

"FAMILIAR":



In meinen früheren Artikeln ging es um die Definition des Begriffes der Dämonen,

deren Beschwörung und deren Erscheinungsbild in der jüdischen Tradition.

In diesem Text soll es nun um jene „Dämonologie“ der Hexen gehen, die sich hauptsächlich in das Gewand der sogenannten Familiargeister kleidet.

Was sind Familiargeister?

Ursprünglich dem Begriff „familiar spirit“ entstammend, was wohl mit „vertrauter Geist“, „Schutzgeist“ oder „Hausgeist“ übersetzt werden könnte, leitet sich das eingedeutschte „Familiargeist“ oder „Familiar“ ab.

Vielleicht erinnern sich einige an die Geschichten, die durch die Hexenprozesse bekannt geworden sind:

von tierartigen Wesen, die die Hexen vom Teufel als Diener bekamen und die mit dem Blut der Hexe gefüttert werden mussten.

Die durch die Fütterung entstehenden Muttermale, so hieß es,

seien ein eindeutiges und entlarvendes Zeichen einer Hexe.

Hierfür wendete man in der Inquisition die Nadelprobe an, um die Echtheit dieser Bissstelle der bösen Geister zu überprüfen.

Einige Gelehrte behaupten, der Begriff und das Phänomen der Familiargeister tauchten ausschließlich in England und Schottland auf.

Familiargeister gelten als ein typisches Erkennungszeichen traditioneller britischer Hexerei, und man könne diese dadurch eindeutig von der kontinentaleuropäischen Hexerei unterscheiden.

Andere Quellen behaupten, dass das Phänomen auch in Frankreich auftrete.

Reginald Scot nutzte den Begriff „familiar spirit“ bereits 1584 in

seinem Werk „A Discovery of Witchcraft“.

Man kann davon ausgehen, dass seit dieser Zeit das kleine Hilfswesen der Hexe

große Bekanntheit in England erlangte.

Anfang des 17. Jahrhunderts wurde mit dem Witchcraft Act „An Act against Conjuratation,

Witchcraft and dealing with evil and wicked spirits“ sogar der Besitz von Familiargeistern verboten.

Im Laufe der Hexenverfolgung in Amerika und Großbritannien

ist vieles über die dienstbaren Geister einer Hexe bekannt geworden.

Das meiste davon entstammt dabei Geständnissen und Zeugenaussagen

während der Prozesse.

Ungeachtet der tatsächlichen
historischen Wurzeln und deren
Glaubwürdigkeit

versteht man unter einem Familiar in
jedem Fall den dienstbaren Geist
einer Hexe,

der dieser bei ihren Werken hilfreich
zur Seite steht.

Die Hexe sorgt im Gegenzug für das
Wohl des Familiars.

In der Vergangenheit habe ich einen
Artikel über die traditionelle britische
Hexenkunst geschrieben,

in dem es ebenfalls um
Familiargeister ging.

Dort verwendete ich unter anderem
den Begriff „magistellus“,
„Meisterchen“, und „famulus“,
„Dienerchen“, die ebenfalls als
Synonyme für die dienstbaren

Geister einer Hexe in Gebrauch sind.

Margaret Murray's Werke sind wohl die bekanntesten Quellen des Wissens über die Familiargeister.

In ihrem Werk "The God of the Witches" erläutert sie eingehend deren Natur.

Ein großer Teil des vermeintlichen Wissens ist Aussagen von Hexenprozessen entnommen, einiges entstammt der britischen Folklore.

Murray zufolge gab es in England zwei Formen von Familiaren, die auch „imps“ genannt wurden: das divinatorische Familiar und das häusliche Familiar.

Das divinatorische Familiar besaß
die Hexe nicht,
sondern es wurde ihr bei ihrer
Aufnahme in einen Coven durch den
Magister bekannt gegeben.

Es konnte jedes erdenkliche wilde
Tier sein und die Hexe konnte
aus seinem Verhalten Omen
herauslesen.

Oftmals handelte es sich um Pferde,
Vögel und Hunde.

Die Hexe konnte mehrere dieser
divinatorischen Tiere genannt
bekommen,
die ihr Einblicke in zukünftiges
Wissen bringen sollten.

Das häusliche Familiar gehörte der
Hexe.

Es diente dafür, den Willen der Hexe
auszuführen, und wurde mit Milch,

Mehl und ihrem Blut gefüttert.
Oftmals fand diese Fütterung vor der
magischen Arbeit statt, um das
Familiar zu zähmen,
es zu kräftigen und an den Willen der
Hexe zu binden.

In der Folklore ist mitunter von einer
dritten Brustwarze die Rede,
die allein zum Säugen der
Familiargeister dient.

Ein „imp“ war meist so klein, dass
es problemlos in der Tasche
mitgeführt werden konnte.

Ein häusliches Familiar konnte der
Hexe vererbt werden,
aber sie konnte es auch von einer
anderen Hexe geschenkt
bekommen.

Mitunter ist sogar die Rede davon,
dass man es kaufen und verkaufen
könne.

Eine alternative Möglichkeit zur Erlangung eines Familiars bestand durch das Ausführen magischer Rituale und das Rezitieren bestimmter Zauberformeln.

Einmal erworben, wurde es häufig in Kisten oder Boxen mit weichem Stoff oder Watte aufbewahrt, damit es eine Ruhestätte hat.

Niemals wurde das häusliche Familiar zur Divination eingesetzt, sondern nur zum Zwecke der Zauberei, insbesondere der Verhängung von Flüchen.

Murray zufolge sind divinatorische Familiare lebende Tiere, während es sich bei den häuslichen wahrscheinlicher um dämonische Geistwesen handelt.

Ob das heute bekannte Wissen über

die Familiargeister der Hexen wirklich
historische und kultische Wurzeln hat
oder im Rahmen der
Hexenverfolgung

schlichtweg erfunden wurde, kann
man nur sehr schwer nachvollziehen.

Fakt jedoch ist, dass magische
Tierwesen und den Menschen
helfende Geistwesen
schon seit der Antike bekannt sind.

Vom Schamanismus her kennen wir
das sogenannte „Krafttier“ oder auch
das „Totem“,
das sich durchaus mit dem
Familiargeist einer Hexe vergleichen
lässt.

Wenn wir sogar davon ausgehen,
dass die Praxis der Hexerei
Wurzeln im Schamanismus hat,
verstärkt sich diese Annahme noch.

Beide, sowohl Krafftier als auch Familiargeist, werden als unabhängige Geistwesen gesehen, die bestimmte Aufgaben für den Besitzer erfüllen.

In der nordischen Tradition können wir wesenartige Erscheinungen feststellen, die zwar Ähnlichkeiten mit dem Familiar der Hexe aufweisen, aber nicht wirklich mit ihm gleichgesetzt werden können.

Ein typisches Beispiel ist die sogenannte „fylgja“, was sich am besten mit „Folgegeist“ oder „Doppelgänger“ übersetzen lässt.

Sie kann zwar Tierform annehmen, führt bestimmte Aufgaben aus und sorgt sich um das Wohl ihres

menschlichen Besitzers,
jedoch ist es naheliegend, dass es
sich mehr um einen
Seelenbestandteil
oder Astralkörper des Trägers
handelt als um eine unabhängige
Wesenheit.

Analog verhält es sich mit Begriffen
wie hamr, hugr, hamingja und vordr.
Sie bezeichnen ebenfalls Kräfte, die
sich losgelöst und frei
vom physischen Körper ihres
Besitzers bewegen und Ereignisse
hervorrufen können,
aber auch hier haben sie stets ihren
Ursprung im Besitzer selbst
und stellen somit nicht wirklich
unabhängige Geistwesen dar.

Und selbst wenn es sich um
eigenständige Wesenheiten handelt,
so ist ihre Aufgabe meist nur auf

Schutz beschränkt und in vielen
Fällen

nicht vom Besitzer willentlich
hervorgerufen.

Des Weiteren sind sie von ihrem
physischem Vehikel, dem Menschen,
abhängig,

was im Falle von Familiargeistern
nicht unbedingt der Fall ist.

Der Familiargeist scheint in
modernen Formen der Hexenkunst
etwas in Vergessenheit geraten zu
sein.

Hauptsächlich ist er nur noch in
einigen wenigen ländlichen Formen
der Hexerei

fester Bestandteil der Kunst.

Beispiele hierfür können wir vor allem
in südlichen Gegenden Englands

finden.

Dort gibt es noch heute Hexen, die Familiargeister in Flaschen oder Kistchen beherbergen und um Rat und Hilfe bitten.

Die dienstbaren Geister sind dabei an einen Fetisch gebunden, über den die Hexe Kontakt aufnehmen und Opferungen darbringen kann.

Je nach Aufgabe des Familiars kann ein solches „spirit house“ die unterschiedlichsten Formen annehmen.

Von der einfachen mit Wolle und anderen magischen Substanzen gefüllten Flasche bis hin zur getrockneten Kröte oder zum Menschenschädel können alle möglichen Dinge als Wohnstätte für das Familiar dienen.

Mittlerweile scheint das Familiar aber
zunehmend wieder ins Blickfeld
der modernen Hexenkunst zu rücken.

Autoren wie Robin Artisson und
Andrew D. Chumbley beleben die
alte Idee
des dienstbaren Geistes der Hexen
aufs Neue.

Dabei orientieren sie sich stark an
Folklore und mündlichen
Überlieferungen,
interpretieren dieses Wissen im
Spiegel der Neuzeit und machen es
auf
unterschiedliche Weise anwendbar.

So stellen Familiargeister bei
Artisson alle Wesen dar,
mit denen sich die Hexe in
irgendeiner Weise für ihre Magie
verbindet

und mit denen sie sympathisiert.

Dabei kann es sich sowohl um Götter oder persönliche Geister als auch um Geister eines Ortes handeln.

Andrew D. Chumbley, ehemaliger Magister des „Cultus Sabbati“, einem geschlossenem Kreis von Praktizierenden der sogenannten „sabbatischen Hexerei“, erläutert in seinem Werk „Azoetia“ vier Erscheinungsformen des Familiars.

Das „häusliche Familiar“ benutzt als materielle Basis den Körper eines Haustieres.

Hierzu muss das Tier nach seiner Geburt geweiht und heimlich auf den Namen des Familiargeistes getauft werden.

Den Familiargeist selbst bindet man
an das Tier,

indem die Hexe über den
Augenbrauen des Tieres mit ihrem
eigenen Blut ein Symbol markiert.

Um sich den Dienst des Familiars zu
sichern,

sollte es zu jedem Vollmond mit
wenigen Tropfen des eigenen Blutes
gefüttert werden.

Solch ein Tier soll sich durch
besondere Langlebigkeit
auszeichnen.

Es kann über Generationen
weitergegeben werden und dient
somit als Familiargeist der Erblinie.

Anders als bei Murray kann das
häusliche Familiar auch bei Riten der
Divination hilfreich sein.

Des Weiteren kann auch ein wildes
Tier spontan vom körperlosen

Familiargeist genutzt werden
und erscheinen, um der Hexe
Botschaften zu überbringen.

Dies bezeichnet Chumbley als das
„ungezähmtes Familiar“.

In seiner körperlosen Form kann das
Familiar sich auch direkt über ein
Trancemedium äußern,
was dann als „Orakelfamiliar“
bezeichnet wird.

Chumbley spricht dabei vom Wissen
der Ahnen, das hierbei ans Licht
kommt.

Das Familiar spielt in diesen beiden
zuletzt genannten Fällen
eine Mittlerrolle zwischen den
Menschen und den unsichtbaren
Welten.

Eine letzte Form des Familiars ist der
sogenannte „Altar-“ oder
„Schreinwächter“.

In dieser Form ist der Geist an
magische Objekte, Fetische und
Artefakte gebunden
und übermittelt Wissen oder Kräfte
aus anderen Welten,
die er direkt in die magische Arbeit
einbringen kann.

So unterschiedlich die Vorstellungen
über das Wesen der dienstbaren
Geister einer Hexe auch sind,
so vielfältig sind auch die
Möglichkeiten, sich mit diesen
Wesen zu verbinden.

Ich möchte dem interessierten Leser
abschließend einen Weg der Praxis
vorschlagen,
um einen Familiargeist anzurufen:

Zunächst solltest du einen Tag im
Freien verbringen, wo du die Zeit
hast, dich zu entspannen
und das Leben um dich herum zu

genießen.

Wähle einen Ort, an dem du
möglichst allein bist. Ich empfehle
dir, an diesem Tag zu fasten.

Wenn die Abenddämmerung
anbricht, entzünde ein kleines Feuer
(ein paar Kerzen in einem Kessel tun
es zur Not auch),

streue Beifuss, Katzenminze,
Wermut und die Wurzel vom
Salomonsiegel in die Glut,
atme den Duft ein und beginne dich
mit einer beliebigen Methode in
Trance zu versetzen.

Trommle oder rassel, tanze oder
sitze ruhig, sprich oder schweig,
wie es dir passend erscheint.

Nach einer Weile solltest du deinen
Ruf nach deinem Familiargeist laut
aussprechen.

(Es kann durchaus geschehen, dass

dies gar nicht mehr notwendig ist)
Lasse anschließend deinen Geist
völlig offen und höre zu!

Weihe einen Becher Rotwein mit
einfachen Worten und teile ihn mit
den anwesenden Geistern.

Trinke davon und gieße den Rest an
die Wurzeln eines Baumes
oder in ein Gewässer. Bedanke dich,
es ist getan.

Vielleicht habe ich mit meinem
Artikel in dem einen oder anderen
Leser

den Wunsch erwecken können, nach
einem persönlichen Familiar zu
suchen

oder es zu Wort kommen zu lassen,
um die eigene Magie zu bereichern.

In diesem Sinne wünsche ich Euch
eine Zeit voller magischer
Überraschungen!

Danny

Quellen:

Andrew D. Chumbley, Azoetia – A
Grimoire of the Sabbatic Craft,
Xoanon Publishing

Robin Artisson, The Horn of
Evenwood, Pendraig Publishing

Margaret Murray, The God of the
Witches, Oxford University Press,
1970

Jan De Vries, Altgermanische
Religionsgeschichte, Berlin 1970

Internetseiten, Stand August 2009:

[http://www.historicum.net/themen/h
exenfo.../ca/eb89ec8d1e/](http://www.historicum.net/themen/h
exenfo.../ca/eb89ec8d1e/)

http://en.wikipedia.org/wiki/Familiar_spirit

<http://www.hulford.co.uk/familiar.html>

Aus:

<http://damhain-alla.cumhachd.de/>



