

DIE BASKISCHE MYTHOLOGIE

(Sonderdruck aus "Wörterbuch der Mythologie".
Stuttgart, 1969).

A. Einleitung

Das Baskenland, das die Basken selbst Euskalerri oder Eskuylherri nennen, liegt in den Westpyrenäen zwischen dem Pic d'Anie, der Sierra Salvada und den Flüssen Ebro und Adour (Abb. 2). In diesem Gebiet senkt sich die Gipfelkette der Pyrenäen wesentlich; Berge und Täler bilden ein unregelmäßiges, labyrinthisches Relief. Trotz ihrer Unregelmäßigkeit und Verschiedenheit weisen die Berge und Täler jedoch eine gewisse Einheitlichkeit und gemeinsame Züge auf: mäßige Höhen, viel niedriger als in den Ostpyrenäen; bequeme Pässe zwischen den Tälern und Hügeln; mildes Klima mit teils ozeanischen, teils mediterranen und kontinentalen Einflüssen; überwiegend Kreideformationen mit zahlreichen Höhlen; Feuchtigkeit und Frische; günstige Voraussetzungen für Wiesen- und Waldwuchs. Außerdem der Ozean und die Küste, die über 200 Kilometer lang ist, eine felsige, zwischen Biarritz und Fuenterrabia ziemlich niedrige, im Westen dagegen hohe Küste; an den Flußmündungen ein sanft abfallender Strand; zwanzig natürliche Häfen zwischen dem Adour und der Ria von Bilbao. In diesem Rahmen spielt sich das Leben der heutigen Basken ab. Ihre traditionelle Lebensweise entspricht den geographischen Gegebenheiten des Landes: es finden sich Weidewirtschaft mit Almauftrieb, Landwirtschaft, Fischfang und bäuerliches Handwerk und Gewerbe. Sprache, Recht, Religion und Mythologie der Basken erscheinen wie Elemente, die diesen Aspekten Sinn und Zusammenhang verleihen. Aber all das ist heute im Aussterben begriffen oder wandelt sich unter dem Einfluß des Maschinenzeitalters und der technischen Revolution.

Das baskische Brauchtum reichte einst weit über die heutigen Grenzen des baskischen Gebiets hinaus; es umfaßte die Pyrenäen fast in ihrer ganzen Ausdehnung samt den angrenzenden Gebieten einschließlich Aquitaniens und eines Teils von Kastilien, was den Gedanken an einen Zusammenhang des baskischen Brauchtums mit anderen, früheren kulturellen Erscheinungen dieses Gebiets nahelegt. Auf den Karten (Abb. 1—8) sind die Marksteine dieser Entwicklung deutlich abzulesen.

Das Gebiet des Almauftriebs in historischer Zeit (Abb. 5) und die Gegenden mit baskischer oder baskoider Toponymie sowie der Ausdehnungsbereich der pyrenäischen Gottheiten in römischer Zeit

(Abb.1) sind zugleich auch die Gegenden, in denen sich die eisenzeitlichen pyrenäischen Cromlechs befinden. Sie fallen größtenteils mit dem Bereich des baskischen Dolmenzentrums aus der Bronzezeit und der sogen. „Pyrenäenkultur“ der gleichen Zeit zusammen. Die Überreste von Menschen, die man in den bronzezeitlichen Dolmen und in den neolithischen Schichten des Baskenlandes entdeckte, weisen die besonderen Merkmale des baskischen Menschentyps auf: gewölbter Schädel, starke Schläfen, vorderer Rand des Hinterhauptlochs sehr eng und tief, schmaler Unterkiefer, hervorspringendes Kinn, ziemlich große und spitze Nase. Diese Tatsachen veranlaßten Hugo Obermaier, den bekannten Prähistoriker, zu dem Urteil: „Die Indogermanisierung Europas muß in der Tat während der jüngeren Steinzeit stattgefunden haben, aber es ist ungewiß, aus welcher Richtung sie kam oder in welchen Teilen unseres Kontinents sie zuerst einsetzte (zentrales Rußland?). Von den vielgestalteten vorarischen Elementen, über welche sie hinwegflutete, kennen wir nur eines mit positivem Namen: es sind dies die Basken, deren unmittelbare Vorfahren, laut anthropologischer Befunde und sprachlicher Rückschlüsse, schon zur Zeit des geschliffenen Steines im großen Dolmenzentrum der Pyrenäen sesshaft waren.“ (Urgeschichte der Menschheit, in: Geschichte der führenden Völker, Freiburg 1931, S. 294.)

Die osteologischen Funde von Urutiaga (Iciar, Guipúzcoa) stammen aus dem Mesolithikum. In den Schichten des Azilien und des Magdalénien wurden menschliche Schädel gefunden. Der älteste von ihnen trägt Züge des Cromagnon-Menschen, aber auch baskenähnliche Merkmale. Der jüngste, der dem Azilien angehört, weist Züge des sogen. westpyrenäischen oder neolithisch-baskischen Typs auf. Man schließt daraus, daß der baskische Typ das Ergebnis der lokalen Weiterentwicklung des Cromagnon-Menschen ist und daß sich diese Entwicklung schon im Mesolithikum anbahnte, als das Klima, die Ernährungs- und die Lebensweise in ganz Europa eine tiefe Wandlung erfuhren (Barandiarán, Antropología de la población vasca, IKVSKA. Sara 1947).

In der langen Zeit zwischen dem Mesolithikum und unseren Tagen stand das Baskenland mit verschiedenen ethnischen und kulturellen Gruppen in Verbindung, die in der Lebensweise der Bevölkerung ihre Spuren hinterließen.

Die mikrolithischen Handwerke aus dem Süden wie auch die makrolithischen aus dem Campagnien und dem Asturien wirkten auf den alten paläolithischen Kulturgrund im baskischen Land ein. Die gleiche Erscheinung trat später bei der Einwanderung indoeuropäischer Völker auf, die in der Ausbreitung der Kelten und in den Eroberungen durch die Römer gipfelte. Diesen Kontakten

verdankten die Basken nicht nur neue Materialien und Handfertigkeiten, sondern auch neue Kulte, neue Religionen, Mythen und Spracherscheinungen, die mit der alten Sprache und dem alten Glauben und Brauchtum des Landes verschmolzen.

In der Mythologie stellen wir fest, daß der Grundstock der Religion und der Mythen des baskischen Volkes von Geistern oder Gottheiten in verschiedener Tiergestalt beherrscht wird: von Pferden, Stieren, Ebern, Ziegen, Schlangen und Geiern, die nach allgemeiner Annahme im Innern bestimmter Höhlen leben. Daneben gibt es eine menschenähnliche Gottheit weiblichen Geschlechts namens *Mari*, die ebenfalls eine Höhle bewohnt und gelegentlich die Gestalt oder auch nur die Glieder von bestimmten Tieren annimmt, wie Bocksfüße, Geierkrallen usw. Die künstlerisch-religiösen Gestalten, die bei dem kantabrisch-aquitaniischen Volk im Paläolithikum vorhanden waren, sind die gleichen, die auch die baskische Mythologie beleben. In beiden Fällen tritt dieselbe Bilderwelt an denselben Kult- oder Wohnstätten auf. Die baskischen Mythen handeln von Geistern und Gestalten, die denen der paläolithischen Jäger zum Verwechseln ähnlich sind, so daß die Frage sich aufdrängt, ob es sich hier nicht tatsächlich um eine Übernahme handelt (Abb.9, 10 und 11).

Die Mythen um Sonne, Mond und Erde sowie der Glaube, der sich um den blauen Himmel, die Wolken, die Quellen und Flüsse rankt, scheinen — unter dem Einfluß der indoeuropäischen Urkultur — schon seit dem Neolithikum Bestandteil der baskischen Mythologie zu sein.

Auch das religiöse Gut der Römer übte auf die Basken einen Einfluß aus. Die Gottheiten der Basken bekamen in vielen Fällen Namen aus der römischen Mythologie. Die lokalen Gottheiten und die Bestattungsriten weisen gelegentlich Züge der heidnisch-lateinischen Zeit auf. Später hat das Christentum viele der alten Mythen auf mannigfacher Weise beeinflußt und umgeformt.

Im folgenden sollen die heute noch lebendigen Mythen in der Form wiedergegeben werden, in der wir sie im Laufe vieler Jahre aus Erzählungen erfahren und festgehalten haben. Das Material wurde in den Teilen des Baskenlandes gesammelt, in denen die Bevölkerung am treuesten an der Tradition festhält. In vielen Fällen wird es möglich sein, auch auf Vorläufer oder Parallelbeispiele in den Monumenten und den alten Mythen hinzuweisen. Ebenso sind die epigraphischen Namen derjenigen Gottheiten mit aufgenommen, die während der Römerzeit in den Pyrenäen, vor allem im Gebiet des

heutigen Baskenlandes und Aquitaniens, verehrt wurden — zum größten Teil baskoide Namen, wenn wir auch die Funktionen und Attribute der entsprechenden Gottheiten nicht kennen.

B. Allgemeine Literaturangaben

R. M. de Azkue, *Euskalerriaren Yakintza*, 2 Bde. — Ders., *Diccionario vasco-español-francés* (Bilbao 1965). — F. de Baraibar, *Palabras alavesas* (Vitoria 1907). — Ders., *Museo Incipiente* (Madrid 1912). — J. M. de Barandiarán, *La religion des anciens Basques*, in: *Compte rendu analytique de la IIIe session de la Semaine d'Ethnologie religieuse* (Enghien 1923). — Ders., *Contribución al estudio de la mitología vasca*, in: *Homenaje a Fritz Krüger I* (Mendoza 1952). — Ders., *El Hombre prehistórico en el País vasco* (1953). — Ders., *Mitología vasca* (Madrid 1960). — Ders., *El Mundo en la mente popular vasca*, 4 Bde. (San Sebastian-Zarauz 1960—1966). — Ders., *Verschiedene Aufsätze in: Eusko-Folklore* (1921 ff.). — J. Caro Baroja, *Notas de Folklore vasco*, in: *Revista de Dialectología y Tradiciones populares* 2 (1946). — Ders., *Sobre la Religión antigua y el calendario del pueblo vasco*, in: *Trabajos del Instituto Bernardino de Sahagún* 6 (Madrid 1948). — Ders., *Las brujas y su mundo* (1961). — A. Beltrán, *Hispania Antiqua Epigraphica* (1950—1952). — M. Cerquand, *Légendes et récits populaires du Pays Basque*, in: *Bulletin de la Société des Sc. L. et A. de Pau* (1874—1875). — J. B. Daranatz, *Curiosités du Pays Basque* (1927). — P. Lafitte, *Atlantika-Pireneetako sinheste zaharrak* (Gure-Herria, Bayonne 1965). — R. Lafon, *Noms aquitains de divinités et de personnes dans les inscriptions latines du Gers*, in: *Bulletin de la Société Archéologique du Gers* (1959). — L. Michelena, *De onomástica aquitana*, in: *Pirineos* 33/34 (Zaragoza 1954) (In diesem Werk werden die Götternamen und die anderen Namen analysiert, die auf aquitanischen Steininschriften der römischen Zeit genannt sind.) — J. Romeu Figueras, *Mitos tradicionales pirenaicos*, in: *Pirineos* 15/16. — J. Sacaze, *Inscriptions antiques des Pyrénées* (Toulouse 1892). — J. M. Satrustegui, *Vocabulario popular*, in: *Euskera* 8/9 (Bilbao 1963/1964). — B. Taracena und L. Vázquez de Parga, *Excavaciones en Navarra* (1947). — J. Vinson, *Le Folklore du Pays Basque* (1883). — W. Webster, *Basque Legendes* (1879).

C. Abbildungsverzeichnis

(Die Abbildungen befinden sich hinter Seite 552)

Abb. 1. Verbreitung der Gottheiten mit baskoidem Namen in römischer Zeit.

Abb. 2. Das heutige Baskenland.

Abb. 3. Gebiet der baskischen oder baskoiden Toponymie.

Abb. 4. Geltungsbereich des baskischen Rechtes in den Pyrenäen.

Abb. 5. Bereich und Richtungen des Almauftriebs in den Pyrenäen.

Abb. 6. Verbreitungsgebiet der eisenzeitlichen Cromlechs in den Pyrenäen.

Abb. 7. Verbreitungsgebiet der megalithischen Kultur (Dolmen) in den Pyrenäen.

Abb. 8. Hauptzentren der kantabrisch-aquitaniischen Kunst des oberen Paläolithikums.

Abb. 9. Santimamiñe, Felszeichnungen.

Abb. 10. Altzerri, Felszeichnungen.

Abb. 11. Bär und Hirschkopf von Santimamiñe.

Abb. 12. Grabhöhle Solacueva de Jácano, eisenzeitliche Skizzen.

Abb. 13. Goikolau, schematische Gravierungen aus der Eisenzeit.

Abb. 14. Baeserte-Altar, daneben ein Eber.

Abb. 15. Idol von Mikeldi (Archäologisches Museum von Vizcaya).

Aari, „Widder“. Ein → Mari untergeordneter Geist in Widdergestalt.
Barandiarán, Mitología.

Aatxe, „Jungstier“, **Aratzegorri**, „roter Jungstier“ (Synonyme: *Txaalgorri* „roter Jungstier“, *Zezengorri* „roter Stier“, *Beigorri* „rote Kuh“). Von besonderer Bedeutung sind in der bask. Mythologie verschiedene Geister, die in Gestalt von Tieren auftreten, vor allem als Pferd, Stier, Kuh, Ziegenbock, Ziege, Schaf, Schwein und Hund. Im allgemeinen wohnen sie in Höhlen. Sie strafen ungehorsame Kinder und erfüllen die Verwünschungen der Eltern; wer seine religiösen Pflichten nicht erfüllt, den entführen sie in ihre Höhlen; außerdem sorgen sie dafür, daß niemand ihre Höhlen entweiht oder unbefugt betritt. Der Geist in Stier- oder Kuhgestalt, der in Leze (Höhle von Sara) wohnt und der Hüter dieser weitläufigen Grotte ist, nimmt zuweilen Menschengestalt an. Wohl deshalb wird er in der Umgegend auch Etsai genannt, was zugleich „Feind“ und „Teufel“ bedeutet. Etsai unterrichtet in seiner Wohnstätte Leze den, der danach verlangt, in seinen Künsten und Wissenschaften.

Manchmal verläßt A. seine Höhle, vor allem in stürmischen Nächten, und zwingt die Menschen, sich in ihre Häuser zurückzuziehen.

In römischer Zeit muß die Mythologie von den unterirdischen Geistern im Baskenland sehr verbreitet und mächtig gewesen sein: In den Höhlen von Istúriz, Goikolau, Santimamiñe, Sagastigorri, Covairada und Solacueva hat man römische Münzen gefunden, die, wie es damals Brauch war, in die Höhlen geworfen worden waren, um den Schutz der Höhlengeister zu erlangen.

Der A. und die anderen Höhlengottheiten, die die Gestalt der genannten Tiere annehmen, wohnen gewöhnlich in solchen Höhlen (Laminazilo bei Istúriz, Leze bei Sara, Akelar bei Zugarramurdi, Aitzbitarte bei Rentería, Bolinkoba bei Abadiano, Santimamiñe bei Cortézubi und Báizola bei Dima). In denen man auch paläolithische Gravierungen und Malereien von Stieren, Bisons, Pferden, Hirschen, Ziegen, Ebern usw. gefunden hat oder deren Schutt archäologische Reste aus jener Zeit enthält. Die Gestalten, die die baskische Mythologie in die Höhlen versetzt, wurden also von den Menschen des Magdalénien oder späterer Zeiten in verschiedenen Höhlen des Baskenlandes auf Wände und Gegenstände gemalt oder eingeritzt.

J. M. de Barandiarán, Die prähistorischen Höhlen in der baskischen Mythologie. in: *Paideuma* (1941, Juli); ders., in: *Eusko-Folklore*. 2. Serie (1947—1949).

Abelio. Pyrenäische Gottheit in römischer Zeit.

Sacaze, Inscriptions, 278.

Aberri. Männl. pyrenäische Gottheit der römischen Zeit. Der letzte Teil des Wortes, *-berri*-, bedeutet im heutigen Bask. „neu“. Nach Lizop.

Michelena, Onomástica, 409.

Adur. Kraft im Dienste der Magie, welche die Zaubermacht der Magier auch auf Entfernungen wirksam macht.

Aereda. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit. Vielleicht mit → Aide in Beziehung zu setzen.

Sacaze, Inscriptions, 333.

Affe → Kixmi.

Ageio. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit. Attribute und Funktionen unbekannt.

Sacaze, Inscriptions, 519.

Aherbelste. Pyrenäische Gottheit, → Akerbeltz verwandt.

Sacaze, Inscriptions, 348.

Aiar. Bösertiger Geist, Teufel.

Azkue, Diccionario.

Aide, Aideko. Gottheit oder übernatürliche Kraft, die je nachdem die Taten der Menschen fördert oder hemmt. Nur mit Gebeten oder Zaubersformeln kann man auf sie einwirken. Vielleicht mit → Aereda in Beziehung zu setzen.

Barandiarán, Mitología; Sacaze, Inscriptions.

Aidetikako → Galtxagorri.

Aiharra-haio. Familiengeister, Teufelchen. Ein weiterer Name ist → Etxajaunak „Hausherren“. Man bedient sich ihrer, um besondere Ziele zu erreichen. Es gelingt, sie sich dienstbar zu machen, wenn man am Vorabend des Johannistages (23./24. Juni) eine Nadelbüchse oder eine ähnliche Dose an einem Brombeerbusch befestigt. Dann schlüpfen vier Kobolde oder Teufelchen in den Behälter (mehr haben nicht Platz). → Galtxagorri.

Azkue, Diccionario; Barandiarán, in: *Eusko-Folklore* (Dezember 1922).

Akerbeltz, „schwarzer Ziegenbock“. Stellvertreter der Gottheit → Mari. Er wird, seinem Namen entsprechend, als schwarzer Ziegenbock dargestellt. Außer seinen allgemeinen, Mari gleichen Zügen besitzt er Heilkraft und günstigen Einfluß auf die Tiere, die seiner Hut und seinem Schutz anvertraut sind. Diesen Einfluß übt er durch sein sterbliches Symbol, den jungen Ziegenbock, aus. In vielen Häusern wird deshalb zum Schutz der Herde vor Seuchen ein Ziegenbock im Stall gehalten; er muß schwarz sein, wenn sein günstiger Einfluß tatsächlich wirksam werden soll.

Die Hexerei, die im 16. und 17. Jahrh. im Baskenland weit verbreitet war, maß den alten Darstellungen des Gottes A. besondere Bedeutung bei. Sein Abbild werde, so glaubte man damals, in Akelarre Montag, Mittwoch und Freitag nachts von Zauberern und Hexen verehrt. Die Hexenversammlung tanzte und brachte dem Gott Brot, Eier und Geld als Opfer dar. Nach der Beschreibung solcher Versammlungen zu urteilen, stellten sie einen Geheimkult dar, Ausdruck des Widerstandes gegen den christlichen Glauben, vielleicht auch gegen die herrschenden oder offiziell anerkannten sozialen Zustände im Lande. Mehr als fünfzehn solcher Kultstätten kennt man im Baskenland; ihre Namen lauten, je nach Gegend, Akelarre, Akerlanda, Petralanda oder Eperlanda. Akelarre bei Zugarramurdi ist ein ebener Platz vor einem Höhleneingang. Nach der Überlieferung und nach Dokumenten aus dem 17. Jahrh. sollen sich auf diesem Platz und in dieser Höhle die Zauberer versammelt haben. Im Höhlenvorraum befindet sich in der Wand, knapp über dem Fußboden, eine fensterartige Öffnung. Auf diesem Podest empfing der alte Geist die Zauberer und Hexen. An der Ostseite hat die Höhle noch einen zweiten, geräumigeren Eingang, wo die Alten des Dorfes jedes Jahr am vierten Tag des Festes des Dorfheiligen (15. August) eine traditionelle Feier abhalten. Zwei alte Leute kaufen am Morgen einen oder mehrere junge Ziegenböcke, schlachten sie in der Höhle und braten sie dort über einem offenen Feuer. Um die Mittagszeit versammeln sich alle Alten des Dorfes, verteilen das gebratene Fleisch unter sich und essen es mit Brot und Wein. Dann fassen sie sich an den Händen oder bilden mit Hilfe von Tüchern eine lange Kette und verlassen die Höhle; sie ziehen so bis vor das Pfarrhaus, dort tanzen sie, dann gehen sie auf den Marktplatz und tanzen den „Sokadantza“.

Barandiarán, *Mitología*, 107—110; Sacaze, *Inscriptions*, 431.

Alar. Pyrenäische Gottheit. Vielleicht mit → Alarabi in Beziehung zu setzen.

Sacaze, *Inscriptions*, 353.

Alarabi. In Marquina (Vizcaya) wird ein Berggeist dieser Gegend mit diesem Namen bezeichnet. Er erscheint in menschlicher Gestalt, besitzt jedoch nur ein Auge mitten auf der Stirn und ein einziges Bein, dessen Fuß eine runde Sohle hat. Synonyme für A. sind → Torto und Anxo; an diese Namen knüpfen sich Schreckens-erzählungen, ähnlich wie an Polyphem.

Cerquand, *Légendes*; Vinson, *Folklore*; Barandiarán, *Mitología*, 76.

Alardos → Alarabi(?); Alar.

Alardosto. Pyrenäische Gottheit. → Alardos; Alar; Alarabi(?).

Sacaze, *Inscriptions*, 355.

Alp → Inguma.

Amilamia. Weibl. Gottheit der Gegend von Salvatierra; sie lebt in der Höhle von Lezao, einem Ort in der Sierra Entzia. Sie ist rot wie Gold und von freundlicher, mildtätiger Wesensart. Verschiedene nützliche und wunderbare Geheimnisse werden von ihr gehütet, z. B. die Kunst, Mehl aus einem leeren Sieb zu schütteln. Ihre Gunst gilt vor allem den Armen. Manchmal überrascht man sie dabei, wie sie sich das Haar mit einem goldenen Kamm ordnet. Der Teich, an dessen Ufer sie sitzt, dient ihr dabei als Spiegel.

Baráibar, *Palabras*; Barandiarán, in: *Eusko-Folklore* (1956), 64.

Ande. Pyrenäische Gottheit weibl. Geschlechts. Ihre Attribute und Funktionen sind unbekannt; vielleicht ist sie mit der weibl. Gottheit Adre → Mari verwandt.

Sacaze, *Inscriptions*.

Andere Mayi, Andre Mari → Mari.

Anderexo. Pyrenäische Gottheit. Vielleicht verwandt mit Ande oder Andere Mayi.

Sacaze, *Inscriptions*, 464.

Andoss-Ilun → Ilun.

Anxo → Alarabi; Basajaun; Torto.

Arardo. Pyrenäische Gottheit. Vielleicht verwandt mit Alardos.

Sacaze, *Inscriptions*, 344.

Argui. „Licht“. Nachtgeist in den Ausläufern des Bergs Ernio. Wahrscheinlich ist er mit den Seelen der Abgeschiedenen in Verbindung zu bringen oder mit den Manen wie Izuargui oder Izugarri (Be-

zeichnung für den Toten, der entschwindet) aus der Gegend von Atáun oder Iruztagui von Marquina, der wiederum Ieltxu nahekommt. → Azti; Ilazki.

Barandiarán, Mitología.

Arguizagui → Ilazki.

Arhe (Lesung unsicher). Aquitanische Gottheit der römischen Zeit.

Lafon, Noms aquitains.

Arito. Gottheit der römischen Zeit aus Gastiain. Verwandt mit → Aari (?).

Beltrán, Hispania Antiqua.

Arix. Pyrenäische Gottheit, die möglicherweise Aretx, → Aari oder aritz „Eiche“ entspricht.

Sacaze, Inscriptions.

Arixo. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit. Nach Sacaze möglicherweise dem Gott Mars ähnlich. → Arix.

Sacaze, Inscriptions, 485f.

Armarreztu, Arriskrittu, „gravierte Felsen“, kommen an verschiedenen mit Mythen verknüpften Orten vor. Es handelt sich um eingeritzte, manchmal gemalte Felszeichnungen, nur selten an freien Felswänden, sondern fast immer in Höhlen; sie stellen Tiergestalten und stilisierte Menschenfiguren dar. Die Felszeichnungen, vor allem die in den Höhlen, sind prähistorischen Ursprungs; sie stammen teils aus dem Paläolithikum, teils aus dem Neolithikum und der Eisenzeit. Fast alle Höhlen mit Felszeichnungen stehen in engem Zusammenhang mit historischen Kultstätten. Die Höhle von Santimamiñe (mit Malereien und Gravierungen aus dem Magdalénien) liegt in der Nähe einer Einsiedelei, die Höhle von Laminazilo oder Istúritz (mit paläolithischen Gravierungen und Skulpturen) steht der Sage nach mit dem Herd von Otxozelaya in Verbindung, einer heiligen Stätte, zu der dem Volksmund nach auch die Höhle von Haristoy (mit Zeichnungen und Gravierungen aus dem Magdalénien) Verbindung hat. Die Höhle von Urtriaga (mit Gravierungen von Gegenständen aus dem Magdalénien) liegt unter der Einsiedelei von Salbatore, die Höhle von Goikolau (mit Gravierungen aus dem Magdalénien(?) und aus der Eisenzeit) diente in römischer Zeit als Friedhof, dasselbe trifft für Solacueva zu, wo sich stilisierte Gravierungen aus der Eisenzeit finden. Die Kon-

tinuität der Kultübungen an diesen Stätten scheint unzweifelhaft. Die Tierfiguren, von der Mythologie ins Dunkel der Höhlen verbannt, stellen Geister dar: → Aatzegorri, → Akerbeltz, → Herensugue, Zaldixuri, → Aari u. a. Die stilisierten Zeichnungen von menschlichen Figuren sind jüngerem Datums; sie stammen aus der Eisenzeit (Vgl. Abb. 9—13.)

Barandiarán, Hombre.

Arpeko-saindu, „Höhlenheilige“. Ein junges, von → Mari geraubtes Mädchen oder die versteinerte Mari selbst wohnt in der Tiefe einer Höhle von Bidarray. Viele Leute aus der Gegend ziehen dorthin, um Heilung, vor allem von Hautkrankheiten, zu erlangen. Sie beten vor einem Stalagmiten, den sie für die versteinerte Heilige halten. Eines Nachts sah man die flammende Gestalt Maris in die Höhle eintreten, und am anderen Morgen befand sich dort der Stalagmit. Die Hilfesuchenden legen die Kleider des Kranken und einige Geldstücke nieder, nachdem sie die kranken Glieder mit dem Wasser, das über die Heiligenfigur rinnt, eingerieben und vor der steinernen Figur eine Kerze entzündet haben.

Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1955).

Arpenninus. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit.

Sacaze, Inscriptions.

Arriskrittu → **Armarreztu**.

Artahe, Arthe. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit. Der Name bedeutet bask. „Steineiche“.

Sacaze, Inscriptions.

Asto-Iun, Ast-Iunn. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit.

Sacaze, Inscriptions, 363f.

Atarrabi, Atarrabio, Ondarrabio. Mit diesen Namen wird der gute Sohn → Maris oder der gute Schüler → Etsais bezeichnet. Er durchkreuzt oder verhindert die Anschläge seines Bruders → Mikelats, der die Menschen zu verderben trachtet. A. besitzt keinen Schatten, denn dieser wurde ihm von Etsai geraubt. Am Ende seines irdischen Daseins jedoch erlangt er ihn wieder und wird gerettet.

Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1957).

Averan, Averanus. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit.

Sacaze, Inscriptions.

Axo. Aquitanische Gottheit(?) der römischen Zeit.

Lafon, Noms aquitains.

Azti, Aztru, Aztua, „Zauberer“, „Wahrsager“. Bezeichnung der Personen, die die Wahrsagekunst und Zauberei ausüben. Sie behaupten, auf die Dinge mittels deren Abbildungen, seien dies dingliche Gegenstände, einfache Bilder, Gebärden, Symbole oder Namen, einwirken zu können.

Die Zauberei (bask. *aztikeri*) ist im Baskenland in verschiedenen Formen bekannt und üblich. Einige Einzelfälle aus der Vielzahl der möglichen Beispiele sollen das verdeutlichen.

→ Argui „Licht“, gilt an vielen Orten des Baskenlandes als einer der Namen und eines der Symbole für die Menschenseele. Die Seele eines Verstorbenen erscheint nach einem noch ziemlich weit verbreiteten Glauben als Licht, und man kann es mit einem Wachlicht (bask. *arguizai* „Hüter der Seelen[?]“), das sie darstellen soll, beeinflussen oder erleuchten; so glaubt und tut man es in den Häusern und Kirchen noch heutzutage.

Das Wachlicht, Symbol der Seele und des Lebens, das mit magischer Kraft bewirkt, daß die Seelen der Abgeschiedenen an ihrem Aufenthaltsort im Jenseits Licht haben, wird auch benützt, um das Leben einer Person auszulöschen. Ein typisches Beispiel: In einem Haus in Leiza versuchten die Bewohner, einen Dieb aus der Nachbarschaft zu stellen und zu bestrafen, der ihnen ihrer Meinung nach einen *barquillo* (Silberteller) gestohlen hatte. Sie zündeten eine Wachkerze an, die für sie den Dieb verkörperte, und nahmen an, das Leben des Bösewichts werde erlöschen, wenn sich die Kerze verzehre. In diesem Fall starb niemand, denn es hatte gar kein Diebstahl stattgefunden; aber im Obstgarten des Besitzers des *barquillo* verdorrte ein Apfelbaum, an dessen Fuß die kostbare Schale verloren worden war.

Um eine Beleidigung zu rächen, dreht man eine Kerze und entzündet sie, in der Hoffnung, der Beleidiger werde danach ebenfalls gekrümmt und sterbe.

Zuweilen verkörpert bei den Zauberhandlungen eine Münze die Person, die der Zauberer bestrafen will. Er verdreht oder verbiegt eine Münze und wirft sie ins Feuer oder in den Opferstock einer Kirche, um so zu bewirken, daß die verhaßte Person leidet und schließlich stirbt.

Um Herzkrankheiten zu heilen, opfert der Zauberer einen Hahn und vergräbt dessen Herz, damit es unter der Erde verwest. Man glaubt, dadurch werde das Herz des Kranken geheilt. Um Quetschungen, Verrenkungen usw. zu heilen, legt der Zauberer ein

Kleidungsstück — einen Strumpf oder eine Socke, wenn ein Bein verletzt ist — auf das verwundete Glied und tut, als nähe er beides mit Nadel und Faden zusammen. Dabei erwartet er, daß die verzerrten Muskeln ebenso zusammengenäht oder verbunden werden. Bei den Sonnenwendfeuern im Sommer und im Winter (→ Ekhi) werden Kräuter, Felle oder Puppen verbrannt, die das alte Jahr oder Wächter der Vergangenheit verkörpern. Mit ihrem Verbrennen sollen die bösen Geister vernichtet werden, die der Ernte schaden oder dem Vieh Krankheiten bringen.

Eine andere Art der Zauberei befaßt sich damit, künstlich Regen zu erzeugen: man besprengt eine Heiligenfigur mit Wasser, um so natürlichen Regen für die Felder herbeizuführen. Um eine Gewitterwolke zu bannen, von der Hagelschlag droht, weist ihr der Zauberer mit der Pflanze *uztaibedar* „Regenbogenkraut“ (*Rumex crispus*) die Richtung, in die sie sich wenden soll (→ Mari).

Um zu verhindern, daß der Blitz in ein Haus schlägt, oder um zu bewirken, daß er nach oben statt nach unten fährt, stellt man eine Axt — das Symbol des Blitzes — mit der Schneide nach oben auf die Hausschwelle.

Nicht nur Ähnlichkeit, sondern auch andere Umstände und Eigenschaften verleihen den Dingen magische Bedeutung. Für den Zauberer verkörpert auch ein einzelner Teil eines Gegenstandes oder einfach etwas, das mit dem Gegenstand in Berührung war oder zu ihm gehörte, den Gegenstand selbst. Was also der Zauberer — mit Absicht — dem Teil antut, das wird auch mit dem betreffenden Gegenstand, sei es Person, Tier oder Sache, geschehen. Leidet eine Kuh an Flechte, so berührt man sie mit grünen Stechpalmen- und Wacholderzweigen; die Kuh wird gesund, sobald die Zweige verdorren.

In einer Höhle am Iuskadi oder Iduskimendi (Sonnenberg) befindet sich ein Stalagmit, der als versteinerte Heilige gilt. Wer an Ekzemen leidet, berührt mit einem Taschentuch erst diesen Stalagmiten und danach die kranke Körperstelle. Danach läßt er das Taschentuch auf den Felsen in der Höhle liegen und geht weg: Mit dem Taschentuch soll er die Krankheit hinter sich gelassen haben.

Auch Infarkte und Warzen heilt man mittels Verkörperung und auf dem Wege der Berührung. Wer an einem Infarkt leidet, nimmt ein gewöhnliches Salzkorn in die Hand und fährt damit kreuzweise über den erkrankten Körperteil, wobei er folgenden Spruch sagt: „Gainguillak dira + bederatz; bederatzia + zortzi; zortziak + zazpi; zazpiak + sei; seiak + bost; bostak + lau; lauak + iro; iruak + bi; biak + bat; gainguillak egin dezala zirt-zart“ („Der

Infarkte sind: neun; die neun: acht; die acht: sieben; die sieben: sechs; die sechs: fünf; die fünf: vier; die vier: drei; die drei: zwei; die zwei: einer; der Infarkt mache zirt-zart, er platze“). Bei den letzten Worten wirft man das Salzkorn ins Feuer — es platzt sogleich und macht zirt-zart. Dieselbe Handlung nimmt man mit weiteren Salzkörnern vor, bis das neunte Korn im Feuer zerplatzt ist. So verfährt man an neun aufeinanderfolgenden Tagen mit jeweils neun Salzkörnern. Dann sollen nach Ansicht des Zaubersers der Infarkt oder die Warzen verschwunden sein.

Statt der Salzkörner werden auch Weizenkörner, Wacholderbeeren, Binsen usw. benützt; diese werden jedoch nicht ins Feuer geworfen, sondern vergraben. Man glaubt, wenn diese Dinge vermodern, werde auch die Krankheit verschwinden.

Der Name einer Sache gilt als Verkörperung des Dinges, als eng mit ihm verbunden nach dem Sprichwort: „Izena duen guztia omen da; izengaberik ez omen“ („Alles, was einen Namen hat, existiert, nichts existiert ohne Namen“). Deshalb zaubert der Magier mit dem Namen; er kann sich das mit Namen Genannte verschaffen, wo immer es sich auch befindet. Dies gilt insbesondere für den birao, den „Fluch“ oder „bösen Geist“ (→ Irao); eine Verwünschungsformel wird mit einem Namen verbunden und ruft auf die bezeichnete Person oder Sache ein Unglück, eine Krankheit oder einen Teufel herab. Ist der Name der Person, auf die ein birao geschleudert werden soll, nicht bekannt, so kann der Zauberer trotzdem dafür sorgen, daß seine Verwünschung den Richtigen trifft, wenn er einen ganzen Tag lang unaufhörlich die Fluchformel ausstößt; denn es gibt einen Augenblick des Tages, in dem der birao unfehlbar sein Objekt trifft. Ein Fluch lautet: „Etsaiak artuko al au“ („Der Teufel soll dich holen“). Der Teufel oder böse Geist, der durch den birao in eine Person fährt, wird auch Gaixto, Mamu oder → Galtxagorri genannt.

In den gleichen Vorstellungskreis gehören die Verwünschungen, die sich häufig in Dokumenten aus dem Mittelalter finden. So steht in der Urkunde, mit der König Sancho der Weise von Navarra im Jahre 1165 dem Ort Laguardia das Stadtrecht verlieh, zu lesen: „Wer diesen Vertrag und diese Rechte und Sitten bricht oder übertritt, sei verflucht und von Gott geschieden, der der Vater, der Sohn und der Heilige Geist ist, und von der Heiligen Maria und von unserem Herrn Jesus Christus, und er stehe im Fluche der Engel, der Erzengel, der Patriarchen, der Propheten, der Apostel, der Evangelisten, der Märtyrer, der Bekenner und der Jungfrauen und aller Auserwählten Gottes, und er sei verdammt wie Judas, der Verräter, in die tiefste Hölle und verderbe, wie Sodom und Go-

morra verderben, seiner Tage seien wenige, sein Weib werde verlassen und seine Waisen seien getilgt aus dem Buch derer, die ein gutes Leben führen, und sein Gedächtnis erlösche von nun an bis in Ewigkeit, Amen, und auf diesen Fluch legt der König dem Herrn zehntausend Maravedis.“

Landazuri, Suplemento a los cuatro tomos de Historia de Alava, Vitoria 1928, 301; Barandiarán, Mundo, Bd. 4, 93; ders., Mitología, 29–49.

Baelisto. Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Angostina (Alava).

Baraibar, Museo.

Baeserte. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Commingues. Auf einem dieser Gottheit geweihten Altar ist auf einer Seite ein Eber (bask. *basurde*) eingraviert (Abb. 14), möglicherweise das Symbol dieser Gottheit. → Mikeldi.

Sacaze, Inscriptions, 259.

Bäume → Arix; Artaxe; Fagus; Mari.

Baicorrix, Baigorisco, Baigorix, Buaiorix. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit. Möglicherweise verwandt mit → Beigorri, einem unterirdischen Geist, oder mit Baigorri „rotbrauner Fluß“.

Sacaze, Inscriptions, 424–426.

Baios. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit.

Sacaze, Inscriptions.

Balbe → Erio.

Basajaun, „Herr des Waldes“. Ein Geist, der im tiefen Wald oder in hochgelegenen Höhlen lebt. Er hat einen großen menschlichen Körper mit dichtem Haarkleid. Das Haar fällt ihm vorn bis zu den Knien herab und bedeckt Gesicht, Brust und Bauch. Er ist der Schutzgeist der Herden. Wenn ein Unwetter aufzieht, warnt er die Berghirten durch Schreie, damit sie ihre Herden in Sicherheit bringen können. Hält er sich in einem Pferch oder in dessen Nähe auf, so wagt sich kein Wolf heran. Die Schafe melden seine Gegenwart durch ein allgemeines Schütteln ihrer Glöckchen. Dann können sich die Hirten beruhigt zum Schlaf legen, denn sie wissen, daß in dieser Nacht oder an diesem Tag der Wolf, der große Feind der Herden, sie nicht heimsuchen wird.

Manchmal wird B. auch als schreckliches und böses Wesen von Riesenkräften und außergewöhnlicher Behendigkeit dargestellt. Auch erscheint er in der Volksüberlieferung als der erste Bauer,

von dem die Menschen den Getreideanbau lernten, und als der erste Schmied und der erste Müller, dem die Menschen das Geheimnis der Sägen- und Mühlradherstellung und des Metallschmelzens ent-rissen haben.

Vinson, Folklore, 43; Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1922); ders., Mito-logía, 75f.

Basce-Andoss. Gottheit, die der Gegend von Bassiès in den Zentral-pyrenäen ihren Namen gab; römische Zeit.

Sacaze, Inscriptions, 349.

Beguizko, „Behexung“, „Bannen mit dem Blick“. Auf sechs Arten kann ein Mensch die äußere Welt beeinflussen oder auf sie ein-wirken: durch ihre eigenen Kräfte, durch bestimmte Techniken, durch Gebet mit Hilfe von Genien oder Geistern, durch Zauberei und durch Behexung. Die letzte Verfahrensweise beherrschen nur sehr wenige Menschen. Mit ihrem Blick verfügen sie über magische Kraft und üben ihre Wirkung auf größere Entfernungen aus, ohne Vermittlung von Bildern, Darstellungen, Formeln oder Gebärden wie bei der Zauberei (→ Azti), ohne offensichtliche Anstrengungen, ohne besondere Techniken und ohne Mithilfe Gottes oder der Geister wie bei den anderen Verfahrensweisen.

Ist jemand in Schwermut oder ständiger Niedergeschlagenheit be-fangen, ist er dauernd müde, leidet er unter Übelkeit und Appetit-losigkeit, findet er keinen Gefallen an Festen und Lustbarkeiten, wird er grundlos schwächer und magert ab oder leidet er lange an einer unbekannten inneren Krankheit, so sagt man, irgend jemand habe ihm b. angetan. Auch wenn ein Gegenstand zerbricht, ohne daß eine natürliche Ursache dafür zu erkennen ist, nimmt man an, daß B. im Spiel ist.

Um sich vor den Wirkungen der Behexung zu schützen, verwendet man Amulette, deren Wirksamkeit hauptsächlich auf Magie beruht. Amulette können aus einem oder mehreren der folgenden Bestand-teile zusammengesetzt sein: pflanzliche Kohle, Herdasche, Wein-ranke, Sellerie, Lorbeerblatt, Wermut, Olive, Rosmarin, Aster, Fingerhut, Kochsalz, Blutkraut, ein Stück Papier mit den ersten Worten des Johannesevangeliums, Nabelschnur, geweihtes Brot, geweihte Kerze, Hühnermist, Centimomünze usw. Als Amulette werden auch feigenförmige Händchen aus Knochen benützt sowie Hundeschädel (in Ackerbaugebieten), spiralenförmig gedrehte, um den Hals des Viehs gelegte Seile, Glöckchen, Dachsfelle und Stachel zum Schutz der Kühe, Schafe und anderer Haustiere.

Behexung → Beguizko; Hexenkult; Zauber.

Beigorri → Aatxe.

Belaguile → Sorguin.

Belaile → Sorguin.

Belisama. Pyrenäische Gottheit von Saint-Lizier in Aquitanien, der Göttin Minerva ähnlich.

Sacaze, Inscriptions, 118—120.

Berggeist, -gottheit → Alarabi; Gar; Yonagorri.

Bildurraize, „schreckliche Luft“. Böser Geist, der den Menschen schlimme Träume verursacht. → Inguma.

Birao, birau → Azti; Irao.

Bocco Harauso. Gottheit der römischen Zeit aus Boucou (Comminges).

Sacaze, Inscriptions, 254f.

Borienno. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit aus dem Barousse-Tal.

Sacaze, Inscriptions, 471.

Brunnen → Mariturri.

Buaiorix → Baicorrix.

Buche → Fagus.

Christus → Kixmi.

Culebro → Sugaar.

Daho. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit. Nach Sacaze dem Gott Mars ähnlich.

Sacaze, Inscriptions, 260.

Eate, auch *Egata* genannt. Gott des Sturmes und des Feuers. Seine dumpfe, schreckliche Stimme ist zu vernehmen, wenn Hagel oder ein verheerender Brand (*erraate*, *erreeta*) im Anzug ist. → Mari.

Barandiarán, Mitología.

Eber → Baeserte; Lur; Mikeldi.

Edelate. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Comminges.

Sacaze, Inscriptions, 167.

Egata → Eate.

Egu → Ekhi.

Eguzki, „Sonne“ → Ekhi.

Ekhi, „Sonne“, *Eguzki*, „Sonne“, „Sonnenlicht“. In manchen Gegenden wird das Sonnenlicht *Eguzki* und das Gestirn selbst *Eguzki-begui* „Auge der Sonne“ oder *Jainkoaren-begui* „Auge Gottes“ genannt.

An manchen Orten grüßt man E., wenn er untergeht, mit *agur* „auf Wiedersehen“, oder man sagt: *Eguzki amandrea badoia bere amangana* („Die Großmutter Sonne geht zu ihrer Mutter“, d. h., sie kehrt in den Schoß der Erde zurück). Die Sonne gilt also als die Tochter der Erde (→ *Lur*; *Mikeldi*). Mancherorts nennt man sie auch „gebenedeit“ und „heilig“: *Eguzki santu bedekinkatue zoaz zeure amagana* („Heilige, gebendeite Sonne, geh zu deiner Mutter“) ruft man ihr bei Sonnenuntergang zu.

Außer ihren Natureigenschaften besitzt die Sonne die Macht, die bösen Geister in die Flucht zu schlagen, die nachts auf der Erde ihr Unwesen treiben. Zauberer werden gelähmt, wenn die Sonne sie überrascht, ehe sie die Attribute ihres Amtes abgelegt haben. Auch manche Arten von Geistern verlieren ihre Gewalt über den Menschen, sobald sie ein Sonnenstrahl trifft.

Der Sonnengott nimmt seit dem Neolithikum einen wichtigen Platz in der bask. Mythologie ein. Er ist in neolithischen Gravierungen schon ebenso wie später in Gravierungen der Eisenzeit, ja noch im 15. Jahrh. auf den Scheibenstelen der Friedhöfe dargestellt.

Sonnwendglaube und -riten. Bei der Heiligkeit, die die Basken der Sonne zuerkennen, ist es nicht verwunderlich, daß viele Sonnenriten der indoeuropäischen Kultur auch in der bask. Mythologie erscheinen. Bestimmte Sonnwendgebräuche tragen daher im Baskenland den Charakter eines Sonnenkultes. Man sagt, die Sonne gehe am Morgen des Johannistages (24. Juni) tanzend auf. Bäder und Besprengungen in der Frühe dieses Tages schützten das ganze Jahr vor Krankheiten. Des weiteren glaubt man, daß die an Türen und Fenstern aufgesteckten Zweige von Weißdorn, Esche, Johanniskraut, blühendem Farnkraut usw. und die Margeriten, Lilien und Fenchelblüten, die an diesem Tag wie ein Teppich in jedem Haus auf der Schwelle des Haupteingangs liegen, das Haus gegen Blitz schützen, daß die am Johannistag gepflückten Blumen als Kräutertee zur Heilung bestimmter Krankheiten dienen können usw. Zur gleichen Gruppe gehören noch verschiedene andere Bräuche. So zündet man in der dem Johannistag vorangehenden

Nacht vor den Häusern und an Wegkreuzungen Feuer an und springt darüber, um gegen Hautkrankheiten gefeit zu sein; alle Familienglieder gehen betend um das Feuer herum, das dabei immer zur Linken liegen muß; man zündet am Feuer Kräuterbüschel an und trägt sie über die Felder, damit böse Geister vertrieben werden und die Ernte von Schaden verschont bleibt; man errichtet auf dem Marktplatz den sogen. Johannisbaum, den der Eigentümer nicht zurückfordern darf, auch wenn er ihm gegen seinen Willen genommen wurde; auf dem Weg zu bestimmten Johannis-Einsiedeleien setzen sich die Pilger Kränze von Immortellen und anderen Kräutern auf; Bruchleidende gehen dreimal an einer in eine Eiche geschnittenen Kerbe vorüber, damit ihr Leiden Heilung finde usw.

Zur Wintersonnenwende gehören andere Riten, die noch heute im bask. Volk lebendig sind, so z. B. das Jahresendfeuer, das man in manchen Dörfern entzündet, der *Gabonzuzi*, der „Weihnachtsklotz“, der zur Weihnachtszeit im Herd glüht, die Reinigung der Haustiere, die man über den Weihnachtsklotz oder Weihnachtsstamm steigen läßt, die rituelle Segnung des Weihnachtsbrotes durch den Familienvater, das Auffangen des ersten Regens, der in der Neujahrsnacht nach Mitternacht fällt.

Kreise, Swastiken, Distelblüte und andere Sonnensymbole. Auf den Monumenten der bask. Volkskunst finden sich häufig Zeichen, die vermutlich die Sonne darstellen und wahrscheinlich ihren Ursprung im Sonnenkult haben: ein einfacher Kreis, konzentrische Kreise, Räder mit geraden oder gebogenen Speichen, fünfzackige Sterne, Swastiken, ovale Figuren, Rosetten usw. Heute haben diese Zeichen im allgemeinen nur noch dekorativen Wert; doch die Tatsache, daß sie an manchen Orten und unter gewissen Umständen „heilige Sonne“ genannt werden, weist deutlich auf ihre einstige Bedeutung hin. Auch die Walddistel (*Carlina acaulis*) begegnet gelegentlich in diesem Zusammenhang. Im Volksmund heißt sie *Eguzkilore* „Blüte der Sonne“ und sie stellt nach Meinung derer, die sich ihrer bedienen, ein Sonnensymbol mit mystischen Eigenschaften dar. Sie wird an den Haustüren angebracht, wo sie böse Geister sowie bestimmte Zauberer und Ungeheuer vertreibt und ihnen wie auch den Geistern des Sturms und des Blitzes den Eintritt ins Haus verwehrt.

In der Sonnenmythologie verwurzelte Anschauungen spielten wohl auch beim Entstehen der heute noch gepflegten Sitte mit, die Gebäude so zu errichten, daß die Hauptfassade nach Osten blickt. Reste dieser Sitte findet man noch heute bei den alten Häusern von Sara, Atáun und anderen Gegenden. Auch die Hütten der Hirten sind auf vielen Weiden so ausgerichtet; in Atáun sagt man,

das bringe den Hirten Glück. In den mittelalterlichen Grabstätten ist die Ost-West-Lage des Leichnams üblich (das Haupt nach Westen, die Füße nach Osten), eine Sitte, die man auch bei den bronzezeitlichen Dolmen findet und deren Entstehung hier wie in anderen Ländern mit dem Sonnenglauben und den Sonnenmythen in Verbindung stehen muß.

Barandiarán, Mitología.

Ele. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit.

Sacaze, Inscriptions, 350.

Eluasó, „feiner Schnee mit Wind“, „Schneegestöber“. Geist des Schneegestöbers, der in der Arleze-Höhle (Sierra de Andía) wohnt.

Erde, Erdgeist → Höhlengottheiten; Lur

Erdit(s). Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit aus Tolosa.

Sacaze, Inscriptions, 66 f.

Erge. Pyrenäische Gottheit aus dem Neste-Tal.

Sacaze, Inscriptions, 500—512.

Erio. Geist, der den Menschen das Leben nimmt, der Tod.

Erraate, Erreeta → „Eate des Brandes“.

Etsai. Hausgeist, Hüter von Leze, einer Höhle in Sara, und Meister der Künste und Wissenschaften. Nachts kommt er aus seiner unterirdischen Wohnung hervor und erscheint in verschiedenen Tiergestalten, als Stier, Pferd, Schwein und Ziege. → Atarrabi.

Martín del Río, Disquisitionum magicarum libri sex (Moguntiae 1612); Cerquand, Légendes; M. Menéndez y Pelayo, Historia de los Heterodoxos españoles, Bd. 3 (Madrid 1918), 336—345; Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1957), 97 f.

Etxajaunak, „Hausherren“. Familiengeister. → Aiharra-haio; Galtxagorri.

Lafitte, Atlantika-Pireneetako sinheste zaharrak.

Etxe → Itxe.

Fagus. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Comminges. Es handelt sich um die göttlich verehrte Buche, wie man aus den Buchengravierungen auf den Altären dieser Gottheit schließen kann.

Mit dem alten Baumkult, insbesondere dem Buchenkult, soll auch der Name *Pago-bakoitza* zusammenhängen. So heißt ein Ort im Wiesenland von Urbia (Sierra Aizkorri), wo sich ein Dolmen befindet. Obwohl heute kein Baum zu sehen ist, stand dort einst sicher ein *pago*, eine „Buche“, der dem Ort den Namen gab. *Pagobedeinkatu* „gesegnete Buche“, heißt eine Anhöhe in der Sierra Placencia, wo sich ebenfalls ein Dolmen befindet. Nicht sehr weit davon entfernt, in Vergara, steht eine Buche desselben Namens. Jedes Jahr findet eine Pilgerfahrt dorthin statt; am Stamm der Buche wird ein Prozessionskreuz befestigt. *Pagomari* heißt eine Buche in der Sierra Aralar, um die sich Liebeslegenden ranken. *Pagozarreta*, *Bagomultxu*, *Bagargui*, *Bagazabalaga*, alles Zusammensetzungen mit *pago*-, sind ebenfalls Namen bask. Orte, an denen sich Dolmen befinden.

Sacaze Inscriptions, 188—192 und 341; Barandiarán, Hombre.

Familiengeister → Aiharra-haio; Etxajaunak; Galtxagerri.

Feen → Amilamia.

Feindliche Brüder → Atarrabi; Mikelats.

Felszeichnungen → Aatxe; Armarreztu.

Feuer(gott) → Eate; Erraate; Herensugue; Idittu; Mari; Sugaar.

Flüche → Azti, Irao; Zauber.

Flüsse → Baicorrix.

Gabonzuzi → Ekhi.

Gaixto → Azti.

Gaizkiñ. Böser, Krankheiten verursachender Geist. Er gewinnt in den Federn im Kissen des Kranken Gestalt, die er so lange umwühlt, bis sich ein Hahnenkopf daraus formt. Nur wenn man diese Figur verbrennt, kann der Kranke genesen.

Romeu Figueras, Mitos.

Galtxagorri. Winziger hilfreicher Geist in Menschengestalt, nach Meinung anderer in Insektengestalt. Vier solcher Geister passen in eine Nadelbüchse; ihre Wohnung ist die Nadelbüchse ihres Schützlings oder Dienstherren. Von Menschen, die Wunder oder Heldentaten vollbringen wie die → azti „Wahrsager“, die → sorguin „Zauberer“ und gewisse Heilkünstler und Magier, sagt man, sie hätten G.s Gunst gewonnen und trügen ihn in ihrer Nadelbüchse

mit sich herum. Andere Namen dieses Geistes sind Mamarro, Mozorro, Aidetikako, Prakagorri.

Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1921); ders., Mundo, Bd. 1, 105—108.

Gar. Gottheit, die dem Berg und Gebirgszug Gar in den Pyrenäen den Namen gab. In römischer Zeit wurden ihr zwei Altäre geweiht.

Sacaze, Inscriptions, 336, 355.

Gauargui → Argui.

Gaueko, „der der Nacht“. Der Geist der Nacht und Herr der Finsternis. Er läßt nicht zu, daß die Menschen nachts außerhalb des Hauses gewisse Arbeiten verrichten. Vor allem straft er diejenigen, die sich in der Dunkelheit als Helden aufspielen und damit prahlen, keine Angst vor der alles verdeckenden Schwärze, der Einsamkeit und Stille jener Stunden zu haben. In manchen Berichten taucht er als Teufel auf, in anderen wiederum als freundlicher Geist oder auch als heidnische Gottheit. Zuweilen zeigt er sich in Kuhgestalt, dann wieder als Ungeheuer. Gelegentlich erscheint er als Windstoß, wobei er sagt: „Gaua Gauekoarentzat, eguna egunezkoarentzat“ („Die Nacht dem der Nacht [dem Gaueko], der Tag dem des Tages [dem Menschen]“).

Barandiarán, Mitología, 68f.

Geier → Mari.

Gorritxiki. Geist in der Gegend von Aya, den Lamien ähnlich.
→ Lamiñ.

Guerixeti. Die Seele des Verstorbenen. Der Bestandteil *gueriza* „Schatten“ deutet auf Einfluß der römischen Auffassung von der Seele der Abgeschiedenen hin. Im Gegensatz dazu ist in den Ostgebieten des Baskenlandes zur Bezeichnung der Seele des Abgeschiedenen der Name *argui* „Licht“ gebräuchlich. → Argui.

Barandiarán, Mitología, 63.

Guizotso. Geist in Menschengestalt mit Tierfell und rundsohligen Füßen.

Satruestegui, Vocabulario, 266.

Hauptgottheit → Mari.

Haus → Itxe.

Hausgeist → Etsai; Familiengeister.

Heilgottheiten → Akerbeltz; Arpeko-saindu; Azti; Ekhi; Lahë.

Herauscorritsehe. Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Tardets.

Daranatz, Curiosités, 80.

Hercules → Ilun.

Herdengottheit → Akerbeltz; Basajaun; Lur.

Herdfeuer → Itxe.

Herensugue. Teuflischer Geist, der in Schlangengestalt erscheint, wie der zweite Bestandteil seines Namens, *sugue* „Schlange“, andeutet. In manchen Berichten wird er siebenköpfig dargestellt, in anderen hat er nur einen Kopf. Seine bekanntesten Wohnstätten sind die Höhle von Ertzagania (Sierra Ahuski), die Schlucht von San Miguel (Sierra Aralar), das Gebirge von Mondragón, Peña de Orduña und andere Orte. Mit seinem Atem hat er die Tiere der Sierra Ahuski und der benachbarten Berge an sich gelockt, um sie aufzufressen. Als er in der Sierra Aralar, in Mondragón und in Peña de Orduña lebte, nährte er sich von Menschenfleisch. Als ihm der siebente Kopf wuchs, so erzählt man sich in Ezpeleta, verwandelte er sich in Flammen und flog mit ungeheurer Geschwindigkeit in das Gebiet von Itxasgorrieta oder zu dem roten Gewässer im Westen, wo er versank. Eine andere Sage berichtet, er sei von einem Helden aus Alzay vergiftet worden; darauf habe er sich in Flammen gehüllt und sei zum Ozean geflogen; bei diesem rasenden Flug habe er ein fürchterliches Getöse verursacht und mit seinem Schwanz die Gipfel der Buchen im Wald von Itze (Arbailles) abgeschlagen. Einem Helden oder Engel gelang es schließlich, H. und seiner Macht ein Ende zu bereiten.

Agustin Chaho, Biarritz entre les Pyrénées et l'Océan I, 176; W. Webster, Legends, 20—41; Azkue, Euskalerriaren Yakintza I, 360; II, 131—135; Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1949); Caro Baroja, Notas.

Hexen, Hexerei → Behexung; Zauber.

Himmelsgott → Ortzi.

Höhlengottheiten → Aatxe; Akerbeltz; Amilamia; Armarretztu; Arpeko-saindu; Azti; Baicorrix; Basajaun; Eluaso; Etsai; Herensugue; Idittu; Ilumbeta'ko Mari; Lamiñ; Lur; Sugaar; Torto.

Horolate. Eponyme Gottheit von Ore (Comminges); römische Zeit.

Sacaze, Inscriptions, 336.

Idiatte. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit.

Sacaze, Inscriptions, 226—228.

Idittu, Iditxu, Ieltxu. In der Gegend von Guernica trägt ein Nachtgeist diese Namen. Er tritt manchmal in Menschengestalt auf, dann wieder als feuerspeiender Vogel. Im allgemeinen kündigt ihn in der Dunkelheit der Nacht eine Feuerflamme an. Er taucht unerwartet auf und verbreitet Schrecken. Er ist zwar nicht böseartig, aber wer ihm aus Neugier folgt, den führt er gern durch Felsenklüfte, Abgründe und andere gefährliche Orte. Im allgemeinen lebt der Geist in Schluchten, Höhlen und Brunnen.

Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1922).

Ieltxu → **Idittu**.

Ilazki, Ilargui, Iretargui, Irargui. Namen für den Mond. Der Mond ist wie die Sonne weibl. und wird auch „Großmutter“ genannt. Wenn er über den Bergen im Osten aufgeht, redet man ihn an: „Ilargui amandrea, zeruan ze berri?“ („Großmutter Mond, was gibt es Neues im Himmel?“). Die Mutter des Mondes ist die Erde (→ **Lur**; **Mikeldi**). In manchen Dörfern lehrt man die Kinder, der Mond sei das Gesicht Gottes; in anderen betet man ein Salve, wenn er aufgeht. In Cerain begrüßt man den Mond mit den Worten: „Ilargui amandre santue, Jainkok bedeinkautzala; nere begui ederrak gaitzik ez deiola; ikusten duen guzik ala esan deiola“ („Heilige Großmutter Mond, Gott segne Euch; mein blendendes Auge bringe Euch kein Unheil; alle, die Euch sehen, mögen in gleicher Weise mit Euch reden“).

Der Freitag war dem Mond geweiht oder geheiligt. Sein Name ostiral (mit der Wurzel *irargui* „Mond“) korrespondiert mit ostegun „Tag des Himmels“, dem Donnerstag.

Der Name **Ilargui** bedeutet nach allgemeiner Auffassung „Licht der Toten“ (von *il* „Toter“ und *argui* „Licht“), was mit dem Glauben übereinstimmt, I. leuchte den Seelen der Verstorbenen. Man glaubt auch, daß das auf einem Grab brennende Wachlicht, dessen Name *arguizagui* gleichzeitig eine Bezeichnung für den Mond ist, den Verstorbenen leuchtet, deren Körper im Grab ruhen. Daß das Schicksal der abgeschiedenen Seelen mit I. in Verbindung steht, scheint auch aus der Überzeugung hervorzugehen, daß es ein gutes Vorzeichen für das Weiterleben der Seele ist, wenn ein Mensch bei zunehmendem Mond stirbt. Man glaubt auch, daß Menschen und Tiere, deren Empfängnis in die Zeit des zunehmenden Mondes fällt, männlichen Geschlechts sind, während die bei abnehmendem Mond Empfangenen weiblich sind.

In manchen Dörfern herrschte die Sitte, bei Mondlicht das Abendessen, eine Milchsuppe mit Hirse, im Freien einzunehmen.

Es gibt viele Vorstellungen und Gebräuche die den günstigen oder verderblichen Einfluß der Mondphasen auf Aussaat, Ernte, das Fällen von Bäumen, das Schlachten von Tieren usw. betreffen. Auch der Freitag, so glaubt man, hat entsprechende Einflüsse, und zwar das einmal die des zunehmenden, ein anderesmal die des abnehmenden Mondes.

Der Freitag ist auch der von den Zauberern bevorzugte Versammlungstag. An diesem Tag muß man bei Mondlicht an einer Wegkreuzung die Zaubergegenstände verbrennen, die verzauberten Personen gehört haben. Auch gewisse Beschäftigungen soll man freitags wie an Festtagen meiden; dazu gehört z. B.: eine wichtige Arbeit beginnen, das Vieh von den Bergen treiben, Bienenhonig schleudern, Knechte oder Dienstleute einstellen und ins Haus bringen, heiraten, sich die Nägel schneiden, die Zeremonie der „post partum“-Reinigung abhalten.

In römischer Zeit wurden der Mond und die Sonne im Pyrenäengebiet verehrt. Dies beweisen die diesen Gestirnen geweihten Altäre in Lunax (Comminges) und in Santacara (Navarra). Auch auf epigraphischen Denkmälern jüngeren Datums (seit dem 15. Jahrh.) sind Sonnen- und Mondabbildungen vertreten (→ **Ekhi**), insbesondere auf den Scheibenstelen der Friedhöfe.

Baroja, Religión, 47; Sacaze, Inscriptions, 293; Barandiarán, Contribución, 131.

Iliz, Ilixon, Ilixor. Eponyme Gottheiten von Luchon; römische Zeit.

Sacaze, Inscriptions, 391.

Ilargui → **Ilazki**.

Ilumber. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit aus Saint-Béat. → **Ilurberrixo**.

Sacaze, Inscriptions, 342.

Ilumbeta'ko Mari, → „Mari von Ilumbeta“. Lebt in der Gegend von Burunda in der Höhle Ilumbeta.

Ilun. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Comminges. Andoss-Ilun (in Narbonne) hat Ähnlichkeit mit Herkules. In Burgalaís (Comminges) wurde eine Gottheit mit Namen → **Asto Ilun** verehrt.

Sacaze, Inscriptions, 5—8, 356, 363.

Iurberrix. Pyrenäischer Gott oder Geist aus Escuña (Aran-Tal); der Name I. bedeutet vielleicht „Neustadt“. → Iluro.

Sacaze, Inscriptions, 463f.

Iluro. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit aus Mondilhan (Comminges). → Iurberrix

Sacaze, Inscriptions, 292.

Inguma. Unheilbringender Geist, der nachts, wenn die Bewohner schlafen, in den Häusern auftaucht. Er drückt ihnen die Kehle zu und macht ihnen das Atmen schwer, so daß sie entsetzliche Angst bekommen. Um seine Bosheit abzuwehren, spricht man vor dem Zubettgehen Gebete und Zauberformeln. → Bildurraize.

Barandiarán, Mitología, 69f.

Insekten → Galtxagorri.

Irao, Birao. Der personifizierte Fluch, eine böse Kraft, die von dem Verwünschenden ausgeht und in den Verwünschten eindringt. Dieser erkrankt sofort und kann nur von dem geheilt werden, der den Fluch oder birao auf ihn geworfen hat. → Azti.

Barandiarán, Mitología, 46f.

Irargui → Ilazki.

Iraunsugue → Herensugue.

Iretargui → Ilazki.

Iscitt, Iscitto. Eine Gottheit von Garin (Arboust-Tal); aus römischer Zeit. Der Name hat Ähnlichkeit mit dem heutigen bask. Wort *Itxeto* oder *Etxeto* „Häuschen“ (→ Itxe).

Sacaze, Inscriptions, 446f.

Itxe, Etxe, „Haus“. Ein wichtiger Aspekt des bask. Hauses ist sein Charakter als etwas Heiliges. Viele alte Häuser hält man für die Verlängerung bestimmter Höhlen, deren Geister oft durch unterirdische Gänge zu Besuch am Herd erscheinen. Die Häuser ihrerseits haben ihre Fortsetzung im Chorstuhl und in der Grabstätte ihrer Bewohner in der Pfarrkirche.

I. bedeutet auch Tempel, heiliger Ort mit übernatürlichen Eigenschaften; er ist geschützt durch das Herdfeuer, das Symbol eines Geistes namens Andra → Mari. Das Haus wird durch verschiedene Pflanzen geheiligt: Lorbeer im Garten oder am Herd, verschiedene Weißdornzweige, Esche und Blumen, die an der Sonnenwende

Türen und Fenster schmücken, die Distelblüte [Symbol der Sonne (→ Ekhi)]; außerdem durch das Dachstroh und die Sichel, die mystische Kräfte besitzen. Ferner ist das Haus geheiligt als Wohnung der Geister der Abgeschiedenen oder als Ort, den diese besuchen; durch das stets brennende Opferlicht, das man für die Seelen entzündet; durch das Herdfeuer, das man gemäß einer rituellen Vorschrift unterhält, um „den Toten zu leuchten, wenigstens mit einem Strohalm“; durch die Sitte, außen auf die Fensterstimme Speiseopfer für die Toten des Hauses zu legen; durch den alten Brauch, die Häuser so zu bauen, daß der Haupteingang der aufgehenden Sonne zu gelegen ist (→ Ekhi).

Jedes Haus hatte oder hat als eine Art Verlängerung eine Grabstätte neben oder in der Pfarrkirche. Vor der Ausbreitung des Christentums diente wohl das Haus selbst als Familiengrab. Im Haus wurden den Toten Opfer dargebracht. Reste dieser Bräuche haben sich, wie gesagt, erhalten. Vor allem ist es heute noch Sitte, ungetauft gestorbene Kinder unter dem Dachvorsprung oder im *baratz*, dem „Garten“, beim Haus zu begraben. Nach allgemeiner Ansicht müssen Personen, die ein unchristliches Leben führen, nach ihrem Tod unter dem Dachvorsprung ihres eigenen Hauses bestattet werden. Es ist Sitte, für die Toten des Hauses Kerzen anzuzünden und an den Fenstern, also über dem Garten, den man für den häuslichen Friedhof hält, Opfergaben (Nahrungsmittel oder Geld) niederzulegen. Man glaubt, diese Lichter wachen über die Toten und leuchten ihnen in ihrem unterirdischen Leben, und die Seelen nehmen die Opfergaben, oder jedenfalls die in ihnen wohnende nährende Kraft, auf. Ferner heißt es, man dürfe nicht dreimal hintereinander um das Haus gehen; dasselbe sagt man auch über die Pfarrkirche und den Friedhof.

I. ist also deutlich noch in vielen Fällen ein Verbindungsglied zwischen der Höhle, dem primitiven Tempel und der christlichen Kirche, der Anbetungsstätte unserer Tage; mit beiden ist es durch heilige Wege verbunden.

Obwohl der Geist des Herdfeuers Andre Mari, „Herrin Mari“, heißt und man annimmt, daß er andere Teile des Hauses bewohnt — vor allem beherrscht er das Dach —, bezieht sich der Hauskult insbesondere auf die unterirdischen Seelen der Verstorbenen. Sie erscheinen als Licht, als Sturmwind, als Wolke und an manchen Orten als Schatten. Normalerweise halten sie sich unter der Erde auf, wie die älteste Volksüberlieferung berichtet. Häufig kehren sie jedoch nachts an die Erdoberfläche zurück, am liebsten in ihr ehemaliges Haus, um sich dort zu vergnügen, ihren noch lebenden Angehörigen beizustehen, deren Opfergaben zu verzehren oder um

zu veranlassen, daß Angelegenheiten, die bei ihrem Tode noch nicht geregelt waren, ins reine gebracht werden.

Die oberste Dienerin des Hauskultes ist die *etxeakoandre*, „Herrin des Hauses“. Sie führt viele kultische Handlungen aus. Sie opfert den Toten des Hauses Lichter und Nahrungsmittel, spendet einmal im Jahr den Familiengliedern ihren Segen, vertritt das Haus im Chorstuhl und in der Grabstätte, die ihm in der Pfarrkirche zugehören, leitet die heiligen Handlungen und Zeremonien, die dort bei verschiedenen Gelegenheiten abgehalten werden usw.

I. ist also Herd und Haus, allgemein eine Institution wirtschaftlichen, sozialen und religiösen Charakters; es gehört zu einer Familie, die die lebenden Bewohner und die Seelen der Abgeschiedenen umfaßt. Es ist Traditionsträger mit festen religiösen Funktionen. So muß ein Fremder, der durch Heirat in die Hausgemeinschaft eintritt, das Familiengrab aufsuchen und dort Opfer darbringen. An manchen Orten muß ein neu eintretender Dienstherr dreimal um den Herd seines neuen Heims schreiten.

In all dem liegt die Erklärung dafür, daß nach traditionellem pyrenäischem Recht das Haus als unverletzlich und als Asyl galt, daß es unveräußerlich war und als Ganzes ungeteilt innerhalb der Familie vererbt werden mußte.

Barandiarán, Religion; A. Fougères, Les droits de famille et des successions au Pays Basque et en Béarn d'après les anciens textes, Bergerac 1938; Anuario de Eusko-Folklore 3, 4 und 5; B. de Echegaray, Significación de algunos ritos funerarios del país vasco, in: Revista Internacional de los Estudios Vascos, 16; P. Luis Chalbaud, La familia como forma típica y transcendental de la constitución social vasca, in: Libro del Congreso de Estudios Vascos de Oñate; Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1921; 1924; 1926); ders., Mitología, 55—66.

Ivilia. Gottheit der römischen Zeit aus Forua (Vizcaya).

Beltrán, Hispania Antiqua, 16.

Izuargui, Izugarri → Argui.

Jainkoaren-begui → Ekhi.

Kixmi. Mit diesem Namen bezeichneten nach einer im Lande weitverbreiteten Legende die bask. Heiden im 1. Jahrtausend Christus. Es heißt, K. bedeute in der Sprache jener Zeit „Affe“, dessen heutiger bask. Name *tximu* und *tximino* ist. Die Legende lautet wie folgt: Die Heiden vergnügten sich beim Tanz auf dem Hügel Againtxabaleta (Sierra Aralar). Plötzlich sahen sie vom Osten eine leuchtende Wolke auf sich zukommen. Sie wunderten sich sehr und riefen einen alten Weisen herbei und zeigten ihm die Wolke. Da sprach

der alte Heide zu ihnen: „Meine Kinder, K. ist geboren, unsere Rasse erlischt. Ich will nun nicht länger leben, stoß mich also von der Felsenklippe dort hinunter.“ Das taten sie. Die Wolke kam rasch näher. Die erschreckten Heiden rannten nach Westen, bis sie in das kleine Tal Arraztarán kamen, wo sie sich eilig in einen großen Dolmen flüchteten. So endete das Heidentum.

Barandiarán, Mitología, 147f.

Kobolde → Aiharra-haio; Galtxagorri.

Krankheitsdämon → Gaixkiñ.

Kriegsgott → Arixo; Dahoç.

Kuh → Aatxe; Gaeko.

Kulturbringer → Basajaun; Etsai; Maide.

Künste und Wissenschaften, Gottheit der → Etsai.

Lacubegi. Gottheit der römischen Zeit aus Ujué (Navarra).

Taracena-Vázquez de Parga, Excavaciones, 147.

Lahe. Weibl. Gottheit aus der Gegend von Comminges. Wie aus epigraphischen Monumenten der römischen Zeit hervorgeht, wurde sie bei Krankheiten angerufen.

Sacaze, Inscriptions, 287—301.

Lamiñ. Nach den meisten Versionen der diesbezüglichen Mythen ein Geist in weibl. Gestalt mit Hühnerfüßen. Der Name L. bezeichnet selten einen einzelnen Geist, meist taucht er als Sammelname auf für alle Geister eines bestimmten Typs mit gemeinsamen Merkmalen wie z. B. Aufenthalt in Höhlen, Brunnen, alten, verlassen Burgen u. ä. Man sieht die L. angeblich häufig beim Waschen und Kämmen. Verschiedene Sagen erzählen, wie eine L. mit Drohungen den Kämm zurückfordert, der ihr gestohlen wurde, oder eine Strafe verhängte, weil man ihn ihr nicht zurückgegeben hat.

Die L. verlangen Opfer. Legt ein Bauer ihnen am Rande des Hofes etwas Eßbares nieder, so verzehren sie es bei Nacht und bearbeiten zum Dank das Land oder führen eine begonnene Arbeit zu Ende. So erzählt man wenigstens; gesehen hat es niemand. Berühmt ist die Sage von der Liebe einer L. von Kobaundi (Mondragón) zu einem jungen Bauer der Umgegend, von der List, die er anwandte, um das Alter der verliebten Gottheit zu erfahren, von seinem Schmerz, seiner Krankheit und seinem Tod, als er erfuhr, daß

seine Geliebte kein menschliches Wesen war, von der Trauer der L. usw.

Der Grund für das Verschwinden der L. ist nach manchen Berichten die Einführung des von Ochsen gezogenen Pfluges gewesen, nach anderen die Errichtung von Einsiedeleien im Baskenland. → Gorritxiki; Maide.

Barandiarán, Mitología, 72f.

Larrasso. Gottheit der römischen Zeit aus Narbonne.

Sacaze, Inscriptions, 10—12.

Latsari, „Wäscherin“. Geist oder Geister, die nachts ihre Kleider in den Bächen waschen, wobei sie ein charakteristisches Geräusch verursachen. In manchen Gegenden wird diese Tätigkeit den → Lamiñ und den → Sorguin zugeschrieben.

Satrustegui, Vocabulario, 272.

Leherenn. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit, Mars ähnlich.

Sacaze, Inscriptions, 237—251.

Losa. Gottheit in dem Ort Lerate (Navarra); römische Zeit.

Taracena-Vázquez de Parga, Excavaciones, 138.

Loxa. Gottheit der römischen Zeit aus Arguiñariz (Navarra).

Taracena-Vázquez de Parga, Excavaciones, 126.

Luftgeist → Bildurraize.

Lur, „Erde“. Die Erde gilt als Mutter der Sonne (→ Ekhi) und des Mondes (→ Ilazki). Sie wird auch als riesiges Gefäß vorgestellt. Gewöhnlich ist sie der Aufenthaltsort der Seelen, der meisten Gottheiten und anderer mythischer Personen, die zum Teil in Gestalt von Stier, Pferd, Eber und Ziege erscheinen. Die Erde besitzt die Lebenskraft des Pflanzenreichs. Sie erfüllt auch den menschlichen Organismus durch bestimmte Zauberformeln und -gesten mit Kraft; sie erhält die Herde, wenn man ihr einige Stück Vieh weihet oder opfert. Außerdem birgt L. Schätze. Man zeigt sich die Berge und Höhlen, in denen eine goldgefüllte Ochsenhaut verwahrt wird, aber die genaue Lage des Schatzes wird nie bekannt. Nähert sich einmal jemand dem Schatz, so vertreibt ihn der Geist der L., wie es in den Bergen von Irukutzeta und Auza und auf den Feldern von Arranzelai (Echalar) geschah.

An den Erdgeist richteten sich zweifellos die Bitten vieler Betender, die einst ihre Gaben (hauptsächlich Geldstücke) in den Höhlen

darbrachten, um die Gunst des Geistes zu gewinnen. ^{Aufpassen} Der Kult geht wohl ursprünglich auch die Errichtung von Einsiedeleien in manchen Höhlen zurück sowie die Sitte, am Eingang bestimmter Höhlen (z. B. am Heiligtum von Aralar) Gebete zu sprechen. → Lurgorr; Mikeldi.

Barandiarán, Mitología, 81—83; ders. in: Eusko-Folklore (1949, 6 und 7); Lafitte, Atlantika-Pireneetako sinheste zaharrak.

Lurgorr. Pyrenäische Gottheit der römischen Zeit im Gebiet der Ausci, laut Lizop. Von → lur „Erde“ und gorr „rot“ (?), ähnlich → Baicorrix; Baigorri; Galtxagorri; Yonagorri usw.

Magie → Zauber.

Maide. Ein Geist männl. Geschlechts, der nachts in die Häuser kommt und in der Küche die Opfertgaben an sich nimmt, die die Bewohner vor dem Schlafengehen dort niedergelegt haben. In Mendive wird er Saindi-Maindi „Heiliger Maide“ genannt, in anderen Gebieten Mairi. Im allgemeinen erscheint der Name im Plural als Sammelbezeichnung für eine bestimmte Art von Geistern.

Die M. hält man für die Erbauer der Dolmen, der Cromlechs und mancher alter Burgen im Land. Der Dolmen in Benavarre wird Mairi-etxe genannt.

M. benützt den ausgetrockneten Arm eines ungetauft gestorbenen Kindes als Talisman und als Leuchte bei Nacht.

Die M. entsprechende weibl. Gottheit ist → Lamiñ.

G. G. Reicher und R. Lafon, Des personnages mal connus du folklore basque: les Mairiak, in: Revue de l'Histoire des Religions (1940), 67—84; Barandiarán, Mitología, 71f.

Mairi → Maide.

Maju → Sugaar.

Mamarro → Galtxagorri.

Mamu → Azti.

Manen → Totengeister.

Mari. Eine Gottheit weibl. Geschlechts, wie die meisten Götter der bask. Mythologie. Sie vereinigt viele Funktionen in sich, die in anderen Ländern auf verschiedene Gottheiten verteilt sind. Sie gilt als oberste Gottheit.

Der Name M. bedeutet in manchen Verbindungen einfach Herrin; meist ist der Name des Berges oder der Höhle, in der der Geist gewöhnlich lebt oder erscheint, beigelegt. Ein weiterer Name, *May* oder *Maya*, scheint mit dem Namen ihres Gatten *Maju* in Verbindung zu stehen. Dieser Geist muß den ihm beigelegten Funk-

tionen nach derselbe sein, der von Lope García de Salazar im 15. Jahrh. Culebro „große Schlange“ (Vater des Jaun Zuria, der Herrscher von Vizcaya) genannt wird und der in Atáun noch heute → Sugaar „große Schlange“, und in Dima Sugoi „große Schlange“ genannt wird. Der Name M. kann auch mit Namen anderer mythischer Gestalten wie → Mairi, Maide und Maindi in Verbindung stehen.

M.s Erscheinungsformen. M. erscheint oft in Gestalt einer reichgeschmückten Dame, manchmal mit einem roten Rock bekleidet. Man sieht sie auf einem von vier Pferden gezogenen Wagen sitzen und durch die Lüfte fahren, gelegentlich auch als Frau, die flammensprühend durch die Luft fliegt, dann wieder auf einem Widder reitend. Manchmal zeigt sie sich als Frau, deren Haupt vom Vollmond eingerahmt ist, als Frau mit Vogelfüßen oder Ziegenfüßen, als Ziegenbock, Pferd, Färse, Rabe, Geier, als brennender Baum, der durch die Lüfte fliegt, als Windstoß, als weiße Wolke, als Regenbogen, als Feuerkugel, als flammende Sichel. In der Höhle Zelharburu (Bidarray) ist sie in einem Stalagmiten verkörpert, der einem menschlichen Körper ähnelt.

Geister in Gestalt von Stier, Widder, Ziegenbock, Pferd, Schlange, Geier usw. gehören in den Umkreis der Mythen aus der unterirdischen Welt; in diesen Gestalten scheinen sich M. und ihre Diener zu verkörpern als Erscheinungsformen von Erdgeistern oder -kräften, auf die das Volk die Naturerscheinungen zurückführt.

M.s Wohnstätten. Der gewöhnliche Wohnort M.s ist das Erdinnere; er steht mit der Erdoberfläche durch verschiedene Gänge, Höhlen und Schluchten in Verbindung. Daher erscheint M. in Höhlen, Schluchten u. dgl. häufiger als anderswo. Schon vielmals hat sie sich gezeigt in Balzola (Dima), Supelaur (Orozco), Amboto, Atxorrotx (Escoriaza), Zaldiaran (in den Bergen bei Vitoria), Aketegui (Cegama), Agamunda (Atáun), Murumendi (Beasain), Marizulo (Amézqueta), Odebe (Alsasua), Obantzun (Berástegui), Arrobibeltz (Ascaín), Akelarre (Zugarramurdi), Leze (Sara), Zelharburu (Bidarray), Otsibarre (Camou), Ori (Larrau), am Pic d'Anie und in Txabola de la hechicera (Villar). Man glaubt, die Wohnungen M.s seien reich ausgestattet, mit goldenen Betten, goldenem Haspel, goldener Stierfigur oder -statue, goldenen Sesseln und Kämmen. Oft wechselt M. ihren Aufenthaltsort: Sieben Jahre bringt sie in Amboto zu, sieben in Oiz, sieben in Mugarra, eine gewisse Zeit in Aralar, in Aketegui, in Murumendi usw.

M.s Familie. M. gilt als Haupt oder Königin aller Geister der Welt. Sie hat einen Gemahl, Maju, der in ähnlicher Gestalt wie M. oder

auch als Schlange erscheint. Begegnen M. und Maju einander, so bricht in der Umgegend ein fürchterliches Unwetter mit Regen und Hagel los. Diese Zusammenkunft findet angeblich jeden Freitag um zwei Uhr nachmittags statt.

Mehrere Sagen berichten von der Heirat M.s mit einem Sterblichen und von sieben Kindern. Andere erwähnen zwei Töchter, wieder andere eine Tochter, die bei ihrer Mutter lebt; schließlich wird von zwei Söhnen, → Atarrabi und → Mikelats, erzählt, von denen einer gut, der andere böse ist. Schon im 15. Jahrh. hielt man M. und Maju für die Ahnen der politischen Herren und Machthaber von Vizcaya.

Die zahlreichen Wohnstätten M.s führten zweifellos dazu, daß manche Berichte von den Schwestern M. (im Plural) sprechen, also nicht nur von einer, sondern von verschiedenen M.s.

Neben ihrer zahllosen Dienerschaft von Geistern besitzt M. zuweilen eine Gefangene, und zwar ein junges Mädchen, das sie geraubt hat oder das von seiner Mutter als Buße für einen Fehler oder als Lohn für eine von M. empfangene Gunst an M. ausgeliefert wurde.

M.s Attribute und Funktionen. M. wurde in ihrer Höhle gesehen, wie sie beim Feuer saß und ihr Haar ordnete, wie sie auf der Schwelle ihrer Wohnung saß und sich kämmte, wie sie spann, wie sie den Faden abwickelte, wie sie Goldfadenknäuel aufwickelte, wobei sie einen Widder, der das Knäuel auf seinen Hörnern hielt, als Haspel benützte, wie sie mittwochs Wäsche wusch und freitags Brot buk. Ein Wölkchen am Höhleneingang verrät, daß sie mit diesen Arbeiten beschäftigt ist.

M. verursacht Unwetter. Als Orte, von denen sie die Stürme ausschickt, werden angegeben: Pic d'Anie, die Schlucht von Muguiro, Trinidademendi, Aralar, Murumendi, Txindoki, Aketegui, die Brücke von Mai-mur (Leiza), die Schlucht von Okina, der Arreo-See, der Brunnen Urbián usw. Während des Unwetters kann man manchmal sehen, wie sie von ihrem mit Pferden bespannten Wagen aus die Wolken lenkt. Einigen Sagen zufolge regnet es besonders viel, wenn sich M. in Amboto aufhält; ist sie in Aloña (Ofiate), so herrscht langanhaltende Dürre, befindet sie sich in Supelaur (Orozco), so fällt die Ernte reichlich aus.

Die Treue derer, die an sie glauben, wird von M. belohnt. Sie führt und leitet die Wanderer, die ihr vertrauen; ruft man sie nachts dreimal hintereinander, so erscheint sie; erbittet man ihren Rat, so läßt sie Orakelsprüche hören, die sich als wahr und günstig herausstellen. Im 14. Jahrh. ließen, wie der Livro dos Linhagens des Conde Don Pedro de Barcellos berichtet, die baskischen Edlen,

als ihr Fürst von den Mauren gefangen weggeführt worden war, M. um Rat fragen; sie verriet ihnen, auf welche Weise sie ihn wieder befreien konnten.

Der M.-Kult. Wer M. Geschenke bringt, wird keinen Hagel auf seine Felder fallen sehen. Die Hirten veranstalteten früher eine Prozession zur Höhle der M. in Amboto, um für ihre Herden gutes Gedeihen zu erwirken; das beste Geschenk war ein Widder, den man in ihre Wohnstätte brachte. Die Einwohner von Muguiro zogen in einer Prozession zur Schlucht der M. und ließen am Eingang eine Messe lesen. Wenn M. sich an diesem Tag (3. Mai) dort aufhielt, fiel ein ganzes Jahr lang kein Hagel in der Gegend. Die Sage berichtet auch, der Pfarrer von Isasondo sei alle sieben Jahre einmal zum Eingang der Marischlucht von Murumendi hinaufgestiegen, um dort die Messe zu lesen.

Jedes Jahr findet am Dreifaltigkeitsfest eine Wallfahrt zur Höhle Arpeko Saindua statt. Die dort in Form eines Stalagmiten stehende Frauen- oder Marigestalt wird in Krankheitsfällen angerufen (→ Arpeko-saindu).

Im 14. Jahrh. legten die Herren von Vizcaya als Opfergabe für ihre Ahnherrin Mari die Eingeweide einer Kuh auf einem Felsen in Busturia nieder, wie der Conde Don Pedro de Barcellos in seinem *Livro dos Linhagens* versichert.

Bei einem Besuch M.s sind folgende Vorschriften zu beachten: Man muß sie im Gespräch duzen, muß ihre Höhle so verlassen, wie man eingetreten ist (hat man sie beim Eintreten angeblickt, so muß man sie auch beim Hinausgehen ansehen), man darf sich an dem ihr geweihten Ort nicht setzen.

M.s Gebote und Strafen. Die Göttin verdammt die Lüge, den Diebstahl, den Stolz und die Prahlucht, den Wortbruch, die Respektlosigkeit den Mitmenschen und der Gemeinschaft gegenüber. Die Missetäter werden mit der Entziehung oder dem Verlust des Gegenstands der Lüge, des Raubes, des Stolzes, usw. bestraft. Man hört häufig, M. fülle ihre Vorratskammern auf Kosten derer auf, die etwas verleugnen, was besteht, oder etwas behaupten, was nicht existiert: „*Ezagaz eta baiagaz*“ („mit Verleugnung und mit Behauptung“). Fragt man einen Hirten mit einer hundertköpfigen Schafherde: „Wieviele Schafe hast du?“ und antwortet er: „Hundertzehn“, so nimmt ihm M. die zehn zuviel angegebenen weg (Behauptung); antwortet er, er habe neunzig Schafe, so verliert er davon die zehn, die er nicht angegeben hat (Verleugnung).

Betrifft jemand unbefugt die Höhlen M.s, eignet er sich einen Gegenstand, der ihr gehört, unrechtmäßig an oder wirft er Steine

ins Höhleninnere, so wird er bestraft. Einmal hat eine Frau einen goldenen Kamm aus der Höhle von Otsibarre (Camou) gestohlen, wo sich M. aufhielt; noch in derselben Nacht fiel ein Steinregen auf eines ihrer Felder und bedeckte es vollständig.

Oft bestraft M. Übeltäter damit, daß sie ihnen innere Unruhe bereitet. Manchmal nimmt sie auch irgendein Besitztum der Schuldigen an sich. Handelt es sich um Hirten, so entführt sie ihnen einen Widder. Die geräuschvollste Bestrafung ist das Hagelwetter. Es heißt, M. oder ihr Sohn Mikelats würfen die Gewitterwolken aus der Unterwelt herauf. Sie selbst oder ein ihr untergeordneter Geist wie → Odei oder → Eate führt die Wolken von Tal zu Tal und von Berg zu Berg. Um dem Hagel zu entgehen, muß man sich an die christliche Religion oder an die Magie halten. Der Zauberer zerreibt in seiner linken Hand ein Kraut mit dem Namen *uztai-bedar* „Regenbogenkraut“ (*Rumex crispus*), mit der Rechten weist er dem Sturm den Weg, den er einschlagen soll. Gegen Blitzschlag kann man sich schützen, indem man vor dem Haus eine Sichel — M.s Symbol — auf einem Pfahl aufstellt.

Aus all dem ergibt sich, daß sich in M. viele mythische Motive verschiedener Herkunft kristallisiert haben. Sie sind teils indoeuropäischen, teils noch früheren Ursprungs. Das Gemeinsame in der Vielfalt der Erscheinungsweisen, Aufenthaltsorte und Funktionen M.s ist offensichtlich ihr Charakter als Symbol oder sogar als Verkörperung der Erde.

Barandiarán, *Contribución*, 110—124; ders., *Mitología*, 83—107.

Mariturri, „Maris Brunnen“. Dieser Brunnen liegt zwischen den Dörfern Arbulo und Orenin (Alava). Man glaubt, daß sich dort nachts die Zauberer versammeln. Die Wanderer, die das Gras beim Brunnen zertreten, verlieren den Richtungssinn und finden den Weg zum Ziel ihrer Wanderschaft nicht mehr. → Quellenkult.

Barandiarán, in: *Eusko-Folklore* (1925), 47.

Mars → Arixo; Daho; Leherenn.

Mauma → Inguma.

May(a) → Mari.

Mikelats. Einer der Söhne → Maris. Er verursacht das Unwetter und den Hagel, der die Herden schlägt und die Ernte vernichtet. → Atarrabi.

Mikeldi. Ein Ort bei Durango, wo das gleichnamige Idol stand, das sich heute im archäologischen Museum von Vizcaya befindet. Es handelt sich um die große Steinstatue eines Ebers oder Stiers, der

eine große Scheibe zwischen den Vorderfüßen hält. Die beiden Seiten der Scheibe stellen vielleicht die Sonne (→ Ekhi) und den Mond (→ Ilazki) dar. Wenn das der Fall ist, hat in diesem Monument der Mythos von der Mutter Erde (→ Lur) Gestalt gewonnen. Die Erde ist als Erdgeist in Stier- oder Ebergestalt dargestellt, der täglich seine beiden Himmelstöchter in seinen Schoß aufnimmt, wenn sie im Westen untergehen (Abb. 15).

Minerva → Belisama.

Mischwesen → Guizotso; Lamiñ; Mari.

Mond → Ilazki; Mari; Mikeldi.

Mozorro → Galtxagorri.

Nachtgeister → Argui; Gaeko; Idittu; Inguma; Lamiñ; Latsari; Maide; Sorguin.

Odei. Geist der Gewitterwolke, der Blitz und Donner schleudert. → Mari.

Ondarrabio → Atarrabi.

Ortzi, Urtzi, Ostri, Ostiri, „Firmament“, „Helle des Himmels“. Der Begriff begegnet in Wortkompositionen an der Stelle, an der in entsprechenden indoeuropäischen Wörtern der Name einer Gottheit, und zwar einer Personifikation des Tages- oder Nachthimmels wie Blitz, Donner usw., steht. Wenn diese Wortbestandteile bei den indoeuropäischen Namen eine Gottheit bedeuten, so ist anzunehmen, daß die Basken bei der Übernahme die mythologische Bedeutung beibehalten haben. So haben die Basken wie die Indoeuropäer den Donnerstag dem Himmel geweiht (ostegun „Tag des Himmels“); rührt dies bei den Indoeuropäern daher, daß für sie der Himmel eine Gottheit darstellte, so handelten die Basken wahrscheinlich aus den gleichen Motiven heraus.

Der Mythos vom Hammer des germ. Thor und von den Pfeilen des Jupiter findet seine Parallele in bestimmten bask. Bezeichnungen für den Blitz wie oneztarri, ozkarri „Blitzstein“ und in dem Glauben, daß dieser vom Himmel gefallene Stein siebenmal sieben Fuß tief in die Erde eindringt und Jahr für Jahr um sieben Fuß nach oben steigt, bis er im siebten Jahr die Erdoberfläche wieder erreicht.

Wahrscheinlich ist also Urtzi einst die Himmelsgottheit der Basken gewesen. Das wird durch Aymeric Picaud bestätigt, der im 12. Jahrh. von den Basken sagt: „Deum vocant Urcia“, „Sie nennen Gott Urcia“.

Barandiarán, Religion; ders., Mitología, 120—124; Caro Baroja, Religión, 17—33.

Pago → Fagus.

Pferd → Etsai; Lur; Mari.

Polyphem → Alarabi; Torto.

Prakagorri → Galtxagorri.

Quellenkult. An manchen Orten in den Pyrenäen herrschte einst ein Q. Ein Beweis dafür ist der den Quellen geweihte Altar in Castillon-l'Arboust. → Mariturri.

Sacaze, Inscriptions, 434.

Rabe → Mari.

Regenbogen → Mari.

Regenzauber → Azti.

Saindi-Maindi → Maide.

Sandao . . . Vimburo. Gottheit der römischen Zeit aus Arzeniega (Alava).

Baráibar, Museo.

Schlange → Herensugue; Mari; Sugaar.

Schneegeist → Eluasó.

Schwein → Etsai.

Seele(n)glaube → Guerixeti; Totengeister; Totenglaube.

Selatse. Gottheit der römischen Zeit aus Barbarin (Navarra).

Taracena-Vázquez de Parga, Excavaciones, 128.

Sichel, flammende → Mari; Sugaar.

Sonne → Ekhi.

Sorguin. Einer der Namen für die Zauberer. Andere Bezeichnungen sind Belaguile, sehr gebräuchlich in Soule, und Sorsain „Aufseher der Geburt“, wahrscheinlich weil dieser Geist bei der Geburt der Kinder aufpaßt, um ihnen das Leben zu rauben. Er wacht auch eifersüchtig über den Glauben des Volkes an seine Existenz und straft die Ungläubigen schwer. In vielen Dörfern gehören zu dem Mythenkreis um S. Themen, die an anderen Orten mit → Lamiñ zusammenhängen. Gemeinsame Merkmale beider sind: daß sie nachts wirken; daß sie nach Weisung eines in Gestalt eines Ziegenbocks auftretenden

Geistes handeln; daß diesem ein Kult geweiht ist; daß sie ihre nächtlichen Versammlungen und Tänze freitags und mittwochs in Akelarre abhalten; daß sie sich für ihre Luftreisen mit einer bestimmten Salbe einreiben, wobei sie den Zauberspruch aufsagen: „Sasi guztien gainetik eta odai guztien azpitik („Über allen Dornbüschen und unter allen Wolken“); daß sie häufig Kindern das Leben nehmen; daß sie oft die Ernte vernichten; daß sie oft Schiffe versenken; daß sie von ihren Anhängern verlangen, Christus zu verleugnen usw. In manchen Fällen überträgt das Volk diese Merkmale auch auf unbeliebte oder ihm verdächtige Personen — dann wird der Mythos zur Wirklichkeit. So geschah es im Baskenland vor allem im 16. und 17. Jahrh. (wie in anderen europäischen Ländern schon früher), als viele Menschen der Hexerei angeklagt und unerbittlich verfolgt wurden.

Das Verschwinden der S. führt man heute nicht darauf zurück, daß sie verfolgt und ausgerottet wurden, sondern entweder auf den Bau der christlichen Einsiedeleien oder auf die Feuerwaffen.

Caro Baroja, Brujas; Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1922); ders., Mundo, Bd. 1.

Sorsain → Sorguin.

Stier → Aatxe; Etsai; Lur; Mikeldi.

Sturm-gott → Eate.

Sugaar, „männliche Schlange“. Dieser Geist überquert häufig in Gestalt einer Feuersichel den Himmel. Sein Auftreten verkündet Sturm. Er lebt unter der Erde und gelangt durch Schluchten und Höhlen an die Oberfläche, z. B. durch die Höhlen von Agamunda (Atáun) und Balzola (Dima). In der Gegend von Azcoi tia nennt man den Geist Maju und hält ihn für → Maris Gemahl. Er ist auch der Culebro, die „große Schlange“, von der Lope García de Salazar in seiner „Crónica de siete casas de Vizcaya y Castilla“ (1454) spricht; er berichtet, in Vizcaya lebe ein Culebro genannter Teufel, Herr des Hauses, aus dessen Verbindung mit einer Prinzessin von Mundaca der erste Herrscher von Vizcaya, Jaun Zuria, hervorging.

Barandiarán, Mitología, 77f.

Sugoi, „große Schlange“. → Sugaar.

Tartalo → Torto.

Teufel → Aatxe; Aiar; Aiharra-haio; Graneko; Herensugue; Sugaar; Tusuri.

Tod → Erio; Totengeister.

Torto. Bösertiger Geist mit einem einzigen Auge mitten auf der Stirn. Im allgemeinen wohnt er in Höhlen. Um ihn ranken sich die schreckenerregendsten Erzählungen der Basken. T., in der Gegend von Cegama auch Tartalo genannt, entführt Jünglinge oder nimmt Menschen gefangen, die in seinem Haus vor einem Unwetter Schutz suchten. Er zerteilt sie, brät sie am Feuer und verzehrt sie. Es gibt jedoch Fälle, in denen es einem Gefangenen gelungen ist, dem Zyklopen das Auge auszuschlagen oder ihn zu überlisten und aus seinem Machtbereich zu entfliehen.

Das Thema selbst wie die Einzelheiten der Darstellung und auch der Name Tartalo legen den Vergleich mit Polyphem nahe, von dem Homer in der Odyssee berichtet.

Der Mythos von T. findet sich in verschiedenen Gegenden des Baskenlandes. In Atáun z. B. wird die Höhle Muskia als der Ort bezeichnet, wo der Zyklop seine Grausamkeiten verübt. Ein weiterer in der Sage erwähnter Ort ist Tartaloetxe, „Haus des Tartalo“, ein Dolmen am Berg Saadar (Cegama), vermutlich ebenfalls Wohnstätte des schrecklichen Geistes.

Barandiarán, in: Eusko-Folklore (1921); ders., Mundo I.

Totengeister → Argui; Guerixeti; Totenglaube.

Totenglaube → Azti; Guerixeti; Ilazki; Itxe; Maides; Totengeister.

Tulonium. Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Alegría de Dulanci.

Baráibar, Museo.

Tusuri. Name des Teufels in der Gegend von Soule.

Txaalgorri → Aatxe.

Ulbeteso. Nach einer Steininschrift von Anderregui oder Andre-arriaga Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Oyarzun.

Ungeheuer → Gaueko.

Unterirdische Geister → Höhlengottheiten.

Urtzi → Ortzi.

Useis (dat. plur.) Gottheiten der römischen Zeit aus der Gegend von Laguardia (Alava).

Baráibar, Museo.

Uvarna. Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Cabriana (Alava).

Baráibar, Museo.

Vimburo → Sandao

Vogel → Idittu.

Wahrsagerei → Zauber.

Waldgeist → Basajaun.

Wäscherin → Lamiñ; Latsari.

Weihnachtsklotz → Ekhi.

Wettergottheiten → Eate; Eluasó; Mari; Mikelats; Odei; Ortzi; Sugaar.

Widder → Ari.

Wind → Gaueko; Mari

Wolke → Mari.

Xuban. Gottheit der römischen Zeit aus der Gegend von Arbas (Comminges).

Sacaze, Inscriptions, 315.

Yonagorri. Geist vom Pic d'Anie; zeigt Ähnlichkeit mit → Mari.

Zauber → Adur; Aide; Akerbeltz; Azti; Beguizko; Galtxagorri; Ilazki; Inguma; Irao; Lur; Mariturri; Sorguin.

Zezengorri → Aátzegorri; Aatxe.

Ziege(nbock) → Akerbeltz; Etsai; Lur; Mari.

Zyklop → Alarabi; Torto.

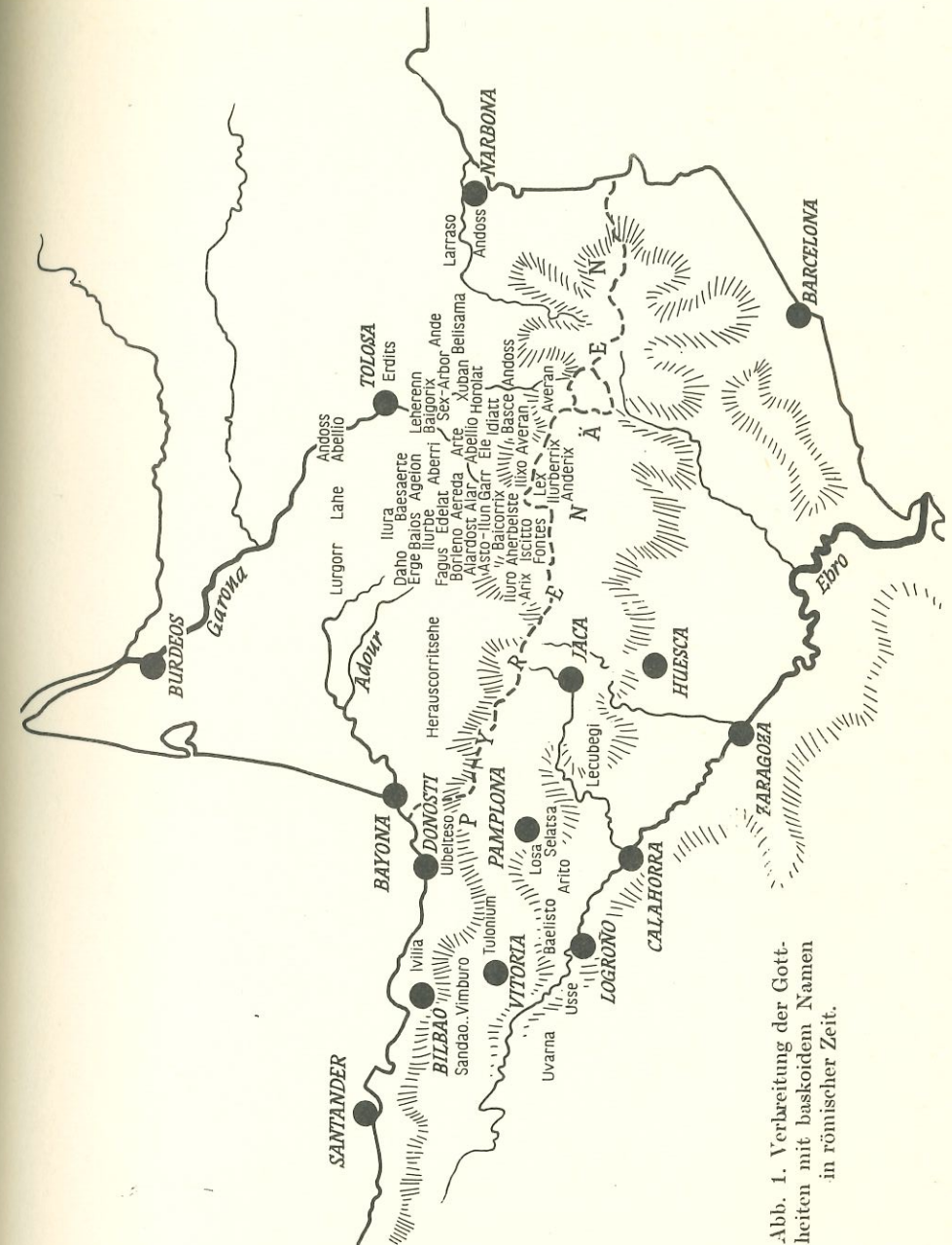


Abb. 1. Verbreitung der Gottheiten mit baskoiden Namen in römischer Zeit.

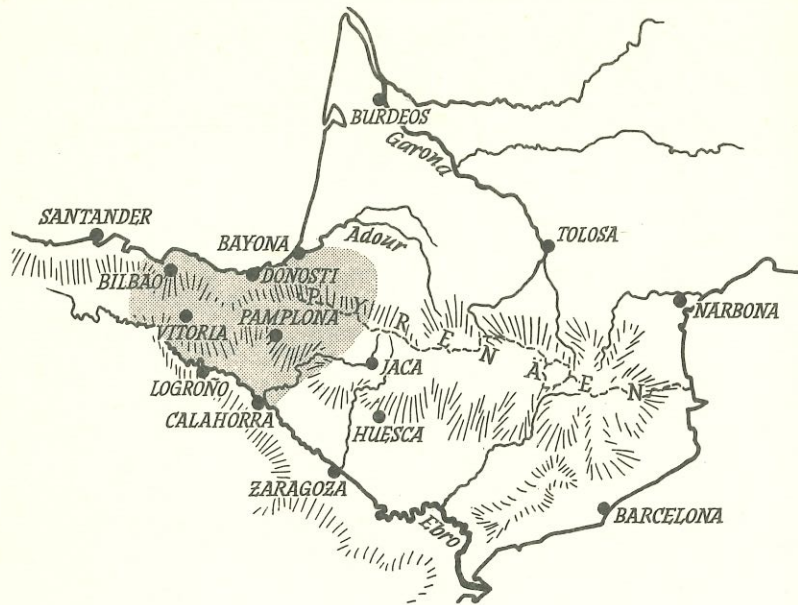


Abb. 2. Das heutige Baskenland (punktiertes Gebiet).

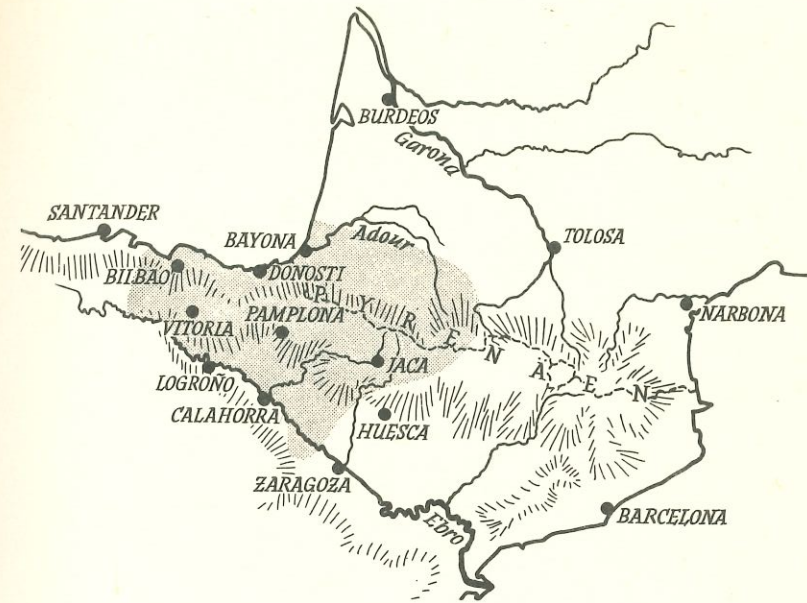


Abb. 4. Geltungsbereich des baskischen Rechtes in den Pyrenäen (punktiert).

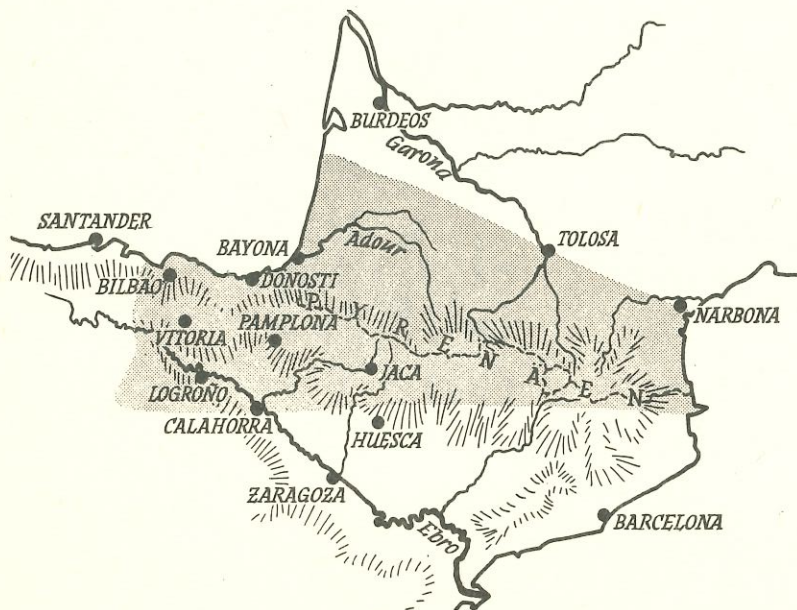


Abb. 3. Gebiet der baskischen oder baskoiden Toponymie (punktiert).

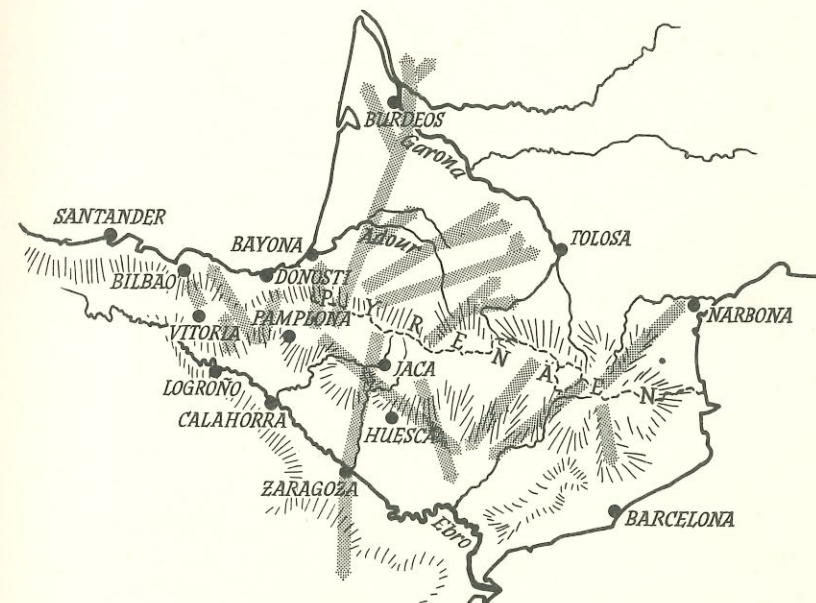


Abb. 5. Bereich und Richtungen (Pfeile) des Almauftriebs in den Pyrenäen.

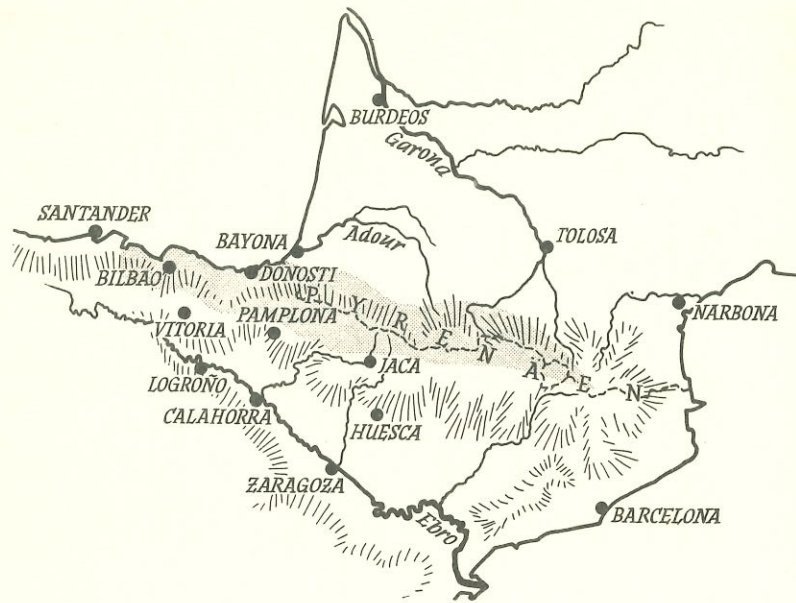


Abb. 6. Verbreitungsgebiet der eisenzeitlichen Cromlechs in den Pyrenäen (punktiert).

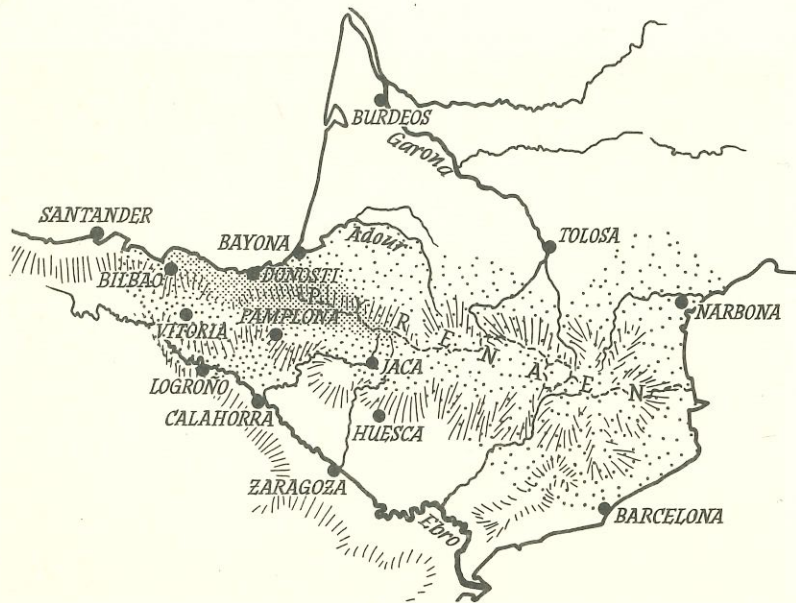


Abb. 7. Verbreitungsgebiet der megalithischen Kultur (Dolmen) in den Pyrenäen (punktiert).

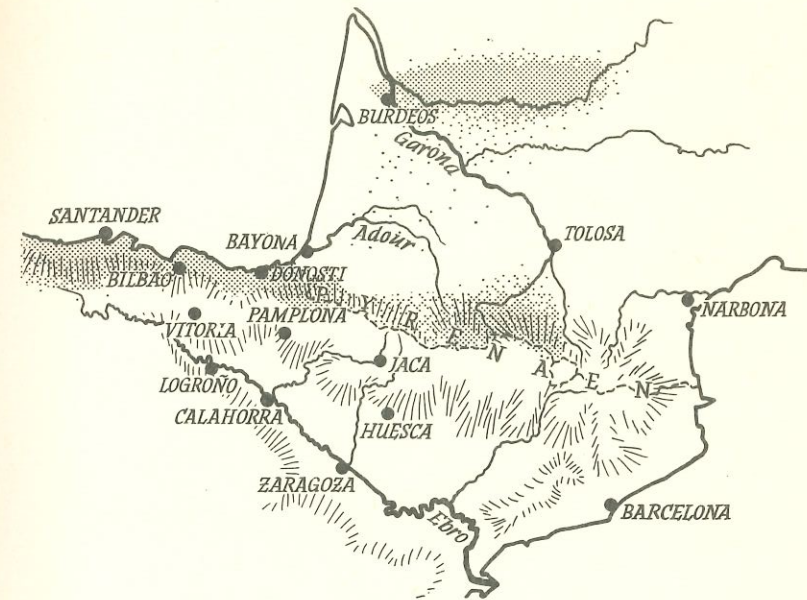


Abb. 8. Hauptzentren der kantabrisch-aquitänischen Kunst des oberen Paläolithikums.

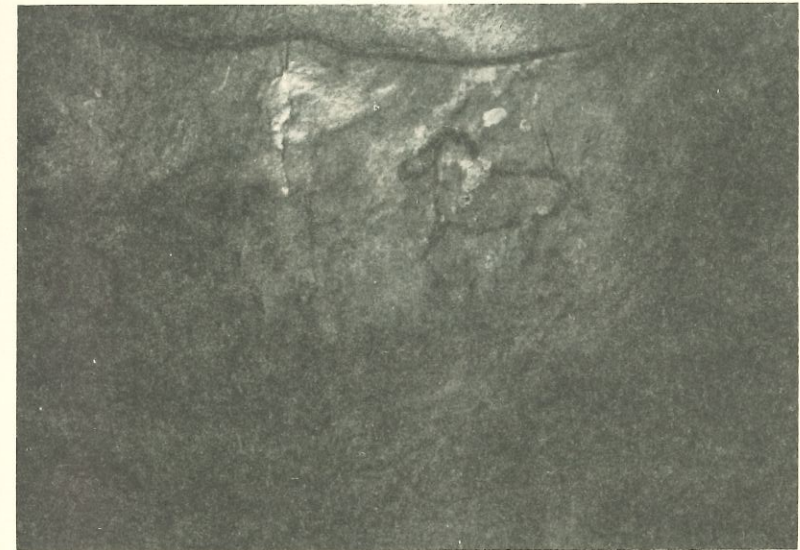


Abb. 9. Santimamiñe, Felszeichnungen.

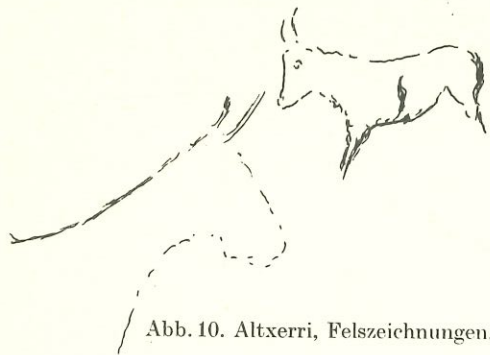


Abb. 10. Altxerri, Felszeichnungen.

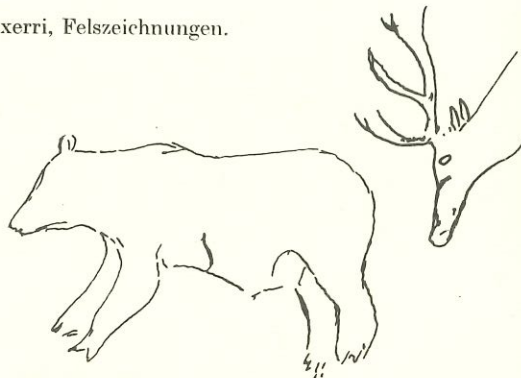


Abb. 11. Bär und Hirschkopf von Santimamiñe.

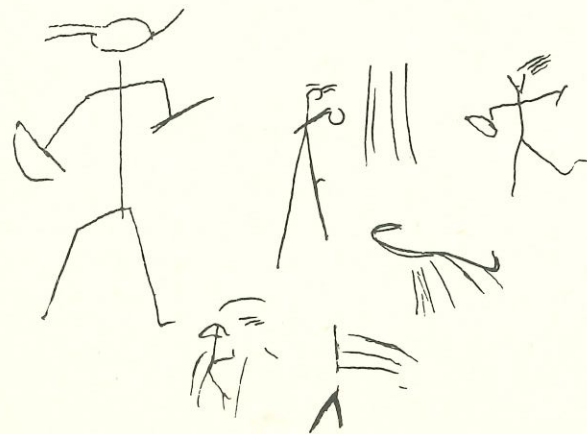


Abb. 12. Grabböhle Solacueva de Jócana, eisenzeitliche Skizzen.

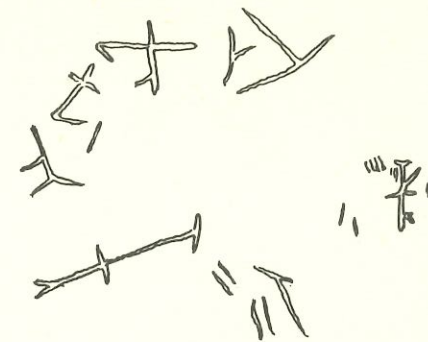


Abb. 13. Goikolau, schematische Gravierungen aus der Eisenzeit.



Abb. 14. Baeserte-Altar, daneben ein Eber.



Abb. 15. Idol von Mikeldi.