Ekstase und der Dichtkunst. Ihm unterstehen die heldenhaft gefallenen Kämpfer als Einherjer im Kriegerparadies Walhalla.<sup>379</sup> Die Berserker

<sup>372</sup> Kershaw (2003), ebd., Sjoestedt (1982), 102. McCone (1986), 11, McCone (1987), 114.

<sup>373</sup> Simek (2006<sup>3</sup>), 310f., Simek (2003) 143.

<sup>374</sup> Ross (1967), 105ff.

<sup>375</sup> Birkhan (2009b), 99.

<sup>376</sup> Simek (2003), 138.

<sup>377</sup> De Vries (1957), 48, 84.

<sup>378</sup> Simek (2003), 137.

<sup>379</sup> Simek (2006<sup>3</sup>), 311.

sieht De Vries als „irdisches Gegenstück“ zu den auserwählten Einherjer.<sup>380</sup> Odin verbindet als Anführer verschiedener Heere oder Scharen die Jagd mit dem Kampf, beide Varianten waren von Hunden oder Wölfen begleitet. Diese Umzüge eines gespenstischen Heeres samt Wagen, Schlitten o.ä. sind bis heute auch im Perchtenlauf lebendig.<sup>381</sup> In den einzelnen Gegenden haben sich natürlich verschiedene Ausprägungen entwickelt, wobei die Umzüge zeitlich zwischen Weihnachten und den Drei-Königs-Tag fallen.<sup>382</sup>

Eymologisch hängt Odin mit dem altnord. *óðr* = 'wütend' zusammen. Diese ekstatische Wut zeigt sich in Berserkern und Ulfheðnar ebenso wie in den Umzügen des Wilden Heeres. Dieser wesentliche Charakterzug Odins weist auch für Simek auf einen schamanischen Ursprung des Gottes hin, der durch die wiederholt belegte Funktion als göttlicher Arzt verstärkt wird (z.B. im zweiten Merseburger Zauberspruch).<sup>383</sup> Ekstase und Tanz waren daher wohl Teile des Odin-Kults.<sup>384</sup> Ihm wird von Snorri Sturluson außerdem die Fähigkeit des Gestaltwandels nachgesagt und zwar in Form der Trennung von Körper und Geist: Während er wie schlafend oder tot daliegt, wird er zu Vogel, Fisch oder Schlange.<sup>385</sup> Bezeichnenderweise wird Odins Ende laut der Edda am Tag der *Ragnarök* durch den riesigen Fenriswolf herbeigeführt.<sup>386</sup>

Eindeutige ikonographische Belege für Odin finden sich erst nach der Wikingerzeit in Goldbrakteaten. „Kein anderer Gott vereint so viele verschiedene Funktionen in sich und tritt uns in so widersprüchlicher Gestalt entgegen wie Odin.“<sup>387</sup> Simek gibt auch zu bedenken, dass in der 1000jährigen Verehrung Odins regional unterschiedliche Gewichtungen auf verschiedene Aspekte des Gottes gelegt wurden. Während die Rolle des Totengotts, des Seelenführers und des Heilers sicher älter ist und bis in die schamanische Vergangenheit der Skandinavier zurückreicht, so ist der völkerwanderungszeitliche Schwerpunkt Odins geprägt durch die Verehrung der politischen und religiösen Elite, die sich den Runen, der Dichtung und dem Aspekt des kriegesischen-königlichen Gefolges näher fühlte.<sup>388</sup>

---

<sup>380</sup> De Vries (1957), 97.

<sup>381</sup> Kershaw (2003), 25, 35f., Meuli (1975), 102-109.

<sup>382</sup> Simek (2003), 141.

<sup>383</sup> Simek (2006<sup>3</sup>), 313.

<sup>384</sup> Simek (2003), 141. De Vries (1957), 94.

<sup>385</sup> Ynglingasaga 7.

<sup>386</sup> Die Weissagung der Seherin, 28, §53.

<sup>387</sup> Simek (2003), 144.

<sup>388</sup> Ebd., 144.

Religionswissenschaftlich ist Odin neben den indischen Varuna zu stellen. Beide sind Götter der Magie, der Verwandlung und des Schlachtenglücks, wobei Varuna nie mit Dichtung in Verbindung gebracht wird.<sup>389</sup>

Es sei erwähnt, dass die Verbreitung, das Alter und die weitgefächerten „Zuständigkeitsbereiche“ Odins in der Forschung keinesfalls unumstritten sind. In Anbetracht seiner Position werden in Skandinavien verhältnismäßig selten Orte oder Personen in Bezug auf Odin benannt. In Island ist sogar kein einziger Ortsname vorhanden, der den Namen des Gottes beinhaltet. Dies kann nach De Vries einerseits an mangelnder Verehrung, oder andererseits an einer Tabuisierung des mächtigen Götternamens liegen.<sup>390</sup> Seine weitgefächerten Aspekte wie Wissen, Dichtung, Krieg und Gefallene könnten darauf hinweisen, dass in Odin verschiedene Götter mit ihren Funktionen verschmolzen sind.<sup>391</sup>

Otto Höfler stellte in seiner Habilitationsschrift „Kultische Geheimbünde der Germanen“ 1934 die Theorie auf, dass Heer und Jagd zeitgenössische kultische Ausübungen des Odin-/Wodan-Kults sind und dass jene gespenstischen Gefolge ihre realen Pendants in ekstatischen Kriegerbünden bzw. Geheimbünden hatten. Andere Wissenschaftler wie z.B. der Klassische Philologe Karl Meuli 1927 in seinem Werk „Bettelumzüge im Totenkultus, Opferritual und Volksbrauch“ oder der Keltologe Kim McCone in seinem Aufsatz „Hund, Wolf und Krieger bei den Indogermanen“ 1987, kamen zu ähnlichen Ergebnissen: Mythos und Brauchtum verbanden den heidnischen Totenkult mit maskierten weihnachtlichen Umzügen bzw. mit Masken und Feiern zu Karneval und Fasching.<sup>392</sup>

Die bereits erwähnten Berserker und Ulfheðnar weisen große Parallelen zur Gruppe der Fíanna auf: Das Leben außerhalb der Gesellschaft, charakteristische Kampfeswut/Raserei bei nur leichter Bekleidung und Bewaffnung, enge Verbindung zu Hunden bzw. Wölfen prädestiniert zu Heldentaten. Dennoch darf man die Unterschiede zwischen beiden Gesellschaftsformen nicht unbeachtet lassen: Während die Fíanna zwar außerhalb der Gesellschaft bestand, aber von dieser dennoch geachtet wurde, so konnten Berserker zu regelrechten Tyrannen und sozialen Parasiten werden.<sup>393</sup> Etwa in der *Hrólfs saga kraka* wo König Hrólfr zwölf Berserker in seinem Gefolge hat, die sich prahlerisch und selbstgerecht geben und zugleich für richtige Helden wie Boðvar Bjarki keine Herausforderung darstellen.

---

<sup>389</sup> Simek (2006<sup>3</sup>), 316. Dumézil (1973), 32, 40f.

<sup>390</sup> De Vries (1957), 51-55.

<sup>391</sup> Dumézil (1973), 33ff.

<sup>392</sup> Kershaw (2003), 36.

<sup>393</sup> Ebd., 57. Dumézil (1973), 29.

Der Stamm der Chatten hat auf Tacitus besonderen Eindruck gemacht, da sie disziplinierter und besser organisiert waren, als die anderen ihm bekannten Germanen. Traditionell lässt sich ein Jüngling, der ins Erwachsenenalter eintritt, Bart und Haare wachsen bis er seinen ersten Feind getötet hat – über Blut und Beute „entblößen sie das Gesicht“. Jene die dies nicht im Stande sind, bleiben verwahrlost.

„In allen Kampfhandlungen liegt der erste Anstoß bei ihnen, sie bilden immer die vorderste Linie und bieten einen schrecklichen Anblick; denn auch im Frieden mildern sie ihr Aussehen nicht durch eine gesittetere Lebensform. Keiner dieser Kämpfer hat Hof, Acker oder sonst etwas, dem seine Sorge gilt: sie werden von jedem, zu dem sie gerade kommen, nach Möglichkeit gepflegt – Verschwender fremder Habe, Verächter des Eigenbesitzes – bis die Entkräftung des Alters sie zu so hartem Heldenleben unfähig macht.“<sup>394</sup>

Beinahe eins zu eins passt diese Beschreibung auf Berserker und Ulfheðnar. Kershaw sieht den Grund für die bedingungslose Gastfreundschaft darin, dass die Leute jene Kämpfer als dem Gott Odin zugehörig ansahen.<sup>395</sup> Die frappierenden Parallelen zum unbeugsamen Leben der Fianna sind ebenfalls nicht zu übersehen. Ein großer Unterschied ist jedoch, dass die Fianna als begrenzter Kriegerverband hinsichtlich des Alters existierte, d.h. dass ihre Mitglieder, bis auf besondere Ausnahmen, vornehmlich Jünglinge waren. Den Berserkern und Ulfheðnar ist eine Verbindung zu Religion bzw. Kult zu eigen, welche bei den Fíanna gänzlich zu fehlen scheint, es sei denn, die verbliebenen Spuren, wie das Tragen von *signa diabolica*, wurden verteuelt.

Der Wolf wird häufig, wie oben beschrieben, in Verbindung mit diesen Kriegergruppen gebracht. Dies liegt einerseits an der Tatsache, dass der Wolf das Wilde, Ungezähmte und Unbekannte jenseits der sicheren Gemeinschaft des Dorfes verkörpert aber andererseits daran, dass der Wolf als soziales Wesen gilt: Es wird im Rudel als beinahe unbesiegbare Einheit gejagt – ganz ähnlich den Fianna, Berserkern oder ihrem Vorläufer dem \**koryos*, die in Gemeinschaft mit ihren Waffenbrüdern kämpfen.<sup>396</sup> Später wurde der Begriff Wolf auch in Zusammenhang mit Kriminalität gebracht. Spätestens ab dem elften Jahrhundert ist dies in deutschem und englischem Recht bezeugt.<sup>397</sup> Ein interessanter Aspekt ist, dass in den germanischen und englischen Gesetzen zwischen dem sechsten und elften Jahrhundert jemand als *wargus* wörtl. 'Würger' bezeichnet wird, wenn er eine Leiche ausgräbt. Auch

---

<sup>394</sup> Germania 31, 73.

<sup>395</sup> Kershaw (2003), 60.

<sup>396</sup> Ebd., 184.

<sup>397</sup> Jacoby (1974), 122ff.

*wargus* besitzt die effektive Doppelbedeutung von 'Wolf' und 'Verbrecher/Friedloser'.<sup>398</sup> Wobei die Verbindung von Wolf und Verbrecher erst ab dem 13. Jahrhundert in Skandinavien Verwendung gefunden hat. Zwar lebten Wölfe und Ausgestossene im selben Raum, dem Wald, außerhalb der Dorfgemeinschaft sowie der Reichweite der Justiz, so wird dennoch erst mit der Niederschrift westgermanischer Literatur aus christlicher Hand eine Verbindung von Wolf und Verbrecher sichtbar.<sup>399</sup> Grabschändung, wie jene durch einen *wargus*, sowie Verzehr der Leichname, wurde in Indien (Vrātya-Bruderschaften) und dem Iran den Männerbünden attestiert.<sup>400</sup> Dies erinnert auch an die Werwolf-Episode im Satire Roman *Satyricon* des Titus Petronius Arbitr. Dort verwandelt sich ein Mann auf einem Friedhof in einen Werwolf, nachdem er auf seine ringsum ausgebreitete Kleidung uriniert hatte.<sup>401</sup> Auf bizarre Weise schließt sich hier der Kreis zum Totenkult. Ein Hinweis darauf könnte auch in der *Völsunga saga* versteckt sein. Gleich zu Beginn wird von Odins Sohn Sigi berichtet, der mit einem Knecht auf die Jagd geht. Da dieser Knecht am Ende des Tages die größere Jagdbeute besitzt, erschlägt er ihn aus Neid und versucht seine Leiche in einer Schneewehe zu verstecken. Der tote Knecht wird jedoch gefunden und Sigi durfte fortan nicht mehr bei seinem Vater leben und wurde *varg í véum* 'Wolf im Heiligtum' genannt.<sup>402</sup>

Obgleich die wölfische Kampfeswut durchaus Bewunderung erfahren hat, so wird der Wolf in der westgermanischen Literatur des 13. Jahrhunderts, als hinterlistiges, scheues Tier, das bei Witterung von Aas, wie der Fuchs, sofort zur Stelle ist und damit den leichenschändenden Männerbünden nahe steht, dargestellt:

Im Zweiten Gudrunlied heißt es:

„Erschlagen liegt [Sigurd] jenseits des Flusses  
Gotthorms Mörder [Sigurd], den Wölfen gegeben.  
Sieh Sigurd dort im Südland!  
Da hörst du Raben krächzen,  
Adler schrein, des Futters froh,  
Wölfe heulen über deinen Gatten.“<sup>403</sup>

Ein ähnliches Bild vom Wolf begegnet uns im zweiten Lied von Helgi dem Hundingstöter, als Sigrun den Töter Helgis als Wolf in den Wald wünscht:

---

<sup>398</sup> Jacoby (1974), 22-27. De Vries (1957), 61.

<sup>399</sup> Jacoby (1974), 59-62.

<sup>400</sup> Kershaw (2003), 185.

<sup>401</sup> Satyricon, Buch III, 61-63. <http://www.lateinlehrer.net/autoren/satyricon>, aufgerufen am 21.01.2015.

<sup>402</sup> Die Saga von den Völsungen, K 1, 38.

<sup>403</sup> Das Zweite Gudrunlied, 391, §7-8.

„Dann wäre an dir Helgis Tod gerächt,  
wenn du Wolf wärst draußen in den Wäldern,  
ohne Reichtum und alle Freude,  
hättest keine Speise, außer du platztest von Leichenfleisch.“<sup>404</sup>

Die Symbolik des Wolfes und der Totengott-Aspekt vereinen sich in den oben erwähnten gespenstischen Umzügen. Diese fanden im Winter statt, da diese Jahreszeit wohl schon zu indogermanischer Zeit mit der Totenverehrung verbunden wurde.<sup>405</sup>

Zur Eigenart der Toten gehört ihre Unsichtbarkeit. Es war die Aufgabe der jungen, geweihten Männer den Toten ihre Unsichtbarkeit zu nehmen und sie zu verkörpern. Um zum Toten zu werden muss ein Gestaltwandel vollzogen werden. In diesem Fall, fand das mittels Masken statt, wobei die einfachste Maske die Bemalung des Gesichts und/oder des Körpers darstellt. Die wichtigsten Tiere bei diesen Umzügen waren neben dem Pferd, Hund, Wolf und Bär - letztere besonders jene Tiere, in die sich germanische Kämpfer im meist übertragenen Sinne verwandeln, wenn die Kampfesraserei sie befällt.

Kershaw sieht den Grund für das Wiederkehren der Toten darin, dass sie sich um ihre Nachfahren kümmern. An festen Zeiten im Jahr kommen sie zurück, um über die von ihnen begründete Ordnung und Tradition zu wachen: „Das ist der Grund warum – in jedem Land, in dem sie erscheinen – die Bünde der jungen Männer für die gesellschaftliche Ordnung verantwortlich sind.“<sup>406</sup> Oft gingen diesen Umzügen Warnrufer voran, da es nicht jedem gestattet bzw. nicht jeder würdig war, mit dem Heiligen in Verbindung zu treten.<sup>407</sup>

Ein weiterer Sinn dieser Umzüge war auch den Segen der Ahnen für Sippe, Vieh und Acker herbeizuführen und wurde trotz deren unheimlichen Charakters, der vom Christentum sicher überzeichnet wurde, begrüßt.<sup>408</sup> Weiser und Meuli wiesen bereits daraufhin, dass die Jünglingsweihen sehr häufig mit Ahnen- und Totenkult verbunden sind und betonen wiederum die bekannten Zusammenhänge zwischen Totenverehrung und Vegetationsriten.<sup>409</sup> Vielerorts wurde aus dem Maskentreiben dann dramatische Darstellungen.<sup>410</sup> Wie bereits erwähnt fanden diese Umzüge im Herbst/Winter bzw. um die Weihnachtszeit statt, an denen im irischen Volksglauben die Toten ihr ehemaliges Zuhause besuchen.<sup>411</sup>

---

<sup>404</sup> Das Zweite Lied von Helgi dem Hundingstöter, 290, §33.

<sup>405</sup> De Vries (1956), 449.

<sup>406</sup> Kershaw (2003), 43.

<sup>407</sup> Ebd.

<sup>408</sup> Ebd., 43f., 49.

<sup>409</sup> Weiser (1927), 24. Meuli (1975), 108.

<sup>410</sup> Meuli (1975), 78.

<sup>411</sup> Chadbourne (1999), 93.



In Süd-Wales gibt es einen Umzug namens *Y Fari Lwyd/The Mari Lwyd* 'Die graue Mari', der um die Weihnachtszeit abgehalten wird und der seit dem 18. Jahrhundert beschrieben wird. Ein unter weißen Tüchern versteckter Mann trägt einen Stutenschädel auf einem Holzstock, der mit Bändern und Glocken dekoriert ist. Ein zweiter hält die Zügel und führt ihn von Tür zu Tür in einer Prozession mit drei oder vier anderen Männern, wo sie im Gesang von Versen um Essen, Trinken und Einlass bitten. Der Mann mit dem Schädel versucht dabei möglichst viel Angst und Schrecken mit wilden Bewegungen und Geräuschen zu verbreiten. Vers um Vers antworten die Hausbewohner, dass sie hier nicht willkommen sind. Es mutet fast wie ein Dichterwettstreit an. Die Mari-Lwyd versucht umso heftiger ins Haus zu kommen und schafft dies meistens auch. Obwohl sie symbolisch abgewiesen wird, lässt man sie schließlich ins Haus und die Gastfreundschaft, die gegenüber der Mari-Lwyd gezeigt wird, ist ein Glücksbringer für das kommende Jahr, der auch eng mit Fruchtbarkeit bei Mensch und Tier zusammenhängt.<sup>412</sup> Zwar gibt es keinerlei Beweise für eine durchgehende Tradition eines solchen Umzugs, dennoch sind hier genügend Elemente vorhanden, die sich auch in urtümlicheren Jahreszeit-Feierlichkeiten finden.

Einen ähnlichen Umzug gibt es auch in Irland mit regionalen Unterschieden. Er trägt den Namen *The Wren* 'der Zaunkönig' oder *Láir Bhán* 'die weiße Stute' und findet am 26.12. statt. Hier wird ebenfalls auf einem Stock ein Stechpalmenbusch und/oder auf einem Zweig ein Zaunkönig vor einer Gruppe Männer, den *Wrenboys* hergetragen. Die Beteiligten kleiden sich bunt und festlich während ihre Gesichter mit Kohle schwarz bemalt sind und vermitteln so einen schaurigen und lustigen Eindruck zugleich. In einzelnen Fällen wird sogar das Tragen von Ziegenhaut und Hörnern erwähnt. Sie gehen von Haus zu Haus und bitten um Speis und Trank. In manchen Fällen wird auch eine 'weiße Stute' wie die *Mari Lwyd* mitgeführt.<sup>413</sup>

Die Wrenboys und die *Mari Lwyd* – Gruppe ersetzen beide die gewöhnliche Sprache durch das Singen von Versen. Ihr Verhalten gleicht denen der Außenseiter oder Unbekannten, die nicht mit den Regeln der Gemeinschaft vertraut sind.<sup>414</sup>

Wenn wir nun die szenische Darstellung und den Gesang betrachtet haben, stellt sich die Frage nach möglichen Tänzen. Den Normannen wird zugeschrieben, die Rund-Tänze in Irland bekannt gemacht zu haben. In der alt- und mittellirischen Literatur gibt es jedoch keinerlei Hinweise auf Tänze.<sup>415</sup> Dies kann einerseits an nicht mehr erhaltenen/zerstörten Quellen liegen, oder auch an der absichtlichen Unterdrückung der irischen Kultur durch die

<sup>412</sup> Chadbourne (1999), 95ff.

<sup>413</sup> Ebd., 125-130.

<sup>414</sup> Ebd., 222.

<sup>415</sup> O'Keeffe (2012), III.

Engländer wie etwa die Statuten von Kilkenny aus dem Jahre 1366. Ab dem 12. Jahrhundert werden die Iren jedoch immer wieder für ihre Musikalität und ihr Beherrschen von Musikinstrumenten gepriesen.<sup>416</sup> Abgesehen von den heute populären irischen Solo- bzw. Steptänzen, waren im 17. Jahrhundert Ringtänze besonders beliebt. Auch von pantomimischen Tänzen wie der *Droghedy* und *Maide na bPlanndaí* wird berichtet, wobei nur wenige davon bis in die Gegenwart erhalten geblieben sind.<sup>417</sup>

Durch das Christentum wurden diese ursprünglich heidnischen Bräuche nach und nach assimiliert und begannen durch andere Männergesellschaften, wie die Handwerker-Gilden etwa, ersetzt zu werden. Kershaw resümiert, dass die indoeuropäischen Männerbünde wie sie u.a. Schurtz, Höfler und McCone beschreiben, eine Institution waren, deren Komplex aus Riten und Symbolen als einheitliches Phänomen auftrat und denen eine Wolfsgott-Sympathie zuzuschreiben war.

In Anlehnung an Meiser fasse ich hier zentrale Charakteristika für Jugendbünde, wie sie uns hier im keltischen und germanischen Bereich begegnen, zusammen:

1. Es befindet sich nur die männliche Jugend in diesen Altersklassen.
2. Oft formt sich diese Gruppe um ein prominentes (jugendliches) Mitglied. (Finn/Sigurd)
3. Die Organisation der Jugendlichen hat die militärische Ausbildung zum Zweck. (Fianna, Berserker)
4. Der Bund lebt wörtlich und im übertragenen Sinn außerhalb der Gesellschaft. Einerseits halten sich die Mitglieder in der Wildnis, im Wald bzw. den Bergen auf und andererseits haben sie einen juristischen Sonderstatus inne.
5. Nacktheit oder Fellbekleidung fungieren einerseits als Uniform und verstärken andererseits den tierischen, „wölfischen“ Aspekt dieses Altersabschnitts.
6. Dieser „wölfische“ Aspekt äußert sich in in der unberechenbaren Wildheit sowie der tödlichen Gefahr die vom Wolf ausgeht, der wie ein Wappentier agiert. Dies spiegelt sich außerdem in der Namensgebung der Mitglieder wieder.
7. Diese Männerbünde hatten eine besondere Beziehung zum Tod. Durch Maskenumzüge, Gesänge oder Tänze wurden die Toten verkörpert bzw. Tod

---

<sup>416</sup> O'Keeffe (2012), IV.

<sup>417</sup> Breathnach (1996), 42. S. K. 9.2.

verbreitet. Da der Wolf in der Vorstellungswelt der Indogermanen dem Tod zugeordnet ist, eignet er sich auch in diesem Aspekt als ideales Symbol.<sup>418</sup>

Burkert schreibt den ursprünglichen, im Neolithikum entstandenen Zusammenhang zwischen Jagd/Opfer und dem griechischem Männerbund der nach außen gerichteten Aggression zu. Die geschlossene, eingeschworene Gruppe entsteht erst durch den im Inneren gesammelten Kern, der sich in der Jagd nach außen entlädt. „Gemeinschaft ist definiert durch die Teilhabe am blutigen Männerwerk; bald war die Welt dem frühen Jäger untertan.“<sup>419</sup> Gehen wir also davon aus, dass Jungbünde seit früher Zeit ein wichtiger Teil der Gesellschaft waren und einem bestimmten Tier Sympathie entgegenbrachten, die sich durch Beinamen, Masken, Verkleidungen o.ä. äußerte. Die Jagd galt für den Menschen als lebenserhaltende Handlung und beinhaltete doch, wie jedes im Laufe der Menschheitsgeschichte entstandenes Opfer-Ritual, einen Tötungsakt. Wie dieses Ritual fortbestand erklärt Burkert:

„Dies zu leisten, muß der Ritus als ‚heilig‘ fixiert sein. Zum religiösen Ritus gehört fast stets der Charakter des ‚Ernstens‘: Gefahr wird signalisiert, Angst ausgelöst, was die Aufmerksamkeit anspannt und das Folgende aus dem unendlich bunten Strom der alltäglichen Erlebnisse heraushebt. So wird der Lernvorgang zu einer nicht mehr rückgängig zu machenden Prägung. Einprägsam ist vor allem das Erschreckende, was wiederum gerade die aggressiven Riten so bedeutend macht.“<sup>420</sup>

Es verwundert daher nicht, dass vorsichtig gesagt ritualisierte, immer wieder kehrende Handlungen wie die Umzüge der wilden Jagd/ des wilden Heeres oder die mit Fell bekleideten halbnackten Kämpfer, die in tierische, furchterregende Raserei verfallen, immer wieder in der Literatur und zeitgenössischen Berichten auftauchen. Teile dieser Jagd-Rituale könnten sich in den oben beschriebenen Umzügen in Wales, England und Irland erhalten haben. Problematisch ist hier die Tatsache, dass selbst bei historisch fassbaren Menschen, die derartige Riten praktizieren, der tiefere Sinn nicht mehr verstanden wird.<sup>421</sup>

---

<sup>418</sup> Meiser (2002), 5.

<sup>419</sup> Burkert (1997<sup>2</sup>), 28.

<sup>420</sup> Ebd., 35.

<sup>421</sup> Ebd., 37.

## 9. Hirsch-Symbol-Rezeption

### 9.1. *Vikivaki*

In Skandinavien gibt es mehrere Ringtänze und Maskenspiele, die auf einen alten Ursprung deuten. Forschungen in diese Richtung begannen bereits im 18. Jahrhundert, als manche Edda-Lieder wie z.B. *Skírnismál*, *Fáfnismál*, *Lokasenna*, als Drama bzw. Teile eines solchen interpretiert wurden.<sup>422</sup> Drama im Duden: „Bühnenstück, Trauerspiel und Lustspiel umfassende literarische Gattung, in der eine Handlung durch die beteiligten Personen auf der Bühne dargestellt wird.“ Dass eine Bühne für eine Aufführung nicht notwendig ist, muss wohl nicht betont werden. Dass Dichter und Skalden eine besondere Rolle, die auch einen unterhaltsamen Aspekt beinhaltet, hatten, lässt sich nicht bestreiten. So ist es also naheliegend, Literatur aus der Zeit der Dichter und Skalden als mögliche Vorlage oder Niederschrift von dramatischen Aufführungen zu sehen. De Vries nimmt außerdem an, dass das Vortragen des skaldischen Preisliedes aus „kultischer Poesie“ hervorgegangen ist,<sup>423</sup> und führt weiter aus, dass in Kultfeiern dem Tanz wiederum stets eine gewisse Bedeutung beigemessen wurde.<sup>424</sup>

Der Begriff 'Drama' wird im Folgenden als weitgefasstes Phänomen behandelt, der einerseits Rezitation eines Einzelnen, Geschichten-Erzählen und andererseits Bereiche des Rituals, Spektakels streifen wird. Gleichzeitig möchte ich betonen, dass es keinen objektiven Bericht über dramaturgische Aktivitäten in Skandinavien zwischen dem 8. und 14. Jahrhundert gibt.<sup>425</sup> Des weiteren gibt es in Europa zu dieser Zeit keinen gemeinsamen Begriff um den dramatischen Akt als eigenes Genre zu bezeichnen. Dramatische Aufführungen werden in mittelalterlichen Schriften als 'Spiele' bzw. *play*, *jeu*, oder *leik(a)r* bezeichnet.<sup>426</sup>

Auf den Färöern wird einer dieser Ringtänze samt Masken *Reisahjört* genannt. Hier bilden Männer einen Kreis während sie tanzen und von Mädchen dabei besungen werden:

Har gongur hindin heiðin  
so ganga vael fleiri,  
fagra hindina hövum vaer fingið,

Hier geht die Hindin, die heidnische  
so gehen wohl mehrere,  
eine schöne Hindin haben wir bekommen,

---

<sup>422</sup> Gunnell (1995), 3.

<sup>423</sup> De Vries (1956), 440.

<sup>424</sup> Ebd., 441.

<sup>425</sup> Gunnell (1995), 15.

<sup>426</sup> Ebd., 24f.

hjörtin hövum vaer ongan...<sup>427</sup>

Hirsch haben wir keinen...

Danach lösen die Männer die Tanzkette und jeder wählt ein Mädchen, das sich auf dessen Schoß setzt. Ein Mädchen singt daraufhin vor jedem Paar mit einem Licht in der Hand ein Lied in dem es etwa heißt:

Abends sollst du sie küssen,  
morgens wirst du sie vermissen!  
Küss' sie in der Nacht, wenn du willst,  
morgens wirst du sie vermissen!<sup>428</sup>

Danach darf jeder Mann sein Mädchen küssen. Thuren deutete diese Vermählungsformel in Verbindung mit dem Licht als uralten Brauch. Ein richtiger Eheritus kann laut Stumpfl jedoch nicht vorliegen, da der Inhalt des Liedes auf eine flüchtige Vereinigung hindeutet.<sup>429</sup> Ähnliche Tänze gibt es auch in Norwegen, wo die Mädchen tanzen, während eine Frau, die *Oldemoder*, singt und den Hirsch preist. Ein Mann wird jeweils aufgefordert sich ein Mädchen zu suchen und als Paar tanzen sie zum Gesang der Frau. Solange bis alle Paare durchgetanzt haben, wird der Gesang wiederholt, wobei der Text dem färöischen Lied sehr ähnlich ist.<sup>430</sup>

Das isländische Pendant ist das vikivaki-Spiel, welches auch viele andere Namen mit jeweiligen Abweichungen hat: *Hindarleikur*, *Hoffinsleikur*, *Hestleikur*, *Hjartaleikur*, *Háfa-Poruleikur*, *Þórhildarleikur* und spannenderweise auch *Þingálsleikur* oder *Finngálksleikur*!<sup>431</sup> Das vikivaki-Spiel ist zwischen Weihnachten und Neujahr, auch *vökunætur* 'Wachnächte' genannt, begangen worden, da es die „Mutter aller Feste“ war, ein Licht-Fest.<sup>432</sup> Árnason schreibt dazu, dass diese Festzeit nicht nur bei den Menschen immens beliebt war, sondern auch bei den Elfen und dass die Menschen den Tanz wohl von den Elfen gelernt haben. Wortwörtlich wird es dort eine 'Licht-Hochzeit' genannt.<sup>433</sup>

Beim *Hindarleikur*, also dem Hindenspiel, stellen sich Männer und Frauen im Kreis auf und symbolisieren den Hirsch und die Hindin. Eine der Frauen wird zur *hindarmóðir*, der Hindenmutter und verbindet den Männern die Augen. Dann nimmt sie jene an die Hand und lässt ihn blind ein Mädchen wählen, während sie singt.<sup>434</sup>

<sup>427</sup> Thuren (1908), 56 ff. zit. nach Stumpfl (1936), 185. Übersetzung der Verfasserin

<sup>428</sup> Ebd., Übersetzung der Verfasserin.

<sup>429</sup> Stumpfl (1936), 186.

<sup>430</sup> Ebd.

<sup>431</sup> [http://timarit.is/view\\_page\\_init.jsp?pageId=2028694](http://timarit.is/view_page_init.jsp?pageId=2028694), aufgerufen am 01.07.2014.

<sup>432</sup> Gunell (1995), 149.

<sup>433</sup> Árnason (1862-64), 569.

<sup>434</sup> Ebd., Stumpfl (1936), 186. [http://timarit.is/view\\_page\\_init.jsp?pageId=2028694](http://timarit.is/view_page_init.jsp?pageId=2028694), aufgerufen am 01.07.2014.

Das *Hjartaleikur* ('Hirschspiel') sah vor, dass ein Mann auf zwei Stöcken, die die Vorderbeine symbolisieren sollten, vornüber gebeugt stand. Das Kostüm des Mannes bestand aus rotem Stoff auf dem ein hölzernes Kreuz mit Kerzen befestigt war, welches an ehemalige Hörner erinnert. Der als Hirsch verkleidete Mann wurde zu Beginn des Spiels an einer Schnur in den Raum geführt und trieb die anwesenden Frauen zu einer Gruppe in der Mitte des Raumes zusammen, begleitet von einem Hirsch-Lied.<sup>435</sup>

Stumpfl bringt diese Hirschspiele in Zusammenhang mit dem *cervulum facere*, dem 'Hirschlein machen', ein Brauch, der wohl mit Tanz und Gesang zusammenhing, den die Kirche im Mittelalter zu verbieten suchte.<sup>436</sup> Der Hirsch wird im isländischen *Physiologus* als *cervus* bezeichnet. Er gilt als Todfeind der Schlange, die er aus dem Wasser zieht und zertrampelt, er symbolisiert Christus, der gegen den Teufel kämpft.<sup>437</sup>

Die Hirschmaske ist bis heute in Abbots Bromley Staffordshire noch beim volkstümlichen „Horn-dance“ in Verwendung<sup>438</sup>, der ursprünglich zur Weihnachtszeit auf dem Kirchhof aufgeführt wurde. Hier tragen sechs Tänzer Geweihe, nach lokaler Tradition Rentiergeweihe, was möglicherweise auf skandinavische Herkunft deutet. Weiters sind ein Steckenpferd, ein Narr, eine Frau und ein Bogenschütze Teil der Aufführung. Stumpfl sieht die Hirschmaske als eine Form der Tiervermummung, in der Kultbünde aufzutreten pflegten.<sup>439</sup>

Im Zusammenhang mit Odin, den Berserkern und kultischen Verbänden, die Masken tragen, scheint sich hier der Kreis zu schließen. Ist es möglich, dass man in Zeiten als kriegerische Männervereinigungen nicht mehr notwendig bzw. geduldet waren, das Maskenspiel jener mit ursprünglich heidnischen Kult-Hintergründen, auf Brautwerbungszeremonien umgemünzt hat?

Die Herkunft und Bedeutung von 'vikivaki' ist ungeklärt. Höchstwahrscheinlich hat es etwas mit 'wachen' (vgl. *vökunætur* oben) im Sinne von Aufbleiben zu tun oder mit 'hin- und herwackeln' (siehe unten) Die älteste Handschrift über vikivaki-Lieder datiert um 1600. Im 17. und 18. Jahrhundert sind mehrere Erwähnungen belegt.<sup>440</sup> Aus dem 12. Jahrhundert ist jedoch bekannt, dass der erste Bischof von Hólar in Nord-Island, Jón Ögmundsson, das Singen und Tanzen verboten hat. Ögmundsson setzte sich zum Ziel, die verbliebenen Reste an heidnischer Religion gänzlich auszulöschen, was sich auch in seiner Umbenennung der

---

<sup>435</sup> Gunell (1995), 150f.

<sup>436</sup> Stumpfl (1936), 186. .

<sup>437</sup> <http://www.animaliter.uni-mainz.de/category/hirsch/hirsch-nordische-literatur/>, aufgerufen am 28.10.2014.

<sup>438</sup> Chadbourne (1999), 83f., Höfler (1961), 34.

<sup>439</sup> Stumpfl (1936), 187.

<sup>440</sup> <http://visindavefur.is/svar.php?id=51815>, aufgerufen am 28.10.2014.

Wochentage gespiegelt hat. So ist es naheliegend, dass jene Tänze und Gesänge, die er verbieten lies, heidnischer Natur waren.<sup>441</sup> In einer Saga über Jón Ögmundsson, die über hundert Jahre nach seinem Tod festgehalten wurde, wird folgendes über ihn geschrieben:

„With the rough and bitter rasp of punishment (he) filed down all unnatural behaviour, wizardry and monstrosity, black magic and alchemy, and all illusory hocus-pocus, and stood up against all ancient arts with all might and main, because great and evil remnants of pagan traditions remained in the Christian world that had not been uprooted from the Holy fields when Christianity was in its infancy.“<sup>442</sup>

Ein literarisches Beispiel für die Aktivitäten, die Ögmundsson zu verbieten suchte und die sehr nach vikivaki-Tänzen klingen, finden wir in der Volkserzählung *Dansinn i Hruna*: In der Weihnachtsnacht feiert ein fröhlicher Priester mit seinen Gemeindemitgliedern ein Fest, es wird die ganze Nacht in der Kirche getanzt, gelacht, getrunken und gesungen. Der Mutter des Priesters, Una, missfällt dies sehr und sie bittet ihren Sohn dies zu unterlassen. Dieser hört aber nicht auf sie. Schließlich meint sie vor der Kirche den Teufel zu sehen und reist zum nächsten Priester, damit er ihr helfe, das unchristliche Treiben in der Kirche zu beenden. Als sie zurück nach Hruna kommen, ist die Kirche samt den Menschen von der Erde verschluckt worden „und seitdem wurde in der Hruna-Kirche zu Weihnachten nie wieder getanzt.“<sup>443</sup>

Die Herkunft jener Tanz-Zusammenkünfte liegt ebenso noch im Dunkeln. Die vikivaki-Lieder scheinen einen Bezug zu den englischen *carols* zu haben, die im 12. Jahrhundert Liebeslied-Tänze waren<sup>444</sup>, während der restliche Kontext jedoch skandinavisch anmutet. Dies ist durch die Schein- bzw. Spottvermählungen während jener Feste deutlich, da es in Island etwa ein anderes Spiel gibt welches 'Ziehen von Weihnachtsbuben und Weihnachtsmädchen' heißt und einen ähnlichen Ablauf besitzt. Gunnell vermutet aufgrund der zentralskandinavischen Parallelen zu weihnachtlichen Paar-Spielen deren Ursprung in Dänemark oder Norwegen.<sup>445</sup>

Eine wichtige Weihnachtsfigur ist der *jul(e)bukk* 'Weihnachtsbock' oder die *jul(e)geit* 'Weihnachtsziege'.<sup>446</sup> Zumindest im letzten Jahrhundert war diese noch in Norwegen und Schweden bekannt. Ein typisches julebukk Kostüm besteht aus einem gehörnten, bartigen Ziegenkopf mit klappernden Kiefern, der auf einem Stock getragen wird. Der Träger ist mit Schaf- oder Ziegenhaut oder einfach nur Stoff verkleidet.<sup>447</sup> In dieser Aufmachung besucht der

<sup>441</sup> [http://timarit.is/view\\_page\\_init.jsp?pageId=2234338](http://timarit.is/view_page_init.jsp?pageId=2234338), aufgerufen am 29.10.2014.

<sup>442</sup> Gunnell (1995), 86.

<sup>443</sup> Árnason (1852), 11f.

<sup>444</sup> Breathnach (1996), 36.

<sup>445</sup> Gunnell (1995), 156.

<sup>446</sup> De Vries (1956), 451.

<sup>447</sup> Gunnell (1995), 107ff.

Verkleidete manchmal auch mit Gefolge die Häuser und bittet um Speis und Trank – ähnlich wie bereits in den erwähnten walisischen und irischen Umzügen. Aus einzelnen Berichten weiß man auch von Gesängen und Brautwerbungsspielen, die das Spektakel begleiten.<sup>448</sup> Das isländische Pendant zu diesem vorwiegend festlandskandinavischen Brauch ist der *fingálpn* oder *finngálkn*. Bei der Darstellung dieses semi-bestialischen Wesens wird ein Holzblock auf einem Stock drapiert. Dieser Block wird dann mit Hörnern, Wangen aus Schafshaut, Glasaugen sowie Nasenlöchern aus angezündeten Kerzen dekoriert. Der Verkleidete wurde wiederum mit einem großen Tuch darunter versteckt. Oft wird der monströse *finngálkn* auch krabbelnd auf allen Vieren beschrieben. Seine Hauptfunktion lag aber nicht im Singen von Versen sondern im Unruhe-Stiften zwischen einzelnen Tänzen bei Zusammenkünften. Besonders Frauen dürften dabei Ziel der Handlungen gewesen sein. Der *Finngálkn* wird außerdem von 2 Frauen bzw. Männern verkleidet als Frauen, die *skjaldmeyja* 'Schildmaiden' heißen, begleitet.<sup>449</sup>

Im Zuge meiner Recherche habe ich die Universität von Island (<http://english.hi.is>), das Nationalmuseum (<http://www.thjodminjasafn.is>) sowie die Isländische Gemeinschaft für Volkstänze kontaktiert. Leider bekam ich nur von letzteren eine Antwort. Meine Fragen bezogen sich allgemein auf vikivaki: Ist diese Bezeichnung noch ein Begriff? Werden *hjärtaleikur*, *hindarleikur* und speziell *fingálknleikur* noch getanzt/gesungen? Werden Masken getragen? Folgendes wurde mir geantwortet:

„The ring dance lived in Iceland although it was banned again and again and in later years it got the name vikivaki (wiggle waggle in English). Those dances could be found everywhere in Europe in the middle ages. In Iceland people used to dance vikivaki at the churches at Christmas eve until the morning mass. The journey to church took a long time so it was easiest to wait for the morning sermon, keep warm and have fun by singing even hymns and dancing. Originally people sang some storytelling verses and later on started moving and dancing and playacting the story. The singing and moving in open or closed rings is the main point of vikivaki (the rythm is to steps left and one step right). Vefarinn dance group is rather young (10 years old) and we try to promote and maintain knowledge of traditional ring dances as well as our national costumes along with oldfashioned sheepskin shoes. Therefore we don't use masks or other props which don't go with our costumes. We dance both very old icelandic ring dances and newer ones from other countries. We sing the story in icelandic as we dance. We don't dance those vikivakis which you named but have read about them in old books at least *hindarleikur* og *hjártaleikur*.“<sup>450</sup>

---

<sup>448</sup> Ebd., 112.

<sup>449</sup> Ebd., 144-148.

<sup>450</sup> Persönliche Korrespondenz mit der Dansfélagið Vefarinn:

<https://www.facebook.com/pages/Dans%C3%A9lagi%C3%B0-Vefarinn/118849584811960>



Es scheint der ursprüngliche Bezug zu Hirschen und Hinden gänzlich verloren gegangen zu sein. Die Masken wurden zugunsten der traditionellen Tracht aufgegeben.

Die Wurzeln dieser vikivaki-Spiele sind vorchristlich, obgleich sie wahrscheinlich erst in christlicher Zeit importiert worden sind. Es muss aber bereits ein Substrat vorhanden gewesen sein, da die Skandinavier durchaus mit Masken und zügellosen Feiern mit Ritualcharakter bekannt waren. Dies resultiert aus dem Rhythmusgefühl, das sich in der Skaldendichtung widerspiegelt, der Vorliebe fürs Singen und dem Herstellen von Alkohol. Das logische Resultat daraus ist, dass sie auch getanzt haben.<sup>451</sup>

## 9.2. Exkurs: Tanz in Irland

In Irland gibt es in der mittelalterlichen Literatur bis 1300 ebenfalls keinen Hinweis auf Tänze o.ä.<sup>452</sup> Im frühen 12. Jahrhundert schreibt der walisische Historiker Caradoc of Llancarvan über geschickte irische Musiker und Musikinstrumente. Sogar Johannes von Salisbury berichtet in dieser Zeit: „The attention of this people to musical instruments I find worthy of commendation, in which their skill is beyond comparison superior to that of any nation I have seen.“<sup>453</sup> Bis ins 16. Jahrhundert sprechen verschiedenste Schreiber wie Giraldus Cambrensis, Vincenzo Galileo und Stanihurst mit ähnlicher Bewunderung vom Können der irischen Musiker und der kunstvollen Musik. Daher wäre es, ähnlich wie in Skandinavien, sehr verwunderlich, wenn die Iren nicht auch getanzt hätten.<sup>454</sup>

Die heute bekannten irischen Tänze wie Jig und Reel gehen auf italienische Vorbilder zurück.<sup>455</sup> Im 16. Jahrhundert werden Tänze namens *Irish Hey*, der *Trenchmore* und der *Rinnce Fada* genannt. Der *Hey* wird zum ersten Mal 1550 erwähnt, der *Rinnce Fada* im Jahr 1549 und gilt somit als ältester belegter Kreistanz. Letzterer hat eindeutige Funktion als Ernte- und Fruchtbarkeitstanz. Der *Rinnce Fada* hat sich auch nach Schottland und England ausgebreitet.

Edward Bunting begann Ende des 18. Jahrhunderts eine Sammlung von traditioneller Volksmusik zu erstellen. Leider wurden die irischen Eigenheiten der Musik zugunsten der Maßstäbe der klassischen kontinentalen Musik geglättet. Die Transkriptionen jener Melodien

---

<sup>451</sup> Gunnell (1995), 154ff.

<sup>452</sup> Birkhan (2009a), 701.

<sup>453</sup> O'Keeffe (1902), V.

<sup>454</sup> Ebd.

<sup>455</sup> Ebd., VIIIf. Birkhan (2009a), 689.

waren für die irische Harfe letztlich nicht spielbar. Dennoch bewahrte Buntings Werk viele Melodien vor dem Vergessen. Es erschien 1840 unter dem Titel „A Dissertation on the Irish Harp and Harpers, including an Account of the Old Melodies of Ireland.“ Zu dieser Zeit war der Niedergang des Bardentums durch die Normannenherrschaft und das Verschwinden Oberschicht und Gönner, nicht zuletzt aufgrund der vielen Schicksalsschläge Irlands, wie die große Hungersnot, aber bereits besiegelt. Der blinde Toirealach Ó Cearúllai (1670-1738), besser bekannt als Ó Carolan gilt als letzter klassischer irischer Barde.<sup>456</sup> Pantomimische Tänze wiederum waren bis ins 19. Jahrhundert.<sup>457</sup>

### 9.3. Hirschkult in Skandinavien?

In der skandinavischen Sagaliteratur wird dem Hirsch entweder die Beute- oder Verlocker-Funktion zugeordnet. Meist ist im Zusammenhang mit Hirschjagd, bis auf wenige Ausnahmen (*Breta sögur*, *Beyers saga*), der sportliche Aspekt dem der Nahrungsbeschaffung übergeordnet. In den *riddarasögur* kommt dem Hirsch besonders häufig die Rolle des Verlockers zu: Der Jäger wird von einem besonders mächtigen bzw. allgemein auffälligen Hirsch von seinem bekannten Terrain weggelockt und findet sich in einem Märchenreich wieder, das oftmals der irischen Anderen Welt entspricht. In jenen Szenen finden sich, wie in den irischen Geschichten, oft Gestaltwandlungen, wobei besonders Frauen davon betroffen sind. In der *Placidus saga* verwandelt sich Christus in einen Hirsch, der ein Kreuz im Geweih trägt. Untrennbar ist in den vorrangig christlich geprägten Sagas die Symbolik der Sonne, des Lichtes und der Fruchtbarkeit mit dem Hirsch verknüpft. Aspekte, die uns auch schon oben bei der Besprechung der Hirschverehrung im keltischen Raum untergekommen sind. Diese Licht- und Fruchtbarkeitssymbolik in Kombination mit Attributen wie Schnelligkeit und Stattlichkeit, klassifizieren den Hirsch als Seelentier großer Helden wie *Sigurðr Fáfnisbani*, aber auch Figuren wie Jesus Christus. Zugleich wird auch die Gefahr die vom Hirschgeweih im Kampf ausgeht, thematisiert. Besonders in der eddischen Dichtung ist die Gegenüberstellung von Drachen bzw. Schlangen und Hirschen einer mythologischen Vorstellung von Sonne und sonnenverschlingenden Ungeheuern entlehnt.<sup>458</sup>

---

<sup>456</sup> Birkhan (2009a), 690ff.

<sup>457</sup> O'Keeffe (1902), X-XV.

<sup>458</sup> <http://www.animaliter.uni-mainz.de/category/hirsch/hirsch-nordische-literatur/>

Im Grímnirlied beschreibt Odin die Kosmologie der nordgermanischen Mythologie. Er beschreibt die Wohnstätten der Götter und den Weltenbaum Yggdrasill. Unter dessen drei Wurzeln Hel, die Reifriesen und die Menschenwesen wohnen. In der Krone lebt ein Adler, dessen Worte von Ratatosk, einem Eichhörnchen, nach unten zu Nidhögg, einem schlangenartigen Wesen überbracht werden, wobei einer späteren Aussage nach mehr Schlangen unter der Esche Yggdrasill leben, „als es jeder dumme Tor glaubt;“.<sup>459</sup> „Vier Hirsche sind's auch, die mit gebognen Hälsen an den Trieben nagen: Dainn und Dwalinn, Duneyrr und Druathror.“<sup>460</sup> Diese räumliche Gegenüberstellung ist möglicherweise eine Gegenüberstellung von Sonnensymbol und eschatologischem Wesen bzw. von Hirsch-Schlangen-Antagonismus.

Im zweiten Gudrunlied wird Sigurd mit einem Hirsch verglichen:

„So war Sigurd neben den Söhnen Gjuki,  
wie grüner Lauch über das Gras gewachsen,  
oder wie der hochbeinige Hirsch über wilde Tiere  
oder glutrotes Gold über graues Silber.“<sup>461</sup>

Hier steht der Hirsch für eine Erhabenheit über andere wilde Tiere, obgleich er selbst ein wildes Tier ist. Seine edle Art wird mit Gold verglichen. Bedenkt man nun die Beschreibung von Hirsch und Schlange als Antagonismus im Grímnirlied, so ist es nicht fern, Sigurd als Töter des Drachen Fafnir mit dem Hirsch in Verbindung zu bringen. Zu Beginn des Fafnirliedes heißt es: „Herrliches Tier heiß ich“<sup>462</sup> Im Altnordischen kann *dýr* – 'Tier' auch 'Hirsch' bedeuten. Ein weiterer Beleg ist in der Völsunga saga, als Brynhild Gudruns Traum deutet:

„Es träumte mir“, sagte Gudrun, „daß viele von uns gemeinsam die Kammer verließen und einen großen Hirsch sahen. Er war anderen Tieren weit überlegen. Sein Fell war aus Gold. Wir alle wollten das Tier fangen, aber ich allein erreichte ihn. Das Tier erschien mir in jeder Hinsicht besser als alles andere. Dann erschossest du das Tier vor meinen Füßen. Das war mir so ein großer Kummer, daß ich ihn kaum ertragen konnte. Später gabst du mir einen Wolfswelpen. Der bespritzte mich mit dem Blut meiner Brüder.“<sup>463</sup>

Brynhild sieht Sigurð als Hirsch. Die Saga wurde höchstwahrscheinlich in Island niedergeschrieben, ein Land in dem es nie Hirsche gab. So ist es höchst unwahrscheinlich, dass das

---

<sup>459</sup> Grímnirlied, 99 §34.

<sup>460</sup> Ebd., §33. S. Anhang Abb. 9.

<sup>461</sup> Das Zweite Gudrunlied, 390, §2.

<sup>462</sup> Fafnirlied 2, 327. <http://heimskringla.no/wiki/Fáfnismál>, aufgerufen am 16.11.2014.

<sup>463</sup> Die Saga von den Völsungen, K. 27, 82,

Motiv eines Hirschtraumes dort entstand. Es deutet darauf hin, dass die Hirsch-Sympathie weitaus älter und weit verbreitet war.<sup>464</sup>

Auch in der *Þiðrekssaga af Bern*, eine vermutlich norwegische Sagenkompilation aus dem 13. Jahrhundert<sup>465</sup>, finden sich die Hirsch-Motive wieder. Sigurð wird von einer Hirschkuh gesäugt<sup>466</sup>, und in einer Streitrede geifert Brynhild Grimhild an, dass sie wie einen Hindin durch die Wälder gehen soll, auf der Suche nach Sigurð, ihrem Ehemann.<sup>467</sup>

Vor allem die Beschäftigung mit der Funktion des Motivs der säugenden Hindin wirft viele Fragen auf. Das Motiv der Tier-Mutter ist bekannt. Wenn Romulus und Remus von einer Wölfin gesäugt werden, so ist deutlich, dass sie den wölfischen Sinn mit der sprichwörtlichen Muttermilch aufsaugen. Das plausible Bild des Kämpfers als Wolf wurde ja bereits ausführlich behandelt. Daraus entsteht die Ungereimtheit, dass Sigfried/Sigurð, der größte Held von allen, ohne Eltern aber von einer Hirschkuh umsorgt aufwächst. Nun gibt es die unwahrscheinliche Möglichkeit des Zufalls dieser verschiedenen Hirsch-Sympathie-Motive in unterschiedlichen Quellengattungen oder alle folgenden Hirsch-Vergleiche entstammen dem Säugungs-Motiv, das möglicherweise aufgrund der Unklarheit über die Herkunft Siegfrieds verwendet wurde. Höfler schlägt stattdessen vor, dass das Motiv der Hirsch-Mutter wie bei Oisín und dessen Mutter, sowie alle anderen Hirsch-Motive in den Siegfriedssagen, Manifestationen eines alten Glaubens an eine Hirsch- „Sympathie“ sind.<sup>468</sup>

### 9.3.1. Das Hirschsymbol als Verbindung zwischen Siegfried und Arminius

Adolf Giesebrecht hat Ende des 19. Jahrhunderts zum ersten Mal die Überlegung geäußert, dass der berühmte Arminius der Varus-Schlacht 9 n. Chr., die Vorlage für die Figur des Siegfried sein könnte.<sup>469</sup> Höfler hat festgestellt, dass der Typus Drachen-Mythen in verschiedensten Kulturen wie der griechischen, skandinavischen, indischen, iranischen und babylonischen, oft als Sinn-Bild eines geschichtlichen Sieges über einen historischen Feind fungiert. Außerdem wurden im alten Israel und Ägypten die Feinde als drachenartige Wesen

<sup>464</sup> Höfler (1961), 57.

<sup>465</sup> Simek/Pálsson (2007<sup>2</sup>), 375f.

<sup>466</sup> Þiðrekssaga 162. [http://www.heimskringla.no/wiki/Þiðreks\\_saga\\_af\\_Bern\\_-\\_Upphaf\\_Sigurðar\\_sveins](http://www.heimskringla.no/wiki/Þiðreks_saga_af_Bern_-_Upphaf_Sigurðar_sveins), aufgerufen am 16.11.2014.

<sup>467</sup> Þiðrekssaga 343. [http://www.heimskringla.no/wiki/Þiðreks\\_saga\\_af\\_Bern\\_-\\_Dráp\\_Sigurðar\\_sveins](http://www.heimskringla.no/wiki/Þiðreks_saga_af_Bern_-_Dráp_Sigurðar_sveins), aufgerufen am 16.11.2014.

<sup>468</sup> Höfler (1961), 54. Vgl. auch Birkhan (2009b), 114.

<sup>469</sup> Höfler (1961), 13.

dargestellt bzw. beschrieben.<sup>470</sup> Die Versinnbildlichung vergangener Heldentaten ist nach Höfler nicht nur in Form des epischen Erzählens erhalten, sondern auch in kultischen Darstellungen.

Das erste Argument für die Gleichsetzung Siegfrieds mit Arminius ist dessen Name: Der Vater Arminius' hieß nach antiken Quellen Segimerus (Sigimerus), sein Schwager Segimundus, dessen Vater Segestes, dessen Bruder wiederum Segimerus. Daraus lässt sich schließen, dass auch Arminius' ursprünglicher Name das Element „Segi-“ enthalten hat oder sogar ein altes \**Segifripuz* möglich ist.<sup>471</sup>

Eine weitere Parallele bildet das Ende beider Helden. Arminius wurde mit 37 Jahren vermutlich von einer verschwägerten Sippe ermordet. Siegfrieds Tod ist ebenfalls ein hinterhältiger Meuchelmord mit Jagd-Symbolik und steht im Kontrast zu einem vielleicht erwarteten Helden-Tod auf dem Schlachtfeld.<sup>472</sup>

Der nächste Punkt von Interesse ist der Stammesname der Cherusker. Es gab Deutungsversuche wie altenglisch *heoru* 'Schwert' oder altnordisch *horskr* 'die Klugen'. Rudolf Much leitete Cherusker als erster vom gemeingermanischen Wort \**herut* für 'Hirsch' ab. Diese Interpretation gilt bis heute als wahrscheinlichste. Eine wichtige Frage in diesem Zusammenhang ist, ob man die von einem Tier abgeleitete Bezeichnung eines Stammes gleich als totemistisch annehmen oder ihr zumindest tiefere Bedeutung beimessen soll? Wenn diese Hirsch-Sympathie nun vorhanden gewesen wäre, bleibt zu klären, ob und wie sich diese Sympathie bis in die Zeit der Niederschrift gehalten hat. Ein erwähnenswertes Detail ist, dass Tierstammesnamen oder Tiernamen für bestimmte soziale Gruppen weit verbreitet waren und dass aber für den germanischen Raum eine vergleichsmäßig geringe Anzahl bekannt ist.<sup>473</sup>

Dennoch wird Siegfried nicht nur häufig mit einem Hirsch verglichen, sondern er weist auch eine gewisse Hirsch-Sympathie auf, wie wir sie in Irland bei Finn und seinen Männern vorfinden: 1. Er wird von einer Hindin gesäugt. 2. Er findet eine verzauberte Jungfrau auf dem Hindin-Felsen (Hindar-fjall). 3. In der skandinavischen Überlieferung hat er einen Nachfahren namens *Sigurð Hjört* 'Sigurd Hirsch'. 4. Siegfrieds Tötung gleicht einer Jagd.<sup>474</sup> Der Beiname *Hjört* ist nur selten belegt. In den altwestnordischen Quellen gibt es nur eine weitere Erwähnung: Sie handelt von einem der drei heidnischen Hauptgegner von König Olav Tryggvason namens *Þórir Hjört*. In den verschiedenen Fassungen wird der Heide als Hirsch-

---

<sup>470</sup> Höfler (1961), 16f.

<sup>471</sup> Ebd., 22, 24.

<sup>472</sup> Ebd., 26f.

<sup>473</sup> Ebd., 27f.

<sup>474</sup> Ebd., 38.

Mann gesehen.<sup>475</sup> Als Personenname kommt *Hjort/Hjotr/Hjort* in Island zwischen dem 10. und 13. Jahrhundert nur vier mal vor. In Dänemark sind erst ab dem 14. Jahrhundert einige spärliche Belege für diesen theriophoren Namenstypus vorhanden.<sup>476</sup>

Die überragende Häufigkeit von Wolfs-/Hunde-/ oder Bär-Beinamen gegenüber Rotwild-Beinamen spricht für sich. Zwar gilt der Hirsch als edel, anmutig und mächtig aber für den Menschen ist er primär fliehende Jagdbeute und nicht, wie ein unbändiges, wildes, angriffslustiges Raubtier. So fällt Siegfried mit seiner einzigartigen Hirsch-Symbolik etwas aus dem Schema. Höfler hat bereits erkannt, dass die Beziehung zum Hirsch für Siegfried so charakteristisch ist, dass sie mehr als nur ein poetischer Vergleich sein muss. Das Motiv muss bereits im südgermanischen Gebiet verbreitet gewesen sein.<sup>477</sup>

„Zu der isolierend literar-historischen, das Literarische allein berücksichtigenden Methode muß gerade in einem solchen Fall eine umfassendere, alttumskundlich orientierte Betrachtungsweise kommen, die außer den Literaturdenkmälern (und zu ihnen hinzu, in Verbindung mit ihnen) auch Sage und Mythos, überdies aber auch Ritus, Magie und Kult in ihren Gesichtskreis einbezieht.“<sup>478</sup>

---

<sup>475</sup> Höfler (1961), 39.

<sup>476</sup> Müller (1970), 68.

<sup>477</sup> Höfler (1961), 50.

<sup>478</sup> Ebd., 51.

## 10. Keltisch-skandinavischer Kulturaustausch: Irland – Island

Unter Berücksichtigung der bisher aufgezählten Parallelen in skandinavischer und keltischer Literatur gilt es noch abzuwägen, wie wahrscheinlich Irland tatsächlich die isländische Literaturproduktion beeinflusst hat. Hier ist das *Landnámabók* (11./12. Jahrhundert) die wichtigste Quelle, wo einige Iren in isländischen Genealogien vorkommen, aber auch die Vorzeit-, Königs- und Isländersagas wie die *Egils saga* *Laxdoela saga* und die *Njáls saga* bieten einige Referenzen.

Kristjánsson hat die Erwähnungen von freien Iren sowie irischen Sklaven im *Landnámabók* und den Isländersagas in folgende Kategorien unterteilt: Freie irische Männer, die nach Island kommen und ein Land nehmen oder bekommen, werden gute isländische Bauern und versuchen nach bester Möglichkeit ihren christlichen Glauben in einer heidnischen Bevölkerung zu bewahren und zu kultivieren. Die Sklaven hingegen bekommen entweder Freiheit und Land, sofern sie gute und treue Diener waren, oder werden umgebracht, wenn sie gegen ihren Meister aufbegehren. Falls (noble) Sklaven-Mädchen von isländischen Fürsten gekauft wurden, wurden sie Konkubinen oder sogar geheiratet. Zu bedenken ist, dass die Mehrheit der Sklaven in den Sagen aus Irland stammt. Die Tatsache, dass sie ziemlich klar in drei Kategorien einzuteilen sind, macht Kristjánsson zurecht misstrauisch. Es deutet auf eine Stereotypisierung im Nachhinein hin.<sup>479</sup>

Die älteste verlässliche Information liefert uns Ari der Weise in seinem *Íslendingabók*:

„[...] there were some Christians here [in Iceland] whom the Norwegians called *papar*. Because they did not want to live among heathens, they went away from Iceland, leaving behind Irish books, bells, and croziers, all of which goes to show that these men must have been Irish.“<sup>480</sup>

*Papar* (Pl.), *Papi* (Sg.) ist wohl vom irischen *papa* abgeleitet, das allgemein als Anrede für 'Herr, Meister' galt. Das irische Wort ist wiederum vom lateinischen *papa* 'Vater' abgeleitet. Zusätzlich gibt es einige Ortsnamen, die von *papar* abgeleitet wurden: *Papey* 'Papar-Insel', *Papafjörður* 'Papar-Fjord', *Papós* (< *Papafjarðarós*) 'Papar-Mündung', *Papafell* 'Papar-Berg'. Diese Namen weisen eindeutig daraufhin, dass vor der Ankunft der ersten norwegischen Siedler bereits einige *papar*, christliche Einsiedler, in Island gelebt haben müssen. Da diese Ortsnamen vermehrt im Südosten auftreten, scheint es plausibel, dass jene Siedler von bzw.

<sup>479</sup> Kristjánsson (1998), 262f.

<sup>480</sup> Ebd., 261.

über die Färöer, wo sich ebenfalls irischen Eremiten aufgehalten haben, gekommen sind.<sup>481</sup> Weiters finden sich auch irische Personennamen in isländischen Sagas: *Njáll* 'Neill', *Brján* 'Brian', *Taðkr* 'Tade', *Margaðr* 'Murchad', *Kormákr* 'Cormac'.

Wie wahrscheinlich bzw. stark ist also ein Einfluss Irlands auf die isländische Kultur und Literatur? Diese zeigen deutliche Unterschiede zu norwegischer, dänischer oder schwedischer Literatur und Kultur. Weiters florierte die Literaturproduktion in Island wie in keinem anderen skandinavischen Land. Einen ganz ähnlichen Verlauf gab es in Irland: Mündliches Geschichten-Erzählen, Poesie und geschriebene Erzählungen entwickelten sich hier in höherer Quantität und Qualität als in anderen keltischen Regionen.

Island wurde um 870 von Norwegern besiedelt, die ihren heidnischen Glauben mit sich brachten. Erst 999/1000 wurde auf der alljährlichen Volksversammlung, dem Allthing, beschlossen, das Christentum aus wirtschafts-politischen Gründen gesammelt anzunehmen. Die Iren haben, nach isländischen Quellen, die Insel recht schnell wieder verlassen, als die heidnischen Siedler aus dem Osten kamen. Dennoch wurde im 11. Jahrhundert eine Kirche in Innri-Hólmur dem heiligen Columba aus Irland gewidmet.<sup>482</sup> Außerdem berichten die *Njáls saga* sowie die *Þorsteins saga Siðu Halssonar* vom irischen Hochkönig Brian Boru und der Schlacht bei Clontarf.<sup>483</sup> Es dürften also zumindest Erinnerungen an die irischen Christen und ihre Heiligen in Island überlebt haben. Ist es dann nicht naheliegend, dass auch die Tradition des Geschichten-Erzählens zumindest teilweise übernommen wurde? Vor allem, wenn man die irischen Sklaven in Island bedenkt?

Kristjánsson ist der Meinung, dass die Isländer keine irischen Sklaven gebraucht hätten, um die Kunst des Erzählens zu lernen. Dies führt er nicht zuletzt darauf zurück, dass die irische Poetik große Unterschiede zu jener von Island oder Norwegen aufweist. Er sieht auch die Form und den Inhalt der isländischen Sagas bzw. der irischen Geschichten als gänzlich voneinander unterschiedlich an. Warum Norwegen im Vergleich zu Island aber nur eine eher kärgliche Literaturproduktion aufweisen kann, kann auch Kristjánsson nicht begründen. Ó Corráin sieht dies nicht so pessimistisch wie Kristjánsson: Irland und Island hatten im 11. und 12. Jahrhundert, der formgebenden Periode der isländischen Literaturproduktion, enge kulturelle Beziehungen. Diese dürfte erst mit der anglo-normannischen Eroberung Dublins 1170 geendet haben.<sup>484</sup> Die historischen Quellen Irlands berichten jedoch nirgends von

<sup>481</sup> Kristjánsson (1998), 261.

<sup>482</sup> Ebd., 268.

<sup>483</sup> Sveinsson (1957), 7.

<sup>484</sup> Ó Corráin (1998), 452.



skandinavischen Dichtern, die die irische Dichtkunst gelernt haben.<sup>485</sup> Hull beschreibt im Gegenzug das hohe Ansehen, das irische Dichter an skandinavischen Höfen genossen.<sup>486</sup> Sveinsson vergleicht die irisch-isländische Beziehung mit einem Cocktail:

„All the ingredients play an important part; one drop may decide whether the final product has just the right taste or not. And it may very well be that the Celtic drop played a decisive rôle in bringing the historical experiment, which we refer to as the Icelandic nation and Icelandic culture, to success, and in turning it into the final product as we know it, even though the ingredients of this culture were mostly Norse in origin.“<sup>487</sup>

Die Tristansage etwa, ist ein eindrucksvolles Beispiel für das Verschmelzen von keltischen und germanischen Elementen: Tristan als eindeutig keltischer Name und Isolde (< anord. *Āshild*) als germanisches Pendant dazu. Weiters sind die Tristanbezüge in der *Piðreks saga* als Beleg für den keltisch-germanischen-Austausch zu sehen: Thidreks Schwester heißt *Isolde* und hat unter anderem einen Sohn namens *Tristram*.<sup>488</sup>

In dieser Arbeit habe ich auf einige Parallelen hingewiesen, die nur mit direktem Kulturaustausch oder allgemeinem Bildungsgut erklärt werden können. Sveinsson sieht, dass vor allem in den Vorzeitsagas, wie die besprochene *Völsunga saga* und *Hrolfs saga kraka*, keltische Motive mehr und mehr zunehmen. Übernatürliche Frauen, wie die *síðhe*, die zuhau in der Finn-Tradition vorkommen, sind in den Vorzeitsagas entweder Ziehmutter oder Liebhaberinnen der Helden.<sup>489</sup> Eines der beliebtesten Motive in den isländischen Sagas ist das des *álög*, des Zauberspruchs. Der Großteil der Zaubersprüche bezieht sich auf den Gestaltwandel von Mensch zu Tier. Der *fíth-fáth*-Zauber, der nicht nur in Tiergestalt zu verwandeln mag, sondern auch Nebel herbeiführen kann, könnte sich ebenso in den isländischen Sagas niedergeschlagen haben: „It may well be that the Celtic stories of 'druidic mist' influenced the magic fog which is so often present in the Icelandic legends of outlaws, in the same way as the 'recurrent fight' motif in the Icelandic legends of outlaws seems to be of Celtic origin [...]“<sup>490</sup> Sveinsson resümiert, dass die isländischen Sagas sich aufgrund der keltischen Motive von jenen aus dem Rest Skandinaviens unterscheiden.<sup>491</sup>

---

<sup>485</sup> Sveinsson (1957), 8.

<sup>486</sup> Hull (1906), 238ff.

<sup>487</sup> Sveinsson (1957), 9.

<sup>488</sup> Vgl. Birkhan (2009b), 119f.

<sup>489</sup> Sveinsson (1957), 16f.

<sup>490</sup> Sveinsson (1957), 21.

<sup>491</sup> Ebd., 24.

Als die ersten Einfälle der Skandinavier in Irland im 9. Jahrhundert stattfinden, existiert die irische syllabische Poetik bereits seit mindestens 150 Jahren. Gleich welche literarische Traditionen die Wikinger also mit sich brachten, fanden sie in Irland bereits ein etabliertes System. Die nordische Skaldendichtung entstand erst etwa im 9. Jahrhundert. Mac Cana schließt daraus, dass es in dieser Zeit eine irische Beeinflussung der Skandinavier gab und nicht umgekehrt.<sup>492</sup> Die irische Literatur bis zum elften und zwölften Jahrhundert zeigt kaum Interesse an nordischer Kultur, Geschichte oder Religion. Dies mag an der Art der Quellen liegen, da in den Annalen die Raubzüge, Siege, Niederlagen und Allianzen mit irischen Königen sehr wohl festgehalten sind.<sup>493</sup> Erst nach der Schlacht von Clontarf, als die Wikinger zu einem festen Bestandteil der irischen Gesellschaft wurden, sollte sich das ändern. Man findet auch in verschiedensten Handschriften des Finn-Zyklus Auseinandersetzungen mit Norwegern. Den heftigsten Kampf sollen die Fianna mit Wikingern ausgetragen haben. Dadurch ergaben sich auch einige der populärsten Themen in der irischen Tradition, so dass Christiansen zu dem Schluss kommt, dass die Wikingezeit die Entwicklung der heroischen Tradition Irlands in eine neue Richtung wies.<sup>494</sup> Mac Cana stimmt mit Zimmer überein, dass die Wikinger vor dem 11. Jahrhundert unter dem Namen der *fomóir* in der Literatur auftauchen.<sup>495</sup> Zum Einfluss der Wikinger in der irischen Literatur schreibt Mac Cana folgendes:

„In the Fionn-cycle, where it is of most importance, the Norse contribution amounted to little more than a few frequently recurring names and the provision of a stereotyped enemy. It gave new titles to what already existed, but to the substance it added little or nothing. In fact, the real influence of the Vikings on the Fionn-cycle must be sought elsewhere than in its content.“<sup>496</sup>

Das Wikingerver-Thema wurde in Irland von älteren Traditionen aufgesaugt. Erst als die „ancient lore“ langsam in Vergessenheit geriet, entstand die Idee, dass die Fianna die Nordmänner vertrieben hätten. So geschieht es auch, dass Helden zu Riesen werden.<sup>497</sup>

In Irland und Skandinavien beginnt der Kampf zwischen Kirche und heidnischem Männerbund fast zeitgleich und hätte sich dadurch unabhängig voneinander entwickeln können. Durch die permanente Niederlassung der Wikinger in Irland ab dem 9. Jahrhundert, ist eine

---

<sup>492</sup> Mac Cana (1962), 79.

<sup>493</sup> Ebd., 79.

<sup>494</sup> Christiansen (1931), 423.

<sup>495</sup> Mac Cana (1962), 96.

<sup>496</sup> Ebd., 97. Siehe auch Christiansen (1931), 388f.

<sup>497</sup> Christiansen (1931), 389.

wechselseitige Beeinflussung durchaus wahrscheinlich.<sup>498</sup> Ich wage sogar soweit zu gehen und zu behaupten, dass es nicht nur wahrscheinlich sondern unumgänglich war.

---

<sup>498</sup> McCone (1987), 108.

## 11. Conclusio

Den Ausgangspunkt dieser Arbeit bildet der etwaige Zusammenhang zwischen dem *fíth-fáth*-Zauber und dem *vikivaki*-Spiel. Der gemeinsame Nenner ist hier die Gestaltwandlung. Die Betrachtung fokussiert auf das Verhältnis zwischen Erzählungen, Mythen und dramatischer Aufführung bzw. Tanz und Ritual.

Das Verhältnis von Mythen und Ritualen ist seit dem 19. Jahrhundert Gegenstand verschiedener Forschungsströmungen gewesen. Während die Religionsgeschichte bis ca. 1880 vornehmlich an Mythen interessiert war, so galt von da an bis etwa 1950 das Hauptinteresse den Ritualen, da sie als primäre Form religiösen Ausdrucks galten. Besonders in Kulturen oder Religionen die nicht länger existierten, wurde versucht Rituale als Fundament von Mythen zu sehen, die in Literatur weiterverarbeitet wurden. So rekonstruierte Rituale waren meist auf Fruchtbarkeit oder Initiation bezogen. Um aus Mythen Rituale abzuleiten, muss erstens eine fortlaufende Struktur vorhanden sein, zweitens müssen bestimmte Merkmale in der Darstellung enthalten sein, die nicht durch mythische bzw. epische Aspekte des Textes erklärt werden können und nur sinnvoll erscheinen, wenn sie im Verhältnis zu einer Ritual-Praxis stehen. Drittens müssen die essentiellen Bestandteile des behaupteten Rituals zu identifizieren sein.<sup>499</sup>

Zuerst spielen die Männerbünde eine große Rolle, die im keltischen wie skandinavischen Raum viele Ähnlichkeiten aufweisen. Zwar gibt es keinen generellen Konsens über die genaue Definition einer Initiation, doch werden meist 4 Elemente angeführt: 1. Das Subjekt geht durch eine Ritual-Sequenz und erhält danach einen irreversibel höheren Status. Das Ritual selbst besteht aus drei Phasen, wobei das Subjekt in der ersten von seinem bisherigen Status und seiner bisherigen Lebensweise entledigt wird. 2. Das Subjekt findet sich symbolisch in einer gänzlich anderen Welt als die bisher bekannte und wird in der 3. Phase wieder in diese eingeführt, jedoch in einem neuen Seinszustand. Dieser neue Zustand wird durch die im Ritual gewonnenen Fähigkeiten oder im Ritual gewonnenes Wissen charakterisiert. Es wird eine Verbindung mit der Anderen Welt etabliert, mit der man im Laufe des Rituals Kontakt hatte. Das letzte Charakteristikum ist das Verhältnis zwischen dieser anderen Welt und das der „normalen“ Welt, die vor und nach dem Ritual existiert, was meist semantisch durch antithetische Konzepte ausgedrückt wird, wie Leben und Tod. Daher rührt auch der Tod- und Wiedergeburtsgedanke der mit vielen Initiationsriten auf der ganzen

---

<sup>499</sup> Schjødt (2003), 261 – 264.

Welt verbunden wird.<sup>500</sup> Gleichzeitig kann es auch der Übergang von einer unzivilisierten in eine zivilisierte Welt sein oder umgekehrt.<sup>501</sup> Genau dieser Schwellenübergang ist das verbindende Element in den analysierten Episoden. Man wird vom Jungen zum Krieger und schließlich zum vollwertigen, heiratsfähigen Mitglied der Gesellschaft. In der Übergangsphase sind Ausflüge in die Welt der Toten, Feen oder anderer übernatürlicher Wesen gang und gäbe. Es vollzieht sich dadurch ein innerer Gestaltwandel. Manchmal wurde dazu auch ein äußerer Gestaltwandel notwendig oder herbeigeführt. Die populärsten Gestalten waren jene mächtiger Tiere wie Hirsche, Wölfe und Bären.

Nun sind im germanischen Raum Gruppierungen junger Männer unter dem Banner von Raubtieren klar belegt. In Irland sind die vergleichbaren Gruppen, die Fianna und díberga, viel mehr mit Hunden und mit den Wesen verbunden, die sie jagen wollen: dem Rotwild. Generell schreibt McCone: „[...] the hound was the symbol of warrior values par excellence in early Ireland.“<sup>502</sup> Ihre „wölfische Seite“ wird fast ausschließlich in der negativen Kirchen-Propaganda betont. Der größte Teil der Hinweise auf Werwölfe in Irland datiert nach dem Jahr 1000, wobei sich die wichtigsten davon auf die Werwölfe von Ossory beziehen. Carey weist darauf hin, dass die daraus entstandenen Geschichten die Glossen der *Bretha Crólige*, die bemerkenswerter Weise auch von weiblichen Werwölfen spricht, beeinflusst haben, obgleich die Gründe dafür nicht mehr zu finden sein werden. Zwar wäre der Kontakt der Herrscher von Ossory mit Wikingern eine Möglichkeit, doch der derzeitige Wissenstand deutet auf eine Beeinflussung der Skandinavier durch Ossory hin und nicht umgekehrt.<sup>503</sup> Hinzu kommt, dass die Beweislage für Werwölfe in der skandinavischen Literatur vor dem 13. Jahrhundert und der *Völsunga saga* sehr mager ist. Carey geht daher trotz der späten Datierung der Überlieferung der Werwölfe von Ossory, von einer genuin irischen Legende aus.<sup>504</sup>

Vermeers verbindet die Fianna mit dem von Ginzburg analysierten Fruchtbarkeitskult der *benandanti* sowie dem Prozess gegen den livländischen Werwolf Thiess.<sup>505</sup> Die Kämpfe in der Anderen Welt kombiniert damit Lebensmittel und Vieh zu stehlen, ähneln zwar den Themen mit denen díbergaig und die Fianna konfrontiert sind, jedoch würde ich nicht soweit gehen deshalb einen Fruchtbarkeitskult darin zu sehen. In den Geschichten von Finn und

---

<sup>500</sup> Schjødt (2003), 270f.

<sup>501</sup> Ebd., 274.

<sup>502</sup> McCone (1984), 13.

<sup>503</sup> Carey (2002), 71. Ó Corráin (1998), 444f.

<sup>504</sup> Ebd., 71.

<sup>505</sup> <http://www.geocities.ws/fenniocht2/faelad2.html> aufgerufen am 07.10.2014.

seinen Männern treffen sie oft auf Wesen aus der Anderen Welt oder müssen bestimmte Gegenstände von dort (zurück-)holen. Ob diese Reisen ursprünglich von ekstatisch-schamanoider Natur waren, lässt sich nicht sicher sagen.

Die in *Bretha Crólige* erwähnten Gruppen von Satiristen, Plünderern und Druiden (*cáinte*, *díberg* und *druí*), gleich ob männlich oder weiblich, teilen jedenfalls alle eine Verbindung zu übernatürlichen Kräften. Es ist wahrscheinlich, dass diese als letzte heidnische Bastion existierten, als das Christentum in Irland bereits weit verbreitet war und somit am ehesten der Zensur und der negativen Propaganda zum Opfer fielen.<sup>506</sup>

McCone sieht am Beispiel von urgriechischen Männerbünden die jugendlichen und militärischen Aspekte im Vordergrund. Hand in Hand mit solchen Vereinigungen und deren Weiheriten gehen (Kriegs-) Tänze und Gesänge.<sup>507</sup> Ein Weiterleben solch ursprünglich ritueller (Kriegs-) Tänze in christlicher Zeit als Gesellschaftstänze mit Verkleidungen bzw. Masken, ist durchaus denkbar.

Dennoch bleibt die Frage offen, wie sich Mythos und Ritual gegenüberstehen. Kann ein(e) Hirschkult/-sympathie bzw. Wolf-Totemismus in Epik und Lyrik überleben? Mythos und Ritual können ein und dasselbe sein, andererseits kommen sie auch gut ohne einander aus. Gunnell betont, dass der Schlüssel in dieser Diskussion der Beweis einer Aufführung ist. Das Beziehung von Drama und Ritual/Brauch ist wesentlich enger als die von Drama und Mythos. Außerdem hat ein wichtiges Ritual meist zumindest ein Element von physischer Darstellung.<sup>508</sup> Drama und Ritual haben viele Gemeinsamkeiten, wie das Kreieren einer besonderen Atmosphäre, das klare Abgrenzen zur Alltags-Zeit, die künstliche Erzeugung von Handlungen die möglicherweise schon früher stattgefunden haben, das 'Glauben-Machen' von allen Anwesenden. Mythen lassen sich jedoch wesentlich leichter übertragen als Rituale und sind daher besser erhalten. Zu der breitesten Definition des Mythos zählt außerdem bereits eine traditionelle Erzählung.<sup>509</sup>

Wie steht es also um die Verbindung von *fíth-fáth* und *vikivaki*? Die germanischen Männerbünde dürften aus Elitekampftreffen hervorgegangen sein, die später als Berserker und Ulfheðnar bezeichnet wurden. Mit ihrer Nähe zu Odin und einer gewissen Wolfs-/Bären-Sympathie, haben sie zweifellos maskierte Umzüge/Rituale veranstaltet. Sie erzeugten bewusst ein furchterregendes, animalisches Bild. Die Möglichkeit, dass diese Umzüge

---

<sup>506</sup> Bernhardt-House (2010), 255.

<sup>507</sup> McCone (1987), 126.

<sup>508</sup> Gunnell (1995), 17.

<sup>509</sup> Burkert (1997<sup>2</sup>), 41.

regional als Tänze überlebt haben, ist nicht auszuschließen und unter dem Gesichtspunkt der festgehaltenen klerikalen Ablehnung gegenüber solcher Tänze im Mittelalter, sogar durchaus wahrscheinlich. Wieso dann allerdings Hirsche in Island als vikivaki-Spiele so eine wichtige Rolle spielen, bleibt offen.

Das irische Pendant zu den germanischen Männerbünden sind die Fianna- bzw. díberga-Gruppen, deren Verhalten zumindest von außen als wölfisch bezeichnet wird, deren innere Sympathie jedoch dem Rotwild gilt! Theoretisch wäre es möglich, dass durch den Kulturaustausch zwischen Irland und Island eine Hirsch-Sympathie importiert wurde. Eine andere Möglichkeit ist, dass jene Tänze mit Hirsch-Bezug bereits aus Norwegen, wo es Hirsche gab, von den Besiedlern Islands mitgenommen oder später von Neuankömmlingen und Besuchern mitgebracht wurde.

Beide Gruppen leben außerhalb der normalen Gemeinschaft und besitzen einen Sonderstatus zwischen Bewunderung und Abscheu. Diese verbindenden Tatsachen gehen aber auf ein fast gesamt-indoeuropäisches Phänomen von Männerbünden zurück. Hinsichtlich Gestaltwandlung mit Hirsch-Sympathie haben sowohl der keltische als auch der germanische Raum jeweils eigene Helden, die viele Parallelen aufweisen: Finn und Sigfried/Sigurð. Es scheint jedoch, dass es vielmehr unabhängig voneinander entwickelte regionale Hirsch-Sympathien sind, die sich nur stellenweise in den Sagenzyklen um die Helden beeinflussten bzw. an einander orientierten und die auf gemeinsamen indogermanischen Wurzeln beruhen. Durch im Laufe der Arbeit gesammelten und präsentierten Vergleiche aus Literatur und Brauchtum muss ich die von Birkhan erwähnte sprachliche Verbindung von *fíth-fáth* und *vikivaki* falsifizieren. Schließlich gibt es auch keine signifikanten Gemeinsamkeiten in der isländisch-irischen Tanzkultur, bis auf die Tatsache, dass in beiden Ländern das *cervulum facere* sowie Tanz und Gesang von der Kirche verboten wurden. Dies weist auf einen alten heidnischen Brauch hin, den man auszumerzen versuchte. Ob dieser aber mit den animalischen Aspekten von Fianna und Männerbünden zusammenhängt, ist vom derzeitigen Forschungsstandpunkt nicht eindeutig nachzuweisen.

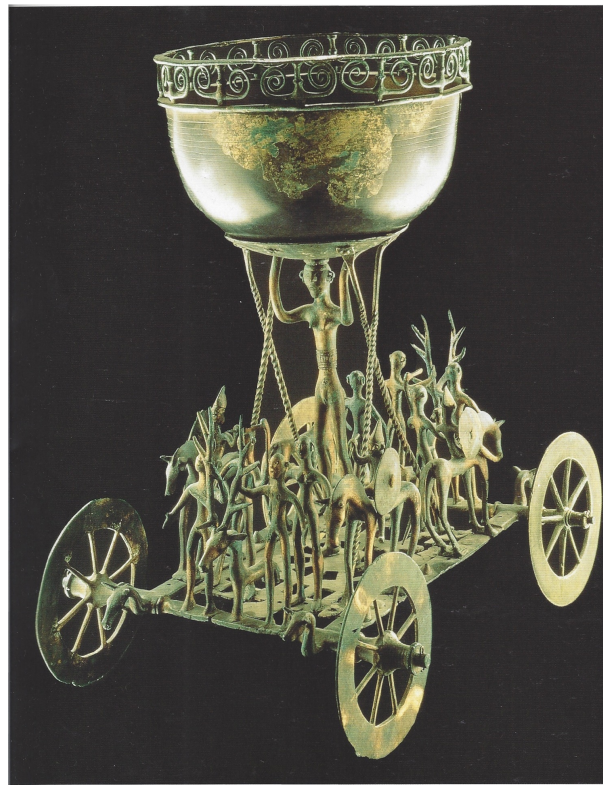
## 12. Anhänge

Abb. 1: Felsritzung in Valcamonica<sup>510</sup>



(Der „phallische“ Verehrer links unten vergrößert)

Abb. 2: Der „Kultwagen“ von Stettweg<sup>511</sup>



<sup>510</sup> Birkhan (1999b), Abb. 411, 263.

<sup>511</sup> Birkhan (1999b), Abb. 407, 261.



Abb. 3: Cernunnos-Relief in Paris<sup>512</sup>



Abb. 4: Die Cernunnos-Darstellung am Gundestrup-Kessel<sup>513</sup>



<sup>512</sup> Birkhan (1999b), Abb. 410, 263.

<sup>513</sup> Birkhan (1999b), Abb. 408, 262.



Abb. 5: Der Initiationsmeister mit Kriegern am Gundestrup-Kessel<sup>514</sup>



Abb. 6: Der Cernunnos von Dorset, England<sup>515</sup>



<sup>514</sup> Birkhan (1999b), Abb. 486, 290.

<sup>515</sup> Birkhan (1999b), Abb. 415, 265.

Abb. 7: Höhlenmalerei aus Südfrankreich, als „tanzender Schamane“ interpretiert<sup>516</sup>



Abb. 8: Cernunnos-Relief aus Reims<sup>517</sup>



<sup>516</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Drei-Brüder-Höhle>, aufgerufen am 06.05.2014

<sup>517</sup> Birkhan (1999b), Abb. 412, 264.



Abb. 9: Yggdrasil<sup>518</sup>



Abb. 10: Kranke Werwölfin aus Ossory und Giraldu Cambrensis<sup>519</sup>



<sup>518</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Yggdrasil>, aufgerufen am 15.02.2015.

<sup>519</sup> [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Werewolves\\_of\\_Ossory.png](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Werewolves_of_Ossory.png), aufgerufen am 15.02.2015.

## 13. Bibliographie

### Primärliteratur, Textausgaben

- Acallam na Senórach *Acallam na Senórach*. Tales of the Elders of Ireland. Transl. with an Introd. and Notes. Dooley, Ann u. Roe, Harry (ed), New York 2008.
- Bretha Crólige Binchy, D.A.: *Bretha Crólige*. In: Ériu 12, Pt. I. Osborn Bergin and Eleanor Knott (ed.), Dublin 1934 S. 1-77.
- CIL Corpus Inscriptionum Latinarum.  
[http://cil.bbaw.de/dateien/cil\\_baende.html#xiii](http://cil.bbaw.de/dateien/cil_baende.html#xiii)
- Carmina Gadelica *Carmina Gadelica*. Hymns and Incantations with illustrative notes on words, rites, and customs, dying and obsolete: orally collected in the highlands and islands of Scotland and translated into English. Carmichael, Alexander (ed.), Edinburgh 1900.
- Der Rinderraub 'Flidais' Corthals, Johan: *Táin Bó Regamna und Táin Bó Flidais*'. Zwei altirische Erzählungen mit Einleitung, Text, deutscher Übersetzung und sprachlichem Kommentar. Dissertation Hamburg 1979.
- Die Saga vom einhändigen Egil Simek, Rudolf [Übers.]: *Zwei Abenteuersagas. Egils saga einhenda ok Ásmundar Berserjabana und Hálfðanar saga Eysteinnssonar*. Aus dem Altnord. üs. und mit einem Nachwort. (=Altnordische Bibliothek 7). Leverkusen 1989. S. 7-54.
- Die Saga von den Völsungen Strerath-Bolz, Ulrike: *Isländische Vorzeitsagas*. Band 1. Die Saga von Asmund Kappabani, Die Saga von den Völsungen, Die Saga von Ragnar Lodbrok, Die Saga von König Half und seinen Männern, Die Saga von Örvar-Odd, Die Saga von Ans Bogsveigir. München 1997. (= Saga Bibliothek der altnordischen Literatur.) S. 38 - 115.
- Die vier Zweige des Mabinogi *Das Sagenbuch der walisischen Kelten. Die vier Zweige des Mabinogi*. Übersetzt, kommentiert u. m. einem Nachwort versehen von Bernhard Maier. München 2004<sup>2</sup>.

DIL (1990)	<i>Dictionary of the Irish language</i> . Based mainly on old and middle Irish materials. Repr. compact ed. Dublin 1990.
Duanaire Finn Pt. I	<i>Duanaire Finn. The Book of the lays of Fionn. Pt. I</i> . Irish text, with translation into English (= Irish Texts Society 7) MacNeill, Eoin (ed.), London 1908.
Duanaire Finn. Pt. II	<i>Duanaire Finn. The Book of the lays of Fionn. Part II</i> . Irish text with translation to English (= Irish Texts Society 28). Murphy, Gerard (ed.), London 1933.
Fafnirlied	<i>Die Götter- und Heldenlieder der Älteren Edda</i> . Übersetzt, kommentiert und herausgegeben von Arnulf Krause. Stuttgart 2004. S. 326 – 338.
Germania	<i>Tacitus: Germania</i> . Übertragen und erläutert von Arno Mauersberger. Wiesbaden 1955.
Heroic Poetry from the Book of the Dean of Lismore.	<i>Heroic Poetry from the Book of the Dean of Lismore</i> . (Scottish Gaelic Texts 3) Ross, Neil (ed.), Edinburgh 1939.
Hood (1978)	<i>St. Patrick: his writings and Muirchu's life</i> . Hood, Allan B. E. (ed. & trans.) (= Arthurian period sources 9). London 1978.
Immram Brain	MacMathúna, Séamus: <i>Immram Brain: Bran's journey to the land of the women</i> . (= Buchreihe der Zeitschrift für celtische Philologie; Bd. 2) Tübingen 1985.
Irische Texte III, Part 1.	<i>Irische Texte III, Part 1</i> . Stokes, Whitley und E. Windisch (ed.), Leipzig 1897.
Laoithe Fiannuigheachta	<i>Laoithe Fiannuigheachta Fenian poems</i> , Second Series. O'Daly, John (ed.), Dublin 1861.
Lautenbach (1991)	Lautenbach, Fritz: <i>Der keltische Kessel. Wandlung und Wiedergeburt in der Mythologie der Kelten</i> . Irische, walisische und arthurianische Texte. Ausgew. und neu übers. Stuttgart 1991.
Leabhar Breathnach	Todd, James Henthorn (ed./trans.): <i>Leabhar Breathnach Annso Sis: The Irish Version of the Historia Brittonum of Nennius</i> . Dublin 1848.

Lebor Gabála	<i>Lebor Gabála Éirenn. The Book of the Taking of Ireland. Vol. 4.</i> (= Irish Texts Society 41). Macalister, Robert Alexander Stewart. (ed.) Dublin 1941.
Lebor na huidre	<i>Lebor na huidre.</i> Book of the Dun Cow. Best, Richard Irvine (ed.), Dublin 1929.
Silva Gadelica	<i>Silva Gadelica (I-XXXI)</i> : a collection of tales in Irish with extracts illustrating persons and places. O'Grady, Standish H. (ed.), Edinburgh 1892.
Táin Bó Cúailnge	<i>Táin Bó Cúailnge: Recension I.</i> O'Rahilly, Cecile (ed. & transl.). Dublin 1976.
The Saga of King Hrolf Kraki	<i>The Saga of King Hrolf Kraki.</i> Transl. with an introd. by Jesse L. Byock. London 1998.
Thesaurus Paleohibernicus	<i>Thesaurus Paleohibernicus: A Collection of Old Irish Glosses, Scholia Prose and Verse. Vol 2.</i> Stokes, Whitley und Strachan, John (ed.), Dublin 1910.
The Tripartite Life of Patrick	<i>The Tripartite Life of St. Patrick with other documents relating to that saint. Edited with translations and indices by Whitley Stokes. Part I.</i> London 1887.
Togail Bruidne Da Derga.	<i>Togail Bruidne Da Derga.</i> Repr. (=Mediaeval and modern Irish series 8) Knott, Eleanor (ed.), Dublin 1975.
Topographia Hiberniae	<i>Giraldus Cambrensis: The History and Topography of Ireland.</i> O'Meara, John (trans.). (=Dolmen Texts 4) revised ed. Atlantic Highlands, NJ 1982.
Ynglingasaga	<i>Snori Sturluson: Ynglingasaga.</i> Ved Finnur Jónsson København 1912.

## Sekundärliteratur

- Árnason (1852)      Árnason, Jon: *Íslenzkar Þjóðsögur og Æfintýri. Safnað hefur Jón Árason. II.* Ný Útgáfa. Árni Böðvarsson og Bjarni Vilhjálmsson. Önnuðust Útgáfunda. Íslenzk Æfintýri. Söfnuð af M. Grimssyni og J. Árnasyni. Reykjavík 1852.
- Árnason (1862-64)      Árnason, Jón: *Íslenzkar Þjóðsögur og Æfintýri* Safnað hefur Jón Árason. II, 8. Nákvæm eptirmyn af frumútgáfunni. Leipzig 1862-64.
- Bernhardt-House (2010)      Bernhardt-House, Philip A.: *Werewolves, magical hounds, and dog-headed men in celtic literature. A typological study of shape shifting.* Edwin Mellen Press 2010.
- Birkhan (1999)      Birkhan, Helmut: *Kelten. Bilder ihrer Kultur (= Celts. Images of their Culture)*, Wien 1999.
- Birkhan (1999<sup>3</sup>)      Birkhan, Helmut: *Kelten. Versuch einer Gesamtdarstellung ihrer Kultur.* Wien 1999<sup>3</sup>.
- Birkhan (2004<sup>2</sup>b)      Birkhan, Helmut: *Keltische Erzählungen vom Kaiser Arthur. Teil 2.* Wien 2004<sup>2</sup>.
- Birkhan (2007)      Birkhan, Helmut: Sprachliche Befunde zu body art und Einsmieren im britannischen und festlandkeltischen Altertum. In: *Kelten-Einfälle an der Donau. Symposium Deutschsprachiger Keltologinnen und Keltologen*, 4. Birkhan, Helmut und Spindler, Konrad [Hrsg.]. Linz 2005. Hier: S. 29-38.
- Birkhan (2009a)      Birkhan, Helmut: *Nachantike Keltenrezeption. Projektionen keltischer Kultur.* Wien 2009a.
- Birkhan (2009b)      Birkhan, Helmut: Die keltisch-germanische Erzählgemeinschaft im Nordseeraum, in: *Analecta Septentrionalia. Beiträge zur nordgermanischen Kultur- und Literaturgeschichte* (Gewidmet Kurt Schier zu seinem 80. Geburtstag), Heizmann, Wilhelm- Bödl, Klaus - Beck, Heinrich [Hrsg.] (= Ergänzungsbände zum RGA, Bd. 65), Berlin – New York 2009, 94 - 124.
- Birkhan (2014)      Birkhan, Helmut: *Das Geheimwissen der Kelten.* Wiesbaden 2014.



- Botheroyd, Botheroyd (2004) Botheroyd Sylvia und Paul F., Keltische Mythologie von A-Z. Wien 2004.
- Breathnach (1996) Breathnach, Breandán: *Folk Music and Dances of Ireland*. Cork 1996.
- Breuer (2003) Breuer, Rolf: Irland. *Eine Einführung in seine Geschichte, Literatur und Kultur*. Paderborn 2003.
- Burkert (1997<sup>2</sup>) Burkert, Walter: *Homo necans: Interpretationen altgriechischer Opferriten und Mythen*. 2., um ein Nachwort erw. Aufl. Berlin, New York 1997.
- Campanile (1979) Campanile, Enrico: Meaning and Prehistory of Old Irish Cú Glas. In: *Journal of Indo-European Studies* 7 (1979). S. 237-247.
- Carey (2002) Carey, John: Werewolves in Medieval Ireland. In: *CMCS* 44, 2002. S. 37-72.
- Chadbourne (1996) Chadbourne, Kate: The Beagle's Cry: Dogs in the Finn Ballads and Tales. In: *Proceedings of the Harvard Celtic Colloquium* 16 (1996). S. 1-14.
- Chadbourne (1999) Chadbourne, Kathryn Ann: *The Otherworld Procession in Irish and Welsh Literature and Folklore*. Harvard Univ. Diss. Cambridge, Mass. 1999.
- Chadwick (1952) Chadwick, Nora K.: *Poetry & Prophecy*. Repr. Cambridge 1952.
- Charles-Edwards (2000) Charles-Edwards, Thomas M.: *Early Christian Ireland*. Cambridge [u.a.] 2000.
- Christiansen (1931) Christiansen, Reidar Th.: The Vikings and the Viking Wars in Irish and Gaelic Tradition. In: *Skrifter. Norske Videnskaps - Akademi i Oslo*, 2. Historisk-Filosofisk Klasse 1930. BD. 1, Oslo 1931.
- Clarus (1991) Clarus, Ingeborg: *Keltische Mythen. Der Mensch und seine Anderswelt*. Otten [u.a.] 1991.
- De Vries (1956) De Vries, Jan: *Altgermanische Religionsgeschichte*. BD. 1. Zweite, völlig neu bearb. Auflage. Berlin 1956.

- De Vries (1957) De Vries, Jan: *Altgermanische Religionsgeschichte*. BD. 2. Zweite, völlig neu bearb. Auflage. Berlin 1957.
- De Vries (1961) De Vries, Jan: *Keltische Religion* (=Die Religionen der Menschheit. Bd. 18 Schröder, Christel Matthias (Hrsg.)) Stuttgart 1961.
- Dillon (1948) Dillon, Myles: *Early Irish Literature*. Dublin 1948. Repr. 1994.
- Dumézil (1973) Dumézil, Georges: *Gods of the Ancient Northmen*. UCLA Center for the Study of Comparative Folklore and Mythology. Publication III. transl. from *Les Dieux des Germains*. Berkeley u.a. 1973.
- Eliade (1972) Eliade, Mircea: *Zalmoxis, The Vanishing God. Comparative Studies in the Religions and Folklore of Dacia and Eastern Europe*. Transl. by Willard R. Trask. Chicago 1972.
- Green (1992) Green, Miranda: *Animals in Celtic Life and Myth*. London [u.a.] 1992.
- Gunnell (1995) Gunnell, Terry: *The origins of drama in Scandinavia*. Cambridge 1995.
- Göckenjan (2009) Göckenjan, Gerd: Alter. In: *Handbuch Anthropologie. Der Mensch zwischen Natur, Kultur und Technik*. Bohlken, Eike u. Thies, Christia (Hrsg.). Stuttgart 2009.
- Hofeneder (2005) Die antiken literarischen Zeugnisse zur Religion der Kelten von den Anfängen bis Cäsar. (Philosophisch-Historische Klasse 59.) Wien 2005.
- Höfler (1934) Höfler, Otto: *Kultische Geheimbünde der Germanen 1. Band*. Frankfurt 1934.
- Höfler (1961) Höfler, Otto: *Siegfried, Arminius und die Symbolik. Mit einem historischen Anhang über die Varusschlacht*. Heidelberg 1961.
- Hull (1906) Hull, Eleanor: *A textbook of Irish literature I*. 1906.

- Jacoby (1974)                      Jacoby, Michael: Wargus, vargr, "Verbrecher", "Wolf" - eine sprach- und rechtsgeschichtliche Untersuchung.(=Studia Germanistica Upsaliensa 12) Uppsala 1974.
- Johnston (1993)                    Johnston, Dafydd: *Iolo Goch: Poems*. Llandysul 1993.
- Kelly (1988)                        Kelly, Fergus: *A Guide to Early Irish Law*. (= Early Irish Law Series 3). Dublin 1988.
- Kershaw (2003)                    Kershaw, Kris: *Odin. Der einäugige Gott und die indogermanischen Männerbünde*. (=Journal of Indo-European Studies, Monograph 36). Übers. v. Baal Müller. Uhlstädt-Kirchhasel 2003.
- Koehler (2011)                    Koehler, Axel: *Die Helden der Fianna. Goethe und Ossian*. Wetzlar 2011.
- Kristjánsson (1998)              Kristjánsson, Jónas: Ireland and the Irish in Icelandic Tradition. In: In: Ireland and Scandinavia in the Early Viking Age. Clarke, Howard B. ... (ed.) Dublin 1998. S. 259-271.
- Kubik (2004)                        Kubik, Gerhard. *Totemismus. Ethnopsychologische Forschungsmaterialien und Interpretationen aus Ost- und Zentralafrika, 1962 – 2002*. (=Studien zur Ethnopsychologie und Ethnopschoanalyse. Bd. 2. Egli, Werner u.a. (Hrsg.) ) Münster 2004.
- Mac Cana (1962)                    Mac Cana, Proinsias: The influence of the Vikings on Celtic literature. In: Proceedings of the International Congress of Celtic Studies held in Dublin 6-10 Juli, 1959. Dublin 1962. S. 78-118.
- MacKillop (1998)                  MacKillop, James: Dictionary of Celtic Mythology. Oxford 1998.
- McCone (1984)                    McCone, Kim: Aided Celtchair Maic Uthechair: Hounds, Heroes and Hospitallers in Early Irish Myth and Stories. In: Ériu 35 (1984). S. 1-30.
- McCone (1986)                    McCone, Kim: Werewolves, Cyclopes, *Diberga*, and *Fianna*: Juvenile Delinquency in Early Ireland. In: CMCS 12. 1986. S. 1-22.

- McCone (1987) McCone, Kim: Hund, Wolf und Krieger bei den Indogermanen. In: Studien zum indogermansichen Wortschatz. Wolfgang Meid (Hrsg.). Innsbruck 1987. S. 101-154.
- McCone (1991) McCone, Kim: *Pagan Past and Christian Present in Early Irish Literature*. Maynooth 1991. (=Maynooth Monographs 3).
- McCone (2002) McCone, Kim: Wolfsbesessenheit, Nacktheit, Einäugigkeit und verwandte Aspekte des altkeltischen Männerbundes. In: Geregelter Ungestüm. Bruderschaften und Jugendbünde bei indogermanischen Völkern. Das, R.P., Meiser, G. (Hrsg.) Bremen 2002. S. 43 – 67.
- McCone (2012) McCone, Kim: The Celtic and Indo-European origins of the *fian*. (=The Gaelic Finn Tradition. Sharon J. Arbuthnot & Geraldine Parsons (ed.)) 2012. S. 14-30.
- Meiser (2002) Meiser, Gerhard: „Indogermanische Jugendbünde“ oder: Probleme bei der Rekonstruktion sozialer Strukturen. In: Geregelter Ungestüm. Bruderschaften und Jugendbünde bei indogermanischen Völkern. Das, R.P., Meiser, G. (Hrsg.) Bremen 2002. S. 1-10.
- Meuli (1975) Meuli, Karl: *Gesammelte Schriften I*. Basel/Stuttgart 1975.
- Meyer (1906) Meyer, Kuno: *The death-tales of the Ulster Heroes*. Dublin 1906. 2<sup>nd</sup> reprint 1993.
- Meyer (1910) Meyer, Kuno: *Fianaigecht. Irish poems and tales relating to Finn and his Fiana, with an English translation*. Dublin 1910. 2<sup>nd</sup> reprint 1993.
- Murdock (1959) Murdock, George Peter: *Africa. Its Peoples and Their Culture History*. New York 1959.
- Müller (1970) Müller, Gunter: Studien zu den theriophoren Personennamen der Germanen. (= Niederdeutsche Studien. BD. 17) Köln 1970.
- Nagy (1985) Nagy, Joseph Falaky: *The Wisdom of the Outlaw. The Boyhood Deeds of Finn in Gaelic Narrative Tradition*. 1985.

- Neumeyer (2009) Neumeyer, Harald: Literarische Anthropologie. In: Handbuch Anthropologie. Bohlken, Eike u. Thies, Christian (Hrsg.). Stuttgart 2009. S.177-182.
- Ó Corráin (1998) Ó Corráin, Donnchadh: Viking Ireland - Afterthoughts. In: Ireland and Scandinavia in the Early Viking Age. Clarke, Howard B. ... (ed.) Dublin 1998. S. 421-452.
- Ó Cróinín (1995) Ó Cróinín, Dáibhí: *Early Medieval Ireland AD400 - AD1200*. New York 1995.
- O'Keeffe (2012) O'Keeffe, J.C.: *A handbook of Irish dances with an essay on their origin and history*. Dublin 1902. Repr. Forgotten Books 2012.
- O'Rahilly (1946) O'Rahilly, Thomas F.: *Early Irish History and Mythology*. Dublin 1946.
- RGa 16 Reallexikon der germanischen Altertumskunde. Bd. 16: Jadwingen – Kleindichtung. Hoops, Johannes [Begr.], Beck, Heinrich [Hrsg.], 2. völlig neu bearb. und stark erw. Aufl. Berlin [u.a.] 2000.
- Ross (1967) Ross, Anne: *Pagan Celtic Britain. Studies in Iconography and Tradition*. London 1967.
- Schjødt (2003) Schjødt, Jens Peter: Myths as Sources for Rituals - Theoretical and Practical. In: Old Norse Myths, Literature and Society. Ross, Margaret Clunies (ed.) (= The Viking Collection Vol 14.). Odense 2003. S. 261 – 278.
- Schlauch (1934) Schlauch, Margaret: *Romance in Iceland*. London 1934.
- Schurtz (1902) Schurtz, Heinrich: *Altersklassen und Männerbünde. Eine Darstellung der Grundformen der Gesellschaft*. Berlin 1902.
- Scott (1930) Scott, Robert D.: *The Thumb of Knowledge. In Legends of Finn, Sigurd, and Taliesin*. New York 1930.
- Sharpe (1979) Sharpe, Richard: Hiberno-Latin Laicus and Irish Láech. in: Ériu 30. Dublin 1979. S. 75-92.

- Simek (2003) Simek, Rudolf: *Religion und Mythologie der Germanen*. Darmstadt 2003.
- Simek (2006<sup>3</sup>) Simek Rudolf: Lexikon der germanischen Mythologie. 3. völlig überarbeitete Auflage. Stuttgart 2006.
- Simek/Pálsson (2007<sup>2</sup>) Simek, Rudolf/Pálsson, Hermann: Lexikon der altnordischen Literatur. 2. wesentlich vermehrte und überarbeitete Auflage. Stuttgart 2007.
- Stafford (1988) Stafford, Fiona J.: *The Sublime Savage. A Study of James Macpherson and The Poems of Ossian*. Edinburgh 1988.
- Stumpfl (1936) Stumpf, Robert: *Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas*. Berlin 1936.
- Sveinsson (1957) Sveinsson, Einar Ól.: Celtic Elements in Icelandic Tradition. In: Béaloideas BD. 25, 1957. S. 3-24.
- Thiel (1984) Thiel, Josef Franz: *Religionsethnologie. Grundbegriffe der Religionen schriftloser Völker*. Berlin 1984.
- Tolley (2007) Tolley, Clive: Hrólfs saga kraka and sámi bear rites. In: Saga-Book. Vol. 31. Viking Society for northern research. London 2007. S. 5-21.
- Urban (2003) Urban, Otto H.: *Der Lange Weg zur Geschichte. Die Urgeschichte Österreichs*. (=Österreichische Geschichte bis 15. v. Wolfram, Herwig (Hrsg.)) Wien 2003
- Weiser (1927) Weiser, Lily: *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde*. Bühl 1927.
- Weisweiler (1952) Weisweiler, J.: Vorindogermanische Schichten der irischen Heldensage. In: Zeitschrift für celtische Philologie 24. 1954. Hrsg.: Zimmer, Stefan, Uhlich, Jürgen, Meißner, Torsten. S. 10-55.
- Zimmer (1890) Zimmer, Heinrich: Keltische Beiträge III. In: Zeitschrift für deutsches Altertum 35. Göttinger gelehrte Anzeigen 1890. S. 495 ff.

Zimmer (1891)

Zimmer, Heinrich: Keltische Beiträge III. Weitere nordgermanische Einflüsse in der ältesten Überlieferung der irischen Heldensage; Ursprung und Entwicklung der Finn-(Ossian-)Sage; die Vikinger Irlands in Sage, Geschichte und Recht der Iren. In: Zeitschrift für deutsches Alterthum und deutsche Litteratur 35. 1891. S. 1-172. Ossin und Oscar. Ein weiteres Zeugnis für den Ursprung der Irisch-Gälischen Finn-(Ossian-)Sage in der Vikingerzeit. ebd. S. 252-255.

Zwicker (1934-1936)

Zwicker, Johannes: *Fontes Historiae Religionis Celticae*. Bonn 1934-1936.

## Internetquellen

<http://www.geocities.ws/fenniocht2/faelad2.html>

Vermeers, C. Lee: Fáelad, Part Two - Werewolves, Fianna, and Fertility Cults

<http://visindavefur.is/svar.php?id=51815>

[http://timarit.is/view\\_page\\_init.jsp?pageId=2028694](http://timarit.is/view_page_init.jsp?pageId=2028694)

[http://timarit.is/view\\_page\\_init.jsp?pageId=2234338](http://timarit.is/view_page_init.jsp?pageId=2234338)

<http://www.animaliter.uni-mainz.de/category/hirsch/hirsch-nordische-literatur/>

[http://www.yorku.ca/inpar/bricriu\\_henderson.pdf](http://www.yorku.ca/inpar/bricriu_henderson.pdf)

<http://heimskringla.no/wiki/Fáfnismál>

[http://www.heimskringla.no/wiki/Þiðreks\\_saga\\_af\\_Bern\\_-\\_Upphaf\\_Sigurðar\\_sveins](http://www.heimskringla.no/wiki/Þiðreks_saga_af_Bern_-_Upphaf_Sigurðar_sveins)

[http://www.heimskringla.no/wiki/Þiðreks\\_saga\\_af\\_Bern\\_-\\_Dráp\\_Sigurðar\\_sveins](http://www.heimskringla.no/wiki/Þiðreks_saga_af_Bern_-_Dráp_Sigurðar_sveins)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Drei-Brüder-Höhle>

<http://gutenberg.spiegel.de/buch/metamorphosen-4723/4>

<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0064:entry=eblana-geo>

<http://woerterbuchnetz.de/DWB/>

<http://lateinlehrer.net/autoren/satyricon>

## Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die Arbeit selbstständig angefertigt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und alle aus ungedruckten Quellen, gedruckter Literatur oder aus dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalte, übernommene Formulierungen und Konzepte gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeiten zitiert, durch Fußnoten gekennzeichnet bzw. mit genauer Quellenangabe kenntlich gemacht habe.

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Februar 2015, Vera Ofenschüßl



## Curriculum Vitae

*Vera Ofenschüßl*

**Nationalität:** Österreich

### **Ausbildung:**

Seit Februar 2014:	Berufsbegleitende Yoga- und Ayurveda-Ausbildung im Perform-Zentrum Wien
2008-2015:	Individuelles Diplomstudium der Keltologie an der Universität Wien, Diplomarbeit: Gestaltwandlung im keltisch-skandinavischen Erzählraum
2009-2014:	Bachelorstudium der Skandinavistik an der Universität Wien
2000-2008:	Konrad Lorenz Gymnasium Gänserndorf
1996 – 2000:	Volksschule Spannberg

### **Berufserfahrung:**

Seit Oktober 2014:	Yoga-Lehrerin bei ONE Yoga Wien, Lindengasse 38
Seit September 2013:	Angestellte im Shanti Yoga Store Wien, Lindengasse 38
Juli 2012:	Grabungsmitarbeiterin bei Prof. Raimund Karl in Meillionydd, Wales
April 2012 – Dezember 2013:	Barista bei „Kaffeeküche“ Wien, Schottentorpassage 8
Sommer 2010-2013:	Merchandise Verkauf für Omnia <a href="http://www.worldofomnia.com">www.worldofomnia.com</a>
August 2008 – Juli 2009:	Nachhilfelehrerin bei „Schülerhilfe aktiv Gänserndorf“ in den Fächern Englisch, Deutsch, Französisch
September – November 2008:	„Cirque du Soleil – Varekai“ Platzanweiserin

**Sprachkenntnisse:**

Englisch	fließend in Wort und Schrift
Französisch	Maturaniveau
Isländisch, Norwegisch	konversationsfähig
Latein, Altirisch, Altisländisch, Bretonisch, Walisisch, Irisch	passive Grundkenntnisse

## Abstract

Diese Diplomarbeit wurde angeregt durch Gespräche mit Helmut Birkhan über keltisch-skandinavische Querverbindungen. Er verwies mich dabei im Speziellen auf die mögliche Verbindung zwischen dem irischen *fíth-fáth*-Zauber und dem isländischen *vikivaki*-Spiel.

Der irische Zauber findet sich im Finn-Zyklus wieder, der sich um einen Verband aus jungen Männern namens *Fianna* dreht. Diese irische Variante des Männerbundes weist eindeutige Parallelen auf zu skandinavischen Berserkern und Ulfheðnar. Jene Gruppen von Männern werden als besonders starke Krieger beschrieben, die in eine Art Kampfesraserei verfallen, dadurch keinen Schmerz mehr fühlen und de facto unbesiegbar werden. Otto Höfler, Robert Stumpfl und Lily Weiser haben dieses Phänomen bereits in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts beschrieben und auf die möglicherweise ursprüngliche Funktion dieser Verbände als Männerbünde bzw. Altersklassen verwiesen. Durch einen Initiationsritus wird man Teil eines solchen Verbandes, welche weltweit verbreitet sind. Männerbünde und Altersklassen sind nämlich auch ein wichtiger Teil der Sozialstruktur eines Stammes. Aufgrund der Initiation vollzieht sich ein innerer Gestaltwandel vom Jungen zum (kampffähigen) Mann. Bei Ritualen dieser Art steht fast immer ein spezielles Tier im Mittelpunkt. Entweder durch eine tatsächliche Verkleidung oder eine Namensgebung, die einen animalischen Aspekt des jeweiligen Tieres miteinschließt. Im Falle der irischen und skandinavischen literarischen Varianten der Männerbünde (*Fianna*, Berserker und Ulfheðnar) sind die vorherrschenden Tiere Hirsch und Wolf bzw. Hund.

Ein verbindendes Element zwischen den irischen *Fianna* und dem isländischen *vikivaki*-Spiel ist die Hirsch-Sympathie bzw. die Wichtigkeit des Symbols des Hirsches. Im keltischen Bereich ist diese Hirsch-Sympathie archäologisch nachzuweisen, im skandinavischen Raum kaum. Literarische Vergleiche zeigen jedoch, dass zwei der wichtigsten Helden der irischen und skandinavischen Kultur eng in Zusammenhang mit dem Hirsch stehen: Finn und Siegfried.

Die Betrachtung dieser Arbeit fokussiert auf das Verhältnis zwischen Erzählungen, Mythen und dramatischer Aufführung bzw. Tanz und Ritual im Bezug auf Gestaltwandlung und berührt dabei auch Themen wie Schamanismus, Ekstase und Totemismus. Es zeigt sich, dass die Tier-Mensch-Verbindung in den Sphären der Altersklassen-Rituale wohl schon in indogermanischer Zeit ein zentrales Element war.

Diese Arbeit enthält Multimediabeilagen (Bilder).

This thesis was initiated through conversations with Helmut Birkhan about celtic-scandinavian interconnections. In particular he pointed out the connection between the irish *fíth-fáth*-spell and the icelandic *vikivaki*-games.

The irish spell is found in the Finn cycle, which centers around a band of men called the *fianna*. This irish version of a 'Männerbund' shows specific parallels to scandinavian berserkers and *ulfheðnar*. These groups of men are described as very strong warriors who lapse into a kind of battle furore during which they don't feel any pain anymore and become de facto invincible. Otto Höfler, Robert Schurtz and Lily Weiser have examined this phenomenon already in the first half of the 20<sup>th</sup> century and referred to the possible original function of these groups as *Männerbünde* or age classes. Through a rite of initiation one becomes a part of these unions which can be found all over the world. *Männerbünde* and age classes are also an important part of a clan's social structure. Because of the initiation an inner shape-shifting from a boy to a fit for action man takes place. In such rituals animals play a very important role. Either through an actual costume or a naming which incorporates an animalistic aspect of the animal. In the case of the literary versions of these bands (*fianna*, berserkers, *ulfheðnar*) the predominant animals are a stag, a wolf or a dog.

The conjunctive element between the irish *fianna* and the scandinavian *vikivaki*-games is the sympathy for stags respectively the importance of the stag symbol. In the celtic area the stag sympathy is traceable in archaeological evidence. This is not the case in scandinavian regions. However literary comparisons show that two of the main heroes in the irish and scandinavian culture are linked closely through the motive of the stag: Finn and Sigurd.

The examination of this thesis focuses on the relation between folk tales, myths and dramatic performance including dance and ritual in reference to shape-shifting while it also alludes to topics like shamanism, ecstasy and totemism. It becomes apparent that in terms of age class rituals the link between animals and humans has been a central element in indoeuropean times already.