



Leseprobe

Schottische Märchen (Schottland)

Schottische Sagen und Märchen entführen in die mystischen Highlands. Einzigartige Sammlung

Bestellen Sie mit einem Klick für 6,95 €



Seiten: 320

Erscheinungstermin: 07. März 2017

Mehr Informationen zum Buch gibt es auf

www.penguinrandomhouse.de

Schottische Märchen

Schottische Märchen

Herausgegeben
von Erich Ackermann



Anaconda



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® Noo1967

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2017, 2023 by Anaconda Verlag, einem Unternehmen der Penguin Random House
Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München

Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotiv: Ivan Bilibine (1876–1942), »The Bogatyr Volga Transforms
himself into a Pike«, illustration for the Russian Fairy Story »The Volga«,
edition published in Saint Petersburg (1903), Bibliothèque des Arts
Décoratifs, Paris / Archives Charmet / Bridgeman Images

Umschlaggestaltung: www.katjaholst.de

Satz und Layout: Andreas Paqué, www.paque.de

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

Printed in the EU

ISBN 978-3-7306-0456-4

www.anacondaverlag.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Wie MacIain Direach den blauen Falken bekam	21
Binsenröckchen	33
Der arme und der reiche Bruder	38
Der Brunnen am Ende der Welt	41
Der rote Ettin	46
Die drei weisen Männer	52
Die Hexe von Fife	57
Die Hand mit dem Messer	63
Donald mit der Hucke	64
Assipattle und Meister Stoorworm	68
Der Fuchs und die Wildgans	81
Der Herr und sein Dienstknecht	82
Die drei Witwen	84
Habitrot	91
Die Kiste	97
Binnorie oder die zwei Schwestern	105
Der König, der seine Tochter heiraten wollte	109
Der schwarze Stier von Norwegen	113
Die Erbschaft	119
Der braune Bär vom grünen Glen	122
Kate Nussknackerin	130
Lod der Bauernsohn	136
MacCrimmon – der berühmteste aller Dudelsackpfeifer	146
Molly Whuppie	150
Tam o’Shanter und Cutty Sark, die Hexe mit dem kurzen Hemdchen	155
Vom kleinen Bannockbrot	159
Die Frau des Lairds von Balmachie	164
Ein Blick in die Anderswelt	166
Der Elfenritter	170
Der Feenhund Brodum	179
Der Schmied und die Feen	181

Der Page und der Silberkelch	185
Die Feenflagge von Dunvegan Castle	190
Die Feen von Merlins Klippe	195
Tam Lin	201
Thomas der Reimer	206
Tödliche Feenpfeile	218
Kleinere Geschichten von Begegnungen	
sterblicher Menschen mit Feen	221
Der grüne Reiter	221
Die Gabe der Fee – Saatgut ohne Ende	223
Der geraubte Ochse	224
Die geraubte englische Lady	226
Die beiden Fiedler	227
Die geborgten Haferflocken	229
Das wilde Kalb	231
Der Brownie	232
Der Fiedler und der Bogle von Bogandoran	236
Big Alastair und der Urisk	239
Der Reiter und der Kelpie	242
Der Nuckelavee	245
Dämonisches Julfest mit Trollen	249
Das Seehundweibchen (<i>Kópakonán</i>)	253
Der Robbenfänger und der Wassermann	258
Die Seejungfrau	265
Nighean Rìgh Fò Thuinn –	
Die Tochter des Königs Untersee	280
Fionns Verzauberung	290
Osean, der letzte der Fenier	298
MacPhies schwarzer Hund	303
Der Schwanz	311
Editorische Notiz	312
Weiterführende Literatur	318



Vorwort

Schottische Märchen und Sagen sind geprägt und durchdrungen von der Landschaft und der wechselhaften Geschichte dieses Volkes im hohen Norden Großbritanniens, und die fantastischen Geschichten, die sich in dieser grandiosen Szenerie abspielen, widerspiegeln dieses enge Geflecht. Dieses Lokalkolorit gewährt uns nicht nur räumlichen Einblick in die Landschaft zu allen Jahreszeiten sondern ist auch ein zeitlicher Rückblick in die Vergangenheit, wobei uralte Lebensgewohnheiten, Sitten und Bräuche zum Vorschein kommen. Aber auch die oft noch archaische Denkart und Lebenseinstellung der Vorfahren in einer noch nicht vom christlichen Weltbild geprägten Kultur mit all ihren Göttern und Dämonen schimmern immer wieder durch.

Die Topografie des Landes ist gekennzeichnet durch die eher flachen *Lowlands* im Süden mit ihren fruchtbaren Böden und den kargen *Highlands* im Norden und Westen, zu denen auch die Inselgruppen der *Hebriden*, *Orkneys* und *Shetlands* gehören. Diese Hochlande sind bestimmt durch das wilde Meer, das unentwegt gegen die Küsten anbrandet und für den Fischer eine beständige Gefahr bedeutet, und durch nebelverhangene Berge mit mal sanften und mal schroffen runden Kuppen, die hier *Bens* genannt werden. Verfallene Ruinen von Klöstern und uralte Castels erheben sich neben geheimnisvollen, unergründlich tiefen Seen, den *Lochs*, die für Seeungeheuer wie Nessie wie angelegt zu sein scheinen. Einsame dunkle Täler, hier *Glens* genannt, und düstere endlose Moore, in denen sich Gespenster geradezu wohlfühlen müssen, finden sich in dieser Landschaft genau wie verwitterte Steinkreise, in denen Druiden ihre geheimen Treffen abhalten. Das ist das ideale Land für Märchen und Sagen, wie geschaffen für Geister, übernatürliche Erscheinungen, für schaurige Geschichten am Torffeuer und für historische Helden, die für die Freiheit und Unabhängigkeit gekämpft haben. Zu ihnen zählen etwa *William Wallace*, den der Film *Braveheart* (1995) unsterblich gemacht hat, der König Ro-

bert the Bruce, der Kronprätendent *Bonnie Prince Charlie*, dessen lange Flucht durch die Highlands Legende wurde, oder *Rob Roy MacGregor*, den der schottische Schriftsteller *Walter Scott* (1771–1832) als Räuber zu einem Robin Hood der Highlands stilisiert hat. Diese historischen Gestalten werden von den Schotten als Volkshelden verehrt und rücken bald aus der realen Geschichte heraus, werden zu Legenden und den mythischen Helden um den uralten keltischen Fionn-Kreis beigelegt, ja sogar gleichgestellt. Es waren besonders die Bücher des glühenden und begeisterten Highland-Liebhabers Scott, die im 18. Jahrhundert ein völlig neues Bild dieser einsamen und abgelegenen Gegend haben entstehen lassen und die aus dem als hinterwäldlerisch geltenden Hochland eine Art wild-romantische Seelenlandschaft geschaffen haben, in der edle Clanhäuptlinge um alte Rechte und Traditionen kämpfen. Dabei spielen bis heute vorherrschende Klischeevorstellungen wie Kilt, Tartan und Dudelsack eine Rolle und werden so schon früh zu einem folkloristischen Element des modernen Highland-Tourismus.

Die Highlands sind eine mythische und mystische Landschaft, vor deren Hintergrund sich Feen und Elfen, Kobolde und allerhand andere Wesen und Unwesen zu Wasser und zu Lande tummeln. Da die Highlands dem englischen Einfluss weniger ausgesetzt waren als die Lowlands, haben sie den eigenen kulturellen Charakter stärker bewahrt. Das Gebot und die Herrschaft der Obrigkeit waren dort schwerer durchzusetzen als in dem tiefer gelegenen Landesteil. Das liegt auch an der Struktur der Clans, die hier trotz des Verbots der Engländer nach ihrem endgültigen Sieg bei Culloden (1746) im Untergrund weiter lebten und immer bestehen blieben. Die Clans, ein schottisch-gälisches Wort für »Kinder«, waren große Familiengruppen, die ihren Ursprung auf einen gemeinsamen, oft sagenhaften Urahn zurückführten und auf einem abgegrenzten Gebiet lebten. Im Gegensatz zu einem Stamm, der sich durch das Zusammenleben auf einem gemeinsamen Territorium bestimmt, entscheiden bei einem Clan die Blutsbände über die Zugehörigkeit. Fast alle Highland-Clans haben ih-

ren Ursprung in Irland und lassen sich meist bis auf einen gewissen *Loarn* zurückführen, der im 5. Jahrhundert das kleine irisch-schottische Königreich *Dalriada* gegründet hat.

Die Geschichte Schottlands ist ein ständiger Kampf um die Eigenständigkeit und wurde besonders durch den jahrhundertelangen Kampf gegen England um die Herrschaft im Land geprägt. Schon um 400 v. Chr. siedelten sich Kelten aus Irland auf dem nördlichen Festland Britanniens an, das erst mit dem Eroberungsdrang der Römer Beachtung in der Geschichtsschreibung erlangte. Die Römer nannten die Bewohner, die sie vorfanden, Kaledonier oder auch Pikten, d. h. Bemalte, da die Mitglieder dieses Stamms ihre Körper zu bemalen und zu tätowieren pflegten. Nachdem die Römer um 43 n. Chr., den Süden besiedelt hatten, versuchten sie nach Norden vorzudringen, doch die Kaledonier leisteten erbitterten Widerstand. So gelangten die Römer nur bis in den Süden von Schottland, wo sie den *Hadrianswall* zum Schutz gegen die hartnäckigen Gegner im Norden errichteten; weitere Vorstöße nach Norden scheiterten, bis die Römer sich schließlich um 410 ganz aus Britannien zurückzogen. Den freien Platz nahmen dann die Scoti, die Schotten, ein, ein keltischer Stamm, der im 5. Jahrhundert aus Irland über die See kam und das Königreich *Dalriada* im Südwesten Schottlands gründete. Sie brachten die gälische Sprache mit, verbanden sich schließlich mit den Pikten und gaben dem Land den Namen ihres Stammes. Im Süden des Landes siedelten sich zur gleichen Zeit die ebenfalls keltischen Britannier an, die von der angelsächsischen Invasion aus England vertrieben worden waren. Diese Volksstämme, die Pikten, die Skoten, die Britannier und später die Angelsachsen, vereinten sich im Laufe des frühen Mittelalters zu der Nation der Schotten, wobei eines der wichtigsten Verbindungselemente das Christentum war, das schon Ende des 4. Jahrhunderts vom Heiligen Ninian im südlichen Piktenland eingeführt worden war. Doch die Christianisierung erfolgte zögerlich, denn die irischen Missionare, die Mitte des 6. Jahrhunderts eintrafen, mussten gegen den alten heidnischen Glauben der

Kelten ankämpfen, der tief im Land verwurzelt war. Der Glaube an Feen, Wassergeister, Hexen und Geister der Toten, die ganze keltische Anderswelt überdauerte, und so blieb der christliche Glaube durchsetzt mit alten heidnischen Götter- und Geistervorstellungen und Ritualen. Bis heute leben in vielen kirchlichen Feiertagen die alten keltischen weiter, wie z. B. an den Jahreskreisfesten Samhain, Imbolc und Beltaine.

Einen Grund zum Zusammenschluss der Volksstämme stellte der Druck von außen dar: Vom Ende des 8. Jahrhunderts an begannen die Wikinger Schottland anzugreifen, und fassten allmählich Fuß auf den Inseln und in den nördlichen Küstengebieten. Nach langen Kämpfen zwischen den unterschiedlichen Volksgruppen gab es schließlich ein gemeinsames Königreich unter dem Namen *Kingdom of Scotia*. Durch den Zusammenschluss konnte sich die neue Nation effektiver gegen die Angriffe der Wikinger wehren. Nach der Eroberung Englands durch die Normannen 1066 war auch der angelsächsische Adel nach Norden geflohen und bedrängte die gälischen Traditionen der Kelten.

Die Ursprünge der schottischen Sagen und Mythen liegen in diesem Geflecht unterschiedlicher Stämme und Kulturen, deren kulturelle Überlieferungen sich zu einem reichen Netz von Geschichten vermischten, das seinen Ursprung in mythischer Vorzeit hat; hinzu kamen die großen Gestalten der schottischen Geschichte, die durch ihren Kampf für die Unabhängigkeit des schottischen Reiches zu Legenden und dadurch mit dem alten Mythos verwoben wurden.

Die weitere Geschichte Schottlands ist die der blutigen Kämpfe um die Unabhängigkeit und des dauernden Zwists mit der englischen Krone: Da die gälisch-keltische Kultur zugunsten der angelsächsischen im Süden immer mehr zurückgedrängt wurde und die Herrschaft in die Hände einer weitgehend frankofonen Aristokratie fiel, mussten sich die Schotten immer wieder gegen den Andrang der Engländer zur Wehr setzen. Über lange Zeiten konnten sie dabei ihre Freiheit behaupten, wobei sich *Robert the Bruce* und *William Wallace* be-

sonders als Nationalhelden hervortaten. Doch die Machtübernahme der Könige aus dem Haus der Stuarts gefährdete diese Unabhängigkeit; auch nach der Hinrichtung der Königin *Maria Stuart* (1587), die von ihrer großen Widersacherin *Queen Elizabeth I* veranlasst wurde, trat keine Ruhe ein. So wurde nach dem Tod von Elizabeth König James VI., Marias Sohn, zum *König James I. von England* gekrönt, sodass Schottland und England nun von einem einzigen Monarchen regiert wurden.

Von da an spaltete vor allem der Religionskonflikt das Land: Die Clanchefs im Hochland blieben katholisch und bekennende Anhänger der Stuart-Könige (Jakobiten), der übrige schottische Adel war dagegen protestantisch. Als das Land wirtschaftlich am Boden lag, beschlossen die schottischen Adligen gegen den Willen der Bevölkerung die politische Union mit England, und das schottische Parlament löste sich auf; dies war der Beginn des Vereinigten Königreichs.

Wirklicher Widerstand gegen die völlige Vereinnahmung durch England war nur durch die Clanchefs in den Highlands zu erwarten. In der Schlacht im Moor von *Culloden* bei Inverness (1746) kämpfte eine schottische Clanarmee unter *Bonnie Prince Charlie* für die Rückkehr der entmachteten Stuarts auf den schottischen Thron. Doch die Aufständischen erlitten eine vernichtende Niederlage, Bonnie Prince Charlie entkam der Gefangennahme knapp und irrte anschließend fünf Monate durch die Highlands. Durch diese legendäre Flucht, mit der er sich nach Frankreich rettete, sollte er zum letzten Helden eines freien Schottlands werden. Als Nationalheldin wird auch seine Fluchthelferin *Flora MacDonald* gefeiert: Diese hübsche Schottin steckte den Prinzen in Frauenkleider, schmuggelte ihn auf die Insel Skye und floh dann mit ihm nach Frankreich. Die Engländer ermordeten nach ihrem Sieg systematisch alle Stuart-Anhänger, und viele Highländer wurden verbannt. Es brach eine dunkle Zeit für Schottland an, alle Träume einer erneuten Unabhängigkeit waren zunichte gemacht. Die Clans, ihre traditionelle Kluft, der Tartan, der Kilt und sogar der Dudelsack wurden verboten. Das Verbot betraf besonders die gä-

lische Sprache, denn mit dem Verlust der heimatlichen Sprache sollten die kulturelle und nationale Identität vernichtet werden. Es blieb nur die romantisch verklärte Erinnerung an den letzten Spross der katholischen Stuarts, den die Schotten wegen seines schönen Aussehens und eleganten Auftretens *Bonnie Prince Charlie*, den *hübschen* Prinzen Charles, nannten.

Nach der verlorenen Cullogen-Schlacht begannen aber auch die *Clearances*, die systematische Entvölkerung der Highlands im späten 18. und gesamten 19. Jahrhundert; an die Stelle der Menschen traten Schafe. Die Vertriebenen siedelten sich später in den Slums der Industriegebiete an oder wanderten nach Amerika aus. Geblieben ist heute eine fast menschenleere Landschaft, die natürlich mit zum Reiz der wilden Highlands beiträgt. Die gälische Identität ging nach der Niederlage fast überall verloren, und auch das schützende Clansystem verlor mehr und mehr an Kraft. Doch es gab bald eine Gegenbewegung, die eine neue kulturelle Identität stiftete und der gälisch-keltischen Kultur zu einer Renaissance verhalf. Bereits im ausgehenden 18. Jahrhundert gab es sogenannte keltomanische Erscheinungen, die ihren Höhepunkt in den von *MacPherson* gefälschten Gedichten des mythischen Barden *Ossian* fanden. Diese Sehnsucht nach dem ursprünglich Keltischen verstärkte sich noch in den Romanen und Balladen des schon erwähnten schottischen Schriftstellers *Walter Scott*, der alles Schottische idealisierte und ihm den bis heute folkloristischen, romantischen Highland-Hintergrund mit Clans, Tartan, Dudelsack und Whisky verliehen hat, wobei er uralte keltische Sagen in seine Geschichten einwob wie etwa die geheimnisvolle *Lady of the Lake*, die ihre Heimstatt ebenso wie Rob Roy am nicht minder geheimnisvollen Loch Katrine in den Trossachs hat. Heutzutage findet die moderne Highland-Renaissance ihren Ausdruck etwa in der Mode durch das Tragen des Kilts und des Tartanmusters, in der Musik durch den Einsatz des Dudelsacks, vor allem bei beliebten Folk-Gruppen, sowie in Folkloreveranstaltungen, wie den Highland-Games; ein ähnlicher Rückgriff und eine Neubesinnung auf die uralte keltische Tradition

(*Celtic Revival*) ist auch in Irland und in der französischen Bretagne festzustellen.

Immer wieder gab es Bestrebungen nach der Unabhängigkeit des alten Schottlands, die England mit mehr Selbstbestimmungsrechten und Zugeständnissen an eine gewisse Autonomie beantwortete. Bei einem Referendum über die Unabhängigkeit Schottlands im September 2014 votierten jedoch gut 55% der Schotten für einen Verbleib im Vereinigten Königreich. Nach dem Referendum im Jahr 2016 über den Verbleib des Vereinigten Königreichs in der Europäischen Union, bei dem für einen Austritt aus der EU gestimmt worden war, beschloss die schottische Regierung jedoch, ein erneutes Unabhängigkeitsreferendum vorzubereiten.

Die Mythen und Legenden, die die Skoten, die frühen keltischen Einwanderer, aus ihrer irischen Heimat mitgebracht hatten, fanden in den alten schottischen Märgen und Sagen ihren Niederschlag, ja die Schotten glaubten sich gleichermaßen an der Erschaffung dieser Gestalten und ihrer Abenteuer beteiligt. Besonders wird hier der Sagenheld und Krieger *Fionn Mac Chumhail* bewundert, der mit seinen Gefährten, den *Feniern* (auch *Fianna* genannt), auf der Seite ihres Oberherrn, des Königs Cormac mac Airt, kämpfte und in Friedenszeiten meist der Jagd nachging. Fionn ist die namensgebende Hauptperson im Finn-Zyklus, der in Prosa-geschichten das Leben und die Abenteuer von *Fionn Mac Chumhail*, seinem Sohn *Oisin (Ossian)* und seinem Enkel *Oscar* schildert. Und dieser Barde Ossian ist es auch, von dem der Schotte James MacPherson im 18. Jahrhundert ein angeblich wiederentdecktes Werk herausgegeben hat, das er allerdings selbst verfasst hatte. Zumindest aber hat MacPherson damit in ganz Europa Begeisterung für das alte mystische und mythische Schottland entfacht, die bis heute nachhallt.*

* Die düsteren und schwermütigen Schilderungen der schottischen Landschaft in MacPhersons Werk haben den Begriff »ossianische Landschaft« begründet. Dabei handelt es sich um eine wilde, düstere und urwüchsige Landschaft von kahlen Bergen, nebligen Heiden, heulenden Stürmen und

Neben den großen mythischen Helden wie Fionn, den MacPherson in seiner Ossian-Fälschung *Fingal* nennt, und dem mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestatteten *Cu Chulainn*, beides Krieger aus der Sagenwelt, die in Schottland in vielen Balladen verherrlicht werden, ist es aber besonders die keltische Anderswelt mit all ihren mannigfaltigen, übernatürlichen Wesen, die sich in den Märchen und Sagen niederschlägt.

Die *Fairies*, Feen oder Elfen*, die im Altirischen *sidhe* und im schottischen Gälisch *siodhach* heißen, sind die Naturgeister, die in der keltischen Anderswelt den wichtigsten Platz einnehmen. Sie werden als kleine Wesen beschrieben, die meist in Grün gekleidet sind und erscheinen und verschwinden, wie sie es gerade wollen. Sie wohnen in einem Wunderland, der Anderswelt, die eine Insel sein kann, ein Paradies inmitten des Meeres oder tief unten auf dessen Grund. Ihre häufigste Wohnstatt aber ist der Feenhügel, der von den Menschen unbemerkt überall in der Umgebung stehen kann. Es ist das eigentliche Jenseits, das unsichtbare Reich aller Naturgeister und ebenso der Ort, an dem sich die verstorbenen Menschen aufhalten. Die Feen, von denen es auch männliche gibt, sind in ihrem Wesen ambivalent: Die »guten Leute«, wie man die elbi-

tosendem Meer, die unter einem dunklen, schwermütigen Himmel liegt. Sie ist gekennzeichnet durch die elegische Grundstimmung, die die Ossian-Gesänge durchströmt. Wie die südliche arkadische Landschaft, die Goethe so sehr liebte, ist die ossianische Landschaft auch eine Ideallandschaft. Aber sie ist nicht lieblich, friedlich und idyllisch wie das mediterrane Arkadien sondern das genaue Gegenstück und orientiert sich, wild und ungezähmt wie sie ist, an den schottischen Highlands.

* Nur in der nordischen Mythologie sind Elfen oder Alben eigene Dämonen. Dort sind es männliche oder weibliche Naturgeister, die den Zwergen nahe stehen und schon in der Edda als Lichtalben und Schwarzalben erwähnt werden und ihre eigene Welt bewohnen: »Da ist ein Ort, der Álfheim heißt. Da haust das Volk, das man Lichtalben nennt. Aber die Schwarzalben wohnen unten in der Erde und sind ungleich von Angesicht und noch viel ungleicher in ihren Verrichtungen. Die Lichtalben sind schöner als die Sonne von Angesicht; aber die Schwarzalben schwärzer als Pech.« (Gylfaginnig, Kap. 17). Schon die Brüder Grimm hatten das englische »fairy tales« mit »Elfenmärchen« übersetzt.

schen Wesen in Schottland nennt, können dem Menschen gegenüber wohlwollend und hilfreich aber auch böse und gefährlich sein. Das Unberechenbare in ihrem Wesen zeigt sich darin, dass sie manchmal menschliche Kinder entführen und stattdessen ihre Wechselbälge in die Wiege legen. Viele Geschichten handeln von der Liebesbeziehung zwischen Feen und irdischen Männern wie die von *Thomas dem Reimer*. Oft entführen die Feen ihre Liebhaber in ihr unsichtbares Traumreich, in dem der menschliche Zeitbegriff völlig außer Kraft gesetzt ist: Was bei den Menschen ein Jahrhundert ist, erscheint im Wunderland etwa als ein einziger Tag.

Neben den Feen greifen aber auch andere elbische Naturgeister ins Leben ein. Oft ist der Mensch diesen unheimlichen Wesen allein in der weiten Natur oder gar in seinen eigenen vier Wänden ausgeliefert. Es sind Dämonen, denen man zu Lande, in Schottland und besonders auf den vorgelagerten Inseln (Hebriden, Orkney- und Shetlandinseln) ebenso zu Wasser begegnen kann. Auch diese Wesen sind in ihrem Charakter ambivalent.

Cailleach Bheur ist eine alte, schon vorkeltische Göttin, die als Winterdämonin auftritt. Als solche hat sie die Gestalt einer blau Gesichtigen, alten Hexe. So wie der grausige Winter sich zum lieblichen Frühling wandelt, kann diese grässliche Hexe zu einer wunderschönen jungen und begehrenswerten Frau werden.

Der *Brownie* ist ein Hausgeist, ist drei Fuß hoch, hat ein braunes zerfurchtes Gesicht und trägt zerschlissene Kleider. Er ist ein Wichtel in der Art deutscher Heinzelmännchen, lebt mit den Menschen meist unter einem Dach in Harmonie und lässt sich gern für seine kleinen Dienste mit Süßigkeiten oder einer Schüssel Milch entlohnen.

Trolle erscheinen vor allem auf den Shetland- und Orkneyinseln. Diese nordischen Naturdämonen stammen aus der Kultur der Wikinger, die schon zu Ende des 8. Jahrhunderts Schottland heimsuchten. Die schottischen Trolle sind kleiner als die skandinavischen und ähneln den Elfen. Diese lebhaften kleinen Gestalten in grüner oder meist grauer Kleidung

sind indes den Menschen gefährlich – und dies besonders zur Julzeit, in der sie sich am Tanzen erfreuen.

Ein *Bogle* ist ein kleiner launenhafter Naturgeist, der sich einen Spaß daraus macht, die Menschen zu verwirren und zu ängstigen; oft tritt er als eine Art Schreckgespenst auf.

Die *Gruagach* ist ein Geistwesen, das manchmal als Ungeheuer, manchmal als Feenfrau in grüner Kleidung auftaucht oder gar als dürres Hirtenweib. Viele Gruagachs sind auch Schutzgeister der Höfe; häufig werden sie als böse und hinterlistig geschildert.

Der *Cu Sith* ist ein Feenhund von grüner Farbe und meist von riesiger Gestalt. Wie die *Cait Sith*, die Feenkatze, lebt er in der Wohnung der Feen im Inneren eines Hügels und folgt ihnen gelegentlich auf ihren Zügen ins Reich der Sterblichen. Für viele Highländer ist die Feenkatze eine Art Hexe, von denen es in schottischen Märchen auch sonst viele gibt. Man denke nur an die drei Hexen auf der Heide von Forres, die *Macbeth* im gleichnamigen Drama von Shakespeare antrifft.

Wie in Irland gibt es in den Highlands die düstere Gestalt der *Banshee*. Sie ist ein weiblicher Geist, deren Erscheinen den nahen Tod eines Angehörigen ankündigt. Sie wird meist als totenbleiche und weiß gekleidete Frau mit langem Haar dargestellt, deren Augen oft glutrot vom ständigen Weinen sind. In den meisten Beschreibungen ist sie uralte und wird seltener gesehen als gehört. Meist setzt sie sich einige Tage vor dem Tod auf das Fenster des Hauses und lässt eine schrille Totenklage verlauten. Im schottischen Hochland heißt sie *Bean-Nighe*, »Waschfrau an der Furt«, weil sie vor dem Tod einer Person am Fluss die blutigen Kleider der Todgeweihten wäscht.

Eine *Ceasg* ist eine dämonische Seejungfrau, auch bekannt als *maighdean na tuinne*, als »Mädchen der Wellen«. Sie ist ein Mischwesen mit dem Körper einer schönen Frau und dem Schwanz eines jungen Lachses. Wer sie fängt und wieder freilässt, hat bei ihr drei Wünsche offen.

Each Uisge ist ein dämonisches Wasserpferd, das seine Gestalt wandeln kann; es tritt mal als prächtiger Hengst auf, der

an der Küste darauf wartet, dass ein Mensch auf ihm aufsitzt, um dann mit ihm in die Fluten der See oder eines Lochs zu reiten und ihn dort zu ertränken oder gar zu verzehren; ein anderes Mal kann er die Gestalt eines gut aussehenden jungen Mannes annehmen, um Frauen anzulocken, die das Wasserpferd dann in der Tiefe des Wassers ertränkt. Da er als der gefährlichste Wasserdämon gilt, waren die Anwohner von Gewässern äußerst misstrauisch und vorsichtig gegenüber Fremden und auch Tieren, die am Ufer herumstreunten.

Auch der *Urisk* ist ein Wasserdämon, halb Mensch halb Ziege, der in Quellen, Seen und Flüssen der schottischen Highlands haust. Er lebt allein und sehnt sich nach der Nähe der Menschen, denen er gerne hilft; manchmal aber erschreckt er sie durch sein grässliches Aussehen und will ihnen gar das Leben nehmen.

Eine riesige Seeschlange oder Seedrachen ist *Meister Stoorworm*. Dieses Seeungeheuer der Orkneyinseln kann Pflanzen, Tiere und Menschen verschlingen und ist wohl aus der Midgardschlange (*Jörmungand*) der nordischen Mythologie abgeleitet, die sich durch die Wikinger bei ihren Kriegszügen auf den schottischen Inseln verbreitete. Mit seinem feurigen Atem tötet es jedes Lebewesen, das ihm begegnet. Und in seinem Aussehen ähnelt Meister Stoorworm doch sehr den Vorstellungen, die allenthalben vom *Ungeheuer von Loch Ness* herumgeistern.

Ein weiteres schreckliches Wasserwesen der Orkneys ist der *Nuckelavee*, ein Mischwesen aus Pferd und Mensch wie die griechischen Zentauren; er ist in seinem Äußeren abstoßend. Dieses Ungeheuer, das hauptsächlich im Meer lebt, hat keine Haut, und durch seine gelben Adern fließt schwarzes Blut, wodurch das abgrundtief Böse in ihm noch mehr zum Ausdruck kommt.

Auch die *Selkies* sind Seewesen der Orkneys; es sind Wassermänner und Wasserfrauen, die häufig in Höhlen unter der Wasseroberfläche leben. Meist aber sind es Robben, die an Land kommen und sich in Menschen verwandeln, indem sie ihren Pelz ablegen. Anders als bei Meerjungfrauen sind sie

keine Mischwesen aus Mensch und Tier sondern erscheinen an Land als Menschen; sobald sich ein Selkie jedoch im Wasser befindet, nimmt er vollständig die Gestalt eines Seehundes an. Selkiefrauen, auch Kópakanan genannt, werden als wunderschön und besonders verführerisch geschildert.

Ein *Kelpie* ist ein Wassergeist, der in Gestalt eines großen Pferdes auftritt, das manchmal mit einem Fischschwanz ausgestattet ist. Er steht an tiefen Flüssen und bietet einsamen Wanderern an, sie hinüberzutragen. Wenn dieser nun auf seinem Rücken sitzt, tragt der Kelpie los ins Gewässer, zieht den Unglücklichen unter Wasser und verspeist ihn. Wem es aber gelingt, ihm den Hochzeitsschleier einer Braut überzuwerfen, dem muss der Kelpie als dienstbarer Geist zur Verfügung stehen.

Zwei kleinere dämonische Wesen sind *Habitrot* und *Whuppity Stoorie*. *Habitrot* ist der weibliche, feenhaft Schutzgeist der Spinnerinnen und gilt auch als Heilerin: Wer sie nämlich dazu bringt, dass sie ihm ein Hemd webt, den schützt dieses Kleidungsstück gegen alle Arten von Krankheiten. *Whuppity Stoorie* ist schließlich niemand anderes als das schottische Rumpelstilzchen.

Die schottischen Märchen und Sagen wurden in der bäuerlichen Gesellschaft meist von einem Geschichtenerzähler vorgetragen, der sie reich ausschmückte und dabei seiner Fantasie freien Raum ließ, sodass er seine Zuhörer stundenlang fesseln konnte. Diese *story-tellers* trugen ihre Geschichten ausdrucksstark in wechselndem Sprechtempo vor und untermalten sie mit Mimik und Gestik. So lag die Besonderheit der Geschichten nicht primär in der Stoffwahl, sondern eher in der Art, wie sie erzählt wurden. Der Erzähler fügte von sich aus auch neue Episoden hinzu und konnte so nach Belieben die Geschichten in die Länge ziehen. Das geschah meist an den langen Abenden der Herbst- und Winterzeit, wenn die bäuerliche Arbeit ruhte und das unwirtliche Wetter die Menschen ins Innere des Hauses um das Torffeuer zwang. Dann traf sich ein großer Kreis von Dorfbewohnern jeden Alters in einer Stube bei Verwandten oder Nachbarn, saß um das wärmende Feuer, machte al-

lerlei Handarbeiten und lauschte dabei dem Geschichtenerzähler. Solche Abende, die in der Bretagne *veillées* genannt wurden, hießen in Irland und Schottland *ceilidh* und waren noch Ende des 19. Jahrhunderts gang und gäbe. Auch heute gibt es solche Zusammenkünfte unter dem gleichen Namen *ceilidh* noch immer in den abgelegenen, ländlichen Gebieten, doch finden diese Treffen oft in Lokalen statt. Neben dem Geschichtenerzählen oder -lauschen wird bei gälischer Folkmusic getanzt und getrunken. Besonders junge Frauen und Männer nutzen die Gelegenheit, andere Menschen kennenzulernen, vielleicht sogar einen möglichen Partner zu finden, was sich auf dem Land sonst als durchaus schwer erweisen kann.

Über die Lande ausgebreitet haben sich die Märchen und Sagen durch umherziehende Bettler, Viehtreiber, Fuhrleute, Hausierer, wandernde Handwerker und durch Soldaten und Seeleute, die weit herumgekommen sind. Mägde erzählten sie sich in der Küche und beim Spinnen, Fischer beim Netzeflicken und umherziehende Kesselflicker lockten damit in den Dörfern ihre Kunden an.

Von solchen Menschen haben im 19. Jahrhundert Leute wie *John Francis Campbell* und *Alexander Carmichael* die Geschichten gehört, die sie dann systematisch sammelten und teilweise kommentiert herausgaben. Diese beiden eifrigen Sammler zogen durch ganz Schottland, hörten sich die Sagen, Märchen, Balladen, gälische Folklore und Lieder an und zeichneten sie auf. Auch heute gibt es noch Märchenliebhaber, die im ganzen Land nach diesen alten Schätzen suchen: Es sind die Mitarbeiter der 1951 an der Universität von Edinburgh gegründeten *School of Scottish Studies*, die durch ganz Schottland reisen und vor allem ältere Leute ausfindig machen, um von ihnen die letzten verklingenden Weisen der uralten Geschichten zu hören, die sie dann auf Band aufzeichnen, archivieren und so der Vergessenheit entreißen.



Wie MacIain Direach den blauen Falken bekam

Vor langer Zeit lebten einmal ein König und eine Königin, die hatten einen einzigen Sohn. Aber die Königin starb, und der König heiratete eine andere Frau. Der Sohn, den der König von seiner ersten Frau hatte, trug den Namen MacIain Direach. Er war ein hübscher Bursche und zudem ein großer Jäger. Keinen Vogel gab es, der nicht tot auf die Erde fiel, wenn er seinen Pfeil auf ihn richtete. Hirsche und Rehe erlegte er aus weiterer Entfernung. Und es verging kein Tag, an dem er mit Pfeil und Bogen aufs Waidwerk ging, da er nicht reich mit Wildbret versehen nach Hause zog.

Eines Tages nun streifte er einmal über einen Hügel, und das Jagdglück war ihm nicht hold. Nirgends war ein Tier zu sehen, das er hätte erlegen können. Doch da erschien auf einmal ein blauer Falke und flog über ihn – und schon surrte ein Pfeil des Königssohnes nach oben. Erlegt hatte er das schöne Tier aber nicht, nur eine blaue Feder fiel sachte auf die Erde herab. Da nahm er die Feder, tat sie in seine Jagdtasche und ging heimwärts. Zu Hause zeigte er sie seiner Stiefmutter, welche darauf barsch zu ihm sagte: »Ich lege es dir als Kreuz und Zauber auf und als Elend übers ganze Jahr; du sollst Wasser in den Schuhen haben, du sollst nass und schmutzig sein, und es soll dich frieren, wenn du mir nicht den Vogel herbeibringst, von dem diese blaue Feder stammt!« Und rasch gab er sie ihr zurück. »Und ich lege dir auf als Kreuz und Zauber und als Elend über das ganze Jahr, dass du mit dem einen Fuß auf dem Turm und mit dem anderen auf dem Schloss stehen sollst und dass dein Gesicht dem Sturm zugewandt ist, welcher Wind auch blasen mag, bis ich zurückkehre!«

Dann machte sich MacIain Direach, so schnell er konnte, auf den Weg, um den Vogel zu suchen, aus dessen Gefieder die blaue Feder gefallen war, und seine Stiefmutter stand indes mit dem einen Fuß auf dem Turm, mit dem anderen auf dem

Schloss, bis er zurückkäme, und ihr Antlitz war dem Sturm ausgesetzt, solange MacIain Direach auch immer ausbleiben sollte.

Der Königssohn war nun fort und wanderte durch Einöden, immer auf der Suche nach dem Falken. Aber der geheimnisvolle Vogel war nirgends zu erblicken und noch weniger natürlich zu fangen. So ging denn der Jüngling so hin durch die Ödnis, und es wurde schon Nacht. Die kleinen Vögel flatterten von Zweig zu Zweig aus den Spitzen der Bäume herab und suchten Zuflucht zwischen den Wurzeln der Dornensträucher. Er tat es jedoch nicht wie sie; er blieb wach, bis die Nacht kam, blind und finster, dann erst kroch auch er unter einen Dornenstrauch.

Und da kam ihm kein anderer des Wegs als Gille Mairtean, der rotbraune Fuchs, und der sagte zu ihm: »Du lässt den Kopf hängen und kommst auch noch zu keiner guten Zeit bei mir vorbei. Ich habe selbst nur ein Hammelbein und ein Stück Schaffleisch. Damit müssen wir halt beide auskommen.« Dann zündeten sie ein Feuer an, brietten das Fleisch und aßen die Hammelkeule und das Schaffleisch. Am Morgen darauf sagte Gille Mairtean zum Königssohn: »Oh, Sohn des Iain Direach, der Falke, den du suchst, ist bei dem Großen Riesen mit den fünf Köpfen und den fünf Buckeln und den fünf Gurgeln, und ich werde dir zeigen, wo seine Behausung ist. Mein Rat ist: Gehe hin zu ihm und biete dich ihm als sein Diener an. Sei dann bei der Arbeit flink und willig und tu alles, was er von dir verlangt. Vor allem aber sei gut zu seinen Vögeln. Es ist auch gut möglich, dass er dir seinen Falken anvertraut, den du füttern darfst. Und wenn du den anvertraut bekommst, dann musst du sehr gut zu dem Falken sein, bis sich dir eine Gelegenheit bietet, den Falken mit dir zu nehmen und mit ihm zu fliehen, wenn der Riese mal nicht zu Hause ist. Aber gib acht, dass nichts von ihm, nicht einmal die kleinste Feder, irgendetwas berührt, was im Hause ist, sonst ergeht es dir übel.«

MacIain Direach sagte, er würde schon achtgeben, und machte sich dann auf zu des Riesen Behausung. Als er dort ankam, klopfte er an die Tür.

Der Riese brüllte: »Wer ist da?«

»Ich bin es«, antwortete MacIain Direach, »einer, der fragen kommt, ob du einen Burschen zur Hilfe brauchst.«

»Was für eine Arbeit kannst du denn machen?«, fragte da der Riese.

»Ei, ich kann gut mit Vögeln umgehen, kann auch Schweine füttern und Kühe melken, und auch mit Ziegen und Schafen komme ich zurecht.«

»Das trifft sich ja gut«, gab der Riese ihm zurück, »so einen wie dich habe ich schon lange gesucht.«

Der Riese kam heraus und setzte für den neuen Burschen den Lohn fest. Und der ging sorgsam mit allem um, was der Riese so hatte, und war auch sehr freundlich zu den Hühnern und Enten. Der Riese merkte bald, wie gut alles bei ihm ging, und meinte, sein Tisch sei nie so reich gedeckt gewesen, lieber habe er nun ein einziges Huhn von denen, die er jetzt bekomme, als zwei von denen, die man ihm vorher vorgesetzt habe. »Mein Bursche ist so gut«, meinte er, »dass ich fast meine, ich könne ihm den Falken zum Füttern anvertrauen.« Und so gab der Riese denn MacIain Direach den Falken zum Füttern, und der gab besonders sorgsam auf diesen Vogel acht. Als der Riese sah, wie sehr sich sein Bursche um den Falken kümmerte, glaubte er ihm das Tier auch anvertrauen zu dürfen, wenn er einmal außer Hause wäre. Und er gab dem Burschen den Falken in Obhut, und der kümmerte sich mit außerordentlicher Fürsorge um das Tier.

Nun meinte der Riese, in seinem Hause sei alles in bester Ordnung, und ging eines Tages fort aus seinem Haus. Da glaubte MacIain Direach, die Zeit sei gekommen, mit dem Falken das Weite zu suchen. Er ergriff den Vogel und wollte mit ihm weg. Sobald er aber die Tür öffnete und der Falke das Licht erblickte, breitete er seine Schwingen aus, um emporzusteigen. Das äußerste Ende einer Flügelfeder berührte indes einen Türpfosten, und dieser Türpfosten stieß auf einmal einen fürchterlichen Schrei aus. Sogleich kam auch schon der Riese angerannt, schnappte sich seinen Burschen

