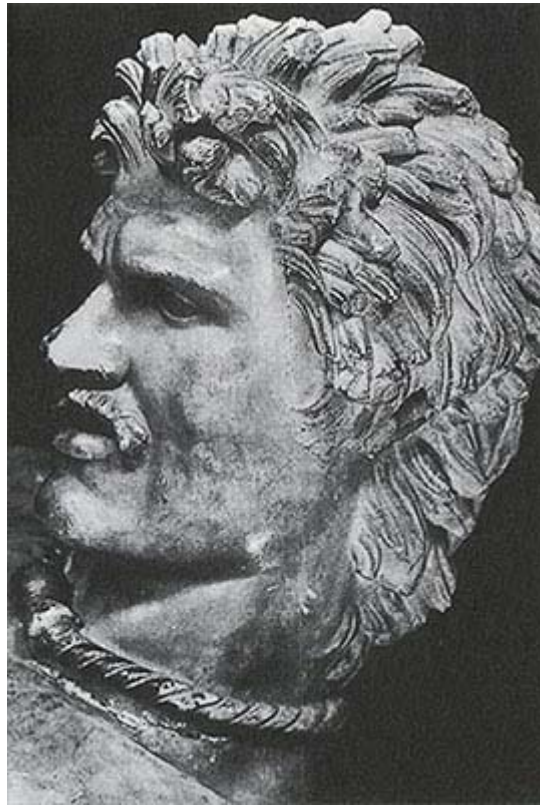


# Die Kelten – ein nordisches Volk

## Ausdehnung und Untergang

### Artikelsammlung

---



*Kopf des sterbenden Galliers von Pergamon*

## Der Keltische Kalender

### Gebrauchsanleitung

Der Kalender stützt sich bezüglich Astronomie und Mathematik auf den Kalender von Coligny und auf die Doktorarbeit von M.Monard *Histoire du calendrier gaulois: le calendrier de Coligny*, Burillier. Gemäß der ältesten indoeuropäischen Verwendung ist der Kalender ein Mondkalender. Das Mondjahr wird *Blidnis* genannt (Plural *Blidnes*) und umfaßt 12 oder 13 Mondperioden. Der Monat (*Mins* auf gallisch) entspricht einer kompletten Mondphase, deren Mittelwert 29.53 Tage beträgt. Monate mit 29 Tagen wechseln sich daher mit Monaten von 30 Tagen ab. Die Monate stehen im Nominativ Singular in ihrer Namensgebung und im Genitiv Singular in der Liste der *Lates*: Samoni – I. des Samonios. (Siehe unten die Erklärungen für *Lates*). Dieses Jahr<sup>1</sup> ist das Jahr 4375; es besteht aus 6 Monaten zu 30 Tagen (*Samonios, Riuros, Ogronios, Cutios, Simiuisonios, Edrinios*) und aus 6 Monaten zu 29 Tagen (*Dumannios, Anagantios, Giamonios, Equos, Elembiuos,*

---

<sup>1</sup> Das Jahr 2002 [Anm. der Red.]

*Cantlos*). Weder der Monat mit variabler Tageszahl (29 oder 30 Tage) *Ciallosbuis Sonnocingos* noch der Monat *Midx* werden in diesem Jahr verwendet. Und *Equos* zählt dieses Jahr 29 Tage, damit der I Elembiui (große Fest Lugnasad) ganz exakt mit dem Vollmond übereinstimmt.

Da das Mondjahr 12 Vollmonde mit einem Durchschnitt von 354,3669 Tagen hat und das Sonnenjahr im Durchschnitt 365,2422 Tage dauert, ist das Mondjahr um 10,8753 Tage kürzer als das Sonnenjahr. Um diesen Unterschied zu vermeiden, fügt man ungefähr alle 30 Monate einen Zwischenmonat *Midx* hinzu, der als „Einschaltung“ bezeichnet wird. Wir haben also alle 2 oder 3 Jahre ein Jahr mit dreizehn Monaten, wie z.B. das Jahr 4374. Dies ist das siebte Jahr des ersten Jahrfünfts eines dreißigjährigen Jahrhunderts, das am Abend des 8. Oktobers 1995 begonnen hat und im Jahr 2025 zu Ende gehen wird.

Der *Nycthémère* ist eine Basiseinheit und besteht aus einer Nacht (*Noxs*) gefolgt von einem Tag (*Diies*). Diese Einheit heißt *Latis* (Plural *Lates*) und entspricht zwei Tagen des Gregorianischen Kalenders, weil er am Abend des ersten Tages beginnt, um am Abend des zweiten Tages zu enden. Der Datumswechsel findet beim Sonnenuntergang statt und nicht um Mitternacht (siehe die Bezeichnungen der Mondaufgänge). Es gibt keine Woche, aber jeder Monat besteht aus zwei Halbmonaten.

Der erste, beim abnehmenden Mond, umfaßt immer 12 *Lates* und geht vom Vollmond bis zum Neumond. Das Ende vom Neumond heißt *Atenoux*, Abkürzung von *Atenouxtie* und kennzeichnet „Erneuerung“. Der zweite, beim zunehmenden Mond, besteht aus 15 oder 14 *Lates*, entsprechend dem Monat von 30 oder 29 Tagen.

Fünf Jahre bilden ein Jahrfünft, nach Quimon mit zusammen 62 Mondwechseln, bestehend aus 60 normalen Monaten und 2 Einschaltmonaten, 5 oder 6 im Wechsel.

*Midx*: am Beginn eines Jahrfünfts. Dies ist die Abkürzung von „*Mins indueixtionu*“ (Monat in Verdoppelung).

*Ciallosbuis Sonnocingos* orientiert sich am Sonnenlauf und ist in der Mitte eines Jahrfünfts, zwischen dem sechsten und siebten Monat des dritten Jahrhunderts plaziert.

Sechs Jahrfünfte oder 30 Sonnenjahre (also 371 oder 372 Monate) bilden ein „Jahrhundert“ genannt *Saitlon*. Grundsätzlich hat das erste Jahrfünft eines Jahrhunderts nicht mehr als 61 Mondwechsel, weil der Monat *Midx* am Anfang des Jahrhunderts herausgenommen wird, mit Ausnahme aller 630 Jahre.

### **Warum das Jahr 4375?**

Im Jahre -2373 fiel die Herbst – Tag- und Nachtgleiche genau mit einer Mondfinsternis zusammen. Dieses astronomischen Zusammentreffen wegen, kann man es als „Jahr null“ bezeichnen. Das Jahr, das am Abend des 31. Oktobers 2001 begann und am Abend des 21. Oktober 2002 endet, entspricht dem Jahr 4375 der keltischen Ära, die auch z.B. mit der Schlacht von *Mag Tured* oder der Ankunft der Kelten in Europa beginnen kann.



*Urnenfelderzeitliches Bronzeschwert*  
*Fundort: Königsdorf, Bad-Tölz-Wolfratshausen*

## Die Feste

- I Samoni:*** Samhain (*Uegilia Samoni*)
- I Riuri:*** Fest von Epona (*Uegilia Eponas*)
- I Anaganti:*** Imbolc (*Uegilia Brigantias*)
- I Giamoni:*** Beltaine (*Belotepnia*)
- I Elembiui:*** Lugnasad (*Lugi Naissatis*)

Dazu kommen die vorkeltischen Feste der Sonnenwenden und die des Tierkreises. Wir weisen in diesem Kalender auch auf Tierkreisereignisse hin. Die Neumondfeste sind in dem *Coligny-Kalender* nicht vertreten, da sie archäologisch nicht bewiesen sind, aber möglicherweise lokal gefeiert wurden.

## Das Sonnenjahr

Parallel zum Mondjahr, *das typisch indoeuropäisch ist*, verwendeten die Druiden auch das Sonnenjahr. Genannt *Sonoocinxs* („Sonnenlauf“), war es in die zwölf Tierkreise aufgeholt, die *Prinnioi* hießen. Dieses System geht zurück auf die präkeltische Vorgeschichte, wie uns einige megalithische Anlagen beweisen. Das gallische Wort *Prinnios* („Laub“) wird gebraucht, um eine Konstellation zu bezeichnen, und nimmt Bezug auf den Baum (*Prennes*). Dies erlaubt es uns anzunehmen, daß unsere Vorfahren auch einen pflanzlichen „Tierkreis“ benutzten, nachgewiesen in dem *Coligny-Kalender* und einigen mittelalterlichen irischen Texten. Einige Schlüsselwörter entdecken wir in dem kambrischen Gedicht *Cad Goddeu* („Kampf der Bäume“), das Taliésin zugeschrieben wird.

Man kann gleichzeitig eine Mondbeziehung zwischen Monat und Baum und eine Zuordnung für jeden Monat des Tierkreises haben. Die Bäume, die den Monaten und den Sternzeichen entsprachen, waren nicht unbedingt dieselben. Die Gegenüberstellung der Arbeiten verschiedener Wissenschaftler bezüglich der Einteilung des Tierkreises-, und zusätzlicher Hinweise aus der Natur weist auf ein Mehrstufen-System hin:

1. *Baum-Leitsymbol* für ein Vierteljahr
2. *Baum-Sternbild* des Tierkreismonats
3. Aufteilung in *Halbmonate*

Es existierten zwei weitere konkurrierende Systeme:

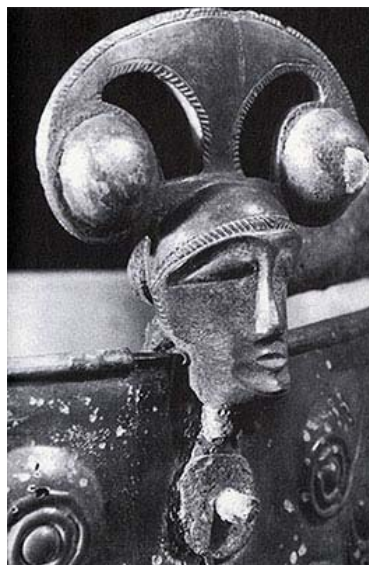
Ein Jahreszyklus mit 24 Bäumen oder Sträuchern und ein halbjähriger Zyklus mit 12 Bäumen oder Sträuchern, die zweimal hintereinander abliefen. Außerdem unterschieden sich diese diversen Zuordnungen von Bäumen aufgrund geographischer Gegebenheiten, denn es existierten nicht dieselben Grundlagen in der gesamten keltischen Welt.

### Die Namen einiger Bäume und Sträucher

Stechginster	Esche	Weißdorn	Ginster	Erle
Wacholder	Birke	Mistel	Hainbuche	Buche
Eiche	Stechpalme	Haselstrauch	Eibe	Ahorn
Lärche	Ulme	Pappel	Fichte	Apfelbaum
Schlehe	Weide	Tanne	Holunder	Flieder

### Zur Erinnerung

Die Verknüpfungen zwischen einem Baum und einem bestimmten Monat basieren nicht auf irgendeiner historischen Gewißheit, sondern ganz einfach auf zeitgenössischen – vielleicht irrtümlichen – Hypothesen. Genauso verhält es sich bei allen den Monaten zugeschriebenen Gottheiten. Es gibt keine Bestätigung, daß dieses Konzept im Altertum existierte, selbst wenn einige Feste mit bestimmten Gottheiten verknüpft sind: *Uegilia Eponas* (Epona) ■ *Imbolc* (Brigantia) ■ *Belteine* (Belos) ■ *Lugnasad* (Lugos) usw. (Nach: *Calendrier Celtique établi par le Groupe Druidique des Gaules 2001*)



*Bronzeaufsatz für eine  
hölzerne Eimerdaube*

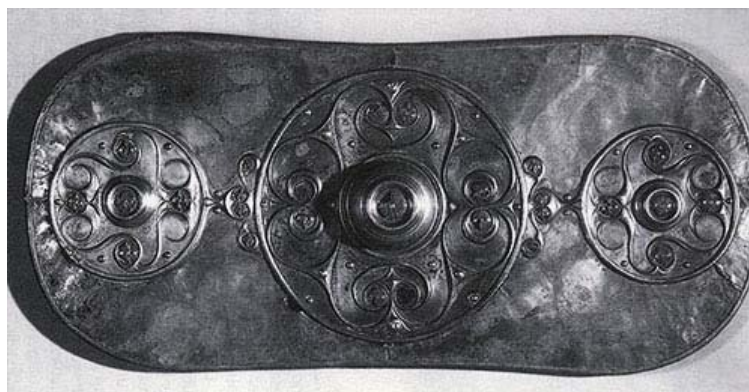
## 1. Herkunft u. Ausdehnung der Kelten

Die zweitletzte Welle nordischen Blutes, welche für die Weltgeschichte bedeutsam wurde, ist die der keltischen, die letzte die der germanischen Ausbreitung. Schuchhardt (*Alteuropa* 26) nimmt Süddeutschland, vor allem das Donautal, als Urheimatbezirk der Kelten und möchte diesen einen bestimmten donauländischen Gefäßstil der jüngeren Steinzeit, die sog. Bandkeramik, zuschreiben. Im Kreise der Bandkeramik in welchem wahrscheinlich auch die Urthraker und Urhellenen teilgehabt haben, zeugen sehr häufige Funde von Hacken für den ersten ausgedehnten Hackbau Alteuropas.

Auf deutschem Gebiete hat die Spiralkeramik sich rheinabwärts bis gegen das heutige Belgien hin, die Hinkelsteinkeramik durch Sachsen und Thüringen bis gegen den Harz vorgeschoben. So erreichten urkeltische Stilformen östlich und südöstlich von Braunschweig die Grenze der germanischen Megalithkultur. Damit stimmen die sprachwissenschaftlichen Ergebnisse überein, welche die nördliche und östliche Grenze der Keltenherrschaft auf eine Linie Lüneburger Heide – Hildesheim – Göttingen – Eisenach – Thüringerwald festlegten.

Von diesen schon mächtig erweiterten Ursitzen aus begannen die kraftvollen Vorstöße von Keltenstämmen. Peake (*The Bronze Age and the Celtic World* 22) möchte ja annehmen, ein keltischer Vorstoß, welcher blattförmige Bronzeschwerter in England verbreitet habe, sei schon um 1150 v.d.Z. teils die Themse hinauf, teils von der Bucht *The Wash* (an der Ostküste) aus vorgedrungen und habe später von Wales aus Irland erreicht, die goidelische oder gaelische Mundart des Keltischen verbreitend. Ein breites Vorrücken der Kelten vom heutigen Mitteldeutschland aus wird man aber erst für die Zeit um 900 v.d.Z. annehmen dürfen. Von 900 bis 200 v.d.Z. reicht die Zeit der keltischen Vorherrschaft über Mittel- und schließlich auch Westeuropa; ein Machthöhepunkt dieser Keltenherrschaft liegt um 500-400 v.d.Z.

Um 600 stoßen keltische Stämme vom Rheine aus durch Frankreich bis nach Spanien vor; nach England dringen keltische Stämme von Nordfrankreich aus im 4. Jh. v.d.Z. Zu Beginn des 3. Jh. v.d.Z. sind von den Kelten besetzt: die britischen Inseln, Frankreich bis auf den Nordosten, die iberische Halbinsel hauptsächlich in deren Mitte und Nordwesten, Norditalien. Einzelne Keltenstämme sind bis nach Thrakien und ans Schwarze Meer vorgedrungen; Thrakien und Makedonien werden 279 v.d.Z. besetzt und bald darauf greifen sie nach Kleinasien über, wo in Phrygien und Kappodokien das Galaterreich von ihnen errichtet wird. Die Könige von Pergamon erfahren von der Mitte des 3. bis zur Mitte des 2. Jh. die kriegerische Stärke dieser Galater. Rom erfährt die Streitbarkeit der Kelten Oberitaliens: die Stadt fällt 390 v.d.Z. in die Hände des keltischen Feldherrn Brennus und seiner Krieger und wird erst frei, nachdem ein Lösegeld bezahlt worden ist.



*Prunkschild aus Bronze. Weihgabe an einen Gott  
(1 Jh. n.d.Z., 1857 in der Themse gefunden), London*

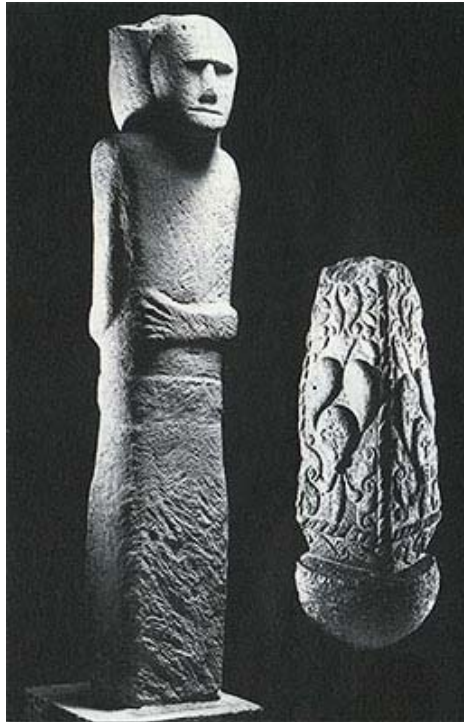
## 2. Ausdehnung und Niedergang

Die Hallstattkultur der Vorgeschichte ist die eigentliche Gesittung der Kelten. Das Alpengebiet um Hallstatt (im Salzkammergut), nach welchem diese bronzezeitliche Gesittung genannt ist, muß zur Hallstattzeit mindestens von einer Bevölkerung besiedelt gewesen sein, deren Herrschaft und wahrscheinlich auch Sprache keltisch war. „Schon früh in der Hallstattzeit erschien ein hochgewachsenes langköpfiges Volk im Jura und am Doubs, welches die Vorhut der Kelten gewesen sein mag.“ (Hamy: *Les premiers Gaulois. L'Anthropologie* 1906-07) Die Hallstattgesittung führt schließlich von der Bronze- in die Eisenzeit hinüber; das Eisen dient aber zunächst nur zur Herstellung von Waffen. Nach 600 v.d.Z. verbreiten die Kelten die *Tène-Kultur*.

Von den hellenischen und römischen Schriftstellern werden die Kelten gegen die Spätzeit hin als Menschen nordischer Rasse beschrieben; die späteren Kelten hingegen im Vergleich mit den Germanen schon nicht mehr als so hochgewachsen und nicht mehr so blond, sondern eher rötlich. Die gallischen Schädel der frühen Eisenzeit – Schädel also, welche in der Hauptsache der sorgfältiger bestatteten Adels- und Priesterschicht angehören – erscheinen noch fast rein nordisch; in der späteren Eisenzeit sind Kurzköpfe schon reichlich vertreten. Wie in der Spätzeit aller Völker nordischer Rassenherkunft scheinen auch bei den Galliern einzelne unter den Dunkelhaarigen Blondfärbemittel verwendet zu haben. Die Gallier des südlichen Galliens haben wohl ein von dem römischen Dichter Martialis (VII, 33, 20) erwähntes Blondfärbemittel, *spuma Batava*, angewandt, um den nördlichen Galliern in der Haarfarbe zu gleichen. Das Werk Bienkowski (*Die Darstellung der Gallier in der hellenischen Kunst* 1908) zeigt neben Bildwerken von Galliern mit vorwiegend nordischen Zügen auch solche, deren massige Glieder und breite Gesichter oder deren buschige Augenbrauen über niederen Augenhöhlen bei tief eingebetteten Augen den fälischen Einschlag im Keltentum erkennen lassen, dann auch Züge, welche einen ostischen Einschlag anzeigen. Die nicht nordischen Einschläge mögen von den hellenistischen Bildhauern zur Hervorhebung einer – durch ihre Abweichungen vom nordisch bestimmten hellenischen Schönheitsbilde zu kennzeichnenden – gewissen Fremdartigkeit besonders betont worden sein, der minder nordische Schlag der Gallier mag als der vom hellenischen Schönheitsbilde abweichende von diesen Bildhauern unbewußt zur Darstellung ausgewiesen worden sein.

Die Eroberung Galliens durch Caesar wäre trotz der Uneinigkeit und Zersplitterung der gallischen Stämme wohl nicht so verhältnismäßig schnell und gründlich durchzuführen gewesen, wenn die Gallier noch so nordisch gewesen wären wie die damaligen Germanen. Seit etwa 400 v.d.Z. hatte sich aber ein innerer Zerfall der keltischen Macht in Mittel- und Westeuropa vorbereitet. Innere Zwiste, in denen sicherlich viele überwiegen nordische Adelssippen ausgetilgt wurden, beschleunigen den Niedergang, der Zerfall der Geldwährung begleitete ihn.

Die weit verbreiteten Keltenstämme bildeten außerhalb Mittel- und Westeuropas um dünne Herrschichten, welche durch kriegerische Unternehmungen rasch dahinschwinden mußten und deren nordische Rasse durch Mischung allmählich zerkreuzt wurde. (Nach Prof. Dr. Hans F. K. Günther, *Rassenkunde Europas* 1929)



*Steinsäulen-Statue mit Januskopf*

## Die Götter

Aus den mündlichen Überlieferungen der vorchristlichen irischen Mythologie und aus Caesars Werk *Der gallische Krieg* wissen wir von fünf keltischen Hauptgöttern:

**Lug:** Hauptgott, der über alle Götter erhaben ist. Die Iren nennen ihn *samildánach*, was soviel bedeutet wie „Aller Künste kundig“, da er all das, was die anderen Göttern vermögen, selbst beherrscht.

**Dugda:** Gott des Himmels. Er ist der göttliche Druide, Herr über Ewigkeit, Zeit, Elemente und Weisheit. Seine Attribute sind ein Kessel, der unerschöpfliche Mengen an Speisen enthält, und eine Keule, mit der er nicht nur Lebende zu Tode bringen, sondern auch Tote wieder zum Leben erwecken kann.

**Ogmios:** Kriegsgott, Gott der Magie, des gesprochenen und schriftlichen Wortes.

**Diancecht:** Gott der Medizin. Nach einer Schlacht setzt er dem verwundeten König Nuadu, der im Kampf seine Hand verloren hat, eine künstliche Hand aus Silber an. Er wirft die schwer verwundeten und gefallenen Krieger in eine „Quelle der Gesundheit, wo die Verletzten genesen und die Toten zu neuem Leben erwachen.“

**Brigid:** Der irischen Definition nach ist sie die weibliche Göttin, die Erhabene, Mutter der Götter, der Schmiede und der Mediziner. Entsprechend der Funktion, der sie zugeordnet wird, trägt sie verschiedene Namen. *Boand*, als Gemahlin des Ogmios, *Étain* als Irlands Königin und Gemahlin des irdischen Königs *Eochu* und ist ebenso die Königin der Anderen Welt. (Nach F. Le Roux – C.-J. Guyonvarc'h: *Les Druides et le Druidisme* 1995)



*Steinfigur ähnlich wie das Ungeheuer von Noves. Frankreich.  
Symbolisiert den todbringenden Aspekt der Gottheit. Ca. 3 Jh. v.d.Z.*

## Die Feste

Das keltische Jahr ist durch eine zentrale Achse zwischen 1. November und 1. Mai deutlich in ein Sommer- und ein Winterhalbjahr unterteilt. Die Feste der Druiden fanden in Wirklichkeit 40 Tage nach einer Sonnenwende oder nach einer Tag- und Nachtgleiche statt. Das hängt damit zusammen, daß der Zeitraum von 40 Tagen als der Erwartung, der Entwicklung und Vorbereitung auf das Fest betrachtet wurde, während das Fest selbst dann als Kristallisationspunkt der freigesetzten Energien galt.

**Samhain**, das höchste Fest, fand, am 1. November statt; sein irischer Name *Samhuin* entspricht dem gallischen *samonios*, der im Coligny-Kalender erwähnt wird, jenem bedeutendsten Zeugnis für die Kalendereinteilung der heidnischen Kelten. *Samhain* bedeutet etymologisch „Ende des Sommers“ (mit anderen Worten: Winteranfang) und der erste Tag des neuen Jahres, genauer gesagt: die erste Nacht, da die Kelten nicht die Tage, sondern die Nächte zählten. Man mag sich darüber wundern, daß der Beginn des neuen Jahres mit dem Winteranfang zusammenfällt, aber vergessen wir nicht, daß im Druidentum nach Caesar Dis Pater, also eine Gottheit der Finsternis, den von Menschen und Dingen darstellt.

Das Samhain-Fest war ein zentrales Ereignis für die keltische Gemeinschaft, an dem alle Mitglieder teilnehmen mußten. So heißt es in der Erzählung von der *Geburt des Conchobar*: „Jeder der Ulates, der nicht zur Samhain-Nacht erschien, wurde wahnsinnig, und um nächsten Morgen wurde sein Tumulus, sein Grab und sein Grabstein errichtet“. Das Fest diente einerseits zur Versammlung aller Männer und Frauen der Gemeinschaft wurden die politischen, ökonomischen und religiösen Angelegenheiten besprochen. Andererseits fanden endlose Festgelage statt, bei denen Schweinefleisch verzehrt und Wein getrunken

wurde, denn das Fleisch des Schweines verleiht Unsterblichkeit, wie die Sage von den „Schweinen des Mananann“ zeigt, während der Trunkenheit macht; Trunkenheit aber ist jener Zustand der Ekstase, in dem man die Realität verlassen kann, um sich für das Übernatürliche zu öffnen. Die Samhain-Nacht ist nämlich die Nacht der Begegnung zwischen Lebenden und Toten: Die *sidh* (die Hügel, in denen Götter und Helden wohnen, werden zugänglich, und die beiden Reiche durchdringen einander. Das christliche *Allerheiligensfest*, das an die Stelle der Samhain-Nacht getreten ist, hat diesen Aspekt der „Gemeinschaft der Heiligen“ beibehalten in den angelsächsischen Ländern gehen viele *Halloween-Bräuche* auf die Riten und Maskeraden des keltischen Festes zurück.

Natürlich waren die Festgelage der herrschenden Klasse vorbehalten, das bedeutet, daß vor allem die Herrscher und Krieger daran teilgenommen haben werden. Es ist allerdings kaum anzunehmen, daß die Druiden davon ausgeschlossen gewesen sind. Dem Volk war der Jahrmarkt mit all den dazugehörigen Geschäften und Vergnügungen vorbehalten. Außerdem versammelten sich die Rechtsgelehrten, um die Beziehungen zwischen Individuum und Gemeinschaft zu regeln. Diese Versammlung stellte eine Art *Thing* dar, in dem die rechtlichen und politischen Angelegenheiten debattiert wurden.

Über das Ritual des Samhain-Festes wissen wir nur wenig. Fest steht aber, daß am Vorabend alle Feuer in Irland ausgelöscht werden mußten. Das war offenbar das Zeichen für, daß das Jahr „gestorben“ war; seine Wiedergeburt begann in dem Augenblick die Druiden das neue Feuer anzündeten. Dieses Brauchtum ist von den Christen vom 1. November auf Ostern übertragen worden. In der Samhain-Nacht spielen sich alle bedeutenden mythischen Ereignisse ab: Schlachten, Reisen in die Andere Auseinandersetzungen mit den Tuatha *De Danann*, der rituelle Tod des Königs oder der gewaltsame Tod des Helden, der ein gewichtiges Verbot übertreten hat. In der Samhain-Nacht wurde schließlich *Mac Oc* sowohl empfangen als auch geboren, denn da sich die Welt der Götter mit der Welt der Menschen in dieser Nacht verbindet, ist in ihr auch der normale Zeitbegriff ausgelöscht: sie stellt eine neutrale Zeitzone dar. Als sich *Mac Oc* des Reiches seines Vaters bemächtigen will, läßt er es sich für einen Tag und für eine Nacht – also für den Zeitraum des Samhain-Festes – übergeben, was der Ewigkeit entspricht. Diese Vorstellung lebt noch im christlichen Allerheiligensfest weiter (vor allem wie es in der Bretagne gefeiert wird), obwohl die enge Verbindung mit dem darauffolgenden Allerseelenfest, dem Gedenktag für die Toten, die ursprüngliche keltische Konzeption verschleiert. Für die Kelten bestand nämlich in dem Samhain-Fest kein Unterschied zwischen Lebenden und Toten, zwischen Göttern und Menschen, denn alles war ein Ganzes.

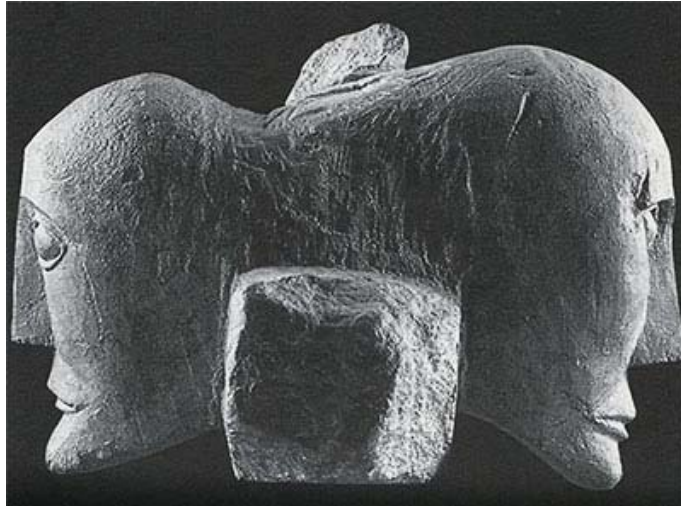
Auch wenn wir keinen Beweis dafür haben, ist anzunehmen, daß anlässlich dieses Festes dramatische Spiele aufgeführt wurden, die die großen Urmythen vergegenwärtigen. Das Fest dauerte drei Tage lang und bot daher genügend Zeit für die verschiedensten Aktivitäten (und Gelage!).

Drei Monate nach dem Samhain-Fest, also am 1. Februar, fand das ***Imbolc-Fest*** statt, dessen Schutzpatronin vermutlich die Göttin *Brigit* war. Das Imbolc-Fest, aus dem das Christentum *Lichtmeß* gemacht hat, bildete die Mitte des Winters, und sowohl das Feuer als auch das reinigende Wasser wurden dabei verehrt. Es war also ein Fest der Reinigung, und diese Bedeutung kommt noch heute im Lichtmeß fest zum Ausdruck. Wir wissen fast nichts über die einzelnen Elemente des Imbolc-Festes, denn die Christen haben alle heidnischen Zeugnisse vernichtet; vermutlich schuf ihnen die Göttin Brigit Probleme, die am 1. Februar gefeiert wurde und deren Züge noch in der Gestalt der Äbtissin Brigitte von Kildare zu erkennen sind. Davon abgesehen scheint das Imbolc-Fest weit weniger wichtig als das Samhain-Fest gewesen zu sein, denn es betraf weder die Kriegerklasse noch den König und wurde vermutlich in wesentlich engerem Rahmen gefeiert.

Bedeutsamer als das *Imbolc-Fest* war dagegen das am 1. Mai gefeierte ***Beltaine-Fest***, das den zweiten Höhepunkt des keltischen Festjahres darstellt. Der Name *Beltaine* be-

deutet *Feuer des Bei* und evoziert die Vorstellung von Wärme und Licht. Weil dieses Fest das Ende des Winters und den Beginn des Sommers bezeichnet, ist es nicht nur besonders reich an Feuerritualen, sondern hebt auch die sakrale Bedeutung der keimenden Vegetation hervor. In einer Viehzüchter Gesellschaft, wie sie bei den Kelten und vor allem bei den Iren bestand, ist der Zeitpunkt, an dem die Herden auf die Weiden getrieben werden, der wichtigste Monat des ganzen Jahres. Die *Fiana* des Königs *Finn* verbrachten gewöhnlich die sechs Wintermonate in den Häusern der Iren, die unter ihrem Schutz standen, aber vom 1. Mai an zogen sie wie Nomaden kreuz und quer durch Irland. Auch die mythischen Invasionen Irlands fanden am *Beltaine-Fest* statt, das offensichtlich den Anbruch von Licht und Leben sowie den Eintritt in das helle Reich des Tages darstellte, während das *Samhain-Fest* die beginnende Herrschaft der Nacht, die „schwarzen Monate“, wie man noch heute in der Bretagne sagt, ankündigte. Wie das *Beltaine-Ritual* im einzelnen aussah, wissen wir nicht mehr. Gewiß war es ein Fest der Priester, so daß die Druiden darin vermutlich die Hauptrolle spielten. Mit Sicherheit gab es Zeremonien, Spiele, Versammlungen und Festgelage. Der noch heute lebendige Brauch, Zweige in Felder und Gärten zu stecken oder auf Scheunen zu befestigen, ist wahrscheinlich ein ferner Nachklang des *Beltaine-Rituals*. Bei diesem Fest sollen auch die sogenannten *Johannisfeuer* abgebrannt worden sein. Der irische König genoß das Vorrecht, das Feuer als erster anzuzünden, und jeder, der das vor ihm zu tun wagte, soll zum Tode verurteilt worden sein. Auch nach dem Untergang des Druidentums ist der 1. Mai ein volkstümliches Fest geblieben, an dem sicher nicht zufällig die menschliche Tätigkeit, die Arbeit, gefeiert wird. In den germanischen Ländern ist die Nacht des *Beltaine-Festes* als *Walpurgisnacht* bekannt; in ihr versammeln sich alle Hexenmeister und Hexen, und das bedeutet nichts anderes, als daß diese Nacht früher der Priesterklasse gehörte. Denn die Druiden haben zwar ihre Funktion als Priester, Philosophen und Rechtsgelehrte verloren, aber im Gedächtnis des Volkes leben sie in Gestalt von Hexenmeistern immer noch weiter. Die wichtige Rolle der Priesterklasse beim *Beltaine-Fest* läßt sich noch heute in den vielen Beschwörungsritualen erkennen, die sich im Brauchtum des 1. Mai erhalten haben; gemeint sind die Segnungen der Tiere und Ställe, das Treiben der Herden durch Feuer oder Glut, die magische Reinigung der Stallungen sowie die verschiedenen magischen Formeln, durch die die Herden vor Krankheiten oder wilden Tieren geschützt werden sollen.

Während das *Samhain-Fest* sozusagen in den „Schlaf“ versetzt, gibt das *Beltaine-Fest* das Zeichen zum Wiedererwachen. Während der Wintermonate ist das Feuer zwar unsichtbar unter Steinen und Holz versteckt, aber seine Energie besteht weiter, sie ist potentiell vorhanden. Am *Beltaine-Fest* erwacht diese Energie wieder zu neuem Leben, es tritt also eine wahrhaftige „Epiphanie“ ein. Die Feuer, die auf dem Hügel von Tara auflodern, und die der irische König unter dem Schutz der Druiden angezündet hat, waren keineswegs nur ein Symbol, sondern sie waren auch der Beweis dafür, daß sich in Kreislauf der Tage und Jahreszeiten aus dem Tod neues Leben entwickeln konnte. **Lugnasad**, das vierte keltische Fest, wurde am 1. August gefeiert. Nach der Überlieferung soll dieses „Fest des *Lug*“ von dem Gott selbst in *Tailtiu* ins Leben gerufen worden sein, und zwar zur Erinnerung an seine Ziehmutter, die Göttin *Tailtiu*, die das mütterliche Irland verkörpert. Während des Festes wurden verschiedene Spiele veranstaltet, wozu sich alle Teile der Gemeinschaft versammelten. *Lugnasad* war offenbar vor allem das Fest des Königs, denn der König überwachte die Pferderennen und die Wettkämpfe der Poeten; allerdings gab es weder Kampfspiele noch Todes-Rituale. Es heißt, daß die königliche Kraft zu diesem Zeitpunkt am größten ist, und diese wird auch für die nun einsetzende Erntezeit gebraucht. Vergessen wir nicht, daß dieses Fest unter der Schutzherrschaft einer Mutter-Göttin steht, die gestorben ist, um das Wohlergehen ihrer zahlreichen Kinder zu sichern. Im Lauf der Christianisierung ist das *Lugnasad-Fest* untergegangen, aber es lebt noch teilweise in anderen Festen weiter, die ebenfalls religiöse Gepräge haben, wie das *Erntedankfest* oder der Flurumgang. Alles in allem ist der Sommer jedoch nicht die richtige Jahreszeit für lange Festlichkeiten und ausgedehnte Gelage, denn man muß in dieser Periode des Jahres hart arbeiten, um die Grundlage dafür zu schaffen, daß die kommenden „schwarzen Monate“ gut überstanden werden konnten.



*Ahnenfiguren. Zweigesichtiger Kopf aus Kalkstein.  
Fundort: Frankreich. 3.-2. Jh. v.d.Z.*

## Die Rituale

Die mythologischen Erzählungen schildern in epischer Breite zahlreiche Rituale, die in den ältesten Zeiten wie Dramen erlebt wurden. In jedem Theaterstück findet man Spuren von etwas Sakralem. Jede Theateraufführung zeigt eine Handlung, deren Strukturen von dem Mythos geprägt sind, den sie verkörpert und plastisch vor Augen führt. So enthält die griechische Tragödie Elemente von wesentlich älteren religiösen Ritualen – wie etwa den Begriff des Opfers-, und auch im Spott der Komödie lassen sich kultische Urmuster erkennen. Das gilt für Tragödie und Komödie auf der ganzen Welt. Aber wenn die Bedeutung des Rituals in einer Religion schwindet (etwa weil seine Aussagekraft schwächer wird oder weil die Religion selbst untergeht), dann wird aus der dramatischen Darstellung entweder etwas rein Profanes, oder sie überlebt in irgendeiner epischen Erzählform.

Das geschah bei den Kelten. Als die Druiden-Religion nicht mehr praktiziert wurde, sah man in ihrem Kult, von dem man kaum noch etwas wußte, nur noch das kuriose Überbleibsel längst vergangener Zeiten oder den Aberglauben der Vorfahren. Die Rituale wurden nicht mehr *gelebt* sondern nur noch *erzählt* oder verstümmelt weitergegeben, und diese „Geschichten“ ließen sich problemlos in die alten mythischen Erzählungen einbauen. Auf diese Weise sind sowohl die heroischen als auch die mythischen Epen größtenteils entstanden.

Wenn man den Kult des Druidentums in seinen Grundzügen erfaßt, müssen die mythischen Erzählungen also mit größter Aufmerksamkeit betrachtet werden. Geschichtliche Zeugnisse dafür sind selten, und auch der Beitrag der Archäologie ist hier gleich Null. Natürlich darf man nicht alles wörtlich nehmen, das gilt vor allem für die gnadenlosen Kriege, die phantastischen Kämpfe und Menschenopfer.

Die meisten Erzählungen sind nämlich erst später von Menschen zusammengestellt, aufgeschrieben und häufig verändert worden, da sie die Bedeutung und den Vorrang des Christentums möglichst stark hervorheben wollten. Dennoch stellen die irischen und walisischen Erzählungen sowie die Artussagen in ihrer überlieferten Form wichtige Zeugnisse der Vergangenheit dar. Unsere Aufgabe ist es, sie kritisch zu untersuchen und mit Geschichte und Archäologie zu vergleichen. (*Nach Jean Markale: Die Druiden 1985*)



Das Kreuz von Cong tragender Zierknauf mit dem Kopf eines Tieres.  
Irisches Nationalmuseum, Dublin.

## Der Druiden. Stellung in der Gesellschaft

Über die Existenz der Druiden in der Antike berichten schon griechische und römische Autoren. Die bekanntesten und wichtigsten unter ihnen sind wohl *Titus-Livius*, *Caesar*, *Strabo* und *Diodorus von Sizilien*, zwischen dem 1. Jahrhundert vor und nach der Zeitwende. Ein einziger historischer Druiden aus dem Stamm der *Eduens*, bezeugt durch Caesar ca. 58 v.d.Z., ist uns aber bekannt. Das Wesentliche, was wir über die druidische Tradition wissen, befindet sich in den irischen mittelalterlichen Manuskripten, welche zwischen dem XII. und XVI. Jh. verfaßt wurden. Im Kapitel VI, 13 in seiner Erzählung *Der gallische Krieg* hat Caesar die Stellung der Druiden in der Gesellschaft am treffendsten gekennzeichnet. Nach ihm besteht die gallische Gesellschaft aus zwei Gesellschaftsschichten, die verehrt werden: die *Druiden*, die Caesar laut der keltischen Bezeichnung (*druis*) so nennt und die *Ritter (equites)*. Die übrigen Menschen haben, laut Caesar, keinen Wert. Dies aber ist die Sicht eines Römers der Herrenschicht, selbst gewohnt an die Trennung zwischen Patrizier und Plebejer. Tatsächlich handelt es sich aber um die spezifische indoeuropäische Dreiteilung der Gesellschaft, die man am klarsten in den indischen Gesetzen von Manu findet:

***Brahman*** = Lehrstand    ***Kshatriya*** = Wehrstand    ***Vaishya*** = Nährstand

In Gallien und in Irland ist das Schema dasselbe: ***druides – druid*** – Priesterschicht; ***equites – flaith*** = Kriegerschicht; ***plebes – aes dána*** (wörtlich: *die Kunstleute*) – produzierende Schicht. Dies beweist eine sehr alte gemeinsame Herkunft. Selbst die Bezeichnung *Druiden* ist seit Gallien aus der Caesarenzeit (1 Jh. v.d.Z.) bis in das mittelalterliche Irland des XV. Jh. unverändert geblieben. Fälschlich verglichen mit dem griechischen Wort für Eiche, besteht das Wort *Druid* aus zwei Vorsilben, *do-* und *ro-* und aus einer Wurzel *-uid*, die die *Weisheit*, das *Wissen* bezeichnet und in allen heutigen keltischen Sprachen immer noch Homonym für *Holz* ist. Etymologisch gesehen ist der Druiden der „sehr gelehrte“. (Nach F. Le Roux – C.-J. Guyonvarc'h: a.a.O.)

Nach Meinung der Religionshistoriker lassen sich die keltischen Druiden mit den Indischen Brahmanen und den römischen *flamines* vergleichen. Bekanntlich kann niemand Brahmane werden, der nicht aus der Brahmanen-Kaste stammt – das ist eine natürliche Folge der hinduistischen Glaubenslehre über den Kreislauf der Reinkarnation -, und die

römischen Flammes bildeten ein Kollegium, dem nur derjenige angehören konnte, der hineingewählt wurde. Die Druiden dagegen stellten keine geschlossene Klasse dar: jeder konnte Druide werden, ob Mitglied einer Königsfamilie, ob Krieger, Künstler, Hirte, Bauer oder Sklave; jedem, der lange und eingehende Studien hinter sich gebracht hatte, stand der Zugang zu dieser Klasse offen. Zusammenfassend läßt sich also sagen: Druide wurde man sowohl durch Berufung als auch durch eine ganz bestimmte Ausbildung. (Nach Jean Markale: a.a.O.)



Der Silberkessel von Gundestrup (Jütland, Dänemark), das wichtigste erhaltende Zeugnis keltischer Religion. Teilansicht: Taranis, der blitzschleudernde Himmelsgott. 2 Jh. v.d.Z., Nationalmuseum von Kopenhagen.

## Die Tätigkeiten der Druiden

Alle Nachrichten über die Bedeutung der keltischen Priesterklasse, sowohl aus der Antike als aus dem Mittelalter, sind ähnlich. Der Druide ist *Priester*: er beschäftigt sich mit allen religiösen Dingen, seien es Opfer, Riten, oder ähnliches. Der Druide ist *Jurist*: er „spricht Recht“ und er ist es, der das Strafmaß, die Höhe des Schadenersatzes und die Geldbuße festsetzt. Er ist verantwortlich für die gesamte Rechtsprechung und deren Verfahren. Aber der König, Inhaber der irdischen Macht, spricht die Strafe aus. Diese Rechtsprechung darf aber nicht mit formalen, rein bürokratischen Verfahren verglichen werden. Die Erfahrung der „Alten“ ist dabei wichtiger als das Gesetz allein aussagt. Der Druide ist *Lehrer*: in Gallien wie in Irland lehrt der Druide mündlich meist in Form von Gedichten, wobei die Ausbildung 20 Jahre dauern kann und alle Bereiche des Wissens umschließt. Dies hier sind die großen Besonderheiten, worüber Caesar berichtet. Die späteren griechischen Autoren wie Strabo oder Diodorus von Sizilien hinschreiben eher, wenn auch manchmal unpräzise, die innere Struktur der Priesterklasse. Unwesentliche Unterschiede außer Acht gelassen, sind sie in Gallien und in Irland gleich. In Gallien besteht die Priesterklasse aus drei Arten von Druiden: die *Philosophen-Theologen*, die „*vates*“-*Hellseher* und die *Barden-Dichter*. In Irland sind die „Fächer“ noch verschiedenartiger und zahlreicher: der „*vate*“ oder *Hellseher* (gallisch *vatis*) trägt die Bezeichnung *faith*. Die Bezeichnung für den *Barden* ist ähnlich wie in Gallien: gallisch *bardos*, irisch *bard* (siehe wälisch *bardd*, bretonisch *barzh*). Der Barde ist auch durch den *file* oder *Dichter* überlagert worden. Etymologisch gesehen ist der Barde ein *Gelehrter* und der *file* ein *Hellseher*, der der ogamischen Schrift mächtig ist. Alle anderen Ämter sind mehr oder weniger Verzweigungen aus dem *file*-Dichter: *liaig* oder *Arzt*, Fachmann der drei Medizinarten: beschwörend oder magisch, blutig oder chirurgisch, pflanzlich und der Heilkräuter kundig; *crutire* oder *Harfner*, Fachmann der drei keltischen Musikrichtungen, diejenige, die einschlafen läßt, diejenige die das Lachen verursacht und diejenige, die weinen läßt oder manchmal gar zum Tod führt; *deogbaire* oder *Mundschenk*: er ist für die Verteilung der vergorenen

Getränke, Bier oder Met, bei den königlichen Feierlichkeiten, verantwortlich; *sencha* oder *Historiker*: seine Haupttätigkeit besteht in der Weitergabe des Wissens, über die Genealogie des Königs und alle Ereignisse, die die Dynastie betreffen; *scelaige* oder *Erzähler*: das ist derjenige, der an den langen Winterabenden dem König und seinem Hof eine aus der irischen Mythologie ausgewählte Geschichte erzählt; *brithen* oder *Jurist*: er „spricht Recht“ während der Prozesse. Der König fällt das Urteil, basierend auf den Ergebnissen des Juristen; *dorsaid* oder *Haushofmeister*: ihm kommt es zu, den König über die Identitäten aller Besucher zu informieren; *muccido* oder *Schweinehirt*: er bewacht die Schweine oder die Wildschweinherde, heilige Tiere und Symbole der höchsten Priesterschaft; *faith* oder *Hellseher*: das ist derjenige, der Träume oder bedeutende Zeichen für die Zukunft des Königs und sein Reich interpretiert. (Nach F. Le Roux – C.-J. Guyonvarc'h: a.a.O.)



*Gürtelhaken, 400-330 v.d.Z.,  
Fundort: Hölzelsau bei Kufstein, Tirol.  
Prähistorische Staatssammlung  
von München*

## **Der Druiden und der König**

Die Druiden sind zwar keine Beamten aber doch Fachleute, die den König mit ihrem Rat zu regieren verhelfen. Wenn der König nicht verpflichtet ist, den Ratschlägen der Druiden zu folgen, ist der Druiden verpflichtet, seinen Rat dem König zu erteilen. So sind der Druiden und der König gegenseitig verbunden, einerseits durch die spirituelle Macht des Druiden, andererseits durch die irdische Macht des Königs. Und so finden die Macht des Druiden und die Macht des Königs ihr Gleichgewicht. Ohne den König, der die Druiden hoch entlohnt, wäre der Druiden sinnlos und ohne die Hilfe des Druiden wäre der König wiederum nicht in der Lage, korrekt zu regieren, da die geistige Autorität des Druiden höher steht als die irdische Macht des Königs.

Diese Besonderheit der keltischen Gesellschaftsorganisation und dieses politischen Systems war auch die Ursache des raschen Verschwindens des Druidismus innerhalb des romanisierten Galliens. Die Abwesenheit von Königen und die Übernahme des religiösen und politischen Systems der Römer innerhalb Galliens hat zweifellos die Weiterführung der keltischen Traditionen verhindert, die eben jegliche Vereinigung zwischen spiritueller und irdischer Macht rigoros stoppte.

Ein König kann nicht Druide werden und umgekehrt. Der Druide besitzt dennoch das Recht, wenn er es für nötig hält, Waffen zu tragen und Krieg zu führen, wie es in Irland öfter als sonst wo der Fall war. (Nach F. Le Roux- C.-J. Guyonvarc'h: a.a.O.)

### Feierliches Mistelschneiden

Für die Druiden gab es nichts Heiligeres, als die Mistel und den Baum, der sie trug, die Heilige Eiche. Kein Fest wurde ohne einen Zweig dieses Baumes gefeiert, und man nahm an, daß alles, was auf diesem Baum wächst, vom Himmel gesandt wurde. Die Mistel, „die alles heilt“ wurde nach einer rituellen Opfervorbereitung mit einer goldenen Sichel geschnitten. Man führte zwei weiße Stiere unter den Baum, und der weiß gekleidete Druide kletterte auf die Eiche und warf die geschnittene Mistel auf ein weißes Tuch. Schließlich brachte man ein Opfer dar in der Hoffnung, die Gottheit gnädig zu stimmen, da man glaubte, ein Getränk mit einer Mistel verleihe Mensch und Tier Fruchtbarkeit und Widerstand gegen jegliches Gift. (Quelle: Plinius d. Ä., Naturgeschichte)



Achselnagelpaar mit Eulen, 2. Jh. v.d.Z.  
Fundort Manching

## Verbote u. Zaubersprüche. Die Spottreden

### Die „Geis“

Im Alltag der keltischen Gesellschaft hat der Druiden eine erhebliche soziale und politische Rolle gespielt, auch wenn diese Rolle hauptsächlich religiöser Art war. Über die Zeremonien hinaus, ist der Druiden Hellseher und Magier. Er bedient sich außerdem zahlreicher Methoden, um Krieger und Könige zu zwingen, seine Entscheidungen zu achten. Vor allem herrscht er über die vier Elemente: Erde, Wasser, Feuer und Luft. Er ist in der Lage, die Erde zu beherrschen, einen Fluß oder einen See verschwinden zu lassen, einen Feuerregen zu provozieren oder gar dem Wind zu befehlen. Sein Hauptmittel aber ist die *geis*, Befehl, Verbot und Verpflichtung in einem. Wehe demjenigen der eine *geis* nicht beachtet: meistens stirbt er.

Es reicht, daß der Druiden eine Beschwörung ausspricht, gesungen oder einfach psalmodiert, und die Realität beugt sich vor den Ereignissen, die der Druiden vorausgesehen hat. Außerdem hat diese Parole, manchmal auch dieser Schrei, tödliche Konsequenzen für die betreffende Person. Das ist der *glám dichinn*, der höchste Schrei, die grausamste aller Beschwörungen. Der Druiden, der sie rezitierte, nahm die archaische und magische Haltung an „mit einem Bein, einer Hand, einem Auge“. Drohung oder Verordnung, gelegentlich traf dies sogar den König aufgrund seiner schlechten Regierungsgeschäfte, seines Geizes oder einer Unehrenhaftigkeit wegen.

### Die Vorhersage

Eine ausführliche Liste der magischen Praktiken des Druiden aufzustellen, ist leider im nicht mehr möglich, da St. Patrick, (selbst ein Druiden) und seine Nachfolger alles, was nicht im Sinne des Evangeliums war, zerstörten oder verschwinden ließen. Nur einige Überreste sind geblieben, wie z. B. der *tarbfeis*, ein *Stierfestmahl* anlässlich der Wahl eines Königs. Der Name des zu wählenden König wurde während des magischen Schlafes dem Druiden offenbart.

Eine andere politische Waffe des Druiden ist die *Vorhersage*, die der Druiden oder die Wahrsagerin zum Nutzen des Königs praktiziert haben. Die *bánfile Fedelm* sagte z.B. der Königin Medb das traurige Schicksal der irischen Armee im Krieg gegen König Ulster voraus. Aber ein Druiden hatte vorher der Königin versichert, daß sie dennoch heil aus diesem Krieg zurückkehren würde. (Nach F. Le Roux – C.-J. Guyonvarc'h: a.a.O.)



*Pferderüstung mit Sonnenrädern,  
British Museum, London*

## Die heiligen Symbole

### Die Männer der Eichen

Die Kelten, die die Verarbeitung des Holzes und der Metalle meisterhaft beherrschten, haben Steine in der Architektur und für ihre Skulpturen niemals verwendet, und schon gar nicht Inschriften in sie gemeißelt. Die Megalithen sind weder Symbole noch Denkmäler der Kelten.

Der Urbaum der Kelten ist kein spezifischer, meist aber ist es eine *Eibe*. Sehr häufig dient die Eiche als Symbolbaum, deren gallischer Name dem des Druiden *derwydd* ähnelt. Die Druiden waren die „Männer der Eichen“. In allen keltischen Sprachen ähnelt die Bezeichnung für die Wissenschaft dem Wort für das Holz (siehe bretonisch *gwez* für Baum und *gouizieq* für Gelehrter), und das Holz gilt als Symbol für das „Wissen“.

Die anderen wichtigen Bäume oder Pflanzen der keltischen Traditionen sind die *Eberesche*, die *Haselnuß*, die alle der Magie dienen, und deren Früchte Wissen verleihen; so ist der *Apfelbaum* der Baum der *Anderen Welt* und seine Früchte gewähren demjenigen, der sie verzehrt, das ewige Leben; die Eibe dient gleichzeitig der Magie und der Herstellung von Waffen (Schild, Speer), wie auch *Birke* und *Weißdorn* magische Bedeutung haben.

### Die heiligen Tieren

Die heiligen Tiere teilen diese Symbolik: das Fleisch vom *Schwein* und *Wildschwein* werden zu *Samhain* verzehrt. Das Wildschwein dient außerdem als Symbol für die Priesterklasse der Druiden. Sein Verzehr verleiht das ewige Leben. Die anderen heiligen Tiere sind der *Schwan* und die *Ente*, Botschafter der Götter, die die Musik der *Anderen Welt* singen. Der *Wolf* dagegen, heiliges Tier bei den anderen Indoeuropäern, hat kaum eine Spur bei den Kelten hintergelassen. Sein Name ist sogar in den keltischen Sprachen in Vergessenheit geraten. Im Gegensatz zu den Griechen, schätzen die Kelten den *Hund*. *Bär* und *Stier* stehen ebenso in symbolischer Beziehung zum König, wie das *Pferd*. (Nach F. Le Roux – C.-J. Guyonvarc'h: a.a.O.)

### Die andere Welt

Die *Andere Welt* ist gleichzeitig die Welt der Götter und der Toten. In der klassischen irischen Tradition ist sie nach Westen ausgerichtet, jenseits des Meeres und nur mit dem Schiff erreichbar. Sie trägt eine auffallende Bezeichnung: *síd*. Etymologisch: *Friede*. Das Wort bezeichnet in Irland auch die Wohnorte der Götter unter Hügeln oder Seen.

Der *síd* liegt fast immer in den zahlreichen Inseln, da wo die Auserwählten ein paradiesisches Leben führen, umgeben von jungen und wunderschönen Frauen. Es gibt keine Zeit, weder Krankheiten noch Tod oder unvollkommene Dinge. Die Festmahlzeiten sind unbeschreibbar schön und ewig. Von Zeit zu Zeit holt eine Frau aus der *Anderen Welt*, eine sog. *banshee*, einen glücklichen Sterblichen, immer einen hochrangigen Mann, einen berühmten Krieger oder Königsohn, und verspricht ihm eine nicht endende Glückseligkeit.

Da dieses *Andere Land* eben die Vollkommenheit selbst ist, bedarf es keiner Regierung mehr. Es gibt dort keine Druiden und auch keine wie auch immer geartete Führungsschicht. Die wenigen Menschen, die aus dem *síd* zurückkehren, haben dies nur aus übergroßer Sehnsucht nach Irland getan. Ihre Rückkehr bedeutet aber eine Abkehr von der

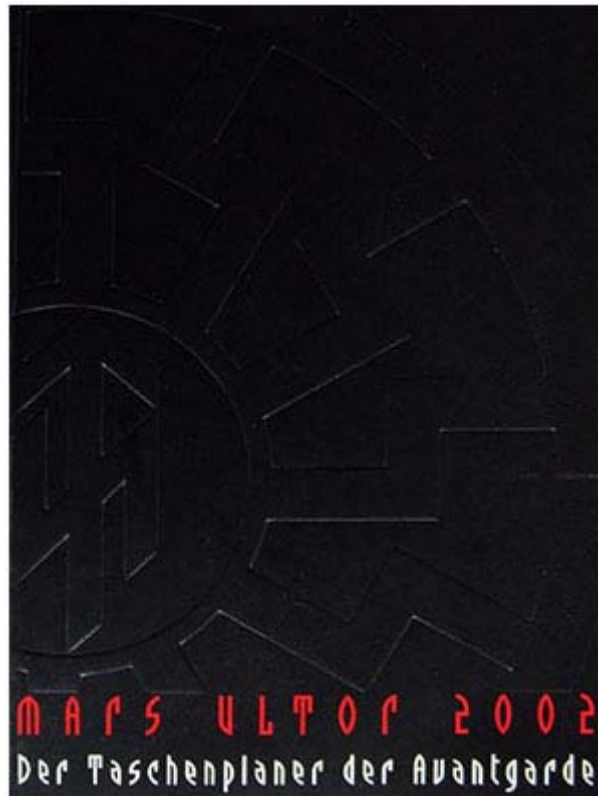
Ewigkeit, und sobald sie die Erde berühren, verfallen sie zu Staub oder werden in Greise verwandelt, die niemand wiedererkennt.

Die Thematik der *Anderen Welt*, seit dem V. Jh. christianisiert, findet man in den *immrama* oder den sog. Reisen von Mönchen oder Heiligen auf der Suche vom neuen Paradies. Die Christianisierung aber hat diese mythologische Reise verfälscht, indem sie etliche Teufel, bizarre Inseln und andere exotische Abenteuer hinein verpflanzt hat, die nichts mehr Keltisches besitzen und dennoch weit entfernt sind von der klassischen Vorstellung des christlichen Paradieses. (Nach F. Le Roux – C-J. Guyonvarc'h: a.a.O.)

### Zeittafel

Epoche	Kultur in Mitteleuropa (Kelten)	Weltgeschehen
Ca. 13. bis 8 Jh. v.d.Z. Späte Bronzezeit	Urnenfelderkultur: Die Toten werden eingeäschert, in Urnen beigesetzt. Eisen kommt langsam als Schmuckelement auf.	um 1200: Nordmeervölker greifen Ägypten; um 1150: Dorer etablieren sich auf dem Peloponnes; 814: Karthago; 753: Gründung Roms.
Ausgehendes 8. bis frühes 5 Jh. v.d.Z. Ältere Eisenzeit	Ältere Hallstattkultur: Das Eisen etabliert sich als Material für Waffen, Werkzeug und Geräte. Geometrisch verzierte Keramik. Grabhügelfelder; vereinzelt Wagengräber. Jüngere Hallstattkultur: Aristokratie mit Fürstensitzen und -gräbern, oft Großgrabhügel, Wagengräber, ausgedehnter Handel mit dem Mittelmeerraum.	Etruskerstädte; Griechische Stadtstaaten.  Zarathustras Lehre; um 650: Skythenreich; 600: Gründung der Griechenkolonie Marseille; Lehre des Gautama Buddha
Spätes 5. bis 1 Jh. v.d.Z.	Frühe Latène-Kultur. Mittlere Latène-Kultur. Späte Latène-Kultur. Ende der Fürstensitze. Durchbruch zum Latène-Stil, Flachgräber, Töpferscheibe. Abwanderung nach Osten. Verfall der Bergbefestigungen, Oppida, Viereckschanzen.	431-404: Peloponnesischer Krieg; 387/86: Gallier vor Rom; 355: Keltische Gesandte bei Alexander dem Großen; 279: Gallier vor Delphi; 278/77: Caesar unterwirft Gallier; 197 Erhebung der Keltiberer gegen Rom
Um d.Z. bis ca. 200 n.d.Z.	Römische Kaiserzeit: Aufgaben der letzten Oppida. Gallo-römische Kultur.	15: Tiberius' und Drusus' Alpenfeldzug; um 120: Hadrian errichtet den Wall zwischen Solway u. Tyne

(Teilweise aus: S. u. P. Botherod, Kelten, 2001)



**ARIADNE**

**Postfach 15 27**

**34525 BAD WILDUNGEN**