

Die irische Sagenliteratur

Prof. Dr. Wolfgang Meid

Institut für Sprachen und Literaturen
Universität Innsbruck

wolfgang.meid@uibk.ac.at

Abstract:

Overview over the early medieval Irish saga literature. Transmission: Oral and literary tradition. The role of the spiritual elites: druids, bards, poets. Cycles and themes of the narrative literature: The Ulster Cycle, the Mythological Cycle, the Cycle of the Kings, the Finn Cycle; Otherworld tales – this division into "cycles" however representing a modern view at things; native tradition rather groups the tales according to thematic content as, for instance, Battles, Sieges, Destructions, Cattle-Raids, Heroic Deaths, Wooings, Love-Stories, Elopements, Adventures, Sea-Voyages. The most famous cattle-raid story (*táin bó*) is "The Cattle-Raid of Cooley" (*Táin Bó Cúailnge*), the main epic of the Ulster cycle, around which a number of satellite tales are grouped. Its background is the rivalry between Connacht and Ulster, the actual motivation the intended abduction of a famous bull. Main personages are, on the Connacht side, the royal couple *Ailill* and *Medb* (a dominating, highly sexual woman) and their daughter *Findabair*, the Ulster exile *Fergus* (a person of great strength and virility, entertaining also a relation with *Medb*), on the Ulster side their king *Conchobor*, the druid *Cathbad* and, above all, the youthful *Cú Chulainn* who single-handedly defends the Ulster border against the invading Connacht army. There are many indications that suggest that also the Ulster Cycle originally has a mythological foundation.

Key words: Poets (*filid*). Tales: "The Cattle-Raid of Cooley" (*Táin Bó Cúailnge*), "The Driving of Froech's Cattle" (*Táin Bó Froích*), "The Story of Mac Dathó's Pig" (*Scéla Muicce Meic Dathó*), "The Wooing of Étaín" (*Tochmarc Étaíne*), "Bran's Sea-Voyage (*Immram Brain*). The Otherworld: gods and Otherworld beings; the "Land of the Living (*Tír na mBéo*). Debased mythology: *Medb* and *Fergus* as reflection of the myth of the "mother-goddess" (Celtic *Matrona*) and her young lover (*Maponos*).

Abstract in German:

Überblick über die frühmittelalterliche irische Sagenliteratur. Überlieferung: Mündliche und Schrifttradition. Die Rolle der geistigen Eliten: Druiden, Barden, Poeten. Sagenkreise und Themen der Erzählliteratur: Der Ulster-Zyklus, der Mythologische Zyklus, der Zyklus der Könige, der Finn-Zyklus; die Jenseitswelt. Die Einteilung in Sagenkreise repräsentiert jedoch eine moderne Sichtweise; die einheimische Tradition gruppiert die Sagen vielmehr nach typischen Erzählthemen wie Schlachten, Belagerungen, Zerstörungen, Wegtrieb von Rindern, Heldentode, Werbungen, Liebesgeschichten, Abenteuer, Seereisen. Die berühmteste Schilderung eines Rinderraubs (*táin bó*) und zugleich die bedeutendste altirische Heldensage überhaupt ist die *Táin Bó Cuailnge* („Der Rinderraub von Cooley“), um die eine Anzahl von Nebenerzählungen angesiedelt ist. Hintergrund ist die Rivalität zwischen Connacht und Ulster; vordergründig geht es um die geplante Entführung eines berühmten Stieres. Hauptpersonen auf der Seite von Connacht sind das Königspaar *Ailill* und *Medb* (eine dominierende Frau mit ausgeprägter Sexualität) und ihre Tochter *Findabair*, ferner der (aus Ulster exilierte) *Fergus* (seinerseits mit ausgeprägter Manneskraft; mit *Medb* ein Verhältnis pflegend), auf der Seite von Ulster König *Conchobor*, der Druide *Cathbad* und vor allem der jugendliche *Cú Chulainn*, der auf sich allein gestellt die Grenze von Ulster gegen das anrückende Heer von Connacht verteidigt. Viele Anzeichen sprechen dafür, daß auch die Ulster-Sage einen ursprünglich mythologischen Untergrund hat.

Key Words: Dichter (*filid*). Erzählungen: "Der Rinderraub von Cooley" (*Táin Bó Cuailnge*), "Der Raub von Froechs Rindern" (*Táin Bó Froích*; eigentlich Froechs Werbung um *Findabair*), "Die Geschichte vom Schwein des Mac Dathó" (*Scéla Muicce Meic Dathó*), "Die Werbung um Étaín" (*Tochmarc Étaíne*), "Brans Seereise" (*Immram Brain*). Die Jenseitswelt: Götter und andere Wesen der jenseitigen Welt; das "Land der Lebenden" (*Tír na mBéo*). Gesunkene Mythologie: *Medb* und *Fergus* als Reflexion des ursprünglichen Mythos der "Muttergöttin" (*Matrona*) und ihres jugendlichen Liebhabers (*Maponos*).

Bevor wir uns dem eigentlichen Thema zuwenden, seien zum besseren Verständnis einige Worte über die Art der „literarischen“ Tradition und den kulturellen Hintergrund, auf dem sie wirksam war, gesagt.

Orale Tradition und Schriftkultur. Die Rolle der geistigen Eliten

Die keltischen Sprachen sind in ihren ältesten Phasen ohne geschriebene Literatur, was nicht bedeutet, daß es etwas Entsprechendes nicht gegeben hätte. Doch dieses war in gestalterischer Hervorbringung, gedächtnismäßiger Bewahrung und Überlieferung durch Mündlichkeit charakterisiert und somit Ausfluß einer oral geprägten Kultur, wie sie in schriftlosen Zeiten die einzig mögliche war. Durch ihre Kontakte mit Iberern, Etruskern, Griechen und Römern lernten die kontinentalen Kelten zwar deren unterschiedliche Schriftsysteme kennen und benutzen sie auch, wenngleich spärlich, für praktische Zwecke, doch überliefertes Wissen der Schrift anzuvertrauen unterlag einem Tabu der *Druiden*, die auf diese Weise die Kontrolle darüber behielten und es als eine Art Geheimwissen ihren auserwählten Schülern nur mündlich weitergaben. Daß dieses Studium bis zu zwanzig Jahren dauern konnte, ist ein Hinweis auf den bedeutenden Umfang der Überlieferung, die gedächtnismäßig memoriert werden mußte. In gleicher Weise erlernten in Indien die Schüler der Brahmanen den gewaltigen Umfang der heiligen Schriften, der Veden, ausschließlich durch Überlieferung von Mund zu Ohr. Es gab also das *Äquivalent von Literatur*, und zwar in reichem Maße. Im Gegensatz zu Indien, wo die vedischen Texte später aufgezeichnet wurden, gingen die mündlichen Überlieferungen der alten Kelten leider so gut wie ganz verloren, und das frühe Aussterben der festlandkeltischen Sprachen trug noch dazu bei, eventuelle Aufzeichnungen zu verhindern. So existieren nur Andeutungen über Art und Umfang der druidischen Lehre, über Lob- und Preisdichter und ihre Kunst, über Kriegsgesänge, Zaubersprüche und dergleichen. Die druidischen Lehrinhalte werden von Caesar knapp referiert (*Bellum Gallicum* 6,14,5-6):

„Sie wollen vor allem davon überzeugen, daß die Seelen nicht sterblich seien, sondern von den einen nach dem Tod an andere übergehen, und sie meinen, daß durch die nicht gekannte Todesfurcht in hohem Maße die Tapferkeit stimuliert werde. Außerdem disputieren sie viel über die Himmelskörper und deren Bewegung, über die Größe des Erdkreises und der Länder, über die Natur der Dinge, über Macht und Gewalt der unsterblichen Götter und überliefern dies der Jugend.“

Die *Druiden* sind die religiöse und geistige Elite der keltischen Gesellschaft, sie sind von Kriegsdienst und Abgaben befreit, und wegen ihres Ansehens und ihrer Privilegien erfreut sich ihre *disciplina* großen Zulaufs. Ihr Wissen ist quasi universal; es umfaßt nach antiken Begriffen

Theologie, Astronomie, Philosophie, Jurisprudenz und sicher noch vieles andere.¹ All dieses Wissen ist ungeschrieben; es zu erwerben, dauert, wie bemerkt, bis zu zwanzig Jahren; die Schüler „müssen eine große Anzahl von Versen auswendig lernen“. Das Wissen wird also in gebundener Form übermittelt und bewahrt, des leichteren Behaltens wegen. Caesar erwähnt, daß es einen obersten Druiden gab, der gewählt oder notfalls im Zweikampf ermittelt wurde – ein Hinweis also auf die Hierarchie dieses Standes. Die Druiden waren zweifellos aufgrund ihres Wissens und der daraus resultierenden Privilegien die mächtigste Kaste (so wie die *Brahmanen* in Indien); doch Caesars Darstellung – die letztlich auf Poseidonios beruht – vereinfacht, indem er nur die dominierende Kaste nennt. Dies ist insofern gerechtfertigt, als die Druiden auf jeden Fall die hierarchische Spitze und zugleich den Oberbegriff für die anderen einschlägigen Manifestationen dieses Systems bildeten. Strabon erwähnt, Poseidonios genauer referierend, neben den Druiden noch die *Vaten* und die *Barden*. Die *Vaten* sind Opfervollzieher, sind Magiker und Mantiker; die *Barden* sind Lob- und Preissänger zur Harfe. Das Wort *vātis* hat ja in lateinisch *vātēs* ein direktes Äquivalent; *vātēs* ist der gottbegeisterte Sänger, der Prophet; zur weiteren Verwandtschaft zählt die Sippe von germanisch 'Wut' (ursprünglich Besessenheit, Ekstase) und der Gott *Wōdan*, im Altnordischen als *Odin* interessanterweise auch der Gott der Dichtkunst.

Die Dreiheit bei Strabon von *Barden*, *Vaten* und *Druiden* (*bárdoj*, *ouáteis*, *druídai*) findet ihre Entsprechung in den altirischen Wörtern *bard*, *fáith*, *druí*. Doch haben sich im 8. Jahrhundert n. Chr., als die literarische Überlieferung des Altirischen einsetzt, die Verhältnisse schon zum Teil gründlich geändert. Die alten Sagen, die einen Gesellschaftszustand noch vor der im 5. Jahrhundert beginnenden Christianisierung widerspiegeln, lassen gelegentlich noch die einstige große Macht des Druiden widerspiegeln: Niemand durfte reden, bevor nicht der König gesprochen hatte; der König hinwieder durfte nicht vor dem Druiden das Wort ergreifen (berichtet auch von den antiken Kelten). Mit dem Sieg des Christentums wurde der Druidenstand seiner eigentlichen und Hauptfunktion, der theologischen und des Priesteramtes, beraubt. Sofern es die Angehörigen der alten Familien nicht vorzogen, mit der Zeit zu gehen und als christliche Würdenträger zu fungieren, mußten sie sich auf nichtreligiöse Bereiche zurückziehen, etwa auf das Gebiet der Rechtspflege oder der Dichtkunst. Es erfolgte also notgedrungen eine Aufspaltung in Spezialbereiche, eine Verselbständigung der sekundären Funktionen, während die Hauptfunktion nun von den Vertretern des Christentums übernommen wurde. Der Name *Druide* kam, eben wegen seiner heidnisch-religiösen Konnotationen, in Mißkredit und wird entwertet; man verbindet den Druiden vornehmlich mit Wahrsagerei und Magie, später bedeutet *druí* nur noch soviel wie „Zauberer, Possenreißer“, und man sieht in ihm eine etwas überlebte, närrische Figur.

Inzwischen hatte der *fili* seine Stelle eingenommen; das Wort, im Frühirischen der Ogam-Inschriften noch als VELITAS (Genitiv) bezeugt, bedeutet eigentlich „Seher“ (vgl.

¹ Der Name des Druiden steht in etymologischer Beziehung zu dem der Eiche (vgl. griechisch *drῆs*), welche für die Kelten als Weltbaum symbolisch für die Welt selbst stehen kann. Der *Druide* – **dru-vid-s* (altirisch *druí*, Genitiv *druad*; gallisch, in lateinischer Überlieferung, Nominativ Plural *druides*) – ist „der das Wissen der Eiche hat“, der „eichenkundig“ ist, wobei hier an die symbolische Identität „Eiche“ = „Welt“ zu denken ist. Der *Druide*, dessen Wissen universal war, verfügte also quasi über das gesamte Weltwissen.

kymrisch *gweld* „sehen“). In seiner Bedeutung erinnert es an die von *vātis*. Die irische Entsprechung des *vātis*, der *fáith*, hatte ebenfalls an Ansehen verloren; ihm wurden von der neuen Religion seine magischen Praktiken untersagt, und seine Funktion ist später obskur. Daß er aber – wenigstens ursprünglich – auch in gewissem Sinn mit Dichtung zu tun hatte, zeigt das verwandte Substantivum *fáth* = kymrisch *gwawd*, das unter anderem „dichterisches Thema, Komposition“, ferner „Prophezeiung, prophetische Weisheit“ bedeutet.

Die *filid* (Plural) sind somit in historischer Zeit die Nachfolger der Druiden und zum Teil wohl auch der Vaten. Eine weitere Entwicklung war, daß sich die Juristen als Klasse selbständig machten. Dem *fili* verblieb damit nur Dichtkunst und sonstige mündliche Überlieferung, das heißt die gesamte Erzählliteratur und das sonstige überlieferte Wissen. Der *fili* hatte eine hohe Stellung in der Gesellschaft und stand meist in einer Art beamteter Beziehung zu einem hohen Herrn, dessen Lob- und Preisdichter, „Historiker“ er war. Entsprechend der Rangordnung der übrigen adeligen Gesellschaft gab es auch eine sieben Grade umfassende Rangordnung der Dichter, mit einem „obersten“ (*ollam*) an der Spitze, der naturgemäß der Hausdichter eines Königs war. Die volle Ausbildung eines *fili* dauerte zwölf Jahre. Die höchsten Ränge in der Hierarchie mußten praktisch das gesamte Repertoire der mündlichen Überlieferung beherrschen.

In der eigentlichen Dichtkunst ist, soweit man dies erschließen kann, das 7. Jahrhundert eine Periode des Umbruchs, in der man sich sukzessive von den bisher gültigen poetischen Formen löste, indem man die rhythmisch akzentuierte, durch Alliterationsketten verbundene Poesie durch „neue Formen“ ersetzte, die strengen silbenzählenden Metren gehorchten und in denen verschiedene ornamentale Klangfiguren, vor allem aber der Reim, eine integrale Rolle spielten. Die „älteren Formen“ hielten sich zwar in der Überlieferung noch längere Zeit, wurden auch als Stilmittel weiter verwendet, haben aber einen archaischen Charakter und da, wo man sie später bewußt einsetzt, einen archaisierenden Stilwert. Da die komplexen technischen Strukturen der Dichtung in Kürze nicht darstellbar sind, übergehen wir dieses zweifellos faszinierende Kapitel und wenden uns stattdessen einem Bereich der altirischen Prosaliteratur zu, speziell dem der in verschiedenen Ausprägungen erscheinenden „Sage“.

Die irische Sagendichtung

Der bedeutendste Teil der altirischen Prosaliteratur ist sind die von uns als „Sage“, von den Iren selbst als Teil ihrer „geschichtlichen“ Überlieferung begriffenen heroischen und mythologischen Erzählungen, die jedoch nicht durchweg reine „Prosa“ sind, sondern an markanten, dramatischen Stellen durch rhythmisch gesteigerte, metrisch gebundene Rede (sogenannte „rhetorische“ Passagen, in archaischer Metrik und Sprache) oder in späterer Fassung durch Gedichte unterbrochen werden können. Dieser Wechsel zwischen prosaischem und poetischem Ausdruck ist charakteristisch auch für die altgermanische Literatur (die Eddalieder mögen zum Teil aus größeren Erzählungen herausgelöst sein) wie auch für die altindische Sagenliteratur, stellt also vielleicht eine aus gemeinsamer Vorzeit ererbte Technik dar. Das gesamte Erzählgut wurde ursprünglich nur mündlich tradiert, wobei die einzelnen

Teile nach und nach in Form und Sprache verändert wurden; die rhetorischen Einlagen, ursprünglich durchaus verständlich, tendierten dabei jedoch sprachlich konserviert zu werden und werden dabei im Laufe der Zeit fast unverständlich, was ihnen eine besondere stilistische Wirkung verleiht. Mit dem Aufkommen der Schriftkultur wurden viele der alten Sagen aufgezeichnet – mehr schlecht als recht –, und von da an verflochten sich mündliche und schriftliche Überlieferung.

Das Gros der altirischen Sagentradition erscheint dem modernen Betrachter vornehmlich in vier „Zyklen“, 1. dem heroischen oder *Ulster-Zyklus*, 2. dem *mythologischen Zyklus*, 3. dem *Leinster-Zyklus der Könige*, und 4. dem *Finn-Zyklus*. Von diesen Sagenkreisen repräsentieren der Ulster- und der mythologische Zyklus das älteste und auch interessanteste Erzählgut; die Erzählungen um *Finn* sind überlieferungsmäßig etwas jünger, beruhen jedoch auf einem ebenfalls alten motivgeschichtlichen Hintergrund; geographisch sind sie in *Munster*, das heißt dem südlicheren Irland, angesiedelt; der Königszyklus wiederum ist in *Leinster* zentriert und hat am ehesten noch einen realen historischen Hintergrund.

Diese Einteilung in Sagenkreise ist jedoch eine moderne; die einheimische Tradition gruppiert die Sagen vielmehr nach typischen Erzählthemen. So werden an kriegerischen Themen Schlachten, Belagerungen, Plünderungen, Zerstörungen, Wegtrieb von Rindern, Heldentode, an romantischen Themen Werbungen, Liebesgeschichten, Abenteuer, Seereisen unterschieden. Die berühmteste Schilderung eines Rinderraubs (*táin*) und zugleich die bedeutendste altirische Heldensage überhaupt ist die *Táin Bó Cuailnge* („Der Rinderraub von Cooley“); auch einige der anderen Kategorien haben berühmte Vertreter, so zum Beispiel „Die Zerstörung von Da Dergas Herberge“ (*Togail Bruidne Da Derga*), „Das Werben um Étaín“ (*Tochmarc Étaíne*), „Brans wunderbare Reise“ (*Immram Brain*), „Die Schlacht von Mag Tuired“ (*Cath Maige Tuired*). Diese katalogisierende Einteilung nach Kategorien mag wohl als Index des Repertoires eines professionellen Geschichtenerzählers interessant sein, übersichtlich ist sie jedoch nicht, weil sie die gewachsenen Zusammenhänge und die natürliche Logik der Handlungsabläufe innerhalb eines thematischen Großkomplexes nicht berücksichtigt. In diesem Sinne sind also die erwähnten Sagenkreise anschaulichere Klassifizierungen, obwohl auch sie Disparates enthalten und nicht alle Erzählgattungen erfassen.

Der Ulster-Zyklus

Schauplatz dieser Sage ist das nördliche Irland, ihre Träger sind die *Ulaid*, die „Ulter“ (deren Name im heutigen *Ulster* fortlebt), die sich in ständiger Rivalität mit ihren Anrainern, den Leuten von *Connacht* im Westen Irlands, befinden. Hauptpersonen der Ulter sind ihr König *Conchobor*, der virile *Fergus*, *Conall Cernach*, der beste der Einzelkämpfer, *Bricriu*, ein notorischer Ränkeschmied, der Druide *Cathbad* und der jugendliche *Cú Chulainn*; bei den Connachtern spielt die ihren Gatten *Ailill* dominierende Königin *Medb* die entscheidende Rolle. Hauptort von Ulster ist *Emain* (heute Navan), von Connacht *Cruachu* (heute Rathcroghan).

Der Sage nach ist Fergus der ehemalige König von Ulster, der, von seinem Stiefsohn Conchobor entthront und später in einer Bürgerschaftsangelegenheit entehrt, zu Ailill und Medb nach Connacht ins selbstgewählte Exil gegangen war. Er nimmt von da mit anderen, die sich ihm angeschlossen hatten (Bricriu und Conall Cernach), an der von Ailill und Medb gegen Ulster veranstalteten Expedition teil. Fergus, hinter dem sich ebenso wie hinter dem Superweib Medb eine einstmalige mythische Figur verbirgt, zeichnet sich durch große Körperstärke und außergewöhnliche Virilität aus (sein Name bedeutet geradezu „Manneskraft“); er pflegt auch mit Medb ein Verhältnis.

Die markanteste Figur der Sage ist jedoch der jugendliche, noch nicht voll zum Manne gereifte Cú Chulainn, ein keltischer Jung-Siegfried oder Achill, der im Zustand der „Verzerrung“, einer Art Furor, unüberwindlich und ein ganzes Heer in Schrecken zu versetzen fähig ist.

Hauptsage des Ulster-Zyklus ist die epische *Táin Bó Cuailnge*, „Der Rinderraub von Cooley“, die den Raub eines berühmten Stieres zum Gegenstand hat. Um diesen Stier zu erlangen, der ihr freiwillig nicht gegeben wurde, obwohl sie seinem Besitzer unter anderem „den Genuß ihrer Schenkel“ in Aussicht gestellt hatte, rüstet Königin Medb von Connacht eine Expedition nach Ulster. Diese steht von vornherein unter einem ungünstigen Stern. Das anrückende Heer trifft auf eine Seherin (*ban-fáith*), die ihm Unheil verkündet. Mehrmals fragt Medb:

„Fedelm, Seherin, wie siehst du das Heer?“

und jedesmal ist die Antwort:

„Ich sehe es blutig, ich sehe es rot.“

Medb aber setzt sich über die Warnung hinweg, weil sie glaubt, leichtes Spiel zu haben. Denn die Männer von Ulster befinden sich um diese Zeit in ihrem – aufgrund eines Fluches periodisch wiederkehrenden – „Schwächezustand“ (gleich der Schwäche von Weibern im Kindbett), die sie außerstand setzt, dem Angriff zu begegnen. So fällt diese Aufgabe dem jugendlichen (und deswegen von der Schwäche verschonten) Cú Chulainn zu, der die Provinz allein an einer Furt gegen das anrückende Heer verteidigt. Infolge einer Unachtsamkeit gelingt dem Heer von Connacht schließlich doch der Durchbruch: der Stier wird entführt, doch die inzwischen wieder erstarkten Ulter bereiten den Eindringlingen eine vernichtende Niederlage. Das Ende bildet der Kampf zweier Stiere, des Stieres von Ulster gegen den von Connacht, in dem zwar der erstere Sieger bleibt, bei seiner Rückkehr in die Heimat jedoch „an gebrochenem Herzen“ stirbt. Leitmotiv und Moral der Geschichte ist das Unheil, das entsteht, wenn ein Heer

von Männern sich vom Willen einer Frau bestimmen läßt und, wie Fergus es derb ausdrückt, einem Weiberarsch (*tón mná*) hinterher läuft. „So geht es immer, wenn eine Herde von einer Stute angeführt wird.“

Ein reizvoller Bestandteil des Epos sind die eingeschobenen Erzählungen der Taten, die Cú Chulainn noch im Knabenalter begangen hatte; sie erfolgt an der Stelle, wo er, dem Heere noch unsichtbar, seine Gegenwart schon spürbar gemacht hatte. Erzähler sind die an dem Zug teilnehmenden Exil-Ulter.

Ein Auszug aus diesen *macgnimrada*: Cú Chulainn erlangt Waffen und macht im Alter von sieben Jahren seine erste Ausfahrt. Er tötet drei formidable Krieger und nimmt ihre Köpfe als Trophäen, fängt einen Hirsch und einen Schwarm Vögel lebendig, bindet sie an den Wagen und nähert sich in diesem Aufzug, noch in erregtem Zustand, der Burg Emain.

„Ein Streitwagenkämpfer kommt auf uns zu“, rief der Späher in Emain Machae. „Er wird das Blut eines jeden in der Burg vergießen, wenn man nicht Vorsorge trifft und splitternackte Frauen ihm entgegen gehen!“

Cú Chulainn wendete die linke Seite seines Streitwagens gegen Emain – und dies war *geiss* (ein Bruch des Gebots, eine Herausforderung). Und er rief: „Ich schwöre bei dem Gott, bei dem die Ulter schwören, wenn sich nicht ein Mann zum Zweikampf mit mir findet, werde ich das Blut eines jeden in der Burg vergießen!“

„Splitternackte Frauen ihm entgegen!“, befahl Conchobor.

Es gingen darauf die Frauen von Emain, geschart um Mugain, Gattin von Conchobor, ihm entgegen und entblößten ihre Brüste vor ihm. „Das sind die Kämpfer, die heute auf dich treffen werden“, sprach Mugain.

Darauf verdeckte er sein Gesicht. Sogleich ergriffen ihn die Krieger von Emain und warfen ihn in ein Faß voll kalten Wassers. Dieses Faß zerbarst um ihn herum. Das zweite Faß, in das er geworfen wurde, kochte über in faustgroßen Bubbeln. Das dritte Faß, in das er dann kam, erwärmte er so, daß Hitze und Kälte gleichmäßig waren.

Dann stieg er heraus, und Mugain, die Königin, brachte ihm einen blauen Mantel mit silberner Spange und einen Leibrock mit Kapuze. Und er setzte sich auf Conchobors Knie, und das war fortan immer sein Ruheplatz.

Viele Anzeichen, vor allem die Namen der Hauptakteure und motivgeschichtliche Indizien, sprechen dafür, daß es sich beim Ulster-Zyklus um „gesunkene Mythologie“ handelt. Diese mythologische Fundierung sei hier nur in einem Punkt durch Aufzeigen der Zusammenhänge illustriert. Das durch seine Potenz herausragende Liebespaar der Ulster-Sage, *Fergus* und *Medb*, präsentiert vordergründig zwar seine teilweise etwas komisch anmutenden

Liebesabenteurer; der mythische Hintergrund ist jedoch der einer in zahlreichen Varianten auftretenden *Hieros-Gamos*-Konfiguration. *Fergus* bedeutet „Manneskraft“, *Medb* ist „die Honigsüße“ oder „Berauschte“ (< keltisch **Medvā*, zu **medu* „Met“ = griechisch *méthy*, altindisch *mádhu* < indogermanisch **medhu*; dies war, nach dem altindischen Opferritual zu urteilen, der Rauschtrank, der den Göttern Kraft und Stärke verlieh). Beide Namen sind aus indogermanisch-ererbtem Sprachmaterial, doch *Medb* ist nichts anderes als einer von mehreren Namen (bzw. Beinamen) der sich hinter dieser Sagenfigur verbergenden großen weiblichen Gottheit, der „Großen Mutter“ (**Mātronā*) oder „(Großen) Königin“ (gallisch *Rīganī*, kymrisch *Rhiannon* < **Rīgantonā*), der „Erhabenen“ (altirisch *Brigit* < **Brigantī*), oder wie sie sonst noch genannt wurde. Der männliche Liebhaber heißt mit vollem Namen *Fergus mac Roich*, d.h. „Fergus Sohn des Großen Pferdes“. Dieses „Große Pferd“, *Ro-ech*, war, wie aus einer bestimmten Überlieferung hervorgeht, ein weibliches; sprachlich haben wir es hier mit einem Fall von femininem *ech* zu tun (femininer *o*-Stamm für das weibliche Pferd neben der gleichflektierenden maskulinen Form für das männliche Pferd oder Pferd generell). *Ro-ech* bedeutet somit das gleiche wie **Ek^wonā*, der der gallischen Pferdegottheit *Epona* zugrundeliegende Name, und ist zweifellos eine Erneuerung des alten Namens der Großen Göttin in Pferdegestalt mittels semantisch durchsichtiger Komposition mit dem augmentativen Präfix *ro-*. In ähnlicher, ebenfalls analytischer Weise ist auch der Name des jugendlichen Liebhabers der Großen Göttin, gallo-britisch *Maponos* (< keltisch **Mak^wonos*), im Irischen durch *Mac Óc* erneuert worden (*óc* „jung“). Dieser *Mac Óc*, eine Figur des mythologischen Sagenkreises, heißt mit eigentlichem Namen *Oengus*, d.h. „von einzigartiger Kraft“. *Oengus* ist der Sohn der *Boand*, der „Weißen Kuh“, einer anderen Mutterfigur, diesmal mit (mythologisch archaischeren) bovinen Zügen. *Fergus* Sohn des Großen Pferdes und *Oengus* Sohn der Weißen Kuh sind daher letztlich identisch, da auch die Frauenfiguren letztlich eins sind, was auch durch die ähnliche Bildung der Namen *Oengus* und *Fergus* signalisiert wird, die offenbar den gleichen Sinn haben. Der sich immer wieder regenerierende Mythos erzeugt ungezählte Varianten an Figuren, Namen und Handlungen; in der Gleichartigkeit dieser Vielfalt offenbart sich jedoch die essentielle Einheit des Mythos, in der Veränderung seine Kontinuität.

Mit *Boand* und *Oengus* / *Mac Óc* haben wir bereits eine Brücke zum mythologischen Zyklus geschlagen; doch verweilen wir noch etwas beim Ulster-Zyklus. Um die große *Táin* ist eine Anzahl kleinerer Geschichten angesiedelt, die zu ihr in lockerer Beziehung stehen. Eine der am schönsten erzählten ist „Der Raub der Rinder des Froech“ (*Táin Bó Froích*), die ihrem überwiegenden Charakter nach eigentlich eine Brautwerbungsgeschichte ist, in der *Froech* – ein Connachtmann – um *Findabair*, die Tochter Ailills und Medbs, wirbt, die ihm nach abenteuerlichen Zwischenfällen unter der Bedingung versprochen wird, daß er mit seinen Rindern an der großen *Táin* teilnehme. *Froech* muß, da seine Rinder inzwischen selbst geraubt worden sind, sie erst wiedergewinnen. In der *Táin Bó Cuailnge* ist *Froech* dann der erste, der von der Hand Cú Chulainns im Zweikampf stirbt. Man erkennt, wie aufgrund dieses Faktums die Geschichte so konstruiert worden ist, daß sie den Charakter einer Vorgeschichte zur eigentlichen *Táin* erhalten hat.

Auch in der Geschichte von *Froech* gibt es eine Beziehung zum mythologischen Zyklus: *Froech*s Mutter ist *Bé Find* (die „Weiße Frau“) von den Elfenhügeln, eine Schwester der *Boand*

(und wohl ursprünglich mit ihr eins), und als Froech, von Ailill zum Schwimmen in einem Gewässer verleitet, von dem darin hausenden Untier angefallen und schwer verwundet wird – nur Findabairs Eingreifen rettet ihm das Leben –, wird er von den Feen der Boand entrückt und innerhalb eines Tages und einer Nacht wiederhergestellt. Hier diese Stelle als Auszug aus der Sage:

Froechs Hornbläser zogen vor ihm her zur Burg, und die bliesen so, daß dreißig von den Leuten Ailills, die ihm am liebsten waren, vor Verzückung starben. Froech betrat darauf die Burg und stieg ins Bad. Und die Schar der Frauen umgab ihn beim Faß, um ihn abzureiben und ihm das Haupt zu waschen. Danach wurde er herausgehoben und ihm ein Lager bereitet. Und man hörte etwas Seltsames, den Klageruf über den Hügeln von Cruachu, und man sah dreimal fünfzig Frauen in purpurnen Gewändern und hellgrünem Kopfschmuck; an ihren Armen trugen sie silberne Armreifen mit Tierornament.

Man ging hin zu ihnen und fragte sie, wen sie beklagten.

„Froech, Idaths Sohn“, sagte eine der Frauen, „den jungen Liebling des Königs der Elfensitze Irlands.“

Zugleich hörte Froech den Klageruf. „Hebt mich auf und tragt mich hinaus“, befahl er seinen Leuten, „dies ist die Klage meiner Mutter und von Boands Frauenschar.“

Man trug ihn sodann hinaus und brachte ihn zu ihnen. Die Frauen scharten sich um ihn und trugen ihn mit sich davon in den Elfenhügel von Cruachu.

Und am Abend des nächsten Tages sah man etwas Erstaunliches: Umgeben von fünfzig Frauen kommt Froech zurück, gesund und unversehrt und ohne jeden Makel. Die Frauen waren gleich an Alter, Bildung, Schönheit, Anmut, Anstand und Gestalt; sie hatten das Aussehen der Elfen, so daß man keine von der anderen unterscheiden konnte. Wenig fehlte, und die Leute hätten sich um sie herum erdrückt.

Vor dem Eingang des Hofes kehrten sie um. Und als sie von ihm weggingen, ließen sie ihr Klagen erschallen, dermaßen, daß es den Leuten, die im Hof waren, den Kopf verdrehte. Danach heißt bei den Musikanten Irlands der „Klageruf der Elfenfrauen“.

Froech betrat darauf die Burg. Das ganze Heer kam ihm entgegen und begrüßte ihn, als käme er aus einer anderen Welt. Ailill und Medb erhoben sich und taten Abbitte für alles, was sie gegen ihn getan hatten, und man schloß Frieden.

Danach folgt der dramatische Höhepunkt der Geschichte. Findabair hatte Froech bei ihrer ersten Begegnung einen Ring als Liebespfand gegeben; diesen hatte sie von ihrem Vater. Bei der Szene am Fluß, als Froech im Wasser war, hatte Ailill den Ring entdeckt und ihn ins Wasser geworfen, wo ihn ein Lachs verschluckte, was wiederum Froech bemerkte, der den

Lachs fing und ihn in Sicherheit brachte und, in weiser Voraussicht des Kommenden, dem Mädchen heimlich zukommen ließ.

Während Gesang und Musik sie unterhielten, ergriff sie Trunkenheit.

Und Ailill sprach: „Bringt mir alle meine Schätze!“

Sie wurden ihm gebracht und vor ihn hingelegt.

„Herrlich, herrlich!“ sprach jeder.

„Meine Tochter“, sprach Ailill, „der Daumenring, den ich dir letztes Jahr gegeben habe, hast du ihn noch? Bring ihn mir, damit die Jünglinge ihn sehen. Danach soll er dir gehören.“

„Ich weiß nicht, was damit geschehen ist“, sprach sie.

„Dann finde es heraus!“ sprach Ailill. „Du mußt ihn auftreiben, oder deine Seele verläßt den Leib!“

„Das ist die Sache nicht wert“, sagten die Jünglinge. „Es ist auch ohne dies genug an Kostbarem hier.“

„Es gibt nichts von meinen Schätzen, das ich nicht für das Mädchen geben würde“, sprach Froech, „denn sie hat mir das Schwert gebracht, das mir das Leben rettete.“

„Keiner von deinen Schätzen wird sie retten“, sprach Ailill, „wenn sie nicht den Ring vorweist.“

„Ich bin nicht imstande, ihn zurückzugeben“, sagte das Mädchen. „Mach mit mir, was du willst.“

„Ich schwöre bei dem Gott meines Volkes, du wirst dein Leben aushauchen, wenn du ihn nicht bebringst“, sprach Ailill. „Er wird ja deswegen von dir verlangt, weil es unmöglich ist; denn ich weiß: bis die Menschen, die seit Anfang der Welt bis zum heutigen Tag gestorben sind, wiederkehren, so lange wird der Ring nicht wiederkommen von dem Ort, wohin er getan wurde.“

„Er kommt also nicht zurück, der Gegenstand, der hier verlangt wird“, sprach das Mädchen, „weder für Geld noch Bitten. So will ich also gehen, ihn zu holen, da er so dringend verlangt wird.“

„Du wirst nicht gehen!“, sprach Ailill. „Jemand soll ihn für dich holen!“

Da sandte das Mädchen seine Dienerin, ihn zu holen.

„Ich schwöre beim Gott meines Volkes: sollte er gefunden werden, so will ich nicht länger unter deiner Gewalt sein, falls ich jemand finde, dem ich meinen Schutz anvertrauen kann!“

„Ich werde dich nicht zurückhalten, selbst wenn du mit dem Pferdeburshen gingest, sollte der Ring gefunden werden“, sprach Ailill.

Da brachte die Dienerin das Tablett in die Königshalle; auf ihm lag der gekochte Lachs, mit Honig bestrichen. Das Mädchen hatte ihn gut zubereitet, und oben auf dem Lachs lag der Ring. Ailill und Medb schauten ihn an.

Nach Aufklärung des erstaunlichen Sachverhalts durch Ailill und Froech, wobei letzterer das Mädchen mit einer erfundenen Geschichte deckt, und allgemeiner Bewunderung erklärt Findabair:

„Niemals werde ich je meinen Sinn auf einen anderen Jüngling als dich in Irland richten!“

„So verbinde dich mit ihm!“, sprachen Ailill und Medb, „und du, Froech, komm zu uns mit deinen Kühen zum Treiben der Rinder aus Cuailnge. Und wenn du aus dem Osten zurückkommst, so werdet ihr die Nacht zusammen schlafen, du und Findabair.“

„Ich werde also tun“, sprach Froech.

Führen Ulter und Connachter in der *Táin Bó Cuailnge* Krieg um eines Stieres willen, so ist es in der „Geschichte vom Schwein des Mac Dathó“ ein berühmter Hund, den beide Parteien für sich begehren. Diese jüngere Sage ist natürlich in gewissem Sinn eine Parodie auf die ältere. Der Hund tritt aber ganz in den Hintergrund gegenüber der sehr wichtigen protokollarischen Frage, welcher von beiden Parteien der Anschnitt des Prachtschweines gebühre, das ihnen der Besitzer des Hundes zu Ehren servieren ließ. Da das Recht, sich selbst zuerst zu bedienen (natürlich mit dem besten Stück), üblicherweise von dem „Besten“ in der Runde beansprucht wurde, mußte bei rivalisierenden Parteien die Frage, wer der Beste sei, erst „geklärt“ werden. Dies geschah durch wechselseitige Prah- und Schmähreden und in letzter Instanz mit Waffengewalt.

Hier ein Auszug aus der Sage:

„Haltet den Wettstreit aufrecht“, sagte Cet, „oder ich zerlege das Schwein.“

„Dazu wirds nicht kommen, daß du es zerlegst vor allen anderen“, sagte ein schöner, großer Kämpe aus Ulster.

„Wer ist das?“ fragte Cet.

„Das ist Eogan Durthachts Sohn“, hieß es, „der Fürst von Fernmag“.

„Ich hab dich schon einmal gesehen“, sagte Cet.

„Wo sahst du mich?“ fragte Eogan.

„Vor deinem Haus, als ich dein Vieh forttrieb. Ringsum im Lande schrie man auf. Auf das Geschrei kamst du herbei. Du warfst einen Speer nach mir, daß er an meinem Schilde stak. Ich warf dir denselben Speer zurück; der fuhr dir in den Kopf und riß dir ein Auge aus. Die Männer Irlands sehen dich einäugig. Ich bins, der dir das andere Auge aus dem Kopfe schlug.“

Da setzte sich auch der.

Zu guter Letzt erscheint jedoch Conall Cernach, der Hauptkämpe von Ulster; er springt mitten ins Haus und die Ulter begrüßen ihn laut.

„Ich bekäme gern meinen Anteil“, sagte Conall. „Wer zerlegt für euch?“

„Es hat dem zugestanden werden müssen, den du dabei siehst“, erwiderte Conchobar, „Cet dem Sohne Matas“.

„Wirklich, Cet?“ rief Conall. „Du solltest das Schwein zerlegen?“

Es folgt eine rhetorisch überhöhte Wechselrede, in der sich beide als ebenbürtige Gegner in diesem Kontest anerkennen. Danach:

„Geh nun weg vom Schwein“, sagte Conall.

„Was sollte denn dich zu ihm führen?“ fragte Cet.

„Ihr habt das Recht, den Wettstreit mit mir zu fordern“, sagte Conall. „Ich will dir nur eines bieten, Cet. Ich schwöre, was mein Stamm schwört: seit ich den Speer in meine Hand bekommen habe, ist kein Tag vergangen, ohne daß ich einen Connachter erschlagen habe, keine Nacht ohne Plünderung, und nie habe ich geschlafen ohne den Kopf eines Connachters unter meinem Knie.“

„Es ist wahr“, sagte Cet, „du bist ein besserer Kämpfer als ich. Wäre nur Anluan hier im Haus; der könnte dir Stand halten. Schade für uns, daß er nicht hier ist!“

„Er ist ja hier“, rief Conall, indem er Anluans Kopf aus seinem Gürtel hervorzog. Und er warf ihn Cet an die Brust, daß ihm ein Schwall Blut über die Lippen trat. Da ließ dieser ab vom Schwein, und Conall setzte sich dazu.

Bei der anschließenden Verteilung überläßt Conall den Connachtern nur die Vorderfüße des Schweins, was diesen etwas wenig vorkam und einen allgemeinen Kampf auslöste, bei dem sich die Toten häuften und der Bach ihres Blutes eine Mühle hätte drehen können.²

Der mythologische Zyklus

In den Geschichten dieses Sagenkreises spielen Götter und andere übernatürliche Wesen eine bedeutende Rolle. Dieser Zyklus wäre für uns der interessanteste, da er uns einen direkten Einblick in eine vom Christentum noch unbeeinflusste Vorstellungswelt gewährt. Leider ist er aber aus diesem Grunde schlecht und lückenhaft überliefert, da vom Christentum die Dinge, die mit der alten Religion zusammenhingen, tabuisiert wurden und man in den Klöstern, wo die alten Überlieferungen aufgeschrieben wurden, naturgemäß gerade am mythologischen Zyklus Anstoß nahm. Daß einige Geschichten doch überkommen sind, liegt einerseits daran, daß sie – wie die der Schlacht von Mag Tured – als Teil der irischen Vor- und Frühgeschichte betrachtet wurden oder wegen ihres schwankhaften, humoristischen Charakters als Erzählungen geschätzt wurden. Sie sind auch insofern ideologisch entschärft, als die „Götter“ nicht als solche im üblichen Sinn erscheinen, sondern sich eher wie menschliche Wesen verhalten. Was sie von Menschen unterscheidet, sind einzig ihre magischen Kräfte, mit denen sie in die Angelegenheiten der Menschen eingreifen.

² Die irische Sage bildet eine erstaunliche Illustration zu dem, was Poseidonios (bei Athenaios 4,40) an merkwürdigen Sitten bei keltischen Gastmählern berichtet. Danach sollen sich die Kelten bisweilen bei Gastmählern Zweikämpfe liefern. Zunächst seien es nur „Schattenkämpfe“, fingiertes Attackieren und Parieren, die jedoch zu Verwundungen führen können, woraus dann mit zunehmender Erbitterung tödlich verlaufende Kämpfe werden können, wenn die Kontrahenten nicht zurückgehalten werden. Solche Scheingefechte, wie sie es der Absicht nach sein sollen, sind offenbar Ausdruck eines Imponiergehabes unter rivalisierenden Personen oder Parteien, eine ritualisierte Form tatsächlicher Auseinandersetzungen, wie sie offenbar früher an der Tagesordnung waren. Poseidonios berichtet nämlich weiter, daß in früheren Zeiten, wenn serviert wurde, der „beste Mann“ sich das Schenkelstück zu nehmen pflegte. Machte ein anderer dies ihm streitig, so begann ein Kampf auf Leben und Tod.

Die übernatürlichen Wesen wohnen unterirdisch in Hügeln. Ein solcher Hügel heißt *síd* (eigentlich „der Sitz“), die „Leute von den Hügeln“ bilden jene Gegenwelt der „Elfen“ oder „fairies“, die im Volksglauben der Iren auch heute noch eine Rolle spielt. Der König der *síde* ist der Gott *Dagda*, dem Namen nach „der gute Gott“. Sein Sohn heißt *Oengus* und wird auch *Mac Óc* genannt, und dies scheint – wie oben schon ausgeführt – die erneuernde Umbildung eines Namens zu sein, der im Gallo-Britischen *Maponos* „der Jugendliche“, im Kymrischen *Mabon* lautete. Weitere Figuren sind *Midir*, dem Namen nach vielleicht König des Reiches der Mitte, *Manannán Mac Lir* („Sohn der See“, ein Meergott = kymrisch *Manawyddan fab Llyr*), *Núadu Airgetlám* („Silberhand“), *Lug*, der alte keltische Gott *Lugus*, göttlicher Vater von Cú Chulainn, und *Donn* („der Dunkle“), Gott der Toten. *Donn* ist übrigens auch der Name eines der Stiere in der *Táin Bó Cuailnge*, und es gibt eine Tradition, wonach die beiden Stiere eine lange Serie von Transformationen, das heißt Gestaltenwechseln, „Seelenwanderungen“, hinter sich haben, was auf einen letztlichen mythologischen Hintergrund auch der *Táin Bó Cuailnge* und der ganzen Ulster-Sage hinweist, wofür ja auch mythologisch trachtige Namen wie *Fergus* und *Medb* sprechen. Die oben erwähnten Götter gehören der Rasse der *Túatha Dé Danann* (den „Stämmen der Götter der *Danu*“) an, die Irland in der Vorzeit bewohnten, die in der Folge aber von einem „vom Meer her“ kommenden Riesengeschlecht, den *Fomorier*n, bedroht wurden. Zwischen beiden entspinnen sich längere Auseinandersetzungen, die in einer mit allerlei magischen Mitteln geführten Entscheidungsschlacht gipfeln. Auf der Seite der Fomorianer befindet sich der einäugige *Balor*, dessen Blick tödlich ist. Sein normalerweise bedeckt gehaltenes Auge wird geöffnet und den *Túatha Dé Danann* zugewandt; *Lug* schießt es jedoch mit einem Stein aus seiner Schleuder durch den Kopf hindurch, so daß es an der Rückseite des Schädels austritt. Sein Blick ist nunmehr auf die Fomorianer gerichtet, welche sich fliehend wenden; ihre Erschlagenen sind dann „so zahlreich wie Sterne am Himmel, Sand am Meer, Flocken von Schnee, Tautropfen im Gras“.

Der Kampf der beiden Göttergeschlechter erinnert an ähnliche Kämpfe um die Vorherrschaft in den Mythologien anderer indogermanischer Völker, etwa an den Kampf der olympischen Götter (*Zeus*) gegen die Titanen (*Kronos*), an den Kampf der *Asen* gegen die *Vanen* in der nordgermanischen Überlieferung, an den Kampf der *devās* („Götter“) gegen die *asurās* in der altindischen Überlieferung. Diese Auseinandersetzungen sind Widerspiegelungen von Rivalitäten, die sich auf menschlicher Ebene zwischen verschiedenen Bevölkerungsschichten abspielten und die auf sich verändernde Machtverhältnisse und damit verbundene Wechsel in der religiösen Anschauung hindeuten.

Der interessanteste Text, abgesehen von der „Schlacht von Mag Tured“, ist zweifellos die „Werbung um *Étaín*“ (*Tochmarc Étaíne*), dem ein entscheidender Zeugniswert, was Vorstellungen der Seelenwanderung, der Reinkarnation und des Gestaltenwechsels betrifft, zukommt. Wenn man eine andere Geschichte, „Die Zerstörung von Da Dergas Herberge“ (*Togail Buidne Da Derga*), in der sich *Tochmarc Étaíne* fortsetzt, hinzunimmt, erscheint die Heldin, *Étaín*, in nicht weniger als vier individuell verschiedenen, äußerlich jedoch gleichen Personen, somit in vier Inkarnationen ihrer selbst. *Étaín* Nr. 1, die der bereits verheiratete *Midir* zur Frau nimmt, wird von der zauberkundigen Erstfrau in eine Fliege verwandelt, dann gelegentlich von einer anderen Frau verschluckt und von dieser als *Étaín* Nr. 2 wiedergeboren.

Sie wird von einem König, Eochaid, zur Frau genommen und von Midir entführt, der sie identisch mit Nr. 1 glaubt. Sie gebiert ein von Eochaid gezeugtes Kind = Étaín Nr. 3. Eochaid zwingt Midir, seine Frau zu restituieren; anstelle von Étaín Nr. 2 wird ihm jedoch Nr. 3, seine Tochter, untergeschoben. Mit ihr, die er für Nr. 2 hielt, zeugt Eochaid wiederum eine Tochter, Étaín Nr. 4, die später die Frau von Etarscéle und Mutter von Conaire, dem tragischen Helden der Erzählung *Togail Buidne Da Derga*, wird. Immer ist sie, durch alle Wiedergeburten hindurch, dieselbe Frau. Es zeigt sich, daß im keltischen Denken Zeit, Materie, Identität relativ sind und in einer höheren mythischen Einheit aufgehen. Von der dahinterstehenden „druidischen“ Philosophie haben wir, aus Gründen der Geheimhaltung dieser mündlich tradierten Lehre wie auch aufgrund ihrer späteren Verfemung durch das Christentum, keine direkten Zeugnisse. Sie scheint aber in solchen Erzählungen und vielen anderen kleineren Details noch durch.

Der Königs-Zyklus

Von ihm soll, obwohl er sowohl historisch als auch hinsichtlich ihrer Motive interessante Sagen liefert, nicht die Rede sein. Hervorgehoben sei jedoch, daß in ihm die vielleicht am besten erzählte irische Sage vorkommt, die tragische Geschichte von „Ronans Sohnesmord“ (*Fingal Rónáin*). Ein alternder König, *Ronan*, heiratet, wider allgemeinen Rat, eine junge Frau; diese verliebt sich in ihren Stiefsohn, sucht ihn mit allen Mitteln zu gewinnen, wird jedoch von ihm verschmäht, worauf sie ihn bei seinem Vater verleumdet, der seinen Sohn töten läßt. Seine Kampfgenossen nehmen Rache an den Verwandten der Frau; diese tötet darauf sich selbst, Ronan stirbt aus Verzweiflung, ehe ihn seinerseits die Blutrache ereilt.

Der Finn-Zyklus

Während Ulster- und mythologischer Zyklus alt sind, in der Substanz vorchristliche Zustände und eine aristokratisch-heroische Gesellschaft reflektieren, ferner geographisch im Norden Irlands angesiedelt sind, ist der Finn-Zyklus, der den Höhepunkt seiner literarischen Ausprägung erst nach 1200 erreicht, zumindest vordergründig vergleichsweise spät, da sich bereits die Gegenwart des Christentums zeigt; die Erzählungen sind romantisch im Charakter und populär. Beheimatet ist die Sage im Süden Irlands. Die Finn-Sage ist die einzige, die heute noch in Form von Märchen und Sagen lebendig ist, während die Ulster-Sage in direkter mündlicher Tradition sich nicht erhalten hat (allerdings als eine Neo-Folklore heute wiederbelebt wird). Bei der Finn-Sage handelt es sich um Erzählungen und sonstige Traditionen von einem gewissen *Finn* (ältere Namenform *Find*) und seiner *fian*. Der Name *Find* ist gleichbedeutend mit dem Adjektiv *find* „hell, strahlend, schön“; *fian*, Genitiv *féine*, ist ein auf sich selber gestellter Verband von Kriegern. Solche Banden von Abenteurern, die

außerhalb der Stammesordnung ein freies und ungebundenes Leben in den Wäldern führten, sind schon früher bekannt; sie bildeten offenbar eine Art Gegenkultur. Die Tradition setzt die Finn-Sage in die Zeit des berühmten Königs Cormac mac Airt, der im 3. Jahrhundert n. Chr. gelebt haben soll. Die Wurzeln der Finn-Sage wären dann auf jeden Fall vorchristlich. Dies scheint auch aus anderen Erwägungen hervorzugehen. Auch in der Finn-Sage scheint ein mythologischer Hintergrund vorhanden zu sein. *Finn mac Cumail* hat einen großen Gegenspieler, *Goll mac Morna*, auch *Aed* genannt; *goll* bedeutet „einäugig“ und *aed* „Feuer“; man ist versucht, in dem Paar *Finn – Goll* die neuerliche Personifizierung eines Mythos zu sehen, dessen Protagonisten in der älteren Sage *Lug* und *Balor* waren. In der kymrischen Überlieferung ist *Gwynn ap Nudd* derjenige, der in der Sage *Culhwch ac Olwen* den magischen Eber jagt. *Gwynn* ist die kymrische Entsprechung von *Finn*, der Vatersname *Nudd* entspricht altirisch *Núadu*, einer Figur des mythologischen Zyklus.

Das Ideal der *fían* war das ungebundene Leben, als Jäger und Krieger, im Freien, was einen intimen Kontakt mit der Natur und „romantische“ Empfindungen, abenteuerliche Handlungsweisen mit sich bringt. Entsprechend ist die in diesem Zusammenhang entstehende Literatur, besonders die Poesie, sehr naturverbunden, gefühlsbetont, im Ganzen eher „romantisch“ als „heroisch“.

Die bekannteste Geschichte im Finn-Zyklus ist die von *Diarmait* und *Gráinne*s Verfolgung durch Finn (*Tóraigheacht Dhiarmada agus Ghráinne*). *Gráinne*, die Tochter König Cormacs, sollte dem inzwischen schon gealterten Finn zur Frau gegeben werden. Sie hatte sich jedoch schon vorher in einen jungen Mann verliebt, den sie nun, anlässlich Finns Brautwerbung, in seinem Gefolge wiederfindet. Sie eröffnet ihm, dem zunächst Widerstrebenden, ihre Liebe und veranlaßt ihn, erst durch Bitten, dann, als dieses nichts hilft, durch Auferlegung magisch bindender Gebote, sie zu entführen. Der größere Teil der Geschichte schildert die Abenteuer, die die Liebenden auf ihrer Flucht vor Finns Zorn zu bestehen haben. Sie finden schließlich Sicherheit; doch Jahre danach, als *Gráinne* eine Versöhnung herbeiführen will, rächt sich Finn, indem er *Diarmait* einen wilden Eber entgegenschickt, dessen Leben magisch an das *Diarmait*s gebunden war. Der Kampf mit dem Eber bringt somit auch *Diarmait* den Tod.

Die Geschichte, deren Sympathie eindeutig auf der Seite der Liebenden ist, lebt bis heute in der Volkssage und in vielen örtlichen Überlieferungen weiter; nicht zu zählen sind in Irland die Plätze, wo *Diarmait* und *Gráinne* Unterschlupf gefunden haben sollen auf ihrer Flucht vor Finn. Die nachhaltigste Wirkung hat die Finn-Sage jedoch ausgeübt in Gestalt des „*Ossian*“, der den jungen Goethe und seine Zeitgenossen so sehr beeindruckte. Die von dem Schotten *J. Macpherson* 1762 und 1763 als „Übersetzungen“ angeblicher gälischer Originaldichtungen des „*Ossian*“ (= *Oisín*, Sohn des Finn) ausgegebenen epischen Gedichte *Fingal* und *Temora* stellten sich zwar sehr bald als unecht heraus (Macpherson konnte die nichtexistierenden „Originale“ selbstverständlich nicht nachweisen), beeindruckten dennoch auch als freiempfundene Nachdichtungen.

Die Jenseitswelt

Die vorhergehende Übersicht über die irische erzählende Literatur wäre nicht vollständig ohne die Erwähnung der Gattungen, in denen keltische Anschauungen sich am eindrucksvollsten offenbaren. Es sind dies die sogenannten „Abenteuer“ (*echtraí*, eigentlich „Ausfahrten“) und „Seereisen“ (*immrama*), die den Helden in magische Bereiche außerhalb des normalen menschlichen Erfahrungsraumes führen. Bei den *immrama* liegt der Hauptakzent auf der irrfahrthaften Reise selbst, auf der allerlei Abenteuer mit dämonischen Bewohnern von Inseln im fernen Meer zu bestehen sind. Hier wirkt sich bereits die christliche Verteufelung dieser „anderen Welt“ aus, die in den *echtraí* dagegen als etwas Wunderbares, als ein Paradies erscheint. Die *echtraí*, und von den *immrama* auch die älteste Erzählung, *Immram Brain* „Brans wunderbare Reise“, führen den Helden auf magische Weise in das keltische Elysium oder Paradies, das als ein Land der Jugend, der Frauen, der Wonnen, des ewigen Lebens benannt ist. In diesem „Land der Lebenden“ (*tír na mbeó*) gibt es weder Krankheit, Alter noch Tod, sondern in ihm führen Männer und schöne Frauen bei Musik, Tanz, Spielen, Wein und erlesenen Speisen ein immerwährendes Leben ohne Sorgen, voller Freude. Diese paradiesischen Gefilde stellte man sich vor als Inseln im westlichen Meer. Es war ein Land ohne Wiederkehr, doch kehrten ausnahmsweise Sterbliche, die eingeladen worden waren, die Reise dorthin zu unternehmen, wieder zurück, um von ihm zu künden. Niemand erkennt sie jedoch wieder, da ihre Altersgenossen längst nicht mehr leben; was ihnen nach Ewigkeitsmaßstäben als kurze Zeit erschienen war, waren nach menschlichen Zeitmaßstäben Hunderte von Jahren.

In der Erzählung „Conles abenteuerliche Fahrt“ (*Echtra Conli*) wird *Conle*, ein Königssohn, von einer fremdartigen Frau, einer Elfin, angesprochen, die ihn überreden will und schließlich auch überredet, mit ihr in die paradiesischen „Länder der Lebenden“, in das „wonnige Gefilde“ zu kommen; das Jenseits wird hier – nach altindogermanischer Vorstellung – als ein Ort geschildert, wo man mit seinen „Vätern“ vereint ist:

Nóallsuide saidess Conle

iter marbu duthaini

co indnaidiu éco óathmair.

To-t-chuiretar bíi bithbí.

At-gérat do dóinib Tethrach

ar-dot-chíat cach díë

i n-dálaib t'athardai

iter du gnáthu inmaini

„Ein kläglicher Sitz ist es, worauf Conle sitzt,
zwischen kurzlebigen Sterblichen
in Erwartung schrecklichen Todes.
Die Lebenden, die Ewiglebenden laden dich ein.
Sie werden dich zu den Leuten des Tethra rufen,
die dich jeden Tag erblicken
in den Versammlungen deines Vaterlandes
zwischen deinen lieben Verwandten.“

Conle folgte der Frau, beide bestiegen ein Boot aus Kristall und wurden seitdem nicht mehr gesehen. In *Immram Brain*, der berühmtesten Schilderung der Jenseitswelt, wird der Held, *Bran*, ebenfalls von einer Frau verleitet, ihr zu folgen. Die Frau schildert ihm in 28 Strophen die Wonnen jener anderen Welt. Bran fährt mit 27 Mann aus, und nach zwei Tagen und Nächten auf See erscheint ihm der Meeresgott *Manannán mac Lir*, der auf einem Wagen über die See fährt. Was Bran als die See erscheint, so erklärt ihm Manannán, ebenfalls in 28 Strophen, ist in Wirklichkeit eine blumenbesäte Ebene, der Glanz des Meeres ist in Wirklichkeit glattes Land, die Fische sind Kälber und Lämmer. Sie erreichen dann die „Insel der Freude“, dann die „Insel der Frauen“ und bleiben dort, wie es ihnen schien, ein Jahr. Da einer der Gefährten von Heimweh überfallen wurde, treten sie die Rückreise an; man warnt sie jedoch davor, den Fuß an Land zu setzen. Als sie die Küste Irlands erreichen, gibt sich Bran, noch vom Boot aus, zu erkennen: „Ich bin Bran, Sohn von Febal“. Er erhält die Antwort: „Wir kennen keinen solchen, doch ‚Brans Reise‘ ist eine unserer alten Geschichten“. Der Heimwehkranke springt darauf ans Land und wird sofort zu Asche. Bran erzählt den Leuten dann seine bisherigen Abenteuer, sagt ihnen Lebewohl und wendet sich wieder zurück.

Der uns überkommene Text von *Immram Brain* besteht nur zum geringen Teil aus Prosa; den Hauptteil bilden die zweimal achtundzwanzig Strophen der Paradiesesschilderung, in die allerdings auch Elemente christlicher Verkündigung eingeflossen sind. Es scheint, als ob die in archaischer Sprache abgefaßten, außerordentlich schönen Strophen der eigentliche Kern der Überlieferung sind, den man bewahren wollte und den man mit einer dünnen Rahmenerzählung umgab, die als Aufhänger diente. Diese Rahmenerzählung steht in deutlichem Kontrast zu den ausführlichen, phantasievoll ausgeschmückten Erzählungen der übrigen „Seereisen“: Diese sind abenteuerliche Erzählungen, ähnlich in manchem der Odyssee, die sie durch die Vielzahl der Abenteuer und ihre phantasievolle Ausgestaltung übertreffen. Ein

moderner Abglanz sind „Gullivers Reisen“, jener satirische Roman in vier Teilen des anglo-irischen Geistlichen, Politikers und Schriftstellers J. Swift. Zweifellos aber haben die *imrrama* mit ihren phantastischen Schilderungen die Phantasie der Mit- und Nachwelt angeregt. Eine dieser Erzählungen, die von „Mael Dúin's Seereise“, ist zum Vorbild für die berühmte mittelalterliche *Navigatio Brendani* geworden, und ganz unzweifelhaft haben die Schilderungen abenteuerlicher Seereisen dazu beigetragen, die geistigen Voraussetzungen für die späteren großen Entdeckungsreisen zu schaffen.

Bibliographie (in Auswahl)

- Carney, James: *Studies in Irish Literature and History*. Dublin 1965.
- Cunliffe, Barry: *The Celts. A Very Short Introduction*. Oxford 2003.
- Dillon, Myles: *The Cycles of the Kings*. Chicago 1946.
- Dillon, Myles: *Early Irish Literature*. Chicago 1948.
- Dillon, Myles – Chadwick, Nora K.: *The Celtic Realms*. London 1967.
- Gaechter, Paul: *Die Gedächtniskultur in Irland*. 2. Auflage. Budapest 2003.
- Greene, David: *The Irish Language*. Dublin 1966.
- Greene, David – O'Connor, Frank: *A Golden Treasury of Irish Poetry A.D. 600 to 1200*. London 1967.
- Jackson, Kenneth H.: *A Celtic Miscellany. Translations from the Celtic Literatures*. London 1951.
- Jackson, Kenneth H.: *The Oldest Irish Tradition. A Window on the Iron Age*. Cambridge 1964.
- Kinsella, Thomas: *The Tain. Translated from the Irish Epic Táin Bó Cuailnge*. Dublin, London, New York 1970.
- Koch, John T. (ed.): *Celtic Culture. A Historical Encyclopedia*. 5 vols. Ann Arbor 2005
- Mac Cana, Proinsias: *Celtic Mythology*. London 1975.
- Maier, Bernhard: *Die Kelten. Ihre Geschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart*. München 2000.
- McCone, Kim: *Pagan Past and Christian Present in Early Irish Literature*. Maynooth 1990.
- Meid, Wolfgang: *Die Romanze von Froech und Findabair. Táin Bó Froích. Altirischer Text mit Einleitung, deutscher Übersetzung, ausführlichem philologisch-linguistischem Kommentar und Glossar kritisch herausgegeben*. Innsbruck 1970; 2., neubearbeitete Auflage 2009.

Meid, Wolfgang: Dichtkunst, Rechtspflege und Medizin im alten Irland. In: *Antiquitates Indogermanicae. Gedenkschrift für H. Güntert*. Innsbruck 1974. S. 21-34.

Meid, Wolfgang: *Remarks on the Celtic Ethnography of Posidonius in the Light of Insular Celtic Tradition*. Wien 1987.

Meid, Wolfgang: *Aspekte der germanischen und keltischen Religion im Zeugnis der Sprache*. Innsbruck 1991.

Meid, Wolfgang: *The Celts*. Innsbruck 2010.

Meid, Wolfgang: *Ausgewählte Schriften zum Indogermanischen, Keltischen und Germanischen*. Innsbruck 2012.

Murphy, Gerard: *Saga and Myth in Ancient Ireland*. Dublin 1961.

O'Connor, Frank: *The Backward Look. A Survey of Irish Literature*. London 1967.

Rees, Alwyn and Brinley: *Celtic Heritage. Ancient Tradition in Ireland and Wales*. London 1961.

Richter, Michael: *Irland im Mittelalter. Kultur und Geschichte*. Stuttgart 1983.

Ross, Anne: *Everyday Life of the Pagan Celts*. London 1970.

Sjoestedt, Marie-Louise: *Gods and Heroes of the Celts*. Translated by Myles Dillon. Berkeley 1982.

Thurneysen, Rudolf: *Die irische Helden- und Königsage bis zum 17. Jahrhundert*. Halle 1921.

Tierney, J. J.: *The Celtic Ethnography of Posidonius*. Dublin 1960.

Weisweiler, Josef: Vorindogermanische Schichten der irischen Heldensage. *Zeitschrift für celtische Philologie* 24, 1954, 10-55. 165-197.