



Cernunnos

8. Cernunnos, der Gehörnte



Cernunnos, der gehörnte Gott und Lebenserschaffer, gilt als Leib gewordener Geist der Natur. Gleichwohl er hier unter den gallischen Göttern aufgeführt ist (in Gallien fand man über 30 Darstellungen), weisen zahlreiche Funde und Bilder auf eine uralte Gottheit hin, die vermutlich schon in der Steinzeit überall auf der Welt verehrt wurde. Weitere Namen lauten Cernenus, Cernowain, Belatucadros, Vitiris oder Hu Gadarn. In England wurde er als Herne, der Jäger, verehrt. Die lateinische Silbe „cornu“ bedeutet „Horn“, „cern“ hingegen kommt von „wachsen“. Als Herr der Tiere und Herrscher der Anderswelt streifte Cernunnos durch die dichten Wälder, womit er für das Naturbewusstsein selbst steht. Diese Weisheit der Natur ist es, die allen bedeutenden Sagenhelden zuteil wird, die in der Abgeschiedenheit von Wäldern aufwachsen und dabei nicht selten von einer Hirschkuh, Wölfin oder ähnlichen Tieren aufgezogen werden.

Die Meinungen, ob es sich bei Cernunnos um einen Fruchtbarkeitsgott oder reinen Tiergott handelt, gehen indes weit auseinander. Nicht einmal über die Abgrenzung seiner Funktionen herrscht Übereinstimmung. Vorwiegend

gilt er jedoch als ein Gott des Lebens, des Wachstums und ewigen Wandels, ebenso des Handels und natürlich der Jagd, deren Erfolg über Jahrtausende das Leben des Menschen bestimmte.

Die ersten Darstellungen des Gottes sind vor 12.000 Jahren in der Zeit des Paläolithikums entstanden und können noch heute auf Höhlenmalereien in Frankreich und Spanien bestaunt werden. Sie zeigen, dass der Urmensch sich den verehrten Tieren anzugleichen versuchte, um hierdurch ihre Kraft nachzuahmen und aufzunehmen. Ein erigierter Phallus und Hörner tauchen bei den unterschiedlichsten Gestalten auf, die Jäger, Tänzer oder Priester mit Kultmasken darstellen. Beson-

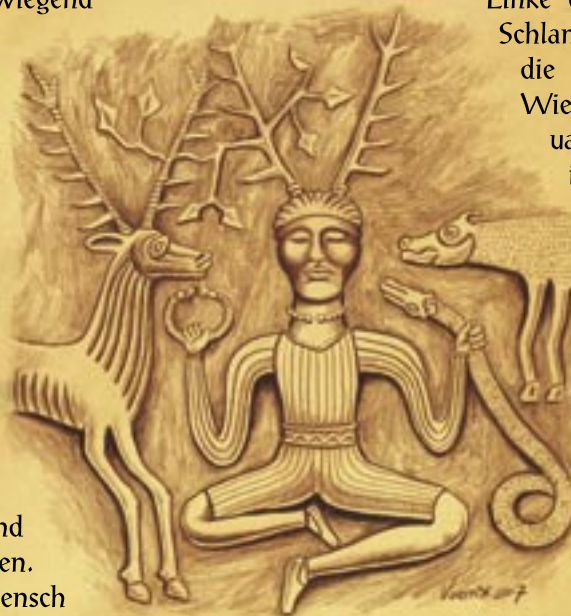
ders zur winterlichen Jahreszeit war sein Segen vonnöten, da die Jagd Erfolg versprechender war als das Sammeln von Früchten oder die Ernte im Rahmen frühester Landwirtschaft, die wiederum im Sommer zur Zeit der Großen Göttin stattfand. Im Frühjahr, wenn die Natur neu hervor spross und sich die Tiere paarten, vollzogen der Gehörnte und die Große Göttin in Gestalt der Maibraut die heilige Hochzeit, deren Vereinigung das Land neu befruchtete und damit die Grundlage allen Lebens erschuf. Dies fand Ausdruck in der 7-jährigen Regentschaft des sakralen Königs, dessen Tötung zu Lammast (1. August) feierlich durch rituelle Verstümmelungen begangen wurde. Sein aufgefangenes Blut wurde als Träger der Sonne angesehen und wie seine Asche in einem letzten Befruchtungsakt über die Erde verstreut.

Eine Felszeichnung in Norditalien zeigt einen übergroßen Gehörnten, bei dem sich dort, wo sich sein Phallus befinden müsste, eine gehörnte Schlange empor windet. Die bekannteste Darstellung des Cernunnos zielt jedoch den Kessel von Gundestrup, der ihn von Tieren umgeben in einer ruhenden „Buddha-Stellung“ zeigt. Während seine Rechte einen Torques umklammert, hält seine

Linke ebenso eine widderköpfige Schlange, welche bei den Kelten die verwandelnde Kraft und Wiederkehr der zeugenden Sexualität symbolisierte, weshalb

ihr Kopf an die Eichel eines Penis erinnert. Die den Trieben gegenüber feindlich eingestellte Kirche formte den Gehörnten jedoch zum Teufel um, der seine Anbeter/innen in der Gestalt von Hexen um sich scharte, die es durch die Inquisition gewaltsam auszumerzen galt. Trotz all dieser Unterfangen finden sich Anteile des Gehörnten Gottes

bis heute in all den kunstvollen Darstellungen des **Grünen Mannes**, der in sich älteste Naturweisheit sowie zyklische Wiederkehr verbindet.





Morrigan

13. Morrigan, die Schicksalsgöttin



Morrigan oder Morrighu („Königin der Spukgeister“) war bei den irischen Inselkelten Kriegs- und Totengöttin in einem. Dargestellt wurde sie unter dem Namen Badb („Aaskrähe“) zumeist als Rabe, dem krächzenden Totenvogel der Schlachtfelder, der sich an den Leichen der Gefallenen gütlich tat. Dementsprechend wurde das Auftauchen schwarzer Vögel als Vorzeichen für Tod oder kriegerische Auseinandersetzungen gedeutet. Unter dem Namen Nemain („Raserei“) tobte Morrigan als furienähnliche Gestalt über den Kämpfenden und ergötzte sich am Blut der sterbenden Krieger. Eine weitere Kriegs- und Muttergöttin war **Macha**, nach der man mit „Machas Mast“ oder „Machas Ernte“ die erbeuteten Köpfe der Männer nach der Schlacht bezeichnete. Die schottischen Kelten kannten sie unter dem Namen Bean-Nighe, der „Wäscherin an der Furt“, die das vergossene Blut der Toten mit den Gewässern in ihr unterirdisches Reich strömen ließ. Zuweilen wurden Morrigan, Badb und Nemain/Macha als unterweltliche Göttinnen-Triade aufgefasst. Morrigan ist hierbei der mittlere und Badb der ältere Aspekt, während Nemain/Macha die jüngste der Triade verkörpert, aus der in der später entstandenen **Artus**-Sage die zaubernde Fee Morgain la Fay hervorging (vgl. **Morgana**). Einmal soll Morrigan die Geliebte des alten Erdgottes **Dagda** gewesen sein, den sie vor dessen Kampf gegen die feindlichen Fomoren beriet.

Als leibhaftige Verkörperung der Schicksalsmächte taucht Morrigan immer wieder in den Sagen um **Cuchulainn** auf. Einmal plagt sie den Helden mit solch schrecklichen Alpträumen, dass der davon schreiend erwacht und nackt aus seinem Haus stürzt. Seine ebenfalls erwachte Gattin **Emer** springt hinterher, ihm seine Waffen nachtragend. Da erblicken beide am wolkenverhangenen Himmel einen Wagen, der unter Donnergrollen über sie hinwegbraust. Darinnen steht eine nackte, rot bemalte Frau, die sie gemeinsam mit ihrem Wagenlenker, einem Riesen mit einer Forke auf dem Kopf, kreischend verspottet. Gezogen wird der Wagen von einem einbeinigen Pferd, das bereits Anzeichen von Verwesung aufweist. Diese Erscheinung entspricht im Volksglauben der bösen alten Hexe, auch schwarzen Anna, die sich zuweilen auf die Brust von schlafenden Kriegern und

Kranken setzte und bei ihnen Alpträume (Nachtmare, engl. „night-mare“, wörtl. „Nacht-Stute“) vom bevorstehenden Tod hervorrief. „Mahr“ ist verwandt mit „Mähre“, einer alten untauglichen Stute, was eine Verbindung zur keltischen Muttergöttin **Epona** vermuten lässt, die auf einer gesunden Stute reitet. Bei Morrigans Wagenlenker könnte es sich um eine Verkörperung des **Cernunnos** handeln, der hier als Totengott auftritt.

Als Cuchulainn alleine gegen Königin **Maeves** Söldnerheer antritt, erscheint Morrigan ihm als schöne Frau, die ihn leidenschaftlich umwirbt. Doch da Cuchulainn sie mürrisch zurückweist, wendet sie sich gekränkt ab und schwört ihm grausame Rache. Während der nächsten Tage verwandelt Morrigan sich der Reihe nach in verschiedene Tiere, die dem Helden während seiner Kämpfe arg zusetzen. Als Cuchulainn später durch drei Hexen verleitet wird, seinen heiligen Geis (Tabu) zu brechen, indem er Hundefleisch (sein Totemtier) verzehrt, ist sein Schicksal besiegelt. Von zahlreichen Gegnern in die Enge getrieben, bindet sich der schwer Verwundete selbst an einem Felsen fest, um dem Tod aufrecht kämpfend begegnen zu können. Als er naht, lässt Morrigan sich als Krähe auf Cuchulainns Schulter nieder und lächelt ihm siegessicher aber milde entgegen.





Fann

47. Fann, die Bezaubernde



Fann ist eine wunderschöne Fee aus dem Reich der Sidhe, mit welcher **Cuchulainn** eine leidenschaftliche Liebesaffäre beginnt. Wie in vielen keltischen Sagen, die von Begegnungen zwischen Feen und Sterblichen handeln, wird Cuchulainn von Fann mit sinnlichen Versprechungen in die Anderswelt gelockt. Als sich zum keltischen Totenfest Samhain die Stämme von Ulster unter ihrem Hochkönig **Conchobar** versammeln, taucht am Horizont ein Schwarm bunt schillernder Vögel auf, der sämtliche Frauen in Verzückung versetzt. Auf vielfaches Drängen, unbedingt ein paar ihrer schönen Federn zu besorgen, machen sich einige Männer auf, die Vögel einzufangen. Unter ihnen auch Cuchulainn, der die Jagd am erfolgreichsten beendet und es daraufhin seiner Gattin **Emer** überlässt, die erbeuteten Vögel unter den Frauen zu verteilen. Als am Schluss keiner für Emer selbst übrig bleibt, tauchen zwei Schwäne auf. Trotz Emers Warnung, die beiden unbehelligt zu lassen, schleudert Cuchulainn Steine nach den Tieren. Als der Held eines getroffen hat, wird er jedoch plötzlich von einer schweren Müdigkeit ergriffen und sinkt in tiefen Schlaf. Im Traum begegnet er zwei wunderschönen Sidhe-Frauen, die ihn zur Strafe für seinen Angriff mit Zauberruten lähmen.

Keiner aus Cuchulainns Sippe vermag ihn aus seinem Schlummerzustand zu befreien, der ein ganzes Jahr lang andauert. Als Samhain sich jährt, taucht erneut eine der Feen in Cuchulainns Träumen auf, um ihm mitzuteilen, dass ihre Schwester Fann ihn, den unbezwungenen Held von Ulster, zu ihrem Geliebten auserkoren habe. Doch bevor er sich ihrer Gunst erfreuen dürfe, müsse er mit in ihr Reich kommen, um dem Vater im Kampf gegen Feinde beizustehen. Cuchulainn erwacht, springt von seinem Lager auf und folgt der in Schwanengestalt davonfliegenden Fee, ohne auch nur einen Gedanken an seine Gattin zu verschwenden. Er hilft die Feinde von Fanns Vater zu überwinden und genießt darauf in ihren Armen einen Monat unbeschwertes Liebesglücks. Dann aber muss er ihr Reich

wieder verlassen, doch da ihre Sehnsucht sie beide weiterhin aneinander bindet, vereinbaren sie, sich im Schutz einer großen Eibe weiterhin heimlich zu treffen.

Emer, die nun hilflos mit ansehen muss, wie ihr der Gatte mehr und mehr entgleitet, lauert dem Liebespaar eines Nachts auf. Mit blank gezogenem Messer fordert sie ihren Ehemann auf, sich zwischen ihr und Fann zu entscheiden. Der betrübte Cuchulainn, der beide Frauen aufrichtig liebt, ist jedoch unfähig, eine eigene Wahl zu treffen. Da ergreift Fann die Hand ihres Geliebten und spricht traurig: „Emer, edle Dame, dieser Mann gehört zu dir, denn er löst sich bereits von mir. Dennoch ist mir bestimmt zu begehren, was meine Hand nicht halten und besitzen kann.“ Darauf kehrt sie in die Anderswelt zu ihrem Gemahl **Manannan mac Lir** zurück, den sie ihrerseits für Cuchulainn verlassen hatte. Der Meeresherr schüttelt darauf seinen legendären „Mantel des Vergessens“ zwischen Fann und Cuchulainn, womit auch deren Sehnsuchtsband endgültig zerreißt. Als der verliebte Held begreift, dass er Fann für immer verloren hat, verfällt er in einen Zustand von Raserei. Darauf lebt er einige Zeit ohne Speise und Trank alleine in der Wildnis, doch gelingt es dem Druiden **Cathbad** den Verwahrlosten mit Zaubersprüchen wieder zur Vernunft zu bringen. Cathbad führt ihn zu Emer zurück und reicht beiden einen Zaubertank, der sie das Gewesene vergessen lässt.





Merlin

63. Merlin, der Zauberer



Merlin von Britannien ist die bis heute bekannteste Sagengestalt eines Zauberers in der westlichen Welt. In den **Artusmythen** agiert er gewöhnlich als weiser Ratgeber, der mit seinen Prophezeiungen zunächst König **Vortigern** überrascht, dann mit seinen Zauberkünsten König **Uther** beisteht und schließlich Artus an dessen sagenhaften Hof in Camelot folgt. Mit großer Umsicht leitet Merlin aus dem Hintergrund heraus die Geschehnisse des Landes. Ebenso untrennbar ist er mit der Gründung der Tafelrunde verbunden.

Wie viele andere keltische Sagenhelden wächst auch Merlin als vaterloses, sprich herkunftloses Kind in den tiefen der Wälder bei seiner Mutter auf. Eines Tages wird er von König Vortigerns Schergen aufgegriffen, die nach einem Blutopfer für die Grundsteinlegung eines Turmbaus Ausschau halten. Doch furchtlos prophezeit der Knabe Vortigern dessen baldiges Ende. Als man **Uther Pendragon** zum neuen Hochkönig ausruft, wird Merlin sein Berater. Da Uther jedoch in wilder Leidenschaft zu Ygraine, der schönen Gemahlin des Fürsten Gorlois, entbrennt, ist es mit dem Landesfrieden bald wieder vorbei. Der erzürnte Gorlois bringt seine Frau in einer Festung in Sicherheit, die Uther darauf belagern lässt. Als dies zu scheitern droht, wendet sich der brünstige König in seiner Not an Merlin, der ihm helfen soll, bei Ygraine zu liegen. Da Merlin erkennt, dass Uther nicht jener König ist, den es bräuchte, um Britannien zu befrieden, macht er zur Bedingung, dass in jener Liebesnacht gezeugte Kinder behalten zu dürfen. Der Pakt wird beschlossen und es gelingt Uther mit Hilfe von Merlins Zauberei Ygraine zu schwängern. Wie versprochen erhält Merlin nach der Geburt den Säugling Artus, den er in den Wäldern aufzieht.

Hierin sind Merlins druidische Wurzeln auszumachen, da die Schulung künftiger Königsanwärter lange Zeit über fest in der Hand des Druidentums lag. Der Titel des „Merlin“ soll jeweils der ranghöchste Druiden Britanniens getragen haben, dem das Recht gebührte, bei Versammlungen noch vor dem König zu sprechen. Eine mythische Vorlage für Merlins Gestalt ist die des walisischen **Talisien**, eines Bardens, der als erster Mensch die Gabe der Prophetie besaß. Bereits im Alter von

dreizehn Jahren soll er aus dem Kessel der **Ceridwen** mehr Weisheit als alle Bardens zusammen erhalten haben.

Historisches Vorbild dürfte hingegen der so genannte „Myrdin“ gewesen sein, ein Seher und Dichter, der um das 5. Jh. n. d. Z. in Carmarthen lebte. Dem Volksglauben nach soll jener Myrdin von seiner Geliebten in einen Hügel verbannt worden sein, wo man ihn zu gewissen Zeiten anscheinend noch seufzen hört. Dieses Motiv begegnet in Merlins blinder Leidenschaft zur schönen Dame Nimue, die ihn zuerst in die Hörigkeit und schließlich in den Untergang zwingt. Als Merlin ihr seine Zauberkünste verraten hat, wird sie seiner überdrüssig und richtet seinen Zauber gegen ihn selbst. Hierbei mag man der Opferung des Sakralen Königs gedenken, der lange Zeit über ebenso das Amt des Hohepriesters ausübte. Am Ende seiner Regierungszeit wurde er von der Hohepriesterin, welche die Göttin selbst verkörperte, in ihr Heiligtum berufen, um dort von ihr rituell getötet zu werden. Danach wurde er entweder verbrannt oder in einem Baum oder Steinhügel beigesetzt. Jene real existierende Stelle in England, wo Merlin unter die Steine zurückgekehrt sein soll, wird bis heute noch als „perron“ („Stein des Merlin“) bezeichnet.

