



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Vom Zaubermärchen „La hija del diablo“ zum Mythos von
„Iason und Medeia“ – eine textlinguistische Analyse

Verfasserin

Kira Lina Liebsch

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 236 352

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Romanistik Spanisch

Betreuerin / Betreuer:

Doz. Mag. Dr. Margit Thir

Widmung

Ich widme diese Diplomarbeit meiner lieben Großmutter, Margarete Liebsch.

Ich möchte Margarete auf diesem Weg meinen besonderen Dank dafür aussprechen, dass sie mich während meiner gesamten Studienzeit unterstützt und an mich geglaubt hat, immer ein offenes Ohr für mich hatte und mir stets mit Rat und Tat zur Seite stand.

In der letzten, intensiven Studienphase, in der diese Arbeit entstand, war sie mir eine besondere Stütze, emotional sowie fachlich.

Des Weiteren möchte ich ihr für die präzise Durchsicht der Diplomarbeit und die konstruktiven Gespräche danken.

Mein Dank gilt auch ihrem Lebenspartner, der unsere Korrespondenz ermöglicht hat.

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich den Menschen danken, die mich während meines Studiums, insbesondere in der letzten Studienphase und während des Verfassens dieser Arbeit, unterstützt haben.

Meiner Familie, besonders meinen lieben Eltern, die immer an mich geglaubt, mich in jeglicher Hinsicht unterstützt und motiviert haben, meinem Freund, für den emotionalen Rückhalt und seine Engelsgeduld, meinem Bruder, für die kompetente Unterstützung bei der visuellen Gestaltung der Arbeit.

Meinen Freundinnen, für ihr stets offenes Ohr, den Beistand, die motivierenden sowie hilfreichen Worte, meinen Studienkolleginnen, für die mentale Unterstützung, ihren Rat und den Zusammenhalt.

Nicht zuletzt danke ich meiner Diplomarbeitsbetreuerin, Dozentin Mag. Dr. Margit Thir, für ihre hilfreiche Unterstützung, sowohl bei der Themenfindung als auch bei der Ausarbeitung der Arbeit. Ohne Ihre vorangegangenen Forschungen und die Entwicklung ihrer Forschungsmethode wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen.

***„Noch niemals ist Sprache in anderer Form als in Textform vorgekommen, (...).
Es wird, wenn überhaupt gesprochen wird, nur in Texten gesprochen.“¹***

Hartmann 1968

¹ Holtus/Meyer-Hermann 2001: 1008; zit. nach Hartmann 1968: 212

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
A. Theoretischer Teil	4
Kapitel 1	5
Geschichte der Märchenforschung - Methoden	5
1.1 Textlinguistik – Eine Einführung	5
1.2 Grundzüge der Märchenforschung	8
1.2.1 Entstehungs- und Verbreitungstheorien	9
1.2.2 Strukturalistische Märchenforschung	13
1.2.2.1 Vladimir Jakovlevič Propp	13
1.3 „Textanthropologie“ von Metzeltin/Thir	14
Kapitel 2	15
Definitionen/Abgrenzungen	15
2.1 Das Märchen	15
2.2 Das Zaubermärchen	19
2.3 Der Mythos	20
2.4 Kult – Ritual – Ritus	25
2.5 Zusammenhänge Märchen – Zaubermärchen – Mythos – Ritus	27

Kapitel 3	35
Ritualität und Textualität	35
3.1 Riten	35
3.1.1 Der Initiationsritus	35
3.1.2 Die rituelle Herrscherersetzung	39
3.1.3 Die rituelle Verehelichung/Brautwerbung und Mutterschaft (Metzeltin/Thir 2012: Kap. 33)	41
3.2 Narrativisierung und Vertextung von Riten	41
3.2.2 Narrative Kodierungen der rituellen Herrscherersetzung	47
3.2.3 Narrative Kodierung der rituellen Verehelichung, Brautwerbung und Mutterschaft	51
 B. Angewandter Teil	 54
 Kapitel 4	 55
Analyse des spanischen Zaubermärchens „La hija del diablo“ von Aurelio M. Espinosa	55
4.1 Das Zaubermärchen „La hija del diablo“	56
4.1.2 Inhaltsangabe	57
4.2 Analyse nach den <i>systematischen Erklärungsmodellen</i> von Metzeltin/Thir (vgl. 3.2.1 und 3.2.2)	58

Kapitel 5	87
Analyse des Mythos von Iason und Medeia	87
5.1 Ritualität, Textualität und Mythos	87
5.2 Der griechische Mythos „Iason und Medeia“	88
5.2.1 Inhaltsangabe nach Karl Kerényi	89
5.3 Analyse nach den <i>systematischen Erklärungsmodellen</i> von Metzeltin/Thir	96
6. Conclusio	110
7. Ausblick	112
8. Resumen en castellano	113
9. Bibliographie	123
9.1 Internetquellen	124
Anhang	126
Texte	127
Abstract	178
Lebenslauf	179

Einleitung

Seit meiner frühen Kindheit faszinieren mich Märchen. Es waren zunächst die Märchen der Gebrüder Grimm, die mich mit ihrer Welt der Hexen, Riesen, der guten und der bösen Feen bezauberten, fesselten und auch ängstigten. Märchen wirken auf den ersten Blick so einfach und durchschaubar, erst bei näherer Betrachtung erkennen wir, wie viel Menschheitsgeschichte sie in sich tragen.

Während meiner Schulzeit lernte ich die Sagen des Altertums kennen, die mich ebenfalls faszinierten.

Die griechische Mythologie interessiert mich heute aufgrund ihrer Vielschichtigkeit und wegen ihres Götter-Halbgötter-Menschen-Verhältnisses.

Mit der von Metzeltin/Thir entwickelten „textanthropologischen Methode“ kam ich zum ersten Mal im Jahre 2009/2010 in Kontakt, als ich das von Professor Metzeltin geleitete Seminar „Märchen und ihre Interpretationsmöglichkeiten“ besuchte. Mich faszinierte ihr Ansatz, narrative Texte mit den wichtigsten Grundriten der Menschheit, der rituellen pubertären Initiation, der rituellen Herrscherersetzung und der rituellen Verehelichung/Brautwerbung und Mutterschaft in Verbindung zu bringen. Metzeltin/Thir gehen davon aus, dass diese Grundriten, die die wichtigsten Übergangsmomente im Leben eines Menschen darstellen, verständlich gemacht werden können, indem man sie in narrative Texte einbettet. (vgl. Thir 2012: 10)

Sie haben die drei Grundriten *Initiation*, *Herrscherersetzung* und *Verehelichung* als Erzählungen *textualisiert*, indem sie ihre Strukturen von konstanten Momenten und Handlungen in narrative Grundschemata einbetteten. (vgl. Thir 2010:17, 20) Daraus entwickelten sie *Sequenzierungen*² von bestimmten Handlungen und Zuständen, die aus einer erzählerischen Perspektive betrachtet, Narrationen ergeben, die aus distinktiven

Erzählmomenten (*Narrateme*³) bestehen. (vgl. Thir 2010:20)

Metzeltin/Thir sind der Meinung, dass die weltweit existierenden Zaubermärchen zu den ältesten Formen der Narrativität zählen und somit den ersten narrativen Texten der Menschheit angehören. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 63; vgl. Thir 2010: 11) In Folge dessen haben sie den Schluss gezogen, dass Zaubermärchen viele Elemente alter Grundriten in Form von kodierten Geschichten enthalten. Somit betrachten

² Metzeltin/Thir 2012: 76

³ Metzeltin/Thir 1998: 83

sie „Zaubermärchen als kodierte Initiations- und Herrscherersetzungsgeschichten“ (Metzeltin/Thir 1998:83).

Im Zuge einer Seminararbeit analysierte ich eine Version des spanischen Zaubermärchentypus „*La hija del diablo*“ aus der Märchensammlung „*Cuentos populares de Castilla y León*“ (1987) des spanischen Märchenforschers Aurelio M. Espinosa, hijo (Sohn), nach den von Metzeltin/Thir entwickelten narrativen Kodierungsschemata einer rituellen pubertären Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung.

Während meiner Recherche las ich im Sekundärliteraturwerk „*Cuentos populares españoles, tomo 2*“ (1947) seines Vaters, ebenfalls Aurelio M. Espinosa mit Namen, der sich, ebenso wie sein Sohn, intensiv dem Studium spanischer Volksmärchen widmete. Dies ist ein Sekundärliteraturwerk zu einer gleichnamigen Märchensammlung, die Espinosa Vater im Jahre 1946 vor der Sammlung seines Sohnes veröffentlichte. Espinosa Vater weist in seinem Kapitel über den Märchentypus „*La hija del diablo*“ mehrmals darauf hin, dass die Handlung dieses Zaubermärchens der des bekannten griechischen Mythos von „*Iason und Medeia*“ ähnelt. Er ist der Überzeugung, dass das Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ stark vom Mythos „*Iason und Medeia*“ beeinflusst wurde.

Espinosas (Vater) Annahme über den narrativen Zusammenhang zwischen dem Zaubermärchen und dem Mythos hat mein Interesse geweckt, sodass ich in meiner Diplomarbeit seine Annahme aufgreife und sie mit Hilfe der von Metzeltin/Thir entwickelten textanthropologischen Methode untersuche, um sie auf diese Weise zu bestätigen oder zu widerlegen.

Daraus resultierte die meiner Arbeit zugrundeliegende Forschungsfrage, ob sich das spanische Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ und der griechische Mythos „*Iason und Medeia*“ nach den von Metzeltin/Thir entwickelten *systematischen Erklärungsmodellen narrativer Kodierungsschemata einer „prototypischen“⁴ pubertären Initiation und einer prototypischen Herrscherersetzung⁵* analysieren lassen, und ob diese beiden narrativen Texte infolgedessen eine vergleichbare narrative Grundstruktur aufweisen, wie es schon Aurelio M. Espinosa im Jahre 1947 beschrieb.

Diese Fragen gilt es im Laufe der folgenden wissenschaftlichen Arbeit zu klären.

⁴ Metzeltin/Thir 1998: 83; Metzeltin/Thir 2010: 76; Ich gebe an dieser Stelle die wörtlichen sowie sinngemäßen Zitate in Fußnoten an, um das flüssige Lesen der Forschungsfrage nicht zu stören.

⁵ vgl. Metzeltin/Thir 2012: 76, 144; vgl. Kap. 3.

A. Theoretischer Teil

Kapitel 1

Geschichte der Märchenforschung - Methoden

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit den wissenschaftlichen Methoden der Märchenforschung und deren Geschichte, worauf meine Arbeit aufbaut und die ich zur Analyse meiner Texte herangezogen habe.

Ich werde zunächst kurz auf die Textlinguistik, eine Disziplin der Linguistik, eingehen. Danach fasse ich die wichtigsten Phasen der Geschichte der Märchenforschung zusammen. Dies wird mich schließlich zur Beschreibung der von Metzeltin/Thir entwickelten „*textanthropologischen Methode*“ (Metzeltin/Thir 2012) führen, auf der meine Arbeit gründet.

1.1 Textlinguistik – Eine Einführung

Mit Textlinguistik bezeichnen wir die Wissenschaft, die zum Ziel hat, die Voraussetzungen und Bedingungen der menschlichen Kommunikation sowie deren Organisation zu beschreiben.

(Holtus 2001: Art. 37. 1009, zit. nach Kallmeyer et al. 1974, 25; 1986 vierte Auflage)

Die Textlinguistik, als Teilbereich der Linguistik, entstand Anfang der sechziger Jahre aus der Forderung heraus, dass auch die „*natürlich konstituierte Kommunikation*“ (Holtus 2001: Art. 37: 1008) Gegenstand der Linguistik sein sollte. (vgl. ebd.) Die Disziplin der Textlinguistik beschäftigt sich mit natürlicher, nicht zu *Textzwecken* erzeugter Kommunikation, die dennoch als Text bezeichnet wird. Sie betrachtet jegliche Form von Kommunikation und Äußerung, ob mündlich oder schriftlich, als Text und beschäftigt sich folglich, wie auch die Linguistik, mit Texten, wobei ihr Hauptaugenmerk auf der Textualität von natürlicher Kommunikation in Form von verbaler Kommunikation (Text) liegt. Verbale Kommunikation wird von Weinrich (1980) als „*Text in einer Situation*“ bezeichnet. (Holtus 2001: Art. 37: 1008, zit. nach Weinrich 1980) So lässt sich zusammenfassend sagen, dass Linguistik, indem sie sich mit Texten beschäftigt, Linguistik von Texten, also Textlinguistik ist. (vgl. Holtus 2001: 1008-1009)

Die Textlinguistik geht der Frage auf den Grund, was genau diese „natürliche Kommunikation“ ausmacht, wie man sie beschreiben und definieren kann. Sie untersucht

Texte natürlicher Sprachen und deren „*konstitutive invariante Merkmale*“ (*scil. ihre „Textualität“*) (Holtus 2001: 1009). Sie versucht weiters, Texte von „*Nicht-Texten*“⁶ abzugrenzen und zu unterscheiden. Hierfür muss jedoch der Begriff „Text“ definiert werden. Der Textbegriff hat sich im Laufe der Jahre verändert und weiterentwickelt. Früher war die Textdefinition bestimmt von der Entität Satz, doch aufgrund der für die Textdefinition immer wichtiger erachteten verbalen Kommunikation, die sich nicht vordergründig durch *Satzhaftigkeit auszeichnet*, hat die Entität Satz in modernen Textdefinitionen an Notwendigkeit und Bedeutung verloren. Sie wird, ebenso wie die Kohärenz, auch nicht mehr als erforderliche Voraussetzung für Textualität erachtet. Die Textlinguistik hat die Analyse satzübergreifender sprachlicher Strukturen zum Ziel. (vgl. Holtus/Meyer-Hermann 2001: 1009-1010)

Metzeltin/Thir definieren Text beispielsweise als Gewebe, das mittels Wort und Schrift die Wirklichkeit zeichenhaft konstruiert und vermittelt. Texte dienen der Herstellung einer Ordnung, haben ein Thema und müssen einen Anfang und ein Ende aufweisen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:16)

An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass die Textlinguistik nicht von Anfang an kommunikativ orientiert war und es auch heute nicht ausschließlich ist. In den Anfängen der Textlinguistik etablierte sich der sogenannte *transphrastische* Ansatz der Textlinguistik, der „*Texte als Kette von Sätzen betrachtet*“ (Althaus 1973: Kap. 16: 221) und die „*Regeln für die Verkettung*“ (Holtus/Meyer-Hermann 2001: 1010) veranschaulicht. Der transphrastische Ansatz ist wesentlich vom Strukturalismus beeinflusst. (Holtus/Meyer-Hermann 2001: 1010)

Der kommunikativ-orientierte Ansatz entstand nicht als Folge des transphrastischen Ansatzes, „*sondern als historisch parallele Konzeption*“ (Holtus/Meyer-Hermann 2001: 1010). (vgl. ebd.)

Im transphrastischen Ansatz ist der Textbegriff also mit dem Satzbegriff verknüpft, im kommunikationsorientierten Ansatz mit *dem Kommunikationsakt bzw. der kommunikativen Funktion*. (Althaus 1973: 221). (vgl. ebd.)

⁶ Holtus 2001: Art. 37: 1009

⁷ Holtus 2001: Art. 37: 1009

Schmidt, der eine Vorreiterfunktion bei der Entstehung einer empirisch angemessenen kommunikativ orientierten Textlinguistik hatte, wurde bei seiner „*Texttheorie*“⁸ von der Sprechakttheorie von Austin und Searle beeinflusst:

Für Schmidt (1973) kann „Text“ keine rein linguistische Kategorie sein; vielmehr muss „Text“ „über sozio-kommunikative Kriterien (wie das der Textualität und des Illokutionspotentials, ...) definiert werden“ (146). Das bedeutet, dass „Text“ kein „nur sprachliches *Objekt*“ (ibidem) benennt, „sondern eine kommunikative Rahmen-Funktion für sprachliche Elemente und Funktionen“ (ibidem). Der Terminus „Text“ bezeichnet in dieser Konzeption eine „zweiseitige, sprachlich-soziale Struktur (...), die über Kriterien wie ‚Textualität‘ definiert werden muss, nicht über grammatische Bestandteile und deren Kohärenz“ (ibidem).

(Holtus/Meyer-Hermann 2001: 1011, zit. nach Schmidt 1973: 146)

Ein Manko an Schmidts Text-Verständnis ist, dass es *einseitig sprecherorientiert*⁹ ist. Schmid beachtet noch nicht die Ebene der *Interaktion* zwischen den *Kommunikationspartnern*, die unerlässlich für die Analyse von „*natürlicher, dialogischer Kommunikation*“ (Holtus/Meyer-Hermann 2001: 1011) und Textproduktion ist. (vgl. ebd.)

Da der Teilbereich der Textlinguistik sehr vielschichtig und weitläufig ist, könnte ich noch mit den Textualitätskriterien fortfahren, dann auf die Text-Produktions-Modelle, die Text-Verarbeitungs-Modelle und die Text-Analyse-Modelle eingehen, doch würde das in Anbetracht des Themas dieser Arbeit zu weit führen.

Dieser Exkurs zum Linguistik-Teilbereich der Textlinguistik ist für meine Arbeit erforderlich, da ich zum einen in dieser Arbeit zwei literarische Textgattungen aus sprachwissenschaftlicher Sicht analysiere, zum anderen, da ich Texte, fünf Versionen eines spanischen Zaubermärchentypus und einen griechischen Mythos, analysiere und einander gegenüberstelle. Ich beschäftige mich mit Texten in textlinguistischer Hinsicht, da ich diese Texte nicht als bloße Aneinanderreihung von Sätzen betrachte, sondern ihre kommunikative und gesellschaftliche Funktion analysiere. Mythen sowie Märchen stammen aus mündlicher Tradition, sie wurden erst viel später verschriftlicht.

⁸ Holtus 2001: 1011

⁹ Holtus 2001: 1011

Genaugenommen sind sie also ursprünglich Produkte verbaler, sprich sprachlicher Kommunikation, die soziale Strukturen vermitteln und gesellschaftliche Funktionen erfüllen. Sie wurden zum Zweck kommunikativer Interaktion vorgetragen, weiter erzählt und mit dem Ziel weitreichende, internationale Kommunikation zu bewirken, letztlich gesammelt und aufgeschrieben.

Märchen und Mythen sind die narrativen Grundtexte der Menschheitsgeschichte, daher ist es für deren Analyse erforderlich, sich zu Beginn mit dem Textbegriff und der Textualität per se zu beschäftigen.

1.2 Grundzüge der Märchenforschung

Das Märchen ist seit Menschengedenken Produkt und Objekt menschlicher Kommunikationsprozesse und begleitet die Menschheit folglich seit jeher. Das Interesse an Märchen hat im Laufe der Jahrhunderte nicht abgenommen sondern ist stetig gewachsen. Daraus hat sich schließlich eine eigene Disziplin, die ‚Märchenforschung‘ entwickelt, die das Märchen wissenschaftlich untersucht, um wissenschaftliche Grundlagen und Erkenntnisse zu dieser weltweit bestehenden Textgattung zu liefern. Es ist eine *„historisch-vergleichend arbeitende Disziplin“*. (Pöge-Alder 2007: 16)

1965 wurde in Deutschland die Europäische Märchengesellschaft e. V. gegründet. Sie ist eine Vereinigung, in der sich WissenschaftlerInnen, ErzählerInnen, KünstlerInnen, und vor allem MärchenliebhaberInnen dem Märchen widmen, sich darüber austauschen und sich für dessen Bewahrung als Kulturgut einsetzen. (vgl. <http://www.maerchen-emg.de/index.php/ueber-uns.html>; letzter Zugriff 25.12.2012)

Eine weitere bekannte Institution, die sich dem Märchen und der Märchenforschung widmet, ist die 1985 in Braunschweig gegründete „Märchen-Stiftung Walter Kahn“ in München, die jährlich einen Preis für Nachwuchsforscher und einen *„Märchenpreis für ein Lebenswerk zum Märchen“* (Pöge-Alder 2007: 18) verleiht. Sie publiziert ebenfalls eine Zeitschrift namens „Märchenspiegel.“ Diese ist nur eine unter zahlreichen Zeitschriften, die sich mit dem Märchen befassen. Eine weitere bekannte und erwähnenswerte Fachzeitschrift ist jene, die 1957 von Kurt Ranke unter dem Namen „Fabula“ ins Leben gerufen wurde. (vgl. Pöge-Alder 2007: 16-18)

Innerhalb der Erzählforschung, die sich traditionell unter anderem mit Märchen, Sagen, Legenden, Witzen, Sprichwörtern, und aktuell auch mit Alltagserzählungen, Handygesprächen und Internetkommunikation beschäftigt, beansprucht die Märchenforschung den größten Forschungsanteil. (vgl. Pöge-Alder 2007: 12)

Die Märchenforschung beschäftigt sich insbesondere mit sog. traditionellen Märchen, deren Herkunft, Gemeinsamkeiten, Gattungsproblemen, schriftlichen und besonders mündlichen Überlieferungswegen und der Rezeption durch Erzähler, Hörer und Sammler sowie Leser.

(Pöge-Alder 2007: 11)

Das Hauptaugenmerk der Märchenforschung richtet sich auf die Volksmärchen. Untersucht werden deren kommunikative Funktionen, soziokulturelle und historische Hintergründe, Quellen, sowie ihre inhaltlichen und formalen Aspekte.

Viele Disziplinen, wie beispielsweise die Literaturwissenschaft, die Volkskunde, die Linguistik, die Anthropologie, die Ethnologie, die Soziologie, die Theologie, die Psychologie und die Pädagogik und Didaktik beschäftigen sich mit Märchen und haben zur Erforschung und zum heutigen breitgefächerten Wissensstand über die Gattung Märchen beigetragen. (vgl. Pöge-Alder 2007: 13-15)

1.2.1 Entstehungs- und Verbreitungstheorien

Aus der Frage heraus, wie die festgestellten Gemeinsamkeiten zwischen Märchen aus geographisch weit entfernten Gebieten entstehen konnten, entwickelten sich zahlreiche Entstehungs- und Verbreitungstheorien:

Mythologische Schule oder indogermanische/-europäische Theorie

Bekannte Vertreter dieser Forschungsrichtung auf dem Gebiet der Folkloristik waren Johann Gottfried Herder und die Gebrüder Grimm, die von einem „*Fortbestehen der Reste alter Mythen (...) in (...) zeitgenössischen mündlichen Erzählungen*“ ausgingen. Sie sind der Meinung, dass dem Volksmärchen „urdeutsche“ oder indogermanische Mythen zugrunde liegen. Die Mythologie der Völker wird als der Volksliteratur zugrundeliegendes System erachtet. Daraus entwickelte sich dann die spätere Forschungsmeinung, dass Mythen die Grundlage für das Verständnis von Märchen bilden. Auch die „Wiener Mythologische Schule“ stellte die Verbindung zwischen Märchen und

indogermanischer Mythologie her. (vgl. Pöge-Alder 2007: 67-70, 74)

In diesem Sinne sei noch die naturmythologische Schule erwähnt, die Naturerscheinungen für einen Ursprung von Volksglauben halten und diese daher auch als Grundlage für die Entstehung von Mythologie erachten. Mythen und Märchen, aber besonders Mythen, wurden als Allegorien von Naturphänomenen gesehen. (vgl. Pöge-Alder 2007: 72-74)

Monogenetische Theorien (Wandertheorien)

Diese Theorien gehen davon aus, das Märchen wäre an einem Ort entstanden (*Monogenese*¹⁰) und habe sich dann von dort ausgehend verbreitet (*Diffusion*¹¹). Indien und die dort vorherrschende buddhistische Religion werden häufig als Ursprung der Märchen betrachtet, von wo aus die Märchen und Erzählstoffe dann über die Kontinente bis nach Europa gewandert sind. Der erste, der diese Theorie äußerte war Theodor Benfey, er war der Meinung, dass der Ursprung *aller* Märchen in Indien liegt. Als weiteren Ursprungsort sah Benfey mittelasiatische Regionen an, da diese ebenfalls an den Buddhismus glauben und geographisch an Indien grenzen. (vgl. Pöge-Alder 2007: 81-83)

Die geographisch-historische Methode

Die geographisch-historische Methode entwickelte sich überwiegend anhand der Forschungsarbeiten der Finnischen Schule und geht auf Julius Krohn zurück. Er entwickelte diese vergleichend geographische Methode während seiner Forschung über finnische Epische Lieder, die „Kalevala Lieder“. Diese Methode besteht darin, alle existierenden Aufzeichnungen eines Textes zu sammeln, zu studieren, sie Schritt für Schritt zu vergleichen und Ort und Zeit jeder Aufzeichnung festzustellen, um schließlich „(...) die Urform zu rekonstruieren sowie Ort und Zeit ihrer Entstehung.“ (Heilmann 1991: 79). (vgl. Pöge-Alder 2007: 87)

Der Sohn von Julius Krohn, Kaarle Krohn, der später Dozent für Folkloristik wurde, wandte die Methode seines Vaters dann bei Märchen an. Antti Aarne führte die Arbeit seines Dozenten Kaarle Krohn weiter und entwickelte daraufhin den ersten Märchentypenkatalog nach der geographisch-historischen Methode. Der amerikanische Folklorist Stith Thompson erweiterte schließlich das Typenregister von Aarne. Daraus

¹⁰ Pöge-Alder 2007: 87

¹¹ Pöge-Alder 2007: 87

resultierte der heute in aller Welt bekannte und angewandte Motiv- und Typenkatalog, der Aarne-Thompson Index (AaTh). (vgl. Heilmann 1991: 79, Pöge-Alder 2007: 86) Die Anhänger der geographisch-historischen Methode und der Finnischen Schule vertraten ebenfalls die monogenetische Theorie von Benfey, darnach das Märchen von seinem Entstehungsort Indien aus nach Europa gewandert ist. (vgl. Pöge-Alder 2007: 86)

Die Märchen und Erzählforschung erlebte ihre volle Ausbildung erstmals innerhalb der geographisch-historischen Methode - dem „Evergreen“ der Märchenforschung. (...) diese Methode wies erstmals einen strukturierten Weg hin zu geographischer und historischer Tiefe, die der Märchenforschung innewohnt. (Pöge-Alder 2007: 96)

Laut Pöge-Alder gründen auch die Typenartikel der berühmten „Enzyklopädie des Märchens“ von Kurt Ranke auf der geographisch-historischen Methode. (vgl. Pöge-Alder 2007: 96)

Die Enzyklopädie des Märchens (EM) des Hauptherausgebers Kurt Ranke umfasst 13 Bände und beinhaltet die Forschungsergebnisse von eineinhalb Jahrhunderten. Der erste Band erschien 1977 und der letzte im Jahre 2010.

Zu finden sind in den Bänden nicht nur Märchentexte und dieser Gattung zugehöriges Forschungsmaterial, sondern auch solches anderer Gattungen wie Fabeln, Legenden, Schwänke, Witze, Novellenstoffe und einige mehr. Aufgrund des Umfangs und der noch größeren Zahl benötigter Autoren war eine „*gleichwertige Repräsentation aller Weltteile*“ (Ranke 1977, Vorwort: VI) nicht möglich, daher konzentriert sich das Werk vorwiegend auf das orale und schriftliche Erzählgut Europas und europäisch beeinflusster Kulturen, sowie des mediterranen und asiatischen Raumes. (vgl. Ranke 1977, Vorwort: V-VI)

Eines der wesentlichen Ziele der EM ist es, die Bestände mündlich und schriftlich überlieferten Erzählgutes aus den verschiedensten Ethnien zu vergleichen und ihre historischen, sozialen, psychischen und religiösen Hintergründe aufzuzeigen. (Ranke 1977, Vorwort: VI)

Weiters sollen die „*bestehenden Wechselbeziehungen zwischen Literatur und Volksüberlieferung deutlich gemacht werden.*“ (Ranke 1977, Vorwort: VI)

Die Enzyklopädie des Märchens behandelt Gattungsfragen, stellt Theorien und Methoden dar, zeigt Stil- und Strukturprobleme auf, sie enthält Monographien über wichtige Erzählstoffe, Motive und Typen, sie beinhaltet Biographien bedeutender Wissenschaftler, Forscher, Erzähler und Autoren, sie umfasst Untersuchungen von Quellenbereichen, Analysen von stoffgeschichtlich wichtigen Werken der Weltliteratur und Forschungsberichte. (vgl. Ranke 1977, Vorwort: VII)

Polygenetische Theorien

Die polygenetischen Theorien gehen davon aus, dass zur selben Zeit, an unterschiedlichen Orten, gleiche Märchenmotive und Erzählstoffe unabhängig voneinander entstanden sind (Polygenese). (vgl. Pöge-Alder 2007: 84)

Den Grundstein dieser Theorien bildet der Gedanke Wilhelm Grimms, *„dass es Zustände gebe“, „die so einfach und natürlich sind, dass sie überall wiederkehren“ und „daher in verschiedenen Ländern dieselben oder sehr ähnliche Märchen unabhängig voneinander erzeugen.“* (Pöge-Alder 2007: 98, zit. nach Grimm KHM. Vorrede 1850, S. LXII)

Die Vertreter dieser Theorien wollten die Gemeinsamkeiten herausfinden, die den Ursprung einander ähnlicher Märchen darstellen. Die Märchenentstehung wird nach diesem Theorieansatz als Prozess erachtet. Es wird davon ausgegangen, dass überall auf der Welt bestimmte, gleich wirkende Grundelemente entstanden sind, *„die den Menschen als Gattungswesen charakterisieren“* (Pöge-Alder 2007: 98) und daher an unterschiedlichen Orten zur Herausbildung von Märchen mit gleichen oder ähnlichen Merkmalen geführt haben. Die gleichen oder ähnlichen Märchenmotive und Inhalte werden in dieser Theorie aus den allen Menschen gemeinsamen Grundcharakteristika hergeleitet. Diese Theorien werden also von anthropologischen Merkmalen geprägt, daher werden sie auch als anthropologische Theorien bezeichnet. (vgl. Pöge-Alder 2007: 98)

Maßgeblich für die Entwicklung dieser Theorien war das veränderte Material, das der Forschung zur Verfügung stand. Im Gegensatz zu den Monogenetischen Theorien um den sprachwissenschaftlich orientierten Benfey sahen sich die Forscher aufgrund von weltweiten Sammeltätigkeiten mit Märchenmaterial konfrontiert, deren Inhalte und Motive sich nicht aufgrund von Wanderungstheorien erklären ließen. (vgl. Pöge-Alder 2007: 99)

1.2.2 Strukturalistische Märchenforschung

1.2.2.1 Vladimir Jakovlevič Propp

Der russische Folklorist Vladimir J. Propp wird mit seinem Werk *„Morphologie des Märchens“* als Begründer der strukturalistischen Märchenforschung angesehen. (vgl. Ranke 2002: 1435) Da er es 1929 erstmals veröffentlichte, werden die 30er Jahre des 20. Jahrhunderts als die Geburtsstunde der strukturalistischen Märchenforschung angesehen. (vgl. Heilmann 1991: 84)

Propp, der Sohn deutscher Einwanderer in St. Petersburg war, studierte Germanistik und Slawistik an seinem Geburtsort und arbeitete bis 1928 als Russisch Lehrer. Von den 1920er Jahren an arbeitete er bei der Märchenkommission der Russisch Geographischen Gesellschaft mit, die russisches Märchengut sammelte und archivierte. 1928 reichte er sein erstes Werk *„Morphologie des Märchens“* am Institut für Sprechkultur der Gesellschaft ein. Ab 1932 arbeitete er für die Universität von Leningrad, wo er dann später als Professor für Folkloristik tätig war. 1939 reichte er seine Habilitationsschrift *„Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens“* ein, welche 1946 veröffentlicht wurde. (vgl. Pöge-Alder 2007: 183, Ranke 2002: 1435, 1436)

„Die Morphologie des Märchens“ wurde erst 1958 ins Englische übersetzt und erreichte von dem Zeitpunkt an weiten Bekanntheitsgrad, erntete Bewunderung, wurde häufig rezipiert und diente vielen Arbeiten als Grundlage.

Forschungsgrundlagen der *„Morphologie des Märchens“* waren russische Zaubermärchen, Propp analysierte nicht die Motive oder die handelnden Personen, sondern die Handlung, die für ihn auf gleichbleibenden Elementen gründet. Somit ermittelte er die kleinsten Einheiten der Handlung, die „Funktionen“. Er beschreibt in seinem Werk 31 Funktionen, die dem Zaubermärchen zugrunde liegen, diese sind mit *„konstanten Rollen des jeweiligen Handlungsträgers verknüpft.“* (Nünning 2004: 553) (vgl. ebd.)

Die Funktion ist für Propp eine Konstante, die handelnde Person hingegen eine Variable. Es geht vordergründig darum, was die handelnden Personen tun. (vgl. Heilmann 1991: 84) Propp sieht die Personen als Subjekte und Objekte, die Handlungen als Prädikate. (vgl. Nünning 2004: 553)

1946 wird seine Habilitationsschrift *„Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens“* als sein zweites Werk veröffentlicht. Dieses ist sozusagen der historische Teil seines ersten Werkes und beschäftigt sich mit historisch-anthropologischen Fragestellungen. (vgl. Nünning 2004: 553) In diesem Werk stellt Propp eine Verbindung zwischen Zau-

bermärchen, Mythen und Riten, genauer Initiations- und Todesriten her; er entwickelt die ritualistische Märchendeutung weiter. Weiters beschreibt er die Grundthematiken des Zaubermärchens. (vgl. Ranke 2002: 1436)

Vladimir Propp *übte* mit seinen zwei Werken entscheidenden Einfluss auf nachfolgende Forscher aus und dadurch auch auf die Erzähl- und Märchenforschung. (vgl. Nünning 2004: 553)

1.3 „Textanthropologie“ von Metzeltin/Thir

Propp hat bereits die Figuren und Handlungen der Zaubermärchen mit anthropologischem Kulturbrauchtum in Verbindung gebracht, er konnte sich daraus den Sinn einiger Märchenmotive erklären. Er analysierte die Zaubermärchen jedoch noch nicht in ihrer *textuellen Gesamtheit*¹². Er begrenzte seine Betrachtungen auf das Genre des Zaubermärchens und berücksichtigte nur mündliche Produkte, keine Filme, Theateraufführungen oder Bilder. Er brachte Zaubermärchen zwar mit Initiations- und Todesriten in Verbindung, doch stellte er noch keine allgemeingültigen Analyseschemata dieser Riten auf. (vgl. Thir 2010: 10)

An dieser Stelle setzten die Wissenschaftler Metzeltin/Thir an und entwickelten ihren Ansatz der *Textanthropologie*¹³, welcher die methodische Grundlage meiner Arbeit bildet. Zum ersten Mal formulierten sie ihren Ansatz der *Textanthropologie* in der 1996 publizierten ersten Auflage ihres Werkes *„Erzählgenese. Ein Essai über Ursprung und Entwicklung der Textualität.“* Erst kürzlich, Ende des Jahres 2012, veröffentlichten sie die neue erweiterte Fassung der Erzählgenese unter dem Titel **„Textanthropologie“**¹⁴. Der Ansatz der Textanthropologie ist *„ein sprach- und textwissenschaftlicher, der auf dem Hintergrund der Allgemeinen Kulturanthropologie operiert.“* (Metzeltin/Thir 2012: 10) Metzeltin/Thir wollen aufzeigen, wie Textstrukturen funktionieren, das beinhaltet ihre Entstehung aber auch ihre Anwendung. Sie beschäftigen sich *„mit der Bedeutung von Texttypen in ihrem jeweiligen soziohistorischen Kontext, mit ihrer Interpretation im Zusammenhang mit den sie bestimmenden sozialen Faktoren.“* (Metzeltin/Thir 2012: 10) Sie widmen sich narrativen Texten, die medial unterschiedlich gestaltet sind, aber

¹² Thir 2010: 10

¹³ Metzeltin/Thir 1998: 13

¹⁴ Metzeltin/Thir 2012

auf den gleichen narrativen und sozialen Grundstrukturen beruhen. Den Mittelpunkt ihrer Textuntersuchungen bilden demnach nicht Probleme der Kohäsion, der Kohärenz, der Grammatik, der Form oder des Stils. Es werden vielmehr Textanalysen und Interpretationen „*aufgrund von archetypischen sozialen Strukturen*“ (Thir 2010:11) durchgeführt, die schon in den frühesten narrativen Texten, zu denen Metzeltin/Thir die Zaubermärchen zählen, zu erkennen sind. (vgl. Thir 2010: 11)

Daraufhin haben Metzeltin/Thir die *prototypischen Sequenzen* der pubertären Initiation, der rituellen Königersetzung und der rituellen Brautwerbung und Mutterschaft als *systematische Erklärungsmodelle* entwickelt.“ (vgl. Thir 2010: 37)

Diese Modelle werde ich zur vergleichenden Analyse von fünf Versionen des spanischen Zaubermärchens „*La hija del diablo*“ und des griechischen Mythos „*Iason und Medeia*“ anwenden.

Kapitel 2

Definitionen/Abgrenzungen

In diesem Kapitel werde ich die wichtigsten Begriffe, *Märchen*, *Zaubermärchen*, *Mythos und Ritus*, die das Grundgerüst meiner Arbeit bilden, definieren, erklären, voneinander abgrenzen, aber auch ihre Gemeinsamkeiten aufzeigen. Das Verständnis dieser Begriffe ist essentiell für das Verstehen dieser Arbeit.

2.1 Das Märchen

„Märchen, n. [seit dem 15. Jh. bezeugte Diminutivform zu >Mär< <mhd. *maere* = Kunde, Bericht, Erzählung], phantast., realitätsüberhobene, variable Erzählung, deren Stoff aus mündl. volkstüml. Traditionen stammt und bei jeder mündl. oder schriftl. Realisierung (...) anders gestaltet sein kann: fest bleibt jeweils der Erzählkern (Handlungsfolge, Figurenkonstellation, Motive, auch Bildsymbole (...)).“ (Schweikle 1990: 292)

Man unterscheidet heute zwischen Volksmärchen, die auf volkstümlichem, anonymem Erzählgut beruhen und Kunstmärchen, die eine Erfindung bestimmter Autoren sind. Märchen sind nach langer, ausschließlich mündlicher Weitergabe in Europa erst seit der Neuzeit gebündelt und schriftlich festgehalten worden. Eine der bekanntesten Märchensammlungen im deutschsprachigen Raum ist jene der Brüder Grimm. Sie haben das mündliche Erzählgut gebündelt und zu Papier gebracht, obwohl in ihrer Märchensammlung neben Märchen auch Sagen, Legenden und Fabeln angeführt sind. (vgl. Schweikle 1990: 292)

„Als Erzähltypus wird das M. (nach A. Jolles) neben Legende, Sage, Mythe zu den einfachen Formen, zu den Grundtypen sprachl. Gestaltens gezählt; (...)“ (Schweikle 1990: 293)

Vom Mythos wird das Märchen beispielsweise *„durch das Fehlen der Göttersphäre“* (Schweikle 1990: 293) abgegrenzt. Doch generell lässt sich zwischen den Gattungen Märchen, Sage, Legende und Mythos, die einander ähneln, keine eindeutige Grenzlinie ziehen, da sie teilweise dieselben Grundelemente, doch in unterschiedlicher Gewichtung aufweisen. Dennoch lassen sich feine Unterschiede erkennen: (vgl. Schweikle 1990: 293)

Das als „wunderbare Erzählung“ eingegrenzte M. ist in d. Regel gekennzeichnet durch Raum – und Zeitlosigkeit, die wie selbstverständl. wirkende Aufhebung der Natur- und Kausalgesetzte (Verwandlungen, sprechende Tiere, Pflanzen, Gegenstände usw.), das Auftreten von Fabelwesen (Riesen, Zwerge, Hexen, Drachen usw.), Einschichtigkeit (Zentrierung auf Heldin oder Held), Handlungsstereotypen (Auszug, Vertreibung, Missachtung des Helden, seine Bewährung durch Aufgaben oder Rätsellösung), v.a. stereotypem Schluß (ausgleichende Gerechtigkeit, Sieg des Guten oder Wiederherstellung einer harmon. Ordnung, mit – z. T. grausamer – Bestrafung des Bösen; selten ist der Triumph des Bösen, (...), durch stereotype Schauplätze (Schloß, Häuschen, Wald, Höhle, Quelle usw.), Requisiten (Brunnen, Zauberring, -spiegel, -lampe usw.) und Farben (gold, schwarz-weiß, rot-weiß), durch eine Strukturierung mit Symbolzahlen (Dreizahl: 3facher Kursus der Handlung, 3 Wünsche usw. – Siebenzahl: 7 Zwerge, 7 Jahre Frist usw.) und v.a. typisiertes Personal (König, Königstochter, -sohn, Heldin oder Held meist von niederer Herkunft, missachtet oder abhängig von bösen Schwestern, Brüdern, Stiefmüttern usw.), meist namenlos oder mit Allerweltsnamen (Hans, Gretel)

oder sprechenden Namen (Allerleirauh, Schneewittchen u.a.) belegt – meist auch dualist. gruppiert (arm – reich, gut – böse, schön – hässlich), wobei die positiven Eigenschaften häufig den sozial niederen zukommen (arm = gut = schön oder tapfer; reich = böse = hässlich oder feige). Kennzeichnend ist ferner die Formelhaftigkeit der Sprache (Eingangs-, Schlussformeln, stereotype Wiederholungen, Beschwörungs- und Merkverse), (...). – Je nach Präferenz, Variation und Kombination der einzelnen Motive und Strukturelemente ergeben sich histor. und ethn. M.typen: etwa Unterschiede zwischen europäischen (kelt., german., roman.) und oriental. ind. M. (...).

(Schweikle 1990: 292)

Obwohl das Märchen heutzutage hauptsächlich die kindliche Leserschaft begeistert, waren Märchen anfangs zur Unterhaltung der Erwachsenen gedacht. Sie sollten das utopische Pendant zur realen Welt darstellen, sozusagen eine Idealwelt, in die man sich flüchten konnte, in der das Gute und die Gerechtigkeit siegen oder überwiegen. (vgl. Schweikle 1990: 293)

Märchen sowie Märchenmotive existieren weltweit in schriftlicher und mündlicher Form. (vgl. Schweikle 1990: 293)

Über den Ursprung der Märchen gibt es verschiedene Theorien. Da ist zum einen die „*Mythen- und Erbtheorie*“ (Schweikle 1990: 293), die den Ursprung des Märchens im Mythos sieht. Vertreter dieser Theorie sind beispielsweise die Gebrüder Grimm. Zum anderen gibt es „*monogenetische- und polygenetische Herkunftstheorien*“ (ebd.). Die monogenetischen Herkunftstheorien sind Wandertheorien, die davon ausgehen, dass es einen Ursprungsort bestimmter Märchenmotive gibt, wie zum Beispiel Indien oder Ägypten, und dass sich diese Motive von diesem Ort aus auf der ganzen Welt verbreitet haben. Im Gegensatz dazu gehen die polygenetischen Herkunftstheorien (auch anthropologische- oder ethnologische Theorien genannt) davon aus, dass sich Märchenmotive in vielen Kulturen zur gleichen Zeit unabhängig voneinander entwickelt haben. (vgl. Schweikle 1990: 293)

Die Märchenforschung des 20. Jahrhunderts widmete sich vordergründig der Sammlung und Katalogisierung des vorhandenen Märchenmaterials, woraus „*komparatistische, historisch-geographische und typologische Untersuchungen*“ (Schweikle 1990: 293) und Studien resultierten.

Eines der bedeutendsten in dieser Zeit entstandenen und heute von der ganzen Wissenschaft angewendeten Märchen-Klassifizierungssystem ist das international und

regional angelegte Typen- und Motivregister von dem finnischen Märchenforscher Antti Aarne und dem amerikanischen Folkloristen Stith Thomas. (vgl. Schweikle 1990: 293; Lüthi 1979: 2) Antti Aarne hat ein Typensystem entworfen und 1910 veröffentlicht, in welchem er Märchen in bestimmte Märchentypen kategorisiert und nummeriert, basierend auf finnischen, dänischen und deutschen Märchen (hauptsächlich jene der Gebrüder Grimm). (vgl. Lüthi 1979: 16) Der amerikanische Folklorist Stith Thompson hat das von Aarne entwickelte Urtypensystem ins Englische übersetzt und ausgebaut, indem er die „*Quellenbasis*“ (Ranke 2010: 515) erweiterte, was die Bestimmung neuer Märchentypen ermöglichte. (vgl. Ranke 2010: 515) Thompson veröffentlichte 1928 die zweite überarbeitete Ausgabe des Typensystems von Aarne. 1961 hat Thompson eine dritte erweiterte Ausgabe des Klassifikationssystems veröffentlicht. Das Werk wird heute Aarne-Thompson-Index genannt, abgekürzt als „*AaTh, AT^h, oder AT¹⁵*“. (vgl. Lüthi 1979: 16) Der Aarne-Thompson-Index unterscheidet folgende Haupt-Märchentypen (folk tales):

1. Tiermärchen (Animal Tales) plus Unterteilungen
 2. Eigentliche Märchen (Ordinary Folk-Tales), unterteilt in Zaubermärchen (Tales of Magic), legendenartige Märchen (Religious Tales), novellenartige Märchen (Nouvelle oder Romantic Tales) und Märchen vom dummen Teufel oder Riesen (Tales of the Stupid Ogre)
 3. Schwänke (Jokes and Anecdotes)
 4. Formelmärchen (Formula Tales)
 5. Weitere nicht klassifizierte Märchen (Unclassified Tales)
- (vgl. Lüthi 1979: 16-17; vgl. Thir 2010: 35, vgl. Ranke 1977: 2)

Jede Hauptgruppe ist in weitere Untergruppen unterteilt, die ich aber an dieser Stelle nicht weiter ausführe. Schon vor Aarne haben Wissenschaftler Märchenverzeichnisse erstellt, doch das besondere an seinem Verzeichnis ist, dass er die Märchen und Märchentypen nummeriert und somit eine internationale Anwendung und Vergleiche erleichtert. (vgl. Ranke 1977: 2)

Antti Aarne machte mit seinen zahlreichen Werken zur Märchenforschung die geographisch – historische Methode auf der ganzen Welt bekannt. (vgl. Ranke 1977: 3)

¹⁵ Lüthi 1979: 16

Im Aarne – Thompson - Index stellt der Märchentyp der „eentlichen Märchen“ die umfassendste und bedeutendste Märchengruppe dar. In dieser bilden die „Zaubermärchen“ wiederum die wichtigste Untergruppe. (vgl. Lück 1990: 17)

Viele Wissenschaftler und Autoren widmen sich in erster Linie der besonderen Märchengruppe der Zaubermärchen und sehen diese als „die eentlichen“ Märchen an. Auch in der Gesellschaft wird generell das Märchen, das *Zauber, Wunder und Übernatürliches* (Lück 1979: 3) beschreibt, als „das Märchen“ empfunden. (vgl. Lück 1979: 3)

Auf das Zaubermärchen als eigenes Genre innerhalb des Märchens und auf seine Begriffserklärung werde ich im nächsten Punkt dieses Kapitels genauer eingehen.

2.2 Das Zaubermärchen

Aktuell „*versteht die Forschung heute unter dem Begriff „M.“ i.d. Regel das Zauber-M. (...)*“ (Schweikle 1990: 292)

In Antti Aarnes Typenregister gehören die Zaubermärchen (Tales of Magic) zur Hauptgruppe der „eentlichen Märchen“. Er unterteilt die Zaubermärchen wiederum, und zwar „*nach dem jeweils wesentlichen „wunderbaren, übernatürlichen Faktor“* (Lüthi 1979: 17): Märchen mit übernatürlichem *Gegner*, mit übernatürlichem oder *verzaubertem Ehepartner* oder sonstigem Angehörigen, mit einer übernatürlichen Aufgabe, mit einem übernatürlichen Helfer, mit einem übernatürlichen Gegenstand, mit übernatürlichem Können oder Wissen und als letzte Gruppe Märchen mit *anderen übernatürlichen Momenten*. (vgl. Lüthi 1979: 17-18)

Auch der berühmte, weltweit angesehene Folklorist und „*Begründer der morphologischen, beziehungsweise strukturalistischen Folkloristik*“ (Ranke 2002: 1435) (strukturalistischen Märchenforschung), Vladimir J. Propp (vgl. Punkt 1.2.2.1), widmet sich in seinen bedeutenden Werken „*Morphologie des Märchens*“ und „*Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens*“ dem russischen Zaubermärchen und beschreibt es als besondere Kategorie innerhalb der Märchen. Er ist der Ansicht, das Zaubermärchen solle von anderen Märchen abgegrenzt, für sich alleine, als eigenes Genre betrachtet werden. (Propp 1987:14)

Propp beschreibt in seinem ersten wissenschaftlichen Werk „*Morphologie des Märchens*“ (1928) ein Modell zur strukturellen Analyse des narrativen Aufbaus von rus-

sischen Zaubermärchen. (vgl. Thir 2010: 10) 1946 veröffentlicht er sein zweites Werk „*Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens*“, das weiterführend zu seinem ersten Werk angelegt ist und sich mit dem historisch-anthropologischen Ursprung der Zaubermärchen beschäftigt. (vgl. Metzler 2004: 553) Er stellt eine Verbindung zwischen Zaubermärchen, Mythen und Riten (Initiations- und Todesriten) her und sagt, dass das Märchen Spuren alter Riten bewahrt hat, und dass sich daher viele Motive im Märchen nur durch ihren Vergleich mit Riten erklären lassen. (vgl. Propp 1987: 19-30)

Laut Propp weisen Zaubermärchen ein nur diesem Genre eigenes, spezielles Schema auf:

(...) an dessen Anfang die Zufügung irgendeines Verlustes, eines Schadens (Raub, Verjagung u. ä.) oder der Wunsch, eine Sache zu besitzen (...), steht und das sich über die Stationen Abreise des Helden und Begegnung mit dem Schenker, der ihm ein Zaubermittel schenkt, mit dessen Hilfe der gesuchte Gegenstand gefunden wird, entwickelt. Im weiteren Verlauf bietet das Märchen den Zweikampf mit einem Gegner (...), die Rückkehr und die Verfolgung. Oft ergeben sich in dieser Komposition zusätzliche Verwicklungen. Der Held ist schon im Begriff nach Hause zurückzukehren, da wird er von seinen Brüdern in einen Abgrund geworfen. Er trifft dann erneut ein, muss sich einer Prüfung unterziehen, die in schwierigen Aufgaben besteht, besteigt den Thron und verheiratet sich (...)
(Propp 1987: 14)

Propp liefert mit seinem Schema eine genaue Definition des Zaubermärchens.

2.3 Der Mythos

Es gibt keine einheitliche, allgemeingültige Definition, die das Wesen des Mythos beschreiben und definieren kann. Es existiert auch nicht „der eine“ Mythos, denn das Verständnis dieses Begriffes wurde im Laufe der Jahrhunderte durch den Einfluss verschiedener *Denktraditionen* geprägt und hat sich dadurch verändert und weiterentwickelt. Heute spricht man eher von diversen *Mythen-Begriffen* verschiedener Einzelwissenschaften, wie zum Beispiel von dem religionswissenschaftlichen-, dem psychologisch-psychoanalytischen- oder dem literaturwissenschaftlich-diskurstheoretischen Mythosbegriff. (vgl. Auffarth 2005: 515-516)

Doch anhand verschiedener Definitions- und Erklärungsversuche ist es möglich, sich dem auf der ganzen Welt bekannten, und doch so vielschichtigen Begriff *Mythos* zu nähern.

Das „Metzler – Lexikon Religion“ (Band 2, 2005), das feststellt, dass keine einheitliche Definition des Begriffs Mythos möglich ist, versucht dennoch das Wesen des Mythos zusammenfassend zu erklären:

Der Mythos hat eine narrative Struktur; erzählt werden bestimmte wiederholbare Ereignisse, die außerhalb von Raum und Zeit liegen und ansetzen an bestimmten Knotenpunkten der menschlichen Existenz. In einem weiteren Sinne ist der Mythos eine erzählte Geschichte (von Göttern und Halbgöttern), mittels derer ein von Generation zu Generation wachsendes Wissen weitergereicht worden ist. (...) In anderen Kulturen werden Mythen mit Träumen auf eine Stufe gestellt und ausdrücklich von der Wirklichkeit unterschieden.

(...) Vielmehr repräsentiert der Mythos eine frühe Form der Rationalität; aitiologische Mythen sind hochrationale Formen. (Auffarth 2005: 515)

Schweikle (Metzler – Literatur – Lexikon von 1990) beschreibt das Phänomen Mythos wie folgt:

(...) Versuche früher Kulturstufen, Fragen des Ursprungs der Welt (kosmogon. M.), ihres Endes (theogon. M.), der Menschen (anthropogon. M.) und bestimmter Naturphänomene (aitiolog. M.) in Bildern, durch Personifikationen (...) oder mehr oder weniger ausgeschmückte Geschehnisfolgen zu erfassen.

(Schweikle 1990: 316)

Propp, beispielsweise, sieht den Mythos als eine Erscheinungsform der Religion (vgl. Propp 1987: 25) und definiert ihn als „(...) *eine Erzählung von Gottheiten oder göttlichen Wesen (...), an deren tatsächliche Existenz ein Volk glaubt. Worum es hier geht, ist der Glaube nicht als psychologischer, sondern als historischer Faktor.*“ (Propp 1987: 26)

Kathrin Pöge-Alder hebt in ihrer Definition von Mythos das Götter-Mensch-Verhältnis hervor, „*die griechischen Mythen sind häufig Göttergeschichten, die die Leidenschaften und Schicksale der Götter, dazu insbesondere von ihrem Einfluss auf die menschliche Welt erzählen.*“ (Pöge-Alder 2007: 35)

Max Lüthi stützt sich bei seiner Mythos-Definition auf Walter Burkert, der die gesellschaftliche Funktion des Mythos betont, *„das im Mythos wesentliche Geschehen modelliert Grundvorgänge, welche die natürliche und die menschliche Welt strukturieren (...)“* (Lüthi 1979: 11, vgl. nach Burkert: 31 ff., 39)

„(...) er hebt (...) das Geschehen aus dem Irdischen und aus dem Zeitlichen heraus.“ (Lüthi 1979: 11)

Der berühmte ungarische Philologe, Religionswissenschaftler und Mythenforscher Karl Kerényi gibt in seinem Werk *„Einführung in das Wesen der Mythologie“* eine ausführliche und meiner Meinung nach sehr verständliche, leicht philosophische, aber dennoch nachvollziehbare Erklärung des Begriffs Mythos. Kerényi verdeutlicht ebenfalls die gesellschaftliche und soziale Funktion des Mythos.

Dem heutzutage gebrauchten Begriff Mythos liegt das altgriechische Wort *μῦθος* „Laut, Wort, Rede, Erzählung“ zugrunde. Der Begriff Mythos ist ebenfalls zurückzuführen auf die griechische *„μῦθο-λογία“*, eine Kunst mit stofflicher Voraussetzung. Die Mythologie lässt sich definieren als eine alte, überlieferte Stoffmasse, die über Götter und göttliche Wesen erzählt und dabei nicht statisch, sondern verwandlungsfähig ist. (vgl. C.G. Jung, K. Kerényi 1951:11)

Ursprünglich bestimmte Mythologie Denk- und Lebensformen der jeweiligen Völker und gab ihrem Dasein einen Sinn. Das Volk war Träger der Mythologie. (C.G. Jung, K. Kerényi 1951: 13) Die Mythologie hatte eine Art religiösen Charakter, sie war nicht bloß eine erzählte Geschichte, sondern gelebte Realität, von der angenommen wurde, sie sei vor Urzeiten wirklich geschehen. Sie wurde somit als Geschichte oder auch Entstehungsgeschichte des Volkes angesehen, welche tief verwurzelt mit der Realität, die gegenwärtige Welt und die Schicksale der Menschen beeinflusste. Die Mythologie hatte aber auch erklärenden Charakter, sie erklärte das, was sich die Menschen nicht erklären konnten, sie hatte eine Art ätiologische Funktion. (vgl. C.G. Jung, K. Kerényi 1951: 14-15) Doch die eigentliche Funktion der Mythologie in Form von Mythensagen ist nicht das Erklären, sondern das Begründen, sie beantworten die Frage, *woher?* Die Mythologie bildet den Grund der Welt ab, auf dem alles beruht, eine Art Urzustand einer unvergänglichen Vergangenheit. Demnach kann man sagen, die Mythologie handelt von Ursprüngen und erzählt von Ursprünglichem, indem sie von Göttern und Gottheiten berichtet, denn alles Göttliche ist ursprünglich, da es Welten und Weltan-

sichten begründet oder schafft. Oft wird auch vom göttlichen Ursprung des Lebens gesprochen. (vgl. C.G. Jung, K. Kerényi 1951: 16-17)

Karl Kerényi bezeichnet Mythen als *unverkennbare Grundtexte*¹⁶, die auf unterschiedliche Weise erzählt und ausgeschmückt werden können. (vgl. Kerényi 2000: 13)

Er nennt eine Erzählung, welche eine mythologische Stoffmasse enthält, Mythologem. Mythologeme führen in erzählerischer Form die mythologische Stoffmasse aus, sie betten die Stoffmasse in ihre Erzählungen ein. (vgl. C.G. Jung, K. Kerényi 1951: 16-17) Eine Zeremonie ist für Kerényi die Umsetzung eines mythologischen Stoffs/Plans in eine Handlung. (vgl. C.G. Jung, K. Kerényi 1951: 21)

Er ist der Meinung, indem Menschen sich mit Mythologie befassen, setzten sie sich mit ihrem eigenen Ursprung, mit Urbildern, Urmythologemen und Urzeremonien auseinander. (vgl. C.G. Jung, K. Kerényi 1951: 26) Folglich befassen sie sich auch mit Urtexten. Zu den bekanntesten verschriftlichten Erzählungen mythologischer Stoffe zählen die zahlreichen Mythensammlungen, die die Götter- und Heroengeschichten der griechischen Antike wiedergeben. Zu den berühmtesten zählen jene Mythensammlungen von Karl Kerényi.

Wie bei Kerényi bereits angedeutet, bringt Schweikle Mythos und Kult in Verbindung: „*Um die bestehende Ordnung der Welt zu sichern, wurden myth. Geschehnisse als kult. Spiel rituell wiederholt (Drama, Tragödie).*“ (Schweikle 1990: 316)

Das Metzler - Lexikon – Religion schließt sich diesem Ansatz an, indem es dem Mythos bestimmte, unter anderem kultisch-religiöse Grundfunktionen zuschreibt:

(1) Kultisch-religiös vermittelt er heilige Wahrheiten und entscheidet über Schuld und Unschuld; (2) historisch-sozial erzählt er die Geschichte einer Institution, eines Ritus oder einer gesellschaftlichen Entwicklung; (3) politisch sind Mythen der Ausdruck eines primären kollektiven Narzissmus und dienen der Selbstdarstellung einer Gesellschaft. Hinzu kommen (4) die lehrhafte Funktion wie (5) die ästhetische. (Metzler 2005: 516)

¹⁶ Kerényi 2000: 13

Kerényi sowie die beiden zitierten Lexika bringen den Mythos in Zusammenhang mit Kult, rituellen Handlungen und Zeremonien. Eine Funktion des Mythos wird als kultisch beschrieben, indem der Mythos als mündlicher Kommentar einer Kulthandlung betrachtet wird. Außerdem hat er die Funktion Riten verständlich zu machen (vgl. Auffarth 2005: 515), da Mythen „*immer den Ursprung einer Sache, eines Ritus usw. erzählen*“ (Thiel 1984: 78)

Dieser dargestellte Zusammenhang zwischen Mythen und Riten ist nachzuvollziehen, da der Mythos als Urzustand der Welt, auf dem alles beruht, die Menschen seit jeher umgibt, wie auch Riten, die ihren Ausdruck in kultischen Zeremonien finden, den Menschen seit Menschengedenken begleiten. Riten und Zeremonien, sowie Mythen haben gesellschaftliche Bedeutung, sie erfüllen soziale Funktionen, indem sie die Gemeinschaftsentwicklung fördern, ein Gemeinschafts- und Identitätsgefühl vermitteln, ein Gemeinschaftsbild definieren und die menschliche Welt strukturieren – Sie sind *gemeinschafts-, identitätsstiftend* und -strukturierend. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 11; Thir 2010: 15)

Doch kann die *gesellschaftliche Funktion*¹⁷ von Mythen nicht verallgemeinert werden. Mythen müssen in Anbetracht der Kulturstufe der jeweiligen Völker oder Gesellschaften, mit denen sie sich entwickelt haben, verstanden und unterschieden werden. Mythen existierten beispielsweise auch bei Völkern, deren Entwicklung noch nicht bis zur Staatlichkeit gereicht hat (vgl. Propp 1987: 26, 28) oder auch bei schriftlosen Kulturen, deren Mythen nicht so genau überliefert worden sind wie jene, von Kulturen mit Schrift. (vgl. Auffarth 2005: 515)

Thiel gibt an, Mythen seien für schriftlose Völker das, was die Bibel für Christen und der Koran für die Moslems ist. (vgl. Thiel 1984: 76)

Doch was genau sind nun Riten, die in so engem Zusammenhang mit Mythen stehen und ihren Ausdruck in Zeremonien finden?

Diese Frage führt zum nächsten Punkt dieses Kapitels, in dem es gilt, den Begriff des Ritus etwas genauer zu beleuchten.

¹⁷ Propp 1987: 26

2.4 Kult – Ritual – Ritus

Der Begriff Kult, auf die Religion bezogen, beschreibt religiöse Handlungen aller Art und zählt zu den grundlegenden Ausführungen der Religion. Riten, Rituale und kultische Vollzüge sind dieser Betrachtungsweise nach religiöse Handlungen. (vgl. Auffarth 2005: 267)

Heute werden die Ausdrücke Kult, Ritual, und Ritus oft ohne Unterschied gebraucht. Als Sprachregelung empfiehlt sich: *Kult* bezeichnet das gesamte rituelle Leben einer bestimmten Religion (Kult der katholischen Kirche, (...)). Ein *Ritual* ist ein kultischer Handlungskomplex, der aus einem bestimmten Anlaß durchgeführt wird. Als *Ritus* bezeichnet man den kleinsten Baustein eines Rituals.

(Auffarth 2005: 267)

Ein Ritual (kultischer Handlungskomplex) der Katholiken stellt zum Beispiel das sonntägliche Zusammentreffen der Gläubigen in der Kirche zur Messe dar. Kern dieses Rituals sind zwei Handlungen, und zwar der Wort- und der Altargottesdienst. Der Altargottesdienst setzt sich wiederum aus zwei Handlungen zusammen, aus dem Opfer (Brot, Wein und Wasser werden Gott symbolisch übergeben) und aus dem Sakrament (das geweihte Brot in Form von Oblaten wird zum Verzehr ausgeteilt). (vgl. Auffarth 2005: 267)

Es handelt sich hier also um ein Ritual das aus rituellen Elementen „Versammlung in einem besonderen sakralen Raum (Kirche), geleitet von einem Ritualspezialisten, dessen Rolle durch Kleidung (Messgewand) markiert ist. Der Gottesdienst erweist sich als ein intellektuelles Ritual (Schriftlesung, Predigt), das abgeschlossen wird durch eine symbolische Opfergabe und, nur angedeutet, ein gemeinsames Essen.

(Auffarth 2005: 267, 268)

Die höchste kultische Pflicht der Muslime besteht in dem Ritual (rituellen Akt) fünf Mal am Tag ein Gebet zu verrichten, bei dem sie bestimmte festgelegte Gebetsformeln sprechen und eine bestimmte Körperhaltung einnehmen müssen. Freitags wird das Gebet (Ritual) gemeinschaftlich an einem kultischen, sakralen Ort, der Moschee, verrichtet.

Die rituellen Handlungen sind hier unter anderem die Waschung vor dem Gebet, die Predigt und die bestimmte Körperhaltung. (vgl. Auffarth 2005: 268)

Thiel bezeichnet Riten als „*sakrale, meist stereotype Handlungen, die den Kult begleiten und seinen Inhalt symbolisch ausdeuten und unterstreichen.*“ (Thiel 1984: 97)

Diese Beispiele veranschaulichen, dass Rituale bestimmte strukturierte Handlungsabläufe sind, die aus bestimmten wiederkehrenden Elementen bestehen und einen Anfang und ein Ende aufweisen. Strukturiert und organisiert werden diese Elemente durch den Ablauf, die Anlässe und Zwecke und durch die jeweiligen Teilnehmer. (vgl. Auffarth 2005: 269)

Riten finden ihren Ausdruck in Bräuchen und Zeremonien. Charakteristisch ist, dass sie in einer Gruppe stattfinden, strukturiert, stereotypisiert, repetitiv, abgeschlossen und meist nicht spontaner Natur sind. (vgl. Thir 2010: 16) Dies liegt daran, dass Riten generell nicht bloß für einen einmaligen Anlass konzipiert sind, sie wollen eine Regelmäßigkeit erzielen. Die festen, teilweise starren Strukturen der Riten, wie zum Beispiel der Gebrauch von bestimmten Worten (das Amen in der Kirche), die Wiederholung bestimmter sprachlicher Ausdrücke und Gesten, machen den Ritus widerstandsfähig gegen äußerliche Veränderungen und führen dazu, dass er über Jahrhunderte hinweg fast unverändert existieren kann. (vgl. Auffarth 2005: 269 - 270) Die gleichbleibende Form der Riten ist essentiell, da sie nur dadurch die wichtigen Attribute, wie Wiedererkennungswert und Authentizität, erlangen. (vgl. Thiel 1984: 97)

Die Ausführung und Bedeutung von Riten kann von Kultur zu Kultur und Epoche zu Epoche variieren, doch ihre Grundbedeutung und – Struktur verändern sich kaum. (vgl. Thir 2010: 16)

Eine besonders wichtige Form von Riten sind Übergangsriten, die von einer Lebensphase in die nächste überleiten und heute noch in Form von ritualisierten Einführungen (Initiationen) vollzogen werden. Ein wichtiger Übergang im Leben eines Menschen ist der vom Jugendlichen zu Erwachsenen. Der bedeutendste Übergangsritus, den auch heute noch einige Kulturen pflegen, ist jener der pubertären Initiation, in der der Übergang vom Jugendlichen zum Erwachsenen rituell vollzogen und zelebriert wird. (vgl. Thir 2010: 15-17) Er beinhaltet Phasen (Handlungen, Zustände, Prüfungen) und erstreckt sich über einen bestimmten Zeitraum. Nach bestandener Initiation wird der Initiierte als Erwachsener in die Gemeinschaft aufgenommen. (vgl. Thir 2010: 15-17) Auf den Initiationsritus und weitere Übergangsriten, die der Mensch während seines Lebens durchläuft, werde ich im Kapitel drei ausführlicher eingehen.

Riten erfüllen soziale Funktionen und haben identitäts- und gesellschaftsstiftende Bedeutung, da sie Menschen in Form von Übergängen im Laufe des Lebens immer wieder neu sozialisieren, über die Sozialstruktur und das Weltbild der sie tragenden Gesellschaft informieren, Traditionen, Wissen und Verhaltensweisen der Gemeinschaft bündeln, konservieren und an die nachfolgenden Generationen weitergeben. Sie regeln das Verhältnis der Gesellschaftsmitglieder untereinander, des Individuums zur Gesellschaft und der Gesellschaft zur Natur und zum Übernatürlichen. Das Ritual ist folglich nicht nur ein religiöses, sondern generell ein kulturell-gesellschaftliches Produkt. (vgl. Auffarth 2005: 271)

An dieser Stelle schließt sich der Kreis, und wir gelangen wieder zum Mythos, der ebenfalls religiöses wie kulturelles Produkt ist und soziale, identitäts- (Ursprungsmythen) und gesellschaftsstiftende Funktionen erfüllt.

Dies leitet zum letzten Punkt dieses Kapitels über, der sich mit den Gemeinsamkeiten und Überschneidungen der definierten Begriffe „Märchen, Zaubermärchen, Mythos, Ritus“ beschäftigt.

2.5 Zusammenhänge Märchen – Zaubermärchen – Mythos – Ritus

Einige Gemeinsamkeiten zwischen Märchen und Zaubermärchen oder Mythos und Ritus habe ich bereits erwähnt, dennoch möchte ich diese nochmals kurz zusammenfassen und auf weitere, bis jetzt noch nicht erwähnte Überschneidungspunkte, eingehen.

Ich setzte an, wo das letzte Kapitel geendet hat, und zwar beim Zusammenhang zwischen Ritus und Mythos.

Mythos und Ritus sind sehr eng miteinander verbunden. Es wurde sowohl bei der Begriffserklärung des Mythos als auch bei der des Ritus festgestellt, dass sowohl Riten als auch Mythen den Menschen seit Menschengedenken begleiten und gesellschaftliche Bedeutung haben, indem sie soziale Funktionen erfüllen; sie sind, kurz gesagt, *gemeinschafts-, identitätsstiftend* und strukturierend.

Mythos und Ritus gehen oftmals eine Verbindung ein, die auf verschiedene Arten dargestellt, und die einmal lockerer und dann wieder festerer Natur sein kann: (vgl. Auffarth 2005: 272)

Das Ritual kann den Mythos dramatisch darstellen (Dramatisierung); im Rahmen eines Rituals kann ein Mythos rezitiert werden (Rezitation); ein Mythos kann erklären, warum eine bestimmte Kulthandlung vollzogen wird (Ätiologie); ein Mythos kann ein Ritual auslegen (Exegese). (Auffarth 2012: 272)

Als Beispiel für eine Dramatisierung und eine Rezitation eines Mythos im Rahmen eines Rituals nennt Auffarth die christliche Abendmahlsfeier (Teil der katholischen Messe), in der die Gemeinde und der Priester das letzte Abendmahl Jesu mit seinen Jüngern nachahmen, indem sie gemeinsam essen und trinken (Dramatisierung) und dabei die von Jesu gesprochenen Worte wiedergeben (Rezitation). (vgl. Auffarth 2005: 272) Auch Thiel vergleicht die Einheit von Mythos und Ritus mit einer christlichen Messe. Er sagt, für eine Messe, die von den Gläubigen auch als solche erlebt und akzeptiert wird, ist die Einheit von Wort und Ritus Bedingung, und genau diese Einheit muss auch zwischen Mythos und Ritus herrschen. (vgl. Thiel 1984: 95)

Auch Propp sieht den Mythos als Erscheinungsform der Religion (vgl. Propp 1987:26), Kerényi spricht der Mythologie religiösen Charakter zu, Jensen betrachtet Mythen und Kulte als religiöse Äußerungen, die eine untrennbare Einheit bilden (vgl. 1992: 71-72) und Thiel bezeichnet Mythen als sakrale Worte, die zelebriert (kultisch vollzogen) werden (vgl. Thiel 1984: 95).

Auch Riten werden sehr häufig in Zusammenhang mit Religion charakterisiert. Sie werden sogar, im religiösen Kontext betrachtet, als religiöse Handlungen beschrieben. Auffarth macht den Zusammenhang zwischen Mythen und Riten sehr deutlich, indem er dem Mythos die Funktion zuschreibt, Riten verständlich zu machen. (vgl. Auffarth 2005: 515)

Jensen bezeichnet den Zusammenhang zwischen Mythos und Kult als ein wesentliches Charakteristikum früher Religionsformen. Da die mythische Welterkenntnis alle Lebensformen des Menschen maßgeblich beeinflusst hat, spiegelt sie sich klarerweise auch in den Kulturen wieder, sie bildet deren geistige Grundlage. Schon das Erzählen von Mythen kann schon als Kulthandlung beschrieben werden, (vgl. Jensen 1992: 72) doch meist begleitet das Erzählen eines mythischen Stoffes oder

einer Geschichte eine Kulthandlung.

Max Lüthi sieht die Verbindung von Mythos und Ritus darin, dass die in Mythen beschriebenen Grundvorgänge, die die menschliche Welt ordnen, im Ritus nachvollzogen werden können. (vgl. Lüthi 1979: 11, vgl. nach Burkert: 31 ff., 39)

Zusammenfassend definiert Propp den Zusammenhang zwischen Mythos, Ritus, Sakralem und gesellschaftlichem sehr treffend indem er schreibt:

(...) man fängt an, den engen Zusammenhang, der zwischen der Sprache, den Mythen, und den heiligen Erzählungen eines Stammes einerseits und seinen rituellen Handlungen, seinen sittlichen Handlungen, seiner gesellschaftlichen Organisation und sogar seinen praktischen Handlungen andererseits besteht, anzuerkennen. (Propp 1987: 27)

Ich habe nun vieles über die Verbindung von Mythos und Ritus genannt, doch ist es auch interessant, den Zusammenhang zwischen Mythos und Märchen beziehungsweise Zaubermärchen, und Ritus und Märchen beziehungsweise Zaubermärchen, zu beleuchten.

Hermann Baumann definiert den Unterschied zwischen Mythos und Märchen wie folgt:

Das einfache Märchen unterscheidet sich dadurch, dass es nur dürftig und sekundär weltanschaulichen Gehalt besitzt. Es ist nicht, wie Ehrenreich glaubt, die primitivere Grundlage für den Mythos, sondern eine seit Urbeginn gleich geschaltete literarisch-künstlerische Ausdrucksweise, aber eben ohne ursprünglich religiösen Gehalt. Der Mischtypus des Mythenmärchens enthält zwar weltanschauliche Elemente, ist aber noch kein Mythos. (Thiel 1984: 77, zit. nach Baumann 1936: 2)

Dass Märchen bloße „gleich geschaltete literarisch-künstlerische Ausdrucksweisen“ sind, wage ich zu bezweifeln, da andere angesehene Wissenschaftler (A. Jolles, Schweikle) das Märchen (Volksmärchen) neben dem Mythos zu den *Grundtypen sprachlichen Gestalten*¹⁸ zählen, da es eine lange Tradition hat und auf traditionellem volkstüm-

¹⁸ Schweikle 1990: 292

lichem Erzählgut gründet. Kunstmärchen können hingegen als „bloße“ literarisch-künstlerische Ausdrucksweisen betrachtet werden. (vgl. Schweikle 1990: 292)

Doch kann festgehalten werden, dass der Mythos im Unterscheid zum Märchen religiösen Charakter besitzt.

Eliade bezeichnet Mythen als *wahre* und Märchen als *falsche* Geschichten, wobei er sagt, dass Mythen sakralen, beziehungsweise übernatürlichen Inhalt behandeln und Märchen profanen. (vgl. Thiel 1984: 77, vgl. nach Eliade 1963: 18-19) Diese Definition trifft wiederum nicht auf Zaubermärchen zu, da sich diese besondere Gruppe von Märchen gerade durch ihren „*wunderbaren, übernatürlichen Faktor*“ (Lüthi 1979: 17) auszeichnet.

Schweikle grenzt das Märchen durch die nicht vorhandene Göttersphäre vom Mythos ab. (vgl. Schweikle 1990: 292)

Barry B. Powell führt in seiner „Einführung in die klassische Mythologie“ aus, dass man zuerst ein Verständnis für das Wesen der Märchen entwickeln muss, um beispielsweise die Mythos der Odyssee zu verstehen. Er bezeichnet Mythen „*als stark von Märchen beeinflusste Legenden*“ (vgl. Powell 2009: 140), deren Protagonisten die Namen von Menschen aus der gesellschaftlichen Oberschicht tragen, die wirklich gelebt haben, und deren Geschichten an bestimmte bedeutende griechische Städte gebunden sind. Die Abenteuer, die die Protagonisten erleben und durchleben, haben aber märchenhaften Charakter. Sie verlaufen häufig nach einem bestimmten Märchen-Erzähltypus und lesen sich wie ein Märchen. (vgl. Powell 2009: 139-140)

Ein Erzähltyp oder –motiv, welches häufig sowohl im Märchen als auch im Mythos vorkommt, ist jenes der *Suche*. Der Held muss ein bestimmtes Objekt finden, reist dafür in ein anderes Land, das oft Gefahren birgt, muss Aufgaben bestehen und Strapazen erleiden, oft einen mächtigen Gegner (Riese, Drache, Monster) besiegen, findet schließlich das gesuchte Objekt und kehrt damit siegreich in seine Heimat zurück, wo er dann eine Belohnung in Form eines Schatzes, des Königreichs oder der Heirat mit einer Prinzessin erhält. (vgl. Powell 2009: 140)

Für Powell lassen sich Heldenmythos und Märchen nicht klar voneinander abgrenzen, sie sind daher gut zu kombinieren. Doch sieht er den Hauptunterschied zwischen beiden darin, dass sich Heldenmythen über ihre Protagonisten, mutige, starke Männer, also Helden, definieren, und ein Märchen eine bestimmte Form von Geschichtenerzählung ist.

Max Lüthi sieht den Unterschied zwischen Märchen und Mythos in den jeweils kennzeichnenden, handlungstragenden Protagonisten. Im Märchen ist das Geschehen auf den Menschen bezogen, „(...) *auf die von Wundern getragene handelnde Figur*“ (Lüthi 1979: 11), im Mythos dagegen auf Götter. Einen weiteren Unterscheid sieht er darin, dass das Märchen „*vom Irdischen aus ins Jenseitige*“ (ebd.) schaut, der Mythos löst jedoch die Handlung aus dem Irdischen und geschieht hauptsächlich in der göttlichen Sphäre. (vgl. Lüthi 1979: 11)

De Vries betrachtet den Mythos als *todernst* und das Märchen als *spielerisch* (vgl. Lüthi 1979: 12, zit. nach De Vries 1954: 158)

Lüthi hat in seinem Werk „Märchen“ zahlreiche Zitate angesehener Wissenschaftler und Denker gesammelt und angeführt, die die Verbindung zwischen Märchen und Mythos definieren. Hier seien jene genannt, die diese Verbindung als sehr eng betrachten:

Jakob Grimm meinte in Märchen „*den Niederschlag uralter, wenn auch umgestalteter und zerbröckelter Mythen zu erkennen.*“ (Lüthi 1979: 62, zit. nach Vorrede zu Karadschitschs „Volksmärchen der Serben“, 1854)

Für Wilhelm Grimm liegt im Volksmärchen „*lauter urdeutscher Mythos, den man für verloren gehalten (...)*“ (Lüthi 1979: 62, zit. nach Wilhelm Grimm 1815: Vorrede zum zweiten Band der Kinder- und Hausmärchen (KHM))

„*Das Märchen ist die verspielte Tochter des Mythos.*“ (Lüthi 1979: 12, zit. nach v. d. Leyen 1959: 358)

Nach Leopold Ziegler ist das Märchen die „*vorletzte Phase des Mythos, ehe er endgültig verschwindet*“ (Lüthi 1979: 12, zit. nach Obenauer 1959: 56, 289)

„*Lévi-Strauss sieht im Märchen einen nur leicht abgeschwächten Mythos*“ (Lüthi 1979: 12, zit. nach Lévi-Strauss 1975 in Propp 1972 (Lüthi IX))

Das Verhältnis zwischen Zaubermärchen und Mythos behandelt Propp in seinem Werk die „*Historischen Wurzeln des Zaubermärchens*“ anschaulich. Propp, der das Zaubermärchen als spezielle Kategorie des Märchens betrachtet, sieht den Unterschied zwischen Zaubermärchen und Mythos in der göttlichen Sphäre. Die Helden in Mythen sind Götter, denen Kulte gewidmet waren, der Held im Zaubermärchen hingegen „*ist der Held eines künstlerischen Produkts*“ (Propp 1987: 26). (vgl. ebd.)¹⁹

Propp sagt weiter „*Mythos und Märchen unterscheiden sich nicht durch ihre Form, sondern durch ihre gesellschaftliche Funktion.*“ (Propp 1987: 26)

Er führt an, dass sie in manchen Fällen so identisch sind, dass diese Mythen in der Folkloristik oft als Märchen klassifiziert werden.

Andererseits stellt er fest, dass die „Märchen der Primitiven“, hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Funktion betrachtet, eigentlich Mythen sind da sie Produkte frühester menschlicher Entwicklungsstadien sind, die die Verbindung zu ihrem Ursprung noch nicht verloren haben. Genau diese Mythen sind der „*Schlüssel zum Verständnis des Märchens.*“ (Propp 1987: 27) (vgl. ebd. 26-27)

Metzeltin ist beispielsweise der Meinung, dass Mythen nichts anderes als alte Zaubermärchen sind. (vgl. Metzeltin 2009: Seminar „Märchen und ihre Interpretationsmöglichkeiten“)

Metzeltin/Thir gehen davon aus, dass die weltweit existierenden traditionellen Zaubermärchen den ersten narrativen Texten der Menschheit angehören. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 63; vgl. Thir 2010: 11) Auch Kerényi bezeichnet Mythen als *unverkennbare Grundtexte* (Kerényi 2000: 13) der Menschheitsgeschichte. (vgl. ebd.)

Abschließend gilt es noch den Zusammenhang zwischen Ritus und Märchen beziehungsweise Zaubermärchen festzustellen.

Da zwischen Märchen und Zaubermärchen schon von der Bezeichnung her ein Zusammenhang erkennbar ist, und in diesem Kapitel bereits festgestellt wurde, dass heute unter dem Begriff Märchen in der Regel das Zaubermärchen verstanden wird (Schweikle 1990: 292), und da Propp der Meinung ist, dass das Zaubermärchen als

¹⁹ Propp verwendet zwar den Begriff „Märchen“, er gibt aber in seiner Einleitung an, sich in seinem Werk „*Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens*“ (1987) auf die Analyse der speziellen Kategorie innerhalb der Märchen, der Zaubermärchen, zu beschränken. Daher ziehe ich Propp für den Vergleich von Zaubermärchen und Mythos heran.

eigenes Genre innerhalb der Märchen zu betrachten ist, und er auch eine genaue Definition des Zaubermärchens in Abgrenzung zum Märchen bietet (Propp 1987:14), erübrigt sich eine Gegenüberstellung dieser zwei „geschwisterlichen Begriffe“. Daher werde ich nun den Zusammenhang von Zaubermärchen und Ritus beleuchten.

Propp stellt einen Zusammenhang zwischen Zaubermärchen und Erscheinungsformen der Religion, wie zum Beispiel Riten her. Im Zaubermärchen lassen sich laut Propp Spuren vieler Riten erkennen, daraus schließt er, dass sich viele Märchenmotive nur durch ihren Vergleich mit Riten erklären lassen. (vgl. Propp 1987: 19-21)

Genauer bringt er Märchen und Zaubermärchen in Zusammenhang mit Initiations- und Todesriten. Doch er hält auch fest, dass Märchen und Ritus verschiedene Verbindungen eingehen können. Es gibt den seltenen Fall, dass Zaubermärchen und Ritus direkt übereinstimmen. Der Ritus kann im Zaubermärchen auch uminterpretiert werden, dies geschieht insofern, dass ein oder mehrere überflüssig gewordene oder unverständliche Elemente eines Ritus im Märchen durch ein verständlicheres Element ersetzt werden. Als Beispiel führt er hier das Märchenmotiv an, in dem sich der Held in ein Fell einnäht, um in das „dreimalzehnte Zarenreich“²⁰ zu gelangen. Dies ist auf den Brauch zurückzuführen, Verstorbene in Fell einzunähen. Die Uminterpretation, die hier stattgefunden hat, ist, dass sich im Märchen ein Lebender ins Fell einnäht und im Ritus ein Verstorbener eingenäht wird. Doch werden sowohl der Held im Zaubermärchen als auch der Tote im Ritus in Fell eingenäht, um unbeschwert in einer anderen Welt anzukommen, der Held im *dreimalzehnten Zarenreich* und der Tote im Totenreich. Genau betrachtet stellt das *dreimalzehnte Zarenreich* im Zaubermärchen auch einen jenseitigen Ort dar, doch dieses Motiv werde ich erst im weiteren Verlauf der Arbeit im Analyseteil beschreiben. Hier soll es nur als einfaches und klares Beispiel für eine Uminterpretation des Ritus im Zaubermärchen dienen, denn im Normalfall sind die Uminterpretationen nicht deutlich auf den ersten Blick zu erkennen. (vgl. Propp 1987: 21-22)

Der dritte Fall einer möglichen Verbindung zwischen Zaubermärchen und Ritus ist ein Sonderfall der Uminterpretation, Propp nennt ihn die „*Umwertung des Ritus*“ (Propp 1987: 23). Hier wird zwar der Ritus an sich bewahrt, jedoch wird ihm im Zaubermärchen eine gegenteilige Bedeutung gegeben. Es existierte zum Beispiel der Brauch,

²⁰ Propp 1987: 22

Jungfrauen zu opfern um Götter gnädig zu stimmen, die dann gute Ernten garantieren oder Katastrophen verhindern. Im Zaubermärchen aber wird die Jungfrau vom Helden befreit und gerettet. Er verhindert somit ihren Tod (Opferung). Im Brauch war die Jungfrau die „Heldin“, der die Ehre zuteilwurde, zum Wohl der Gemeinschaft geopfert zu werden. Im Zaubermärchen ist aber derjenige der Held, der sozusagen die Opferung verhindert. Der Ritus erfährt also im Zaubermärchen seine gegenteilige Bedeutung. (vgl. Propp 1987: 22-23)

Metzeltin/Thir haben in Anlehnung an Propp auch festgestellt, dass Zaubermärchen viele Elemente alter Grundriten enthalten und sind daher zu dem Schluss gekommen, dass diese Riten in Zaubermärchen in Form von kodierten Geschichten enthalten sein müssen. Sie betrachten *Zaubermärchen* folglich *als kodierte Initiations- und Herrschersetzungs geschichten* (Metzeltin/Thir 1998:83) und analysieren sie in diesem Sinne. (vgl. Thir 2012: 20; vgl. Metzeltin/Thir 1998: 83)

Wie ich in diesem Kapitel erläutert habe, sind die Begriffe Märchen, Zaubermärchen, Ritus und Mythos sehr eng miteinander verbunden und greifen ineinander über. Daher ist es kaum möglich, eine klare Trennlinie zwischen den einzelnen Begriffen zu ziehen. Sie hängen von einander ab und bedingen sich gegenseitig.

Im Kapitel drei werden die von Metzeltin/Thir erarbeiteten Schemata zur Analyse von Zaubermärchen als kodierte Initiations- und Herrschersetzungs geschichten erläutert. Dafür muss noch einmal auf die Funktionen von Riten eingegangen werden. Diesmal werde ich jedoch die verschiedenen Formen von Riten beziehungsweise Übergangsriten, die bis jetzt nur kurz erwähnt wurden, genauer betrachten.

Kapitel 3

Ritualität und Textualität

3.1 Riten

3.1.1 Der Initiationsritus

Das Leben des Menschen wird und wurde seit jeher von Riten begleitet. Die Bräuche und Zeremonien welche Riten Ausdruck verleihen, erfüllen soziale Funktionen die darauf gründen, dass der Mensch, bis auf vereinzelte Ausnahmen, nicht alleine überleben kann. Der Mensch ist um zu überleben auf die Gemeinschaft und das Miteinander angewiesen. (vgl. Thir 2010:15) Denn er benötigt zum Leben und zum Überleben Ressourcen und die Fortpflanzung (Familiengründung), welche nur in Verbänden und Gemeinschaften gewährleistet sind. (vgl. Metzeltin/Thir 2006:72) Der Säugling wird in die Gemeinschaft der Familie geboren, der/die pubertierende wird in die Gemeinschaft der Erwachsenen integriert und aufgenommen, der Geselle wird nach bestandener Prüfung in die Berufszunft aufgenommen, der Student wird nach bestandem Abschluss in die Gemeinschaft der Akademiker aufgenommen und in die Berufswelt integriert und die sterbenden werden in einer Zeremonie in die Gemeinschaft der Toten geleitet. (vgl. Thir 2010: 15) Das sind Riten die in der heutigen Zeit immer noch gelten.

Der Mensch durchläuft also im Laufe seines Lebens verschiedene Lebensphasen welche durch Übergangsphasen gekennzeichnet sind. Durch diese Übergänge, die von der einen Lebensphase in die nächste überleiten, wird er Mensch immer wieder neu sozialisiert damit er in der jeweiligen Gemeinschaft relativ sicher leben und überleben kann. Diese speziellen Übergänge oder Übergangsphasen werden von den aufnehmenden Gemeinschaften generell in Form von ritualisierten Einführungen, Initiationen vorgenommen und leiten somit eine neue Lebensphase ein. (vgl. Metzeltin 2007: 116) (Äquivalent zu heute, siehe oben Studium)

Teil dieser Einführungen ist, dass sich der Einzuführende, auch Initiant genannt, von seinem bisherigen Leben verabschiedet, lernt seine Triebe und Impulse zu kontrollieren, sich Konflikten zu stellen, eine erzieherische oder berufliche Lehre durchläuft welche er mit einer Reifeprüfung abschließt. Hat er diese Reifeprüfung und die initi-

atorischen Momente bestanden so wird er als Neuaufgenommener „*Neophyt*“²¹ in die Gemeinschaft integriert, dies äußert sich unter anderem dadurch, dass er nun alle Rechte genießt aber auch Pflichten übernehmen muss. (vgl. Thir 2010: 15)

Die Ritualisierungen dieser für die persönliche aber auch gemeinschaftliche Entwicklung wesentlichen Übergänge, wurden in ihren Anfängen sehr dramatisch inszeniert *„(...) der Übergang wird durch Wandlungen (Verkleidungen, Maskierungen, Metamorphosen) an einem dafür besonders ausgesuchten und gestalteten Ort symbolisch inszeniert und von monoton wiederkehrenden, ekstasehervorrufenden Tänzen und Gesängen begleitet. (...)“* (Metzeltin 2007:117)

Charakteristisch für Riten ist, dass sie in einer Gruppe stattfinden, stereotypisiert und repetitiv sind, da immer wieder neue Menschen der Gemeinschaft durch sie sozialisiert werden müssen. Ihre Ausführung und Bedeutung kann von Land zu Land und Epoche zu Epoche variieren aber ihre Grundbedeutung und – Struktur verändern sich kaum. (vgl. Thir 2010: 16)

Die vermutlich bedeutendste Initiation für das Individuum aber auch für die Gemeinschaft ist damals sowie heute die des Jugendlichen in die Welt der Erwachsenen. Sie sichert das Überleben der Gemeinschaft und ist für die persönliche Entwicklung der entscheidendste aber auch schwierigste Übergang, nämlich der vom Kind/Pubertierenden zum Erwachsenen. Metzeltin/Thir nehmen an, dass sie die *„prototypische Form“* jeder Initiation darstellt. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:60)

Doch muss beim Initiationsritus zwischen der Initiation von Jungen und der von Mädchen unterschieden werden, heute nicht so sehr wie in den Ursprüngen des Ritus. Dies hängt einerseits mit den körperlichen Unterschieden von Mann und Frau zusammen, andererseits damit, dass die pubertäre Initiation besonders von Jägergesellschaften geprägt wurde, wo die Initiation vom Jüngling zum Mann gegenüber der vom Mädchen zur Frau besondere Bedeutung hatte, da der Mann als Jäger und somit Ernährer für das Überleben der Gemeinschaft essenziell war: (vgl. Thir 2010:16, 18)

Die Initiation der pubertierenden Knaben erstreckt sich über einen bestimmten Zeitraum, beinhaltet bestimmte Handlungen und Zustände und weist eine

²¹ Thir 2010: 15

bestimmte Topographie auf. Sie kann als Sequenz von konstanten Momenten folgendermaßen schematisiert werden:

- Weggang oder Wegführung vom Elternhaus in einem bestimmten Alter
 - Überschreitung einer Grenze und Eintritt in einen Ort, der nur für Initiierte und Initianden zugänglich ist (ein sakraler Raum, (...) ein Wald oder Dickicht, der von besonderen Wesen bewacht wird und im Falle der männlichen Initiation für Frauen und Kinder nicht zugänglich ist)
 - Isolierung der Initianden an einem bestimmten Ort im sakralen Raum (z.B. im Männerhaus)
 - Durchführung von Initiationsritualen an einem bestimmten Ort: Der Initiand muss Hunger, Durst, Schlafentzug und die Angst vor den Bevorstehenden körperlichen Schmerzen ertragen und er wird körperlich durch Beschneidung oder andere Mutilationen markiert; um diese Proben zu bestehen, werden dem Initianden dabei häufig halluzinogene Stoffe verabreicht, die eine Art Trance bewirken (dadurch wird eine Metamorphose vollzogen, die den Übergang vom Kind zum Erwachsenen darstellt; diese Phase symbolisiert den Tod des Jugendlichen und seine Wiedergeburt als Erwachsener). Der Initiand muss sich darüber hinaus auf eine bestimmte Weise mit den zu jagenden Tieren oder mit den Tieren, die als Ahnen oder Totemtiere betrachtet werden, identifizieren. Er soll die Fähigkeiten der Tiere erlangen, um mit ihnen kommunizieren oder sie beherrschen zu können
 - Belehrung und Übung im Wald, in der nicht-zivilisierten Welt, über einen längeren Zeitraum hinweg, wobei ursprünglich das Erlernen der Jagt (der selbstständigen Ernährungsfähigkeit) und die Bewältigung der Sexualität (der Zeugungsfähigkeit) im Zentrum stehen
 - Rücküberschreitung der Grenze zwischen sakralem und profanem Raum und Rückkehr in den Familienverband als veränderter, neugeborener, neuer Mensch
 - Festlich Aufnahme der Zurückgekehrten, nun initiiert und erwachsen, in die Gesellschaft und in die Familie
 - Eventuelle Heirat und Gründung einer neuen Familie
- (Thir 2010:17-18)

Wie schon erwähnt, ist die Knabeninitiation nicht mit jener der Mädchen gleichzusetzen. Dies liegt zum einen an der Beschaffenheit des weiblichen Körpers. Der weibliche Körper leitet durch die erste Menstruationsblutung den Prozess des Frauwerdens sichtbar ein. Folglich ist die Frau fruchtbar und imstande ein Kind zu empfangen und auszutragen. Dies stellt ein weiteres sichtbares Kriterium des Frauwerdens dar.

Die bestehenden weiblichen Initiationsriten stehen daher häufig in Zusammenhang mit der ersten Menstruation, da dies der Beginn der Umwandlung vom Mädchen zur Frau ist. (vgl. Thir 2010:18) Bei der weiblichen Initiation kann, entsprechend der Vorhaut Beschneidung bei Jungen, bei Mädchen eine weibliche Genitalbeschneidung vollzogen werden. Sie ist oft der einleitende Akt des Initiationsritus. Die weibliche Initiation besteht weiter darin, dass die Mädchen in verschiedenste Kenntnisse eingeweiht werden welche sie auf das künftige Leben und das Leben in Ehe vorbereiten sollen. Dazu gehören beispielsweise Kenntnisse zur Führung des Haushaltes und das Verhalten innerhalb der Ehe und in der Gemeinschaft. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:61) Sie werden über ihre Stellung innerhalb der Gemeinschaft aufgeklärt und erfahren was zu ihren Aufgabenbereichen und zu ihren Pflichten zählt. (kochen, nähen, putzen, Kindererziehung)

Als Initiationsritus galt es auch noch unverheiratete Mädchen ab dem Einsetzen der Menstruation vor ungewollter Empfängnis schützen. Daher mussten diese Mädchen eine Zeit lang in Abgeschiedenheit leben. Dies ist uns aus Märchen und Mythen bekannt, wo heiratsfähige Mädchen oft in einen Turm oder Kerker verbannt und eingeschlossen wurden. Doch das kann eine Empfängnis nicht immer verhindern, wie uns aus Märchen und Mythen bekannt ist. Dieser abgeschiedene Ort ist nämlich ein besonderer, sakraler Ort in dem das Eindringen besonderer Mächte Prinzen nicht zu verhindern ist. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:61)

Wie in dem Märchen Rapunzel, gelingt es dem Prinzen letztlich doch in den hohen türlosen Turm zu gelangen. Daraufhin bringt Rapunzel nach neun Monaten Zwillinge zur Welt. Auch aus der griechischen Mythologie ist uns dieses Motiv bekannt. Der Göttervater Zeus verwandelt sich in Goldregen, kann somit in den Kerker eindringen in dem Danae eingesperrt ist und zeugt mit ihr auf diese Weise, in sozusagen unbefleckter Empfängnis, Perseus. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:61)

Es wird somit ersichtlich dass die erste Schwangerschaft auch eine wichtige Bedeutung im Initiationsprozess hatte und Heute auch noch hat.

Doch die Initiandinnen müssen nicht nur in Abgeschiedenheit verweilen, sondern es werden ihnen im Zuge des Ritus weitere Gebote und Verbote auferlegt. Diese betreffen den Kontakt mit der Außenwelt, die Kleidung und die Ernährung. Wichtige zeremo-

nielle Elemente des Übergangs zur erwachsenen Frau sind Tanz, Gesang und rituelle Bäder. Am Ende der Initiation erhält die Initiierte als Zeugnis der gelungenen Initiation neue Kleider und eine neue Haartracht. Somit ist der Initiationsprozess auch äußerlich sichtbar vollzogen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:62)

Das Grundscheema der *Sequenzierung* der männlichen- sowie weiblichen Initiation ist vergleichsweise sehr ähnlich, doch wie schon erwähnt, durch einige grundsätzliche Unterschiede gekennzeichnet. Dies hängt zum einen wie oben ausgeführt mit den physischen Gegebenheiten von Mann und Frau zusammen, zum anderen mit ihrer unterschiedlichen Stellung und ihren Aufgabenbereichen innerhalb der Gesellschaft. Die letzteren Unterschiede spiegeln sich vor allem in der Lehr- und Übungszeit wieder. Während die Knaben das Jagen erlernen und in den Kampf ziehen, müssen die Mädchen in Abgeschiedenheit verweilen und erlernen Fähigkeiten, die ihnen im Haushalt dienen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:62)

Es wird somit ersichtlich, dass bei weiblichen und männlichen Initiationen unterschiedliche Fähigkeiten erprobt und gelehrt werden. (vgl. Thir 2010:19)

3.1.2 Die rituelle Herrscherersetzung

Wie oben erwähnt, ist der Mensch zum Überleben auf das Leben in Gemeinschaft angewiesen. (vgl. Thir 2010:15)

Gemeinschaften oder Gruppen benötigen für ein funktionierendes Zusammenleben gewisse Regeln und Normen, die das Leben in Gemeinschaft strukturieren. Um diese festzulegen und zu gestalten braucht es eine leitende Instanz oder Führungsperson, die außerdem für den Zusammenhalt der Gruppe unerlässlich ist. Diese leitende Instanz ist meist mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattet, mit sakralem Charakter, ein König, Häuptling oder Hohepriester. Er ist für das Wohl der Gruppe verantwortlich, so wird ihm auch Einfluss auf die Natur und Umwelt nachgesagt. Da er für die Gemeinschaft von so großer Wichtigkeit ist liegt es nahe ihn beschützen zu wollen, man muss sich aber auch vor ihm schützen, da er besondere bis magische Kräfte besitzt. Folglich muss er an einem besonderen abgeschiedenen Ort wie zum Beispiel einem Palast oder Schloss leben, und ihm werden gewisse Verhaltensregeln und Verbote, wie wir sie aus Hofzeremoniellen kennen, auferlegt. Dadurch wird seine besondere Stellung innerhalb der Gemeinschaft und in Abgrenzung zum Rest des Volkes verdeutlicht. Seine Einsetzung erfolgt in einer rituellen Zeremonie, er wird beispielsweise durch Salbung sakralisiert. (vgl. Metzeltin 2007:118)

Einem König ist es nicht möglich ewig zu herrschen. Es muss der jüngeren Generation möglich sein nachzurücken. Ist der König zu mächtig, hat er heiratsfähige Töchter oder ist er alt, krank, schwach, blind und kann demnach das Wohl der Gemeinschaft nicht mehr garantieren, muss er ersetzt werden. Ein Indiz dafür, dass der Herrscher ersetzt werden muss, können auch Katastrophen sein die über sein Volk und sein Land hereinbrechen. Zu Beginn der rituellen Königsersetzungen wurde der König jedoch nicht ersetzt, sondern rituell getötet. Später wurde dann anstelle des Königs ein Stellvertreter, meist ein mächtiges Tier, das die Macht des Königs symbolisierte, rituell geopfert. Dafür wurde oftmals ein schwarzer Stier gewählt, dessen Attribute wie Stärke, Kraft, Macht und Erhabenheit einem König am ehesten entsprechen. Aus diesem Opferritual haben sich dann möglicherweise rituelle Opferungen von Tieren, Opferungen besonderer Menschen wie zum Beispiel schöne Jungfrauen und Jünglinge oder anstelle dieser materielle Opfergaben entwickelt. Daraus hat sich im Laufe der Zeit in narrativen Texten die rituelle Herrscherersetzung entwickelt. Der Herrscher wird nicht mehr getötet, auch kein Stellvertreter wird mehr geopfert, sondern der Herrscher wird durch einen fähigen Prätendenten, der seine Fähigkeiten mittels Bewältigung von Proben unter Beweis stellen muss, ersetzt. (vgl. Metzeltin 2007: 118-119) Heutzutage erfolgt in demokratischen Gesellschaften die Machtablösung durch Rotation der Ämter, und die Anwärter oder „Prätendenten“ haben die Möglichkeit, in Wahlkämpfen durch Wahlkampagnen ihre Fähigkeiten zu präsentieren. Schließlich wird vom Volk im Idealfall der ihm am geeignetsten erscheinende Kandidat gewählt. Den Verlierern geschieht nichts, sie haben generell in der nächsten Periode wieder die Möglichkeit, sich zur Wahl aufstellen zu lassen. (vgl. Metzeltin 2007:120)

Wie schon angeführt, wird der alte König von einem jüngeren und fähigen Prätendenten ersetzt. Der Prätendent muss bereits initiiert sein und dies auch beweisen. Zeugnis seiner Initiation sind häufig besondere Merkmale, die ihn von anderen unterscheiden. (vgl. Thir 2010:26) Er muss seine Fähigkeit unter Beweis stellen, das Wohl der Gemeinschaft garantieren zu können, indem er zum Beispiel *„(...) Macht über die Natur hat, (...) den Regen herbeiführen kann, (...) ein guter Jäger ist, (...) Nahrung in genügender Menge oder sogar im Überfluss für die Gruppe verschaffen kann.“* (Thir 2010:25) Oft endet die Demonstration seiner Tauglichkeit in einem Kampf mit dem zu ersetzenden König. Diese Kämpfe, in denen es oft um Leben und Tod geht können auch in Form von Wettkämpfen, Turnieren oder Wettläufen ausgetragen werden. Besiegt der Prätendent den König so wird er zum neuen König und erhält besondere Insignien

die ihn kennzeichnen, und er darf die Königstochter oder die Frau des alten Königs heiraten. (In dem Fall dass es mehrere Prätendenten gibt, findet ein Kampf zwischen den Rivalen statt.) (vgl. Thir 2010:26, vgl. Metzeltin/Thir 1998:109,110)

3.1.3 Die rituelle Verehelichung/Brautwerbung und Mutterschaft (Metzeltin/Thir 2012: Kap. 33)

Den dritten überaus bedeutenden Übergang im Leben eines Menschen stellt die rituelle Verehelichung dar. Er ist wie die zwei vorangegangenen, in fast allen Kulturkreisen wiederzuerkennen und findet seinen Höhepunkt in einer rituellen Zeremonie, die in Form einer Hochzeit vollzogen wird. Vor der Hochzeit findet die Brautwerbung statt. Gegenwärtig ist von diesem Ritus als wichtigster Bestandteil die Hochzeitszeremonie verblieben, die noch immer äußerst aufwendig und spektakulär inszeniert wird.

Dieser Ritus war und ist essenziell für das Überleben und Gedeihen der Gruppe durch ihn wird Fortpflanzung und somit das Fortbestehen der Gruppe garantiert. Er setzt sich zusammen aus den Elementen Verlieben, Werben, sich Vereinigen und Eltern werden. Dieser Ritus ist der Ursprung von *Werbungsliedern* und *Liebesliedern* sowie dem berühmten *Hohen Lied*. (vgl. Metzeltin 2007: 122, 123)

Die rituelle Verehelichung ist generell kaum von den beiden anderen wichtigen Übergängen (Initiation, Herrscherersetzung) getrennt zu betrachten, da sie sowohl einen Teil der rituellen Initiation als auch der Herrschersetzung darstellt. Sie ist die Abschlusszeremonie beider Riten.

Generell sind diese drei Grundriten der Menschheit sehr eng miteinander verbunden, sie greifen ineinander über und ihre Übergänge sind fließend.

3.2 *Narrativisierung*²² und Vertextung von Riten

Das Leben der Menschen wird von Riten begleitet. Da der Mensch, abgesehen von nicht verbaler Kommunikation, mit Hilfe mündlicher sowie schriftlicher Texte kommuniziert, nehmen Metzeltin/Thir an, dass Rituelles Erzählen eine Primärform der Textualität ist. Textualität wiederum dient unter anderem dazu, Riten verständlich zu machen und ist somit *identitäts- und gesellschaftsstiftend*. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:11)

²² Metzeltin/Thir 2012: Kap.33

Der Text ist ein Gewebe, das mittels Wort und Schrift die Wirklichkeit zeichenhaft konstruiert und vermittelt. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:16)

Texte dienen der Herstellung einer Ordnung und sind wie Riten strukturiert, sie haben ein Thema und müssen einen Anfang und ein Ende aufweisen. So wie beispielsweise Märchen mit einer *Präsentativformel*²³ wie „*Es war einmal*“ beginnen und mit der Schlussformel *Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie auch heute noch*“ enden, so beginnt eine Eheschließungszeremonie heute meist mit einem Eingangslied, das die Brautmesse oder den Wortgottesdienst einleitet und schließt mit einem Segen. Charakteristisch für Riten sind regelmäßige Wiederholungen von zum Beispiel rhythmischen Gesang, Tanz und Bewegungen, die eine Art Trance oder ekstatischen Zustand hervorrufen. Auch Texte wie beispielsweise Gedichte weisen mittels ihrer Struktur Rhythmen und rhythmische Wiederholungen auf. Texte als auch Riten sind folglich durch Strukturiertheit, Wiederholungsschemata und Abgeschlossenheit gekennzeichnet. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:16)

Es gibt narrative, deskriptive und argumentative Texte. Die narrative Textform scheint für den Menschen in Bezug auf die Textgestaltung die ursprünglichste zu sein, da sie grundsätzlich wichtige Übergangsmomente im Leben eines Menschen wie Geburt, Initiation, Heirat und Tod behandelt. (vgl. Thir 2012: 10)

Diese wichtigsten rituellen Übergänge der Menschheit finden, wie bereits am Anfang des Kapitels erwähnt, in Gestalt von rituellen Zeremonien statt. Da Textualität dazu dient, Riten verständlich zu machen, werden diese in narrative Texte eingebettet um sie festzuhalten, zu erklären und ihre zeitlose Gültigkeit aufzuzeigen.

Daher ist es möglich, die drei wichtigsten Grundriten *Initiation*, *Herrscherersetzung* und *Verehelichung* als Erzählungen zu textualisieren, indem man ihre Struktur von konstanten Momenten und Handlungen (vgl. 3.1.1, 3.1.2 und 3.1.3) in ein narratives Grundschema einbettet. (vgl. Thir 2010:17, 20)

Es entsteht somit eine *Sequenzierung* von bestimmten Handlungen und Zuständen, die aus einer erzählerischen Perspektive betrachtet, eine aus distinktiven Erzählmomenten (*Narrateme*²⁴) bestehende Narration ergibt. (vgl. Thir 2010:20)

²³ Metzeltin/Thir 1998: 16

²⁴ Metzeltin/Thir 1998: 83

3.2.1 *Narrative Kodierungen*²⁵ der rituellen Initiation

Aus dem Initiationsritus, der den Übergang vom Jugendlichen zum Erwachsenen darstellt, ergibt sich eine aus zehn Narratemen bestehende Narration:²⁶

1. **Weggang: Der Initiand verlässt das Elternhaus**

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiand: Der Initiand hat ein bestimmtes Alter; der Initiand erscheint allein mit anderen Initianten
- Begründung: Keine; Armut der Eltern; Faulheit des Kindes; Misshandlung durch Stiefverwandte; Überschreibung an einen (Männer-)Bund / an eine bestimmte Gruppe
- oder Der Gang: Der Initiand wird als Kind ausgesetzt (...), geht weg auf Abenteuer, (...) wird von einem männlichen Familienmitglied weggeführt, (...) wird von einem „Initiator“ (Pate) abgeholt
- Der Weg: führt zu einer Abgrenzung; nicht genauer beschrieben; labyrinthisch

2. **Widerstand: Der Initiand wehrt sich gegen den Weggang**

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiand kümmert sich um Wegmarkierungen
- (...) kehrt gegen den Willen der Eltern vom Ort des Verlassens zurück
- (...) weint

²⁵ Metzeltin/Thir 1998: 83

²⁶ Metzeltin/Thir haben die in dieser Arbeit angeführten narrativen Schemata einer prototypischen Initiationssequenz, einer Herrscherersetzung und einer rituellen Verhelichung entwickelt. Da diese, wie in der Einleitung erwähnt, die Grundbasis meiner Analyse darstellen, erlaube ich mir sie an dieser Stelle zu zitieren.

Metzeltin/Thir haben die von Ihnen entwickelten Schemata im Laufe der Jahre weiterentwickelt und ergänzt. Ich halte mich in meiner Arbeit grundsätzlich an die neuesten Fassungen ihrer Schemata aus ihrem 2012 erschienenen Werk „Textanthropologie“. Der Vollständigkeit halber, und weil ich es persönlich bevorzuge, werde ich diese Schemata jedoch auch mit den älteren Schemata ergänzen. Hierfür dienen mir folgende Werke als Quelle „Erzählgenese“: Metzeltin/Thir, 1998; „Theoretische und Angewandte Semantik“: Metzeltin, 2007; „Herrscherersetzung“: Thir, 2010. Um die Leserlichkeit der Schemata nicht zu stören werde ich die Zitierangaben in den Fußnoten angeben.

3. Überschreitung einer Grenze zwischen profanem und sakralem Raum durch den Initianden²⁷/(...) **der nur für Initiierte und Initianden zugänglich ist (i.a. nicht für Kinder und nicht für Frauen)**²⁸ / **Gang zum und Aufenthalt im Initiationsbezirk**
Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Die Beschaffenheit der Abgrenzung kündigt an, dass jenseits ihrer ein besonderer Raum besteht
- Der Initiand überschreitet die Abgrenzung
- Die Abgrenzung wird von bestimmten Wesen (zB. Maskierte) „bewacht“, die den Initianden „empfangen“ und zum Initiationsort führen oder ihm den Weg dahin weisen
- Der Initiationsbezirk trägt die Züge einer besonderen Welt (Tierwelt, Totenwelt), liegt jenseits des Meeres
- Der Initiand lebt mit anderen Initianden abgeschieden im Gemeinschaftshaus

Durchführung von Initiationsritualen an einem bestimmten Ort²⁹ (Initiationsbezirk) in Form von Proben³⁰: (Punkte 4. 5. und 6.)

4. Tranceversetzung/Isolierung des Initianden³¹

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiand wird isoliert
- (...) muss Hunger ertragen
- (...) muss Durst ertragen
- (...) muss Dunkelheit ertragen
- (...) bekommt berauschende Mittel (Drogen, Gifte usw.)
- (...) führt besondere Tänze durch und / oder wird von Tanzenden umkreist

²⁷ Thir 2010: 20

²⁸ Metzeltin/Thir 1998: 60

²⁹ Metzeltin 2007: 120

³⁰ Metzeltin/Thir 1998: 60

³¹ Thir 2010: 20

5. Symbolischer Tod

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiand kann nicht sehen (symbolische Blindheit)
- (...) kann nicht gesehen werden (wird mit Schmutz, Schlamm, Ruß, Asche, Kalk bedeckt)
- (...) kann nicht sprechen (Sprechverbot)
- (...) darf nicht riechen
- (...) darf nicht schlafen
- (...) kann sich an nichts erinnern

NB Der symbolische Tod kann durch einen Aufenthalt im Jenseits kodiert werden (Reise mit besonderen Schuhen oder dank besonderen Tieren; Kontakt mit den Ahnen/Totem; Kommunikation mit Toten am Grab)

6. Metamorphose/Markierung des Initianden³²

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiand wird gewaschen (verbringt eine Zeit in einem Fass; befreit sich vom alten Geruch, wird regeneriert)
- (...) wird dem Feuer ausgesetzt (wird regeneriert)
- (...) bekommt Kristallspitzen in den Körper (bekommt besondere Kräfte)
- (...) bekommt ein besonderes Essen (bekommt besondere Kräfte)
- (...) geht durch einen Tierkörper (verbringt eine Zeit im Bauch eines Tieres; wird von einem Tier gefressen; bekommt die Eigenschaften der Tiere)
- wird durch Mutilationen regeneriert und markiert (Beschneidung, Tätowierung)

NB Die besonderen Eigenschaften/Kräfte können durch die Gegenwart besonderer theriomorpher oder anthropomorpher Gestalten/sogenannte Helfer, oder durch den Erhalt von besonderen Gegenständen (Stab, Wasser usw. als Garanten von Fruchtbarkeit und Überfluss) kodiert werden

NB Die Rituale von 4., 5. und 6. können in einem besonderen Gebäude durchgeführt werden.

³² Thir 2010: 20

Lehr- und Übungszeit des Initiierten³³: (Punkte 7. und 8.)**7. Belehrung**

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiand lernt die Nahrungsbeschaffung (Jagd)
- (...) lernt die Bewältigung der Sexualität (Probeehe)
- (...) lernt die Traditionen der Gruppe (Mythologie)

8. Übung

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiand lebt in einer Gemeinschaft (u.U. Polyandrie)
- (...) übt gemeinsam die Nahrungsbeschaffung
- (...) übt gemeinsam den Haushalt

9. Rücküberschreitung der Grenze zwischen sakralem und profanem Raum³⁴/ Rückkehr aus dem Initiationsbezirk/ (...) und Rückkehr in den Familienverband als neuer Mensch³⁵

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiand verlässt das Gemeinschaftshaus und den Initiationsbezirk und begibt sich auf seinen Ursprungsort zurück
- Die Initiatoren/die Mitinitianten/die Probefrauen versuchen, den Initianten zurückzuhalten
- Der Initiierte wird als ein neues Mitglied der Gemeinschaft anerkannt (hat eine neue Tracht, einen neuen Namen, darf über die Umstände der Initiation nicht sprechen)
- (...) wird als Initiierte von der Familie / Gemeinschaft festlich aufgenommen

³³ Thir 2010: 20

³⁴ Thir 2010: 20

³⁵ Metzeltin/Thir 1998: 61

10. Eventuelle Heirat des Initiierten³⁶ (rituelle Verehelichung)/ Familiengründung

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Initiierte wirbt um eine Frau
- (...) heiratet eine Initiierte
- Die Probefrau versucht die Heirat zu verhindern
- Die Nachkommenschaft tritt ein (...)

(Metzeltin/Thir 2012: Kap. 33)

3.2.2 Narrative Kodierungen der rituellen Herrscherersetzung

Neben der Initiation und der Rituellen Verehelichung zählt die Rituelle Herrscherersetzung zu den wichtigsten Riten einer Gesellschaft. Daher ist es möglich, die rituelle Herrscherersetzung ebenso wie die rituelle Initiation zu vertexten und sie in ein narratives Grundschema einzubetten. So lassen sich auch die wichtigsten Momente der rituellen Herrscherersetzung in ein narratives Schema von acht *Narratemen*³⁷ gliedern: (vgl. Thir 2010:30)

Der König hat seine Zeit regiert was u.a an folgenden Indizien erkennbar sein kann³⁸:

1. Schwachheit des Königs

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Die für die Regierung vorgesehenen Jahre sind vergangen
- Der König ist alt
- (...) ist krank
- (...) ist blind
- Naturkatastrophen (Dürre, Überschwemmungen, Epidemien) sind über sein Land hereingebrochen
- (...) hat heiratsfähige Töchter

³⁶ Thir 2010:20

³⁷ Metzeltin/Thir 1998:83

³⁸ Metzeltin 2007:123

2. Erscheinen von Prätendenten

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Es kommen Prätendenten von außen ins Reich auf der Suche nach einer Prinzessin oder eines Thrones
- Der König hat Söhne die möglicherweise regierungsfähig sind

3. Initiationsbeweis

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Ein Prätendent muss beweisen, dass er ein Initiierter ist – d.h. markiert, belehrt und erfahren³⁹ –, was zum Einbau von Initiationsgeschichten oder Initiationsmomenten führen kann
- Prätendenten, die nicht initiiert sind, scheitern

4. Beweis der Absicherung des Landeswohls (in Form von Proben⁴⁰)

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Prätendent hat eine besondere Geburt
- (...) ist besonders stark
- (...) ist besonders klug
- (...) ist ein besonderer Jäger
- (...) kann besondere Objekte (z.B. ein besonderes Wasser) herbeischaffen
- (...) kann Regen und gute Ernten bestimmen
- (...) hat besondere (magische) Helfer

5. Bereitschaft die Gruppenkontinuität abzusichern

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Prätendent muss die Gunst einer (besonders schönen) Frau, insbesondere der Königstochter gewinnen, was zum Einbau einer Brautwerbung führen kann
- (...) muss eine Frau von einem Drachen befreien
- (...) muss mit der Königstochter um die Wette laufen
- (...) muss von der Umworbenen gestellte Rätsel lösen
wenn er die Rätsel nicht löst, muss er sterben
- (...) muss die Krankheit der Prinzessin erkennen

³⁹ Thir 2010: 31

⁴⁰ Metzeltin/Thir 1998: 124

6. Erkennung des echten Prätendenten

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Rivalen können den „erprobten“ (echten) Prätendenten verhindern
- Der „erprobte“ Prätendent bringt Beweise seiner „Erprobung“
- Die „falschen Prätendenten werden bestraft

7. Beseitigung des Königs (in Form eines Kampfes/Wettkampfes⁴¹)

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der Prätendent muss mit dem König um die Wette laufen (...)
- (...) muss mit dem König kämpfen
- Der Prätendent muss die Immersion im siedenden Ölkessel überstehen (...)
- Der besiegte König wird getötet, stirbt oder dankt ab

NB Der König kann sich von einer anderen Person vertreten lassen, in Märchen taucht diese als Magier, Menschenfresser oder Teufel auf. Nicht jeder Versuch einer Königersetzung glückt. Ein Teil der Odyssee kann als gescheiterte Königersetzung auf Ithaka interpretiert werden

8. Inthronisierung

Momente/Aspekte narrativer Umsetzung

- Der siegreiche Prätendent erbt die Königswürde
- Der siegreiche Prätendent heiratet (insbesondere die Königstochter) und erbt das Reich

(Metzeltin/Thir 2012: Kap. 55)

⁴¹ Metzeltin/Thir 1998: 125

Wie in Narratem drei des Herrscherersetzungsschemas angeführt, muss der Thronprätendent zuerst beweisen, dass er bereits initiiert ist.

Der Initiand erwirbt durch Initiationsrituale in Form von Proben besondere Fähigkeiten; bei der Herrscherersetzung wird geprüft, ob der Prätendent eben diese besonderen Fähigkeiten besitzt. Aus diesem Grund sind Initiationsproben und Thronanwärterprüfungen einander sehr ähnlich. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: Kap. 55) Dies hat dazu geführt, dass oftmals Initiations- und Herrscherersetzungsgeschichten ineinandergreifen, indem Initiationsmomente in narrative Kodierungen der rituellen Herrscherersetzung eingebaut werden. (vgl. Thir 2010:41)

Neben der Überschneidung dieser zwei narrativen Modelle gibt es auch Fälle, in denen sie aneinander gereiht werden. Generell ist festzuhalten, dass sich die narrativen Momente beider Schemata auf verschiedenste Art und Weise erzählerisch kombinieren und verbinden lassen. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: Kap. 55)

Den speziellen Fall der Überlappung werde ich im Analyseteil der Arbeit anhand des Zaubermärchens „*La hija del diablo*“ und des Mythos „*Iason und Medeia*“ veranschaulichen.

Eine weitere Überschneidung dieser beiden Riten (Initiation und Herrscherersetzung) liegt darin, dass beide mit einer Hochzeit (rituelle Verehelichung) enden. Das letzte Narratem des Initiations- sowie des Herrscherersetzungsschemas behandelt demzufolge die Heirat und die Familiengründung. Dieses kann wiederum eine eigene Vertextungsform annehmen, und zwar jene der rituellen Verehelichung (Brautwerbung und Mutterschaft) (vgl. Metzeltin/Thir 2012: Kap. 33)

Da ich mich in dieser Arbeit vordergründig mit den Riten der Initiation und der Herrscherersetzung hinsichtlich der Analyse meiner Texte beschäftigen werde, möchte ich die Vertextung der rituellen Verehelichung nur der Vollständigkeit halber erwähnen und nicht ausführlich darauf eingehen.

3.2.3 Narrative Kodierung der rituellen Verehelichung, Brautwerbung und Mutterschaft

Metzeltin/Thir nehmen an, dass der Ritus der Verehelichung, Brautwerbung und Mutterschaft auf Hirtenkulturen zurückzuführen ist, in denen die Liebeswerbung und Paarvereinigung durch Tanz, Gesang, Pantomime, Musik und Texte ritualisiert und somit geregelt wurden. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: Kap. 45)

Die narrative Grundstruktur der rituellen Verehelichung beruht auf den zentralen Momenten *Begegnung, Werbung und Vereinigung*. Diese können entweder als Handlung oder als Phantasie der Verliebten, oftmals *erotisch*, dargestellt werden. Sind diese Momente für eine Erzählung ausschlaggebend, so kann man sie als Narrateme (Bausteine einer narrativen Struktur) bezeichnen. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: Kap. 45) Die *Werbung* wird zumeist mehrmals wiederholt, wobei Balztänze und die Preisung der Eigenschaften der geliebten Person von Bedeutung sind. Bis zur endgültigen Vereinigung müssen die Liebenden einige Hürden überstehen. (vgl. Metzeltin 2007:124) Texte, die eine rituelle Verehelichung behandeln, sind kürzer als jene, die eine Rituale Initiation oder Herrscherersetzung behandeln und konzentrieren sich häufiger auf die Gefühle der Personen. Charakteristisch für diese Art von Texten ist ihre auf Wiederholungen gründende Struktur, der in Form von Strophen, Refrains und Versen Ausdruck verliehen wird. Die Lobpreisungen verleihen dem Text Deskriptivität und unterstützen den Gebrauch von Metaphern, Vergleichen, Aufzählungen, Steigerungen und Hyperbeln. (vgl. Metzeltin 2007: 124, 125)

Hier lässt sich unschwer die Parallelität zu Liebes- und Werbungsliedern erkennen.

Die in diesem Kapitel beschriebenen narrativen Schemata gelten jeweils als Grundgerüst, ihre semantische Gestaltung und Ausschmückung sowie die Anordnung, Wiederholung oder das Fehlen einzelner Narrateme können je nach Text, Kultur oder Epoche mehr oder weniger variieren. Hinzu kommt, dass von Epoche zu Epoche immer wieder semantische Umdeutungen stattgefunden haben. Es existieren zu Beispiel auch Texte, bei deren Analyse auf den ersten Blick keines dieser narrativen Grundschemas zu erkennen ist, da die ursprüngliche Narration von anderen Erzählschichten überdeckt wird oder nur mehr Fragmente dieser verblieben sind. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: Kap. 33)

In diesem Kapitel habe ich das theoretische Grundgerüst beschrieben, auf welchem ich den angewandten Teil meiner Arbeit, der die vergleichende Analyse eines spanischen Zaubermärchens mit einem griechischen Mythos behandelt, aufbaue.

Im folgenden Kapitel werde ich die angeführten, von Metzeltin/Thir entwickelten narrativen Schemata auf das spanische Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ und seine verschiedenen Versionen anwenden.

B. Angewandter Teil

Kapitel 4

Analyse des spanischen Zaubermärchens „*La hija del diablo*“ von Aurelio M. Espinosa

Im vorangegangenen Kapitel habe ich anhand der Untersuchungen von Metzeltin/Thir aufgezeigt, dass das Schema der Initiation und jenes der Herrscherersetzung, aufgrund ihrer gesellschafts- und identitätsstiftenden Bedeutung Grundformen des menschlichen Erzählens repräsentieren, und folglich in narrativen Texten zu erkennen sind. (vgl. Thir 2010: 31)

Die von Metzeltin/Thir erarbeiteten Schemata narrativer Kodierungen der rituellen Initiation und der rituellen Herrscherersetzung werde ich nun als Interpretations- und Analysemodelle meiner zwei Texte, dem spanischen Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ und dem griechische Mythos von „*Iason und Medeia*“ anwenden. (vgl. Thir 2010: 32)

Wie schon mehrmals erwähnt, gehören rituelle Initiationen und Herrscherersetzungen, indem sie weitererzählt, und als kodierte Texte und Geschichten festgehalten wurden, zu den ältesten Erzählstoffen der Welt. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 62)

Metzeltin/Thir gehen davon aus, dass die weltweit in verschiedensten Kulturkreisen existierenden traditionellen Zaubermärchen zu den ältesten Formen der Narrativität zählen und somit den ersten narrativen Texten der Menschheit angehören. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 63; vgl. Thir 2010: 11)

In Folge dessen haben sie den Schluss gezogen, dass in Zaubermärchen viele Elemente alter Grundriten in Form von kodierten Geschichten enthalten sein müssen. Sie haben *Zaubermärchen als kodierte Initiations- und Herrscherersetzungsgeschichten* (Metzeltin/Thir 1998:83) betrachtet, die sie in diesem Sinne analysieren und interpretieren.

Da mir dieser Ansatz sehr zusagt, werde ich das spanische Märchen „*La hija del diablo*“ und seine Versionen mittels der von Metzeltin/Thir erarbeiteten narrativen *Kodierungsschemata*⁴² einer rituellen Initiation und einer rituellen Herrschererset-

⁴² Thir 2010: 41

zung (vgl. 3.2.1 und 3.2.2) untersuchen um zu erklären und um aufzuzeigen, dass sie dem Genre des Zaubermärchens zuzuordnen sind, indem ihnen eben diese zwei Riten zugrunde liegen.

Hierfür werde ich den Text zu Beginn kurz resümieren und ihn anschließend im „close reading“⁴³ Narratem für Narratem (vgl. 3.2.1 und 3.2.2) erarbeiten.

4.1 Das Zaubermärchen „La hija del diablo“

Vom Spanischen Zaubermärchen des Typus „La hija del diablo“ gibt es, ausgehend von den Märchensammlungen spanischer Volksmärchen „*Cuentos populares españoles*“ (1946) von Aurelio M. Espinosa und „*Cuentos populares de Castilla y León*“ (1987) von dessen Sohn, Aurelio M. Espinosa, hijo, insgesamt acht Versionen.

Vater und Sohn haben sich dem Studium spanischer Volksmärchen gewidmet.

In den „*Cuentos populares españoles*“ (1946) sind folgende Versionen des Märchens zu finden:

1. Siete Rayos de Sol
2. Blanca Flor, la hija del diablo
3. Marisoles
4. El Castillo de las Siete Naranjas

In den „*Cuentos populares de Castilla y León*“ (1987) sind vier weitere verzeichnet:

5. Blancaflor, la hija del demonio
6. La hija del diablo
7. Blancaflor
8. La hija del demonio

⁴³ Thir 2010:11

4.1.2 Inhaltsangabe

Da die Grundstruktur der acht Märchenversionen des Typus „*La hija del diablo*“ fast identisch ist, hauptsächlich nur die erzählerische Ausschmückung variiert ist es möglich eine generelle Inhaltsangabe des Märchens „*La hija del diablo*“ zu geben, welche für alle acht Versionen gilt:

Ein Prinz oder ein junger Mann verliert sein Vermögen beim spielen oder aus anderen Gründen, er sieht sich in Folge dessen gezwungen, die Hilfe des Teufels anzunehmen und verspricht ihm seine Seele. Oder aber der König bittet aufgrund von Kinderlosigkeit den Teufel um Hilfe und verspricht ihm dafür die Seele des Kindes. Schließlich macht sich der junge Mann, der spielfreudige Prinz oder der an den Teufel versprochene Königssohn, auf den Weg zum Teufel um den Pakt zu erfüllen. Mit der Hilfe von Tieren, insbesondere der von Vögeln (Adler) oder mit Hilfe der Tochter des Teufels, gelangt der junge Mann oder Prinz zum Schloss des Teufels. Kaum angekommen, bietet ihm der Teufel die Möglichkeit, seine Seele zurückzugewinnen, indem er drei unerfüllbare Aufgaben löst. Die Aufgaben bestehen unter anderem darin, Weizen zu sähen und am nächsten Tag das fertige Brot zu überreichen, Trauben zu pflanzen und am nächsten Morgen den fertigen Wein zu überbringen oder einen Ring vom Meeresgrund emporzuholen. Diese Aufgaben bewältigt der Jüngling mit Hilfe der Tochter des Teufels und ihrer Zauberkräfte.

Schließlich heiraten der Jüngling und die Tochter des Teufels. Doch dem Teufel ist nicht entgangen, dass seine Tochter dem Jüngling beim lösen der Aufgaben geholfen hat. Er ist so erbost darüber, dass er beschließt die beiden im Schläfe zu töten. Da die Tochter um den bösen Plan ihres Vaters weiß, beschließt das Liebespaar zu fliehen. Beide täuschen dem Teufel vor zu schlafen und flüchten in tiefer Nacht. Als der Teufel die Flucht bemerkt, beginnt eine Verfolgungsjagd. Entweder verfolgt er die Tochter und den Jüngling allein oder zusammen mit Hilfe seiner Frau und seinen anderen zwei Töchtern. Ein weiteres Mal können beide den Teufel nur dank der magischen Kräfte der Tochter des Teufels überlisten, indem sie ihm den Weg versperren oder sich in andere Personen verwandeln. So schaffen sie es schließlich, lebend zu entkommen.

Im Heimatort des Jünglings angekommen, warnt ihn die Tochter des Teufels davor, sich von seiner Großmutter oder einer anderen Person umarmen, küssen oder von

einem Hund liebkosen zu lassen, da er sie andernfalls vergessen werde. Doch es geschieht, wovor sie ihn und sich bewahren wollte, und er vergisst daraufhin seine frisch Angetraute.

In einigen Versionen heiratet er eine andere Frau, und in anderen Versionen gelingt es der vergessenen Braut, die bevorstehende Hochzeit mit der anderen Frau zu verhindern, indem sie sich dem Jüngling auf verschiedenste Weisen wiederzuerkennen gibt.

4.2 Analyse nach den *systematischen Erklärungsmodellen*⁴⁴ von Metzeltin/Thir (vgl. 3.2.1 und 3.2.2)

Für die Analyse des Märchens vom Typus „*La hija del diablo*“ wähle ich jene fünf Versionen, welche die größten inhaltlichen Unterschiede aufweisen, um sie vergleichend, nach den von Metzeltin/Thir entwickelten systematischen Erklärungsmodellen einer pubertären Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung Narratem für Narratem zu untersuchen. Die ausgewählten Versionen sind „*Siete Rayos de Sol, Marisoles, El Castillo de las siete Naranjas*“ aus der Sammlung „*Cuentos populares españoles*“ (1946) und „*La hija del diablo*“ sowie „*Blancaflor, la hija del demonio*“ aus den „*Cuentos populares de Castilla y León*“ (1987).

Es ist davon auszugehen, dass es sich bei den Märchen vom Typus „*La hija del diablo*“ um den besonderen Fall der Überlagerung von Momenten des narrativen Schemas der rituellen Initiation und jenem der rituellen Herrscherersetzung handelt.

Diese Annahme möchte ich im Laufe der Analyse beweisen.

Ein Indiz für eine dem Märchen vom Typ „*La hija del diablo*“ zugrundeliegende Herrscherersetzung bieten uns die *Präsentativformeln*⁴⁵ in „*Siete Rayos de Sol*“, „*Marisoles*“, „*El Castillo de las siete naranjas*“ und „*Blancaflor, la hija del demonio*“. Alle vier Versionen beginnen mit „*Es war einmal ein König,....*“, dies lässt vermuten, dass das Grundthema dieser Märchen eine Herrscherersetzung ist, was es aber textlinguistisch mittels Analyse der Texte zu beweisen gilt. (vgl. Thir 2010: 30)

⁴⁴ Thir 2010: 37

⁴⁵ Thir 2010: 30

Da der Prätendent, der den alten Herrscher ersetzen will initiiert sein muss, ist anzunehmen, dass in diesen Märchen eben auch narrative Momente der rituellen Initiation kodiert sind. (vgl. Thir 2010: 41)

Aus diesem Grund werde ich damit beginnen die fünf Märchen des Typus „*La hija del diablo*“ hinsichtlich der *Narrateme der Initiationssequenz*⁴⁶ zu untersuchen und dann im Laufe der Analyse auf die *Narrateme der Herrscherersetzungssequenz*⁴⁷ eingehen.

Narratem 1

Weggang: Der Initiand verlässt das Elternhaus

Siete Rayos de Sol

Ein König und eine Königin versprechen aufgrund ihrer Kinderlosigkeit dem Teufel ihr erstgeborenes Kind. Der Prinz ist ein besonderes Kind, worauf seine lang erwünschte Geburt hinweist. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 64) Auch seine Beschreibung als „(...) *tan hermoso que no había en to el mundo otro más hermoso que él*“ (vgl. Espinosa 1946: 258) weist auf seine Besonderheit hin. Initianden waren außergewöhnliche Jünglinge, daher sind hier schon die ersten Merkmale einer Initiationsgeschichte zu erkennen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 64) Der König verspricht dem Teufel seinen Sohn vor der Geburt. Hier lässt sich eine Parallele zu den alten Initiationsriten erkennen, in denen oftmals „*das Kind (...) schon bei der Geburt einem Männerbund für die Initiation überschrieben*“ (Metzeltin/Thir 1998: 63), und Jahre später im Initiationsalter von einem Vertreter dieses Bundes (Initiator) abgeholt wurde. Diese Überschreibung wurde narrativ häufig in Form eines Paktes mit dem Teufel kodiert. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 63, 64)

So auch in diesem Märchen: Der junge Prinz verspielt im Kartenspiel gegen eine sprechende Taube sein ganzes Hab und Gut und schließlich auch sein Leben und muss ihr daraufhin zu einem Schloss „*El Castillo de Siete Rayos de Sol*“ folgen. Die Taube, die sich später als Teufel entpuppt, steht für den *Fortführer* (Metzeltin/Thir 1998: 63), der den Initianden zu einem besonderen Ort, einem Schloss, dem Initiationsort, führt.

⁴⁶ Metzeltin/Thir 1998: 83

⁴⁷ Thir 2010

Marisoles

Diese Version beginnt wie die vorige, König und Königin versprechen aufgrund ihrer langen Kinderlosigkeit ihr erstes Kind dem Teufel. Die lang erwünschte Geburt und die besonderen Kräfte des Kindes „(...) *tan fuerte era el niño que a los tres años ya iba con su padre a matar fieras y mataba más fieras que el padre. Y al volver a casa de saltaba la veleta de la torre de un brinco.*“ (Espinosa 1946: 270) weisen auf die Besonderheit des Kindes hin und sind somit Indizien für eine ihm bevorstehende Initiation. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 64)

Es wird beschrieben, dass der Prinz mit einer Notiz geboren wurde die besagt, dass er mir fünfzehn Jahren dem Teufel übergeben werden muss. Dies ist ein weiterer Hinweis auf eine bevorstehende Initiation, da hier ein besonderes Alter angegeben wird, und zwar jenes, in dem der junge Mensch im Begriff ist ein Erwachsener zu werden. Auch hier wurde die frühere Überschreibung an den Männerbund im Märchen narrativ als Pakt mit dem Teufel umgesetzt, und der Teufel fungiert als *Fortführer* und in weiterer Folge als Initiator des zu Initiierenden.

El Castillo de las siete Naranjas

In dieser Version des Märchens ist der Protagonist wieder ein Prinz, doch diesmal müssen die Eltern keinen Pakt mit dem Teufel eingehen, um ein Kind zu bekommen. Der Prinz geht von sich aus den Pakt mit dem Teufel ein, in dem er im Zuge eines Spiels sein ganzes Vermögen und schließlich auch seine Seele an den Teufel verliert. Der Initiand überschreibt sich somit selbst dem „*Weggeleiter*“⁴⁸. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 63)

Das besondere Merkmal des zu initiierenden Prinzen ist hier seine Beschreibung als „*muy jugardor*“. Der Prinz muss wie in „*Siete Rayos de Sol*“ dem Initiator in Gestalt des Teufels zu einem besonderen Ort, einem Schloss „*El Castillo de las siete Naranjas*“ also dem Initiationsort folgen.

Der Weggang wird in dieser Version sehr deutlich beschrieben, da sich der junge Prinz von seinen Eltern verabschiedet und hinzufügt, dass er nicht glaube, wiederzukehren: „*El príncipe entonces fué a su casa y se despidió de sus padres y les dijo que no esperaba volver*“ (Espinosa 1946: 274).

Dies ist ein Merkmal für die beginnende Initiation, der Initiand verlässt sein Eltern-

⁴⁸ Metzeltin/Thir 1998: 63

haus. Die Tatsache, dass er hofft nicht mehr wiederzukehren drückt aus, dass er nicht mehr als Kind sondern, wenn er die Initiation besteht, als erwachsener Mann zurückkehren wird: „*Da die Initiation grundsätzlich auf einer Verwandlung aufbaut, die im Laufe der Zeit als symbolisches Sterben und Wiederauferstehen aufgefasst wird, (...)*“ (Metzeltin/Thir 1998: 65)

Es wird also angenommen, dass der Junge während des Ritus der Initiation symbolisch stirbt um danach als neuer Mensch, als Mann, wieder aufzuerstehen. (vgl. Propp 1987: 64) Propp nennt dies den „*zeitweiligen Tod*“. (Propp 1987: 64)

La hija del diablo

Hier handelt es sich nicht um einen Königssohn, sondern „nur“ um einen jungen Mann. Ihm werden die besonderen Merkmale „*muy rico*“ und „*muy jugador*“ (Espinosa 1987: 143) zugeschrieben. Auch er geht den Pakt mit dem Teufel ein, doch diesmal nicht, weil er gegen den Teufel verliert sondern weil er sein ganzes Vermögen verloren hat und der Teufel ihm, im Tausch gegen sein Leben, ein magisches Kartenspiel anbietet. Der Teufels übernimmt hier wieder die Rolle des Initiators, eines Helfers der besondere Kräfte und Fähigkeiten verleiht, hier in Form des magischen Kartenspiels. Der Initiator, sowie alle Helfer, sind Mittler zwischen zwei Welten und verfügen über besondere Macht. Sie werden angerufen oder man paktiert mit ihnen, wie es in diesem Märchen der Fall ist. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:74)

Die Seelenübergabe, welche auf den zeitweiligen Tod hinweist, und die dem Jenseits zu zuordnende Gestalt des Teufels, stehen in eindeutigen Zusammenhang mit Tod; sowie der Ritus der Initiation auch sehr eng mit der Vorstellung vom Tod und anschließender Wiedergeburt zusammenhängen. (vgl. Propp 1987: 61)

Der Weggang des Jünglings und die beginnende Initiation werden deutlich eingeleitet, indem sich der junge Mann vor dem Verlassen seines Zuhauses bei seiner Familie verabschiedet „*Y se despidió de toda la familia. Y al día siguiente emprendió la marcha.*“ (Espinosa 1987: 143)

Blancaflor, la hija del demonio

Es wird wieder ein König beschrieben, der sich nichts sehnlicher wünscht als ein Kind zu haben. Schließlich wird sein Wunsch Realität, und er bekommt einen Sohn. Die ersehnte Geburt und die Beschreibung des Jungen als „*muy jugador*“ (Espinosa 1987: 139) weisen, wie in den Versionen davor, auf die Besonderheit des Jünglings und eine ihm bevorstehende Initiation hin. Nicht alle Jungen wagten es den Ritus der Initiation

zu durchlaufen, und somit wurden diejenigen, die es dennoch taten, als besonders empfunden. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 64) Der Jüngling geht wieder aufgrund des Verlustes seines ganzen Vermögens einen Pakt mit dem Teufel ein. Der Jüngling erhält vom Teufel im Tausch gegen die eigene Seele einen Sack voll Gold und ein magisches Kartenspiel. Schließlich muss er dem Teufel, der den Initiator symbolisiert, zum Initiationsort „*las tres torres del Oro*“ (Espinosa 1987: 140) folgen. Somit begibt auch er sich auf den Weg der Initiation.

In allen fünf Versionen des Märchens führt der Weg die zu Initiierenden, teils über Umwege, zu einer Grenze.

Narratem 2

Widerstand: Der Initiand wehrt sich gegen den Weggang

Das zweite Narratem lässt sich weder in den Versionen „*Siete Rayos de Sol*, *Marisoles*, *el Castillo de las siete Naranjas*“ noch in „*la hija del diablo*“ entdecken.

Einzig in *Blancaflor, la hija del demonio* ist es anhand eines Satzes zu erkennen. Der Junge ist traurig, sein Zuhause verlassen und dem Teufel zu den drei goldenen Türmen (Initiationsort) folgen zu müssen: „*Pero él se ponía muy triste al pensar que tenía que ir a llevar el dinero y la baraja a las tres torres del Oro.*“ (Espinosa 1987: 139)

Das Wehren wird durch weinen oder auch durch Traurigkeit ausgedrückt. (vgl. Punkt 3.2.1: Punkt 2)

Narratem 3

Überschreitung einer Grenze zwischen profanem und sakralem Raum durch den Initianden/*Gang zum und Aufenthalt im Initiationsbezirk*

Siete Rayos de Sol

Der Jüngling muss eine schwer zu überwindende Grenze überschreiten, um zum Initiationsort zu gelangen. Diese Grenze kann bewacht sein, beispielsweise von Tieren und es kann auch einen Wachposten geben. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 64).

In *Siete Rayos de Sol* kommt der Jüngling an die besagte Grenze, der Wachposten ist eine Kapelle. Diese wird von einem Einsiedler „*almitaño*“ (Espinosa 1946: 259) bewacht. Er empfängt den Prinzen und lässt ihn die Grenze überschreiten und gibt ihm einen Hinweis, wie er es schaffen kann, in die andere Welt zu gelangen: Er er-

zählt dem Prinzen, dass jeden Tag drei Tauben zum Fluss kommen und sich dort in drei wunderschöne Prinzessinnen verwandeln. Der Einsiedler sagt ihm, dass er die Kleider der Jüngsten verstecken soll und informiert ihn weiters darüber, dass dies die drei Töchter des Teufels sind, welcher der König des Schlosses ist. Zum Schluss verrät er ihm noch den Namen der jüngsten Prinzessin, sie heißt „*Siete Rayos de Sol*“. Der Fluss stellt hier die Grenze zwischen dem profanen (Diesseits) und dem sakralen Raum (Jenseits) dar.

Der Prinz gehorcht dem Wächter und versteckt die Kleider der jüngsten Tochter. Doch sie durchschaut das Spiel, verlangt ihre Kleider zurück und sagt ihm, dass sie wisse, dass er auf der Suche nach dem Schloss ihres Vaters ist. Sie gibt ihm einen Ring, verwandelt sich wieder in eine Taube und bringt ihn auf ihrem Rücken zum Schloss (Initiationsort).

Die Prinzessinnen in Gestalt von Tauben stehen einerseits für die animalischen Wächter der Grenze, andererseits stehen sie für die besonderen Merkmale der „anderen“ Welt (Initiationsbezirk), da diese oftmals Elemente der Tierwelt in sich birgt.

Die Fähigkeit des Prinzen mit einer Taube zu sprechen, steht im Zusammenhang mit den Initiationsritualen, die der Initiand während der Initiation durchläuft. Der Initiand soll durch diese Rituale magische Kräfte über die Natur erlangen. Ein zentraler Moment dieser Rituale ist der magische Kontakt mit einem Tier. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 66)

In Järgergesellschaften waren Tiere von großer Wichtigkeit, da das Überleben der Menschen von ihnen abhing. Die Jäger mussten sich den Tieren durch unbemerktes Heranschleichen nähern, um sie erfolgreich erlegen zu können. Dafür mussten sie die Tiere in ihren Bewegungen, in ihren Schreien und in ihrem Äußeren möglichst genau nachahmen. Dies ist wahrscheinlich der Ursprung der Initiationsrituale, bei denen Tiere eine besondere Bedeutung und Funktion hatten. Der Initiand musste mit dem Tier eins werden, um Macht über dieses zu erlangen. Mit dem Tier eins zu werden bedeutete auch, über die Fähigkeiten des Tieres zu verfügen, um beispielsweise mit ihm kommunizieren zu können. Im Märchen kommt dies unter anderem dadurch zum Ausdruck, dass der zu Initiierende mit Tieren sprechen kann. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 70)

In dem hier analysierten Märchen kann der Prinz mit einer Taube sprechen. Er hat also die Fähigkeiten des Tieres erworben und ist der Initiation schon einen Schritt näher gekommen.

Die Prinzessin, in Gestalt der Taube, nimmt auch die Rolle des Zauberbefähigers ein, der dem Initianden hilft, in das andere Reich, zum Initiationsort zu gelangen und somit „(...) den Übergang in die neue Lebensphase zu finden.“ (Metzeltin/Thir 1998: 72)

„In der Diskurswelt des Märchens wird dieser Übergang dargestellt als Hilfe, die bestimmte Tiere wie Vogel, (...), Pferd (...) als Transporteure in eine andere Welt leisten (...)“ (Metzeltin/Thir 1998: 72)

Der Helfer verkörpert zusätzlich die Kraft und die Fähigkeiten des Initianden. (vgl. Propp 1987: 207, 208)

Der Ring, den die Prinzessin dem Prinzen schenkt symbolisiert die besonderen (magischen) Kräfte, die der Initiand durch den Helfer erlangt.

In dieser Sequenz des Märchens ist gleichzeitig der Beginn einer weiblichen Initiation kodiert, und zwar jene der jüngsten Prinzessin, *Siete Rayos de Sol*.

Wie schon erwähnt, werden bei der weiblichen Initiation andere Rituale vollzogen als bei der männlichen. (vgl. Punkt 3.1.1) Beim „(...) Eintritt in die Frauenschaft“ (Metzeltin/Thir 1998: 62) haben beispielsweise rituelle Bäder eine wichtige Funktion. (vgl. ebd.) Das Bad ist ein „(...) Symbol der Reinigung vor der Hochzeit“. (Metzeltin/Thir 1998: 65) Dies wird in dem Märchen als das Baden von „*Siete Rayos de Sol*“ im Fluss kodiert. Ihre Fähigkeit, sich in eine Taube zu verwandeln zeigt, dass die Tochter des Teufels mit den Tieren eins werden kann und ist somit der Beweis dafür, dass sie mit besondere (magische) Kräften über die Natur verfügt. Die Tatsache, dass sie weiß, dass der Prinz ihre Kleider versteckt hat und auf der Suche nach dem Schloss ist, ist Ausdruck ihrer besonderen Fähigkeiten sowohl als Initiierende als auch als Helferin.

Es ist in diesem Märchen folglich nicht nur eine männliche, sondern auch eine weibliche Initiation kodiert.

Marisoles

In „*Marisoles*“ kommt der junge Prinz am Abend zur Grenze zwischen Diesseits und Jenseits. Die „*Abenddämmerung*“ (Metzeltin/Thir 1998:76) ist die Zeit der Initiation und steht für den Übergang zwischen Tag und Nacht. (vgl. ebd.) Initiationsrituale fanden oftmals in der Nacht statt.

Den Wachposten an der Grenze stellt wieder ein Haus dar, welches von einer weiblichen Wächterin „*señora*“ (Espinosa 1946: 270) bewohnt wird. Auch hier wird die Grenze zusätzlich von tierischen Wächtern in Gestalt von Adlern bewacht. Der Prinz fragt die „*señora*“ nach dem Weg zu einem bestimmten Ort „*las piedras del Nifo*“ (Espino-

sa 1946: 270), der zwar ein Ort im Initiationsbezirk, aber noch nicht der eigentliche Initiationsort ist. Der Leitvogel, der Adler erklärt sich bereit, den Prinzen zum besagten Ort zu bringen, doch verlangt er von ihm, für den Weg von der einen Seite des Meeres zur anderen, einen Proviant in Form von Fleisch für ihn mitzunehmen. Der Jüngling stimmt zu und tötet sein Pferd. Er sagt, dass er auch bereit wäre, sein Bein abzuschneiden wenn das Fleisch des Pferdes nicht reiche.

In dieser Version des Märchens stellt wieder Wasser, diesmal als Meer, die Grenze dar. Der Initiand beweist durch seine Fähigkeit mit dem Adler sprechen zu können seine Macht über die Tierwelt und die Natur. Der Adler ist Wächter und zugleich magischer Helfer, der auch in diesem Märchen dem zu Initiierenden hilft, in die andere Welt zu gelangen. Die Eigenschaften des Adlers wie Scharfsinn, Kraft, Schönheit und Stärke verkörpern die besonderen Kräfte, die der Initiand durch diesen Helfer erlangt. Durch ihn lernt er, sich in einem der vier Elemente, der Luft, zu bewegen. (vgl. Thir 2010: 42) Schließlich bringt der Adler den Prinzen auf seinem Rücken in die jenseitige Welt. Als kein Stückchen vom Fleisch des Pferdes mehr übrig ist, will der Adler nicht mehr weiterfliegen und lässt den Prinzen absteigen.

Hier wird wiederum die Überfahrt des Initianden ins andere Reich beschrieben. Propp nennt dies „*das betonte, hervortretende, außerordentlich markante Moment der räumlichen Entrückung (...)*“ (Propp 1987: 253)

Es handelt sich um eine im Zaubermärchen sehr typische Form der Überfahrt, nämlich um den Flug oder Ritt auf einem Vogel. Laut Propp hat die Überfahrt im Zaubermärchen vieler Kulturen ihren Ursprung in den Vorstellungen vom Weg eines Verstorbenen in die andere Welt, in die der Toten. Einige in Zaubermärchen beschriebene Überfahrten spiegeln Begräbnisriten wieder. Die Überfahrt ist auch Teil des Initiationsritus. Der Junge (Initiand) stirbt symbolisch, verweilt eine Zeitlang in der Welt der Toten bis er nach Bewältigung bestimmter Proben als Mann wiederaufersteht und wiedergeboren wird. Doch um in die andere Welt zu gelangen, bedarf es der Überfahrt, die allgemein den Tod und beim Initiationsritus den Tod des Jünglings symbolisiert. Im Zaubermärchen kommt es auch vor, dass sich der Held zur Überfahrt in ein Tier verwandelt. Die Vorstellung vom Vogel als Überführer der Verstorbenen ins Totenreich, ist eine der ältesten. (vgl. Propp 1987: 254, 255) Der Vogel stellte einst die Seele des Verstorbenen dar, da im Volksglauben angenommen wurde, dass die Seelen verstorbener Personen in Vögeln weiterlebten. Dem Vogel wurde auch nachgesagt, dass er die vom Körper losgelöste Seele in das andere Reich, zum Beispiel, in den Himmel trug. (vgl. Propp 1987: 259-261)

Die narrative Umsetzung im Märchen, dass der Prinz sein Pferd tötet um den Adler während der Überfahrt füttern zu können, ist auf die früher weit verbreitete und heute noch existierende Vorstellung zurückzuführen, dass der Mensch von einem *Ur-Tier*⁴⁹, auch *Totemtier*⁵⁰ abstammt. Es galt das Totemtier, in diesem Märchen den Adler zu ehren, indem man es gut behandelte, pflegte und reichlich fütterte und es dann schließlich opferte um die Urahn, Götter oder Naturgeister gnädig zu stimmen, (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 71) damit sie gute Ernten beschern und Naturkatastrophen verhindern. Das Motiv der Adlerfütterung lässt sich laut Propp auch auf einen einst existierenden sibirischen Brauch zurückführen. Bei den sibirischen Völkern wurden Adler aufgezogen, um sie danach zu töten, der Adler war also eine Art Opfertier aber auch Totemtier. Die Fütterung war die Vorbereitung auf die Tötung des Opfertiers, wobei die Tötung für das Fortschicken des Adlers zu Gott stand, um diesen gnädig zu stimmen. Das Märchen nahm also den Totemkult samt Opferungen auf, doch wurde aus dem Totemtier der magische Helfer und an Stelle der Tötung fliegt der Adler weg. (vgl. Propp 1987: 209-210)

Die Tötung des Pferdes durch den Prinzen kann auch als Beweis seiner Macht über die Tierwelt interpretiert werden, und aufzeigen, dass er die Fähigkeiten des Pferdes wie zum Beispiel seine Stärke erlangt hat. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 75)

Auf der anderen Seite angekommen, begegnet dem Prinzen ein Pastor, der ihm den Weg zum gesuchten Ort „*las piedras del Nifo*“ weist. Er sagt ihm, dass sich dort drei Töchter des Teufels in Gestalt von Tauben niederlassen und sich schließlich in menschliche Gestalt verwandeln werden um zu baden. Der Prinz beobachtet besagtes Geschehen und versteckt diesmal nur einen Schuh und einen Strumpf der jüngsten Tochter, während diese badet. Die zwei anderen Schwestern machen sich als Tauben auf den Rückweg zum Schloss, nur die Jüngste bleibt da, sie einen Schuh und einen Strumpf vermisst. Der Prinz möchte, dass sie ihn im Tausch gegen ihre Kleidungsstücke heiratet und sie willigt ein.

Die jüngste Tochter des Teufels nimmt auch in dieser Version des Märchens die Funktion der Helferin, aber auch die der weiblichen Initiandin ein. Ihre besonderen magischen Fähigkeiten (ihr Vermögen, sich in eine Taube zu verwandeln), symbolisieren die besonderen Kräfte des Initianden, sie repräsentieren aber auch ihre eigenen. Es lässt sich auch wieder der Anfang einer weiblichen Initiation erkennen. Das

49 Metzeltin/Thir 1998: 71

50 Metzeltin/Thir 1998: 71

Baden der jüngsten Tochter im Fluss, ist das Ritual der Reinigung vor der Hochzeit. Ihre Zustimmung zur Hochzeit mit dem Prinzen bestätigt dies. Ein weiteres Merkmal ihrer Initiation stellt ihre Beschreibung als „*muy hermosa*“⁵¹ dar, denn die besonderen Fähigkeiten der Initianden wurden „*erzählerisch (...) als übermenschliche Stärke für den Mann und als übernatürliche Schönheit für die Frau kodiert.*“ (Thir 2010: 31)

El Castillo de las siete Naranjas

Der Prinz kommt an die besagte Grenze mit einem Wachposten in Gestalt eines Hauses. Dieses Haus wird wie in den vorherigen Versionen des Märchens von einem Mann „*dueño*“ und tierischen Wächtern „*aves*“ bewacht. Weder der Mann noch die Vögel können ihm den Weg zum Schloss beschreiben. Nur ein Adler kennt den Weg und erklärt sich bereit, den Prinzen hinzubringen, unter der Bedingung, dass er ihn während der Überfahrt mit Fleisch füttert. Der Prinz stimmt zu und der Adler bringt ihn in die jenseitige Welt.

Der Adler fungiert wieder als Zauberpfeifer und Überführer in die andere Welt und verkörpert die besonderen Kräfte, die der Initiand über die Tier- und Naturwelt erlangt hat. Hier sind ebenfalls, wie in den zwei Versionen des Märchens zuvor, der Totemkult und das Motiv der Adlerfütterung kodiert.

Im Initiationsbezirk angekommen, macht sich der Prinz auf die Suche nach dem Schloss (Initiationsort), und kommt zu einer Lagune wo sich die drei Töchter des Teufels auch hier in Gestalt von Tauben zeigen und sich schließlich zum Baden in Mädchen verwandeln. Er versteckt auch in dieser Version des Märchens die Kleider der Jüngsten. Die Jüngste Tochter des Teufels ist abermals die zweite Zauberpfeiferin des Prinzen, die ebenfalls seine erlangten Kräfte symbolisiert. Ein weiteres Mal ist hier zusätzlich der Anfang einer weiblichen Initiation kodiert.

La hija del diablo

Bei der Grenze gibt es auch hier einen Wachposten in Form eines Hauses der von Wächtern, einem Mann „*aguilero*“ und Vögeln bewacht wird. Wieder ist der Adler Helfer und Überführer und auch das Motiv der Adlerfütterung ist in dieser Version kodiert. Die magischen Kräfte des Adlers werden in diesem Märchen besonders hervorgehoben, da er die Fähigkeit besitzt, eine Wunde zu heilen die der Jüngling

⁵¹ Espinosa 1946: 271

sich selbst zugefügt hat. Der Jüngling schneidet sich ein Stück Fleisch seines Beines heraus, um den Adler in Ermangelung von anderem Fleisch zu füttern. Zuvor hat der Jüngling ein Rind getötet um den Adler füttern zu können, doch als kein Fleisch mehr vorhanden ist, sieht er sich gezwungen, sein eigenes Fleisch an den Adler zu verfüttern. Der Adler heilt nach der Landung in der anderen Welt sein Bein, als ob nie ein Teil seines Beines gefehlt hätte.

In dieser Version fehlt die Sequenz der badenden Prinzessinnen, der Prinz gelangt also ohne Umwege zum Schloss (Initiationsort).

Blancaflor, la hija del demonio

In dieser Version des Märchens gibt es keine offensichtliche Grenze und auch keinen Wachposten. Der Prinz begegnet auf seinem Weg zwei Adlern, nur einer weiß ihm den Weg zum Schloss zu weisen, er bringt ihn jedoch nicht dort hin. Hier ist also von der Überfahrt durch den Adler nur mehr das Wegweisen übrig geblieben. Der Adler symbolisiert aber dennoch den Helfer, da er dem Prinzen den Weg weist und repräsentiert somit die Kräfte des Initianden (Kraft, Weisheit). Es werden der magische Kontakt mit einem Tier und die Einswerdung mit diesem dadurch kodiert, dass der Prinz aufgrund der fehlenden Nahrung, diesmal für sich, sein Pferd tötet und Teile von ihm isst. Er hat dadurch die Fähigkeiten des Pferdes (Kraft, Schnelligkeit) und somit Macht über die Natur- und Tierwelt erlangt.

Der Prinz trifft in dieser Version des Märchens, wie in der Version davor, nicht auf die drei badenden Prinzessinnen. Er gelangt auf Weisung des Adlers zum Initiationsort.

Durchführung von Initiationsritualen an einem bestimmten Ort (Initiationsbezirk):

- **Narratem 4:** *Tranceversetzung /Isolierung des Initianden*
- **Narratem 5:** *Symbolischer Tod*
- **Narratem 6:** *Metamorphose/Markierung des Initianden*

Siete Rayos de Sol

Der Initiationsort ist ein bestimmter Ort in der jenseitigen Welt. Er hat oft die Gestalt einer Hütte oder eines Hauses, im Märchen wird er meist als Schloss oder Palast dargestellt. An diesem besonderen Ort werden die Initiationsrituale wie Tranceversetzung, Isolierung und Markierung des Initianden vorgenommen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 65) In „*Siete Rayos de Sol*“ ist der Initiationsort ein Schloss „*El Castillo de Siete Rayos de Sol*“. Das vierte Narratem, dass der Tranceversetzung, ist in dieser Version des Märchens nicht wirklich zu erkennen. Jedoch könnte der Aufenthalt des Initianden im Initiationsbezirk als Isolierung interpretiert werden.

Der symbolische Tod (Narratem 5), wird in *Siete Rayos de Sol* nicht durch bestimmte narrative Momente, wie beispielsweise symbolische Blindheit des Initianden oder ein ihm auferlegtes Sprechverbot beschrieben, sondern durch die Reise des Prinzen (Initianden) ins Jenseits und durch seinen magischen Kontakt mit einem Tier. Der Prinz gelangt mit Hilfe der Taube, die die jüngste Tochter des Teufels ist, in die jenseitige Welt und zum Schloss (Initiationsort). Das fünfte Narratem wird „symbolischer Tod“ genannt, weil die Initiation als symbolisches sterben des Jünglings und dessen Wiederauferstehen als Erwachsener gesehen wird. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 65) Der Initiand übersteht demnach einen zeitweiligen Tod.

Den wesentlichsten Moment der *Initiationssequenz* stellt die Metamorphose und Markierung des Initianden dar, „*da die Initiation grundsätzlich auf einer Verwandlung aufbaut, (...)*“ (Metzeltin/Thir 1998: 65); und zwar auf der Verwandlung vom Jugendlichen zum Erwachsenen.

Die Markierung und die Metamorphose werden im Märchen dadurch kodiert, dass der zu Initiierende besondere Kräfte erhält. In „*Siete Rayos de Sol*“ wird dies dadurch beschrieben, dass der Prinz einen magischen Helfer hat, nämlich die Tochter des Teufels, und dass er mit Tauben sprechen kann. Ein weiteres Symbol seiner Markierung ist der Ring, den die Tochter des Teufels dem Prinzen vor dem Abflug zum Initiationsort schenkt. Der Ring ist ein sichtbares Zeichen dafür, dass er einen magischen Helfer an seiner Seite hat.

Marisoles

Der Initiationsort, an dem die Initiationsrituale vollzogen werden, ist in „*Marisoles*“ nicht als Schloss, sondern als Haus des Teufels beschrieben. Die Isolierung und die Tranceversetzung (Narratem 4) werden dadurch beschrieben, dass die Tochter des Teufels den Prinzen warnt, im Haus ihres Vaters nichts zu berühren, auch wenn der Teufel ihn dazu auffordert. Denn wenn er etwas berührt, stirbt er, also hält sich der Prinz an diese Weisung. Der Teufel versucht den Prinzen mittels berauschender Getränke in Trance zu versetzen, doch auch davor bewahrt ihn seine Helferin, die Tochter des Teufels: Der Teufel fordert den Prinzen auf, zwischen einem roten und einem gelben Getränk zu wählen, und Marisoles rät ihm, sich für das Gelbe zu entscheiden. Während der Initiation wurden und werden dem Initianden besondere Speisen und Getränke verabreicht, um einen Trancezustand und somit einen Zustand besonderer Erkenntnis zu erreichen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 67) Daher kann das Trinken des gelben Getränks ebenfalls zu Narratem sechs (Metamorphose/Markierung) gehören, da es in Narratem sechs darum geht, besondere Kräfte zu erlangen. Das gelbe Getränk verleiht dem Prinzen (Initianden) besondere Kräfte. Ein weiteres Zeichen für seine Metamorphose und Markierung ist der Umstand, dass er über besondere Helfer mit magischen Kräften verfügt (Marisoles, Adler, Pferd) und die Sprache der Tiere spricht. Das fünfte Narratem, der symbolische Tod, ist durch den Kontakt des Prinzen mit dem Adler und dessen Fütterung kodiert. Der Adler überführt ihn in die jenseitige Welt, in die der Toten. Der Prinz (Initiand) stirbt symbolisch um nach bestandener Initiation wieder aufzuerstehen. Durch den Kontakt mit dem Adler und dessen Fütterung ist sein Kontakt mit den Ahnen/Totem und deren Ehrung (Fütterung) kodiert.

El Castillo de las siete Naranjas

Der Initiationsort ist in diesem Märchen wieder ein Schloss „*El Castillo de las siete Naranjas*“. Das Narratem „Tranceversetzung und der Isolierung des Initianden“ ist in dieser Version nicht deutlich erkennbar. Es ist wie in „*Siete Rayos de Sol*“ anzunehmen, dass der Aufenthalt des Prinzen im Initiationsbezirk an sich seine Isolierung darstellt. Der symbolische Tod (Narratem 5), wird wieder durch die Überfahrt ins Jenseits (zeitweiliger Tod) mit Hilfe des Adlers (Kontakt mit Totemtier) und dessen Fütterung (Ehrung des Totem) kodiert. Die Metamorphose/Markierung des Initianden (Narratem 6), also die Erlangung besonderer Kräfte, wird auch in „*El Castillo de las siete Naranjas*“ durch die magischen Helfer des Prinzen (Tochter des Teufels und Adler) kodiert.

La hija del diablo

In „La hija del diablo“, wird der Initiationsort als Palast des Teufels beschrieben. Als Isolierung des Initianden (Narratem 4) kann wieder sein Aufenthalt am Initiationsort betrachtet werden. Der symbolische Tod (Narratem 5) wird abermals durch die Überfahrt in die „andere Welt“ mithilfe des Adlers (Totemtier) und dessen Fütterung kodiert. Die besonderen Eigenschaften des Initianden (Prinzen) werden durch seinen Kontakt mit dem Adler (er kann mit dem Adler sprechen) und durch das Töten des Rindes dargestellt, dessen Kraft er sich einverleibt: Er hat Macht über die Tierwelt. (Narratem 6 Metamorphose)

Blancaflor, la hija del demonio

Der Initiationsort sind „drei goldene Türme“. Die goldene Farbe der Türme unterstreicht ihre Zugehörigkeit zur jenseitigen Welt, denn *„das typische Symbol (...) dieses Jenseits scheinen in den meisten Kulturen das Gold oder goldfarbige Gegenstände zu sein.“* (Metzeltin/Thir 1998: 66)

Die Isolierung des Initianden (Narratem 4) wird auch in dieser Version durch den Aufenthalt des Prinzen im Initiationsbezirk, und der symbolische Tod wird durch seinen Marsch in die jenseitige Welt und seinen magischen Kontakt mit dem Adler (Kontakt mit Ahnen, Totemtier), dessen Sprache er spricht, kodiert. Die Metamorphose/Markierung (Narratem 6) des Prinzen wird dadurch kodiert, dass er besondere Helfer hat (Adler, Pferd) deren Kräfte seine eigenen symbolisieren. Der Prinz spricht die Sprache der Adler, er hat also die Fähigkeiten des Totems und des Pferdes erlangt, welches er zuvor getötet und davon gegessen hat.

Lehr- und Übungszeit des Initiierten (in Form von Proben):

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Narratem 7: <i>Belehrung</i>		Narratem 3: <i>Initiationsbeweis</i>
Narratem 8: Übung		Narratem 4: <i>Beweis der Absicherung des Landeswohls (Proben)</i>
		Narratem 5: <i>Bereitschaft die Gruppenkontinuität abzusichern</i>

Siete Rayos de Sol

Der Prinz und der Teufel stehen einander gegenüber und der Teufel dieser bietet dem Prinzen an, ihm sein Leben zu lassen wenn er drei Aufgaben erfüllt:

Die erste Aufgabe besteht darin, morgens in einem steinigen Gebirge Setzlinge zu pflanzen und mittags dem Teufel die reifen Früchte der Bäume zu bringen. Als zweites muss er eine Mühle bauen, die mit sieben Steinen gleichzeitig mahlt, und zwar so laut, dass der Teufel dadurch von seinem Mittagsschlaf aufwacht. Als dritte Aufgabe verlangt der Teufel vom Prinzen, dass er den Ring seiner Urgroßeltern vom Meeresgrund emporholt. Der Prinz kann diese unlösbaren Aufgaben nur mit Hilfe von Siete Rayos de Sol erfüllen. Um die letzte Aufgabe zu erledigen, muss er jedoch die Tochter des Teufels töten, ihr Blut sammeln, und ihren Körper ins Meer werfen. Sie kommt lebend aus dem Meer zurück, mit dem Ring in der Hand, jedoch fehlt ihr ein Finger, da der Prinz einen Tropfen ihres Blutes verloren hat.

Durch diese Aufgaben wird der Prinz vom Teufel auf die Probe gestellt:

Initiationsproben, in denen der Initiand seine erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellt und verfestigt (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 77), und Proben, die im Zuge der Herrscherersetzung durchgeführt werden, in denen der Prätendent beweisen muss, dass er bereits initiiert ist und das Wohl der Gemeinschaft garantieren kann, sind schwer voneinander zu unterscheiden. Daraus resultiert eine Vermischung von Elementen beider Riten in einigen Märchen. (vgl. Thir 2010: 42)

Im Märchen vom Typus „*la hija del diablo*“ liegt dieser spezielle Fall vor. Daher lässt sich in „*Siete Rayos de Sol*“ neben dem Initiationsritus Ritus der rituellen Herrscherersetzung erkennen. Der Teufel verkörpert demnach den Initiator und den zu ersetzenden König. (vgl. Thir 2010: 42) Die Figur des Teufels ist somit sowohl ein tragendes Element des narrativen Schemas der rituellen Initiation, als auch der rituellen Königsersetzung. Der Teufel hat also einerseits die Funktion des Initiators, der nicht nur besondere Fähigkeiten verleiht, sondern auch als Gegenspieler agiert, der in der anderen Welt durch Auferlegen schwieriger Prüfungen die Reifung des Initianden ermöglicht. (vgl. Schwärzler 2008: 114-118) Da sich die Initiation nur schrittweise entwickelt, und das Erlernte auf die Probe gestellt werden muss, entwickelten sich daraus im Märchen drei Proben oder Aufgaben. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:79)

Durch das Bestehen der Proben beweist der Jüngling, dass er über bestimmte Fähigkeiten verfügt, dass er initiiert und erfahren ist. Die Proben sind symbolisch, erscheinen daher unrealistisch, nur durch einen besonderen Helfer lösbar. Häufig werden sie durch eine besonders kurze Frist erschwert, (...).
(Metzeltin/Thir 2010: 79)

Dies ist auch in *Siete Rayos de Sol* zu erkennen. Der Prinz kann die unlösbaren Aufgaben nur durch seine Helferin *Siete Rayos de Sol* lösen, er stellt dadurch seine erworbenen Fähigkeiten unter Beweis. Der Initiand wird vom Initiator (Teufel) durch die gestellten der Aufgaben belehrt (Narratem 7), sie dienen ebenfalls der Übung (Narratem 8) seiner erlernten Fähigkeiten. Der Teufel (Initiator) führt den Prinzen (Initianden) in die Kunst der Nahrungsbeschaffung ein (der Prinz muss Früchte beschaffen und eine Mühle errichten), und diese erlernten Fertigkeiten gilt es zu üben.

Im Teufel ist andererseits auch die Figur des zu ersetzenden Königs enthalten, der dem Helden feindselig gesinnt Aufgaben stellt, die sehr schwierig und daher von ihm allein unmöglich zu lösen sind. Bei der Königsersetzung muss der Prätendent nämlich beweisen, dass er schon initiiert ist und daher über besondere Kräfte verfügt. Durch die Proben muss er zeigen, dass er das Wohl der Gemeinschaft garantieren kann. Der Held kann diese Proben nur mit Hilfe eines besonderen Helfers bestehen. An dieser Stelle wird die Figur eines Zauberahelfers, oft in Gestalt der Tochter des Königs, in die Handlung eingeführt, welche den Helden unterstützt, das Unmögliche zu bewältigen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 124-125; Thir 2010: 42)

Der Prinz beweist, dass er bereits initiiert ist (Narratem 3), indem er die vom Teufel

gestellten Aufgaben innerhalb der vorgegebenen Zeit mit Hilfe eines Zauberhelfers bewältigt. Ein weiterer Beweis seiner Initiation ist, dass er die besondere Fähigkeit besitzt mit Tieren, konkret mit der Taube, zu sprechen. Er stellt somit seine besonderen Kräfte zur Schau und ist daher in der Lage das Wohl der Gruppe zu sichern (Narratem 4). (vgl. Thir 2010: 42) Narratem vier spiegelt sich auch in den Aufgaben wieder: Durch die Bewältigung der ersten zwei Aufgaben (Früchte beschaffen und eine Mühle errichten) beweist der Prinz, dass er gute Ernten garantieren, und durch die dritte Aufgabe (den Ring der Urgroßeltern vom Meeresgrund zu holen), dass er Kontakt mit den Vorfahren der neuen Gemeinschaft aufnehmen kann. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 124-125) Er erbringt folglich Beweise dafür, dass er das Wohl des Landes absichern kann. (Narratem 4).

Um die dritte Aufgabe zu lösen, muss der Prinz Siete Rayos de Sol töten und ins Meer werfen, doch sie kommt aus diesem wieder lebend hervor. Sie durchlebt nur einen zeitweiligen Tod. Hier ist die Initiation der Tochter des Teufels kodiert. Der Prinz hat die Funktion ihres Initiators. Dies ist ein weiterer Beweis dafür, dass er bereits initiiert ist.

Die Initiandin muss, genauso wie der Initiand, Schmerzen erleiden und wird symbolisch getötet und beschnitten. Das Beschneiden der Initiandin ist in anderen Versionen dieses Märchens durch das Zerstückeln der Tochter des Teufels kodiert.

Das Blut welches die Tochter nicht verlieren darf aber dennoch verliert, steht für das Menstruationsblut. Weibliche Initiationsriten hingen häufig mit dem Eintreten der ersten Menstruation zusammen. Dies ist ein weiterer Beweis ihrer Initiation, da sie ab diesem Zeitpunkt fruchtbar ist und ein Kind empfangen kann. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 61, 86)

Der Jüngling tötet die Tochter, wirft ihren Körper anschließend ins Meer.

Ihr zeitweiliger Tod und ihr vorübergehender Aufenthalt in einer anderen Welt, die in diesem Falle das Meer ist, verkörpern die Initiationsrituale, die die Tochter des Teufels durchlaufen muss, um initiiert zu werden. Das Wasser als Meer in das Siete Rayos de Sol geworfen wird, symbolisiert demnach einerseits die jenseitige Welt, in der sie initiiert wird und aus der sie als Initiierte zurückkehrt, und andererseits die rituelle Waschung der Initiandin und ihre Reinigung. Sie macht eine Metamorphose durch und wird als erwachsene Frau neu geboren.

Die Beschreibung, dass sie schöner als zuvor aus dem Meer kommt „*Y si hermosa estaba antes, más hermosa salió del fondo del mar.*“ (Espinosa 1946: 261) ist ein Zeichen ihrer besonderen Fähigkeiten. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 125)

Der Verlust des Fingers symbolisiert ihre Markierung (Beschneidung) und ist somit das Erkennungsmerkmal ihrer Initiation.

In diesem Märchen wird also nicht nur der Prinz, sondern auch die Tochter des Teufels initiiert.

Ein weiteres Indiz dafür, dass diesem Märchen neben der rituellen Initiation auch der Herrscherersetzungsritus zugrunde liegt, ist, dass der Teufel (König) mehrere heiratsfähige Töchter hat (Narratem 1). Der König hat also seine Zeit regiert und muss zum Wohl der Gemeinschaft durch einen jüngeren und fähigen Prätendenten ersetzt werden. Dass der König alt und schwach ist und demnach ersetzt werden muss, zeigt sich auch dadurch, dass er dem Helden gegenüber böse und feindselig gestimmt ist. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 109) Am Ende der rituellen Initiation und der rituellen Königersetzung steht die Hochzeit in Form einer rituellen Verehelichung. Daher muss der Prätendent im Zuge des Schemas der Königersetzung eine Frau erobern, meistens die Tochter des Königs, um die Kontinuität der Gruppe zu gewährleisten (Narrtem 5). Dies wird in „Siete Rayos de Sol“ dadurch kodiert, dass der Teufel dem Prinzen befiehlt, sich mit einer seiner Töchter zu vermählen. Damit sollen „*die dynastische Legitimität und Kontinuität abgesichert*“ (Metzeltin/Thir 1998: 141) werden. Er stellt den Prinzen wiederum auf die Probe, indem er ihn auf der einen Seite einer geschlossenen Tür stehen lässt und seine drei Töchter auf der anderen Seite. Die Töchter müssen jeweils einen Finger unter dem Türschlitz hervor halten, und der Prinz muss beweisen, dass er seine Erwählte wiedererkennt. Da Siete de Rayos de Sol ihren verstümmelten Finger reicht, erkennt der Prinz sie. Da der Prinz die Verletzung der Prinzessin erkennt, beweist er seine Bereitschaft die Gruppenkontinuität abzusichern (Narratem 4).

Die beiden heiraten. Hier ist wiederum das Narratem 7 (Belehrung) der Initiationssequenz kodiert, da dies noch nicht die endgültige Hochzeit ist, sondern vorerst nur eine Art Probeehe, in der der Initiand die Bewältigung der Sexualität erlernt. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 79) Meist heirateten die von der Initiation zurückgekehrten Männer schließlich eine andere Frau, da sie ihr Leben vor und während der Initiation, und somit auch die Frau aus der Probeehe, vergessen müssen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 80)

Marisoles

In „Marisoles“ fungiert der Teufel wieder als Initiator und als zu ersetzender König. Er stellt dem Prinzen drei Aufgaben mit denen er ihn als Initiator belehrt (Narratem 7), seine Reifung ermöglicht und seine erlernten Fähigkeiten erprobt (Narratem 8). Als zu ersetzender König will der Teufel durch die Proben herausfinden ob der Prinz (Prätendent) bereits initiiert ist (Narratem 3), also besondere Fähigkeiten besitzt und somit das Wohl der Gemeinschaft (Narratem 4) und die Kontinuität der Sippe garantieren kann (Narratem 5).

Die ersten zwei Aufgaben bestehen darin, dass er am Morgen Weizen säen und zu Mittag dem Teufel das fertige Brot überreichen muss und dass er eine Weinrebe pflanzen und am Abend den fertigen Wein zum Abendessen mitbringen soll. Diese zwei unlösbaren Aufgaben bewältigt der Prinz nur durch die Hilfe von Marisoles. Ihre magischen Kräfte symbolisieren seine. Durch das Lösen diese Aufgaben erlernt und übt er einerseits die Nahrungsbeschaffung (Initiation), andererseits beweist er, dass er gute Ernten und somit das Wohl der Gemeinschaft garantieren kann. (Herrscherersetzung).

Als dritte Aufgabe muss er wieder einen Ring, diesmal den des Urgroßvaters vom Meeresgrund heraufholen. Mit dieser Aufgabe lernt er die Traditionen der Gruppe kennen (Initiation – Narratem 7) und beweist, dass er den Kontakt zu den Vorfahren herstellen kann. Um den Ring zu bekommen muss der Prinz, wie in der vorigen Version, die Tochter des Teufels töten, ihr Blut sammeln und sie ins Meer werfen. Sie kommt wieder lebend aus dem Meer. Hier wird die Initiation von Marisoles beschrieben mit dem Prinzen als ihrem Initiator.

Die Probeehe (Narratem 7) wurde in dieser Version schon vorher vollzogen, als der Prinz die Kleider der im Fluss badenden Prinzessin versteckt und sie ihr nur unter der Bedingung zurückgibt, dass sie ihn heiratet. (vgl. Narratem 3)

El Castillo de las siete Naranjas

Der Prinz (Initiand und Prätendent) muss wieder drei vom Teufel (Initiator und zu ersetzender König) gestellte Aufgaben erfüllen: Zuerst muss er ein Pferd zähmen, danach Weizen säen und dem Teufel am selben Tag das fertige Brot bringen und zu guter Letzt den Ring des Großvaters aus dem Meer holen. Diese Aufgaben kann er nur mit Hilfe seiner Helferin bewältigen.

Das Pferd verkörpert den Teufel, in dem er es zähmt zeigt er, dass er besonders stark und sogar stärker als der Teufel (König) ist und somit das Wohl der Gemeinschaft

garantieren kann. (Narratem 3 und 4) (vgl. Metzeltin/Thir 1998:141).

Durch die zweite Aufgabe erlernt und übt er die Nahrungsbeschaffung (Narratem 7 und 8) und zeigt, dass er gute Ernten bescheren kann. (Narratem 4) Die Bewältigung der letzten Aufgabe symbolisiert das Erlernen der Gruppentraditionen (Narratem 7) und seine Fähigkeit, mit den Ahnen Kontakt aufnehmen zu können und diese zu ehren. Um die letzte Aufgabe zu bestehen muss er wieder die Tochter des Teufels initiieren (sie töten). Dies ist der Beweis dafür, dass er bereits initiiert ist (Narratem 3). Das fünfte Narratem des Herrscherersetzungschemas wird in dieser Version nicht durch die Hochzeit der beiden kodiert. Doch dass der Prinz die Gunst der Tochter des Teufels erlangt, wird dadurch deutlich, dass beide im selben Zimmer schlafen.

La hija del diablo

Der Prinz wird vom Teufel wieder vor drei unlösbare Aufgaben gestellt (in vorgegebener Zeit Brennholz sammeln, Weizen zu Brot verarbeiten und einen Ring der Vorfahren wiederbringen), die seine Belehrung und Übung als Initiand, aber auch seine bestandene Initiation und seine besonderen Kräfte als Prätendent symbolisieren. Er hat wieder eine Helferin an seiner Seite, die Tochter des Teufels, welche er auf die gleiche Art und Weise wie in den vorigen Versionen initiieren muss. Die beiden Rituale, seine Bereitschaft, als Prätendent die Gruppenkontinuität abzusichern sowie das Erlernen der Sexualität als Initiand in Form einer Probeehe, werden durch die Hochzeit des Helden mit der Tochter des Teufels kodiert.

Blancaflor, la hija del demonio

In dieser Version des Märchens werden die Proben, die der Initiand im Zuge der Initiation durchlaufen muss (Narratem 7 und 8) und jene, die er als Anwärter auf den Thron bestehen muss (Narrateme 3, 4 und 5), auf die gleiche Weise wie in den vorigen Versionen vollzogen, nämlich durch Aufgaben, die der Teufel dem Prinzen stellt. Doch in dieser Version sind es nur zwei Aufgaben, und zwar in kurzer Zeit Weinstöcke zu pflanzen und den fertigen Wein zu servieren und den Ring der Urgroßmutter aus dem Meer zu holen. Um die letzte Aufgabe zu bestehen, muss er die Tochter des Teufels auf die selbe Weise, wie in den Versionen zuvor, initiieren. Schließlich heiraten die beiden. (Probeehe und Gruppenbeständigkeit sichern)

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Narratem 9: <i>Rückkehr aus dem Initiationsbezirk</i>		Narratem 7: <i>Beseitigung des Königs in Form eines Wettkampfes</i>

Siete Rayos de Sol

Die Überlagerung der zwei narrativen Schemata (Initiation, Herrscherersetzung) geht weiter:

Der Teufel hat vor, die frisch Verheirateten zu töten, doch die Tochter des Teufels ahnt es und beschließt daraufhin, mit dem Prinzen zu fliehen. Es beginnt eine magische Flucht und eine Verfolgungsjagd zu Pferd, in der sich der Teufel in eine Bestie verwandelt, um die beiden zu fangen (Der Initiator, Teufel, versucht den Initianten zurückzuhalten; Narratem 9). Die beiden verwandeln sich ebenfalls und werfen magische Gegenstände nach dem Teufel, um ihn von sich fern zu halten. Schlussendlich gelingt es ihnen, dem Teufel zu entkommen und sie kommen im Dorf des Prinzen an. Die Initiierten (Prinz und Tochter des Teufels) müssen vom Initiationsort aus dem Jenseits wieder ins Diesseits zurückkehren. Da die Welt des Jenseits von fremden Kräften regiert wird, und dort viele Gefahren lauern, findet nicht jeder Initiant den Weg zurück ins Diesseits. Die Rücküberschreitung der Grenze als neuer, erwachsener Mensch dürfte daher nicht einfach sein. Die Überwindung dieser Schwierigkeiten wird im Zaubermärchen durch eine magische Flucht kodiert. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 80) In *Siete Rayos de Sol* müssen der initiierte Prinz und die initiierte Tochter des Teufels vor dem Teufel in die diesseitige Welt fliehen. (Narratem 9)

Die Flucht der beiden und die Verfolgung durch den Teufel symbolisieren aber auch den „*physischen Wettkampf zwischen dem alten König und dem Prätendenten*.“ (Metzeltin/Thir 1998: 141). Dies ist in Narratem 7 der rituellen Königsersetzung kodiert. Der Held sowie die Tochter beweisen, indem sie sich verwandeln können, dass sie über besondere Kräfte verfügen und somit initiiert sind. Sie haben die Kraft, den Teufel zu überlisten, er fällt in eine von ihnen geschaffene Erdspalte, aus der er nicht mehr herauskommt. Der Prinz als Prätendent hat somit den alten König besiegt (Narratem 7), und die Initianten (Prinz, Siete Rayos de Sol) haben ihre Initiation bestanden und den Rückweg aus dem Initiationsbezirk als Erwachsene gemeistert. (Narratem 9)

Marisoles, El Castillo de las siete Naranjas, La hija del diablo, Blancaflor, La hija del diablo
In den restlichen vier Versionen sind die Rückkehr der Initiierten (Prinz, Tochter des Teufels) ins Diesseits (Narratem 9) und die Beseitigung des alten Königs durch den Prätendenten (Narratem 7) auch durch eine magische Flucht und eine Verfolgung kodiert. In allen vier Versionen wird der Teufel besiegt, die Initiation und Beseitigung des alten Königs gelingen.

In „*La hija del diablo*“ wird der Teufel bei der Verfolgung des Prinzen und der eigenen Tochter von seiner Frau, und in „*Blancaflor, la hija del demonio*“ von seiner Frau und seinen zwei anderen Töchtern unterstützt.

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Narratem 10: <i>eventuelle Heirat des Initiierten</i>		Narratem 8: <i>Inthronisierung</i>

Siete Rayos de Sol

Der besiegte König (Teufel) spricht den Wunsch aus, dass der Prinz seine Gemahlin vergessen soll.

Beim Heimatsort des Prinzen angekommen, lässt er seine Frau bei einer Quelle zurück, um seine Familie vorerst alleine zu begrüßen. Siete Rayos de Sol warnt ihn, er solle sich von niemandem umarmen lassen, weil er sie sonst vergisst. Er sagt seiner Familie, dass ihn niemand umarmen dürfe, bevor er ihnen seine Frau vorgestellt hat. Doch in dem Moment kommt seine Großmutter, umarmt ihn, und er vergisst seine Frau.

Der Initiierte kehrt nach bestandener Initiation als neuer Mensch in den Familienverband zurück und muss seine Vergangenheit, sein Leben vor und während der Initiation und daher auch die erste Braut aus der Probeehe vergessen. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 80) Somit vergisst der initiierte Prinz in Siete Rayos de Sol die Tochter des Teufels.

Doch Siete Rayos de Sol gibt nicht auf. Sie beschließt, als Bedienstete im Schloss zu arbeiten um den Prinzen zurückzuerobern und seine zweite Hochzeit mit einer anderen Frau zu verhindern. Schließlich gelingt es ihr, den Prinzen auf sich aufmerksam zu machen, er erinnert sich an sie und stellt sie der ganzen Familie als seine Frau vor. Die Hochzeit mit der anderen Frau wird somit verhindert (Narratem 10).

Obwohl der Initiierte die Initiationsphase und somit auch die Frau aus dieser vergessen sollte, kam es doch ab und zu vor, dass die Frau aus der Probeehe nicht vergessen,

also nicht durch eine neue Ehefrau ersetzt wurde.

Der Prinz und Siete Rayos de Sol bleiben verheiratet (Narratem 10: der Initiierte heiratet eine Initiierte) und werden als erwachsene Menschen und volle Mitglieder in die Gesellschaft integriert. Die Initiationssequenz ist somit komplett und abgeschlossen.

Durch die Heirat mit der Königstochter (Siete Rayos de Sol) erfüllt sich auch Narratem 8, die Herrscherersetzungssequenz, somit ist auch diese vollendet.

Der Held erbt zwar nicht direkt das Königreich des ersetzten Königs, da der ersetzte König (Teufel) im Jenseits herrscht und der Held (Initiierte) im Zuge der Initiation das Jenseits verlassen muss. Doch schon der Sieg über den zu ersetzenden König und dass er mit dessen Tochter, die er geheiratet hat, ins Diesseits flieht und mit ihr in seiner Heimat lebt, deuten das Erben des Königreichs an, da die Kinder eines Königs diejenigen sind, die das Erbe weitertragen, wenn der König abdankt.

Marisoles

In Marisoles vergisst der Prinz seine Frau nicht zeitweise, und es wird auch keine Familienzusammenführung beschrieben. Das Märchen endet damit, dass der Prinz und Marisoles den Teufel (König) überlisten und somit besiegen. Die Initiierten bleiben verheiratet (Narratem 10), sie vergessen die Probeehe nicht. Die Initiationssequenz ist somit abgeschlossen.

Mit dem Sieg des Prinzen (Prätendenten) über den Teufel (König), und damit, dass er und Marisoles (Königstochter) verheiratet bleiben (Narratem 8), ist auch die Herrscherersetzung abgeschlossen.

Wie in der vorigen Version, deutet auch hier der Umstand, dass der Prinz mit der Tochter des zu ersetzenden Königs verheiratet ist und es auch weiterhin bleibt an, dass er das Königreich des ersetzten Königs erbt. (Narratem 8)

El Castillo de las siete Naranjas

Nach dem Sieg über den Teufel machen sich der Prinz und die Tochter des Teufels auf den Weg zum Palast des Vaters (König) des Prinzen. Kurz vor dem Palast machen die beiden halt und der Prinz bittet seine Frau, an diesem Ort auf ihn zu warten, da er nicht möchte, dass sie so würdelos seinen Eltern gegenüber tritt. Die Tochter des Teufels ist nicht erfreut über sein Vorhaben sie zurückzulassen und warnt ihn, sich von niemandem berühren zu lassen, da er sie sonst vergisst. Der Prinz verspricht es und macht sich alleine auf den Weg. Im Palast angekommen sagt er allen, dass ihn

niemand berühren darf, doch in dem Moment kommt ihm ein Hund entgegen und streift seine Beine. Der Prinz (Initiierte) vergisst seine Frau (Tochter des Teufels).

Dies ist Teil einer bestandenen Initiation, da der Initiierte sein Leben vor und während der Initiation und somit auch seine Braut aus der Probeehe vergessen musste. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 80) Der Initiand (Prinz) hat die Initiation erfolgreich bestanden und wird als volles Mitglied in die Gemeinschaft aufgenommen (Narratem 9 !).

Im Grunde fehlt Narratem 10 der Initiationssequenz in dieser Version. Der Prinz hat zwar während der Initiation geheiratet (Probeehe), doch vergisst er seine Braut nach der Rückkehr als Initiiertes und erinnert sich nicht wieder an sie. Er heiratet keine Initiierte, die Frau aus der Probeehe versucht ihn nicht zurückzuerobern und es findet auch keine Familiengründung statt.

Doch durch seine erfolgreiche Rückkehr aus dem Jenseits ins Diesseits und seine Aufnahme als neuer erwachsener Mensch in die Gemeinschaft, ist die Initiation und damit auch die Initiationssequenz, dennoch abgeschlossen.

Auch Narratem 8 der Herrscherersetzungssequenz, die Inthronisierung, fehlt in dieser Version. Die Königsersetzung ist zwar geglückt und der siegreiche Prätendent hat es geschafft, mit der Königstochter ins Diesseits (in sein Reich) zu flüchten, doch vergisst er sie schlussendlich. Es findet keine Hochzeit statt und das Erben des Königreichs des ersetzten Königs (Teufel) ist auch nicht durch das Verheiratet bleiben mit dessen Tochter kodiert.

Dennoch bin ich der Meinung, dass die Herrscherersetzung grundsätzlich abgeschlossen ist, da der Prätendent den alten König besiegt und mit dessen Tochter flüchtet.

Um zu belegen, dass einem Text die narrativen Kodierungsschemata einer rituellen Initiation oder einer rituellen Herrscherersetzung zugrunde liegen, müssen nicht alle Narrateme der Schemata vorhanden sein. Die Mehrzahl der Narrateme sollten zu erkennen sein, um von einer dem Text zugrunde liegenden Initiation oder Herrscherersetzung sprechen zu können. In einigen Fällen sind nämlich beispielsweise nur Fragmente einer Herrscherersetzung oder einer Initiation zu erkennen und in anderen Fällen gelingen die Initiation beziehungsweise die Königsersetzung nicht. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 79, 146)

La hija del diablo

Im Diesseits angekommen, marschieren der Held und seine Frau weiter, bis sie zu einer Kapelle in der Nähe eines Dorfes kommen. Die Tochter des Teufels verweilt dort und der Held, macht sich auf den Weg ins Dorf und sagt ihr, dass er bald zurückkommt. Sie ermahnt ihn, er solle sich von keiner alten Frau küssen lassen, weil er sie sonst vergisst. Auf Weg ins Dorf, gibt eine alte Frau dem Helden einen Kuss, und er vergisst seine Braut. Der Initiierte vergisst seine Vergangenheit.

Nach einer Woche macht sich der Held, ohne besonderen Grund, auf den Weg zur Kapelle. Dort trifft er seine ursprüngliche Braut, und sie fragt ihn, ob er sie denn nicht wieder-erkenne, dass sie diejenige sei, die ihm beim Lösen der schwierigen Aufgaben geholfen habe. Daraufhin erkennt er sie wieder, bringt sie in sein Dorf und stellt sie seiner ganzen Familie als seine Frau vor.

Die Frau aus der Probeehe schafft es, den Helden zurückzugewinnen, die beiden Initiierten bleiben verheiratet und sie wird von seiner Familie anerkannt (Narratem 10). (Initiation abgeschlossen)

Der siegreiche Prätendent bleibt mit der Königstochter verheiratet (Narratem 8 der Herrscherersetzungssequenz) und erbt symbolisch durch das Verheiratet bleiben das Königreich des ersetzten Königs. Somit ist auch die Herrscherersetzung abgeschlossen.

Blancaflor, la hija del demonio

Die Schwester von Blancaflor spricht einen Fluch aus, die beiden Liebenden mögen sich vergessen. Daraufhin trennen sich der Prinz und Blancaflor im ersten Dorf an dem sie vorbeikommen. Sie beginnt als Schneiderin zu arbeiten und er als Kellner.

Die Initiierten müssen nach der Rückkehr als Erwachsene ihre Vergangenheit vergessen, was Blancaflor und der Prinz tun.

Als er im Begriff ist, eine andere Frau zu heiraten, begibt er sich zur Schneiderei in der Blancaflor arbeitet, sie erkennen einander, heiraten und leben glücklich bis an ihr Lebensende.

Auch In dieser Version vergessen die Initiierten die Probeehe nicht, der Initiierte (Prinz) heiratet eine Initiierte (Blancaflor) (Narratem 10). Die Initiationssequenz ist abgeschlossen.

Wieder wird der Abschluss der Herrscherersetzungssequenz dadurch kodiert, dass der siegreiche Prätendent heiratet. (Narratem 8) Die Hochzeit des Prinzen mit der Königstochter symbolisiert hier ein weiteres Mal, das Erben des Königreichs des ersetzten Königs.

Ich habe durch die schrittweise Analyse der fünf Versionen des Märchens „*La hija del diablo*“ aufgezeigt, dass in diesem Märchentypus Elemente einer weiblichen und einer männlichen Initiation, einer rituellen Herrscherersetzung sowie einer rituellen Verehelichung kodiert sind.

4.3 Analyse nach dem Schema von Aurelio M. Espinosa, Vater (1947)

Sowohl Espinosa (1946) als auch sein Sohn (1987) gliedern in ihren Märchensammlungen die verschiedenen spanischen Märchen in unterschiedliche Gruppen und zählen jene vom Typus „*La hija del diablo*“ zu der Gruppe der „*Cuentos de encantamiento*“ (Zaubermärchen). (vgl. Espinosa 1946: Tomo 1: XV; Espinosa, hijo 1987:7) Espinosa Sohn unternimmt noch eine weitere Differenzierung, indem er die „*Cuentos de encantamiento*“ wiederum in fünf Gruppen unterteilt (A bis E). Hierbei zählt er den Märchentypus „*La hija del diablo*“ zur Gruppe A „*Adversarios sobrenaturales*“, den übernatürlichen Gegenspielern. (vgl. Espinosa 1987: 7)

Aurelio M. Espinosa, Vater hat ergänzend zu seiner Märchensammlung „*Cuentos populares españoles*“ (Tomo 1; 1946) zwei weitere Bände herausgegeben (Tomo 2 und Tomo 3), in denen er Anmerkungen und wissenswerte Hintergrundinformationen zu den einzelnen Märchen gibt. Außerdem stellt er aufbauend auf dem Vergleich verschiedener Versionen eines Märchen-Typus Schemata auf, die eine Art Zusammenfassung der wichtigsten erzählerischen Momente darstellen. Er beschäftigt sich jedoch nicht mit dem narrativen Ursprung dieser. (vgl. Espinosa 1947: Tomo 2: 470-482; Thir 2010: 39)

Er gliedert in seinem Sekundärliteraturwerk „*Cuentos populares españoles, tomo 2*“ (1947) die Märchen vom Typus „*La hija del diablo*“ in sieben narrative Elemente (A-F + C1), wobei nicht jede Version alle Elemente und auch nicht in vollem Umfang aufweist:

A. Ein Prinz oder junger Mann verliert sein Vermögen beim spielen oder aus anderen Gründen und nimmt in Folge dessen die Hilfe des Teufels an. Als Gegenleistung verspricht er dem Teufel ihn nach einer bestimmten Zeit aufzusuchen oder verspricht ihm eines seiner Kinder, die Seele des Kindes oder seine eigene. Er macht sich auf den Weg zum Teufel um den Pakt zu erfüllen.

B. Mit der Hilfe des Sonnenvaters oder der Sonnenmutter, des Mondes, der Winde oder der Vögel kommt der Held bei einer Lagune an wo sich drei wunderschöne Jungfrauen in Gestalt von Schwänen oder anderen Vögeln baden. Der Held nähert

sich ihnen, stiehlt die Kleidung der Jüngsten und verliebt sich in sie. Sie rät ihm wie er sich im Hause ihres Vaters dem Teufel verhalten soll.

In einigen Versionen kommt der Held durch Zufall, oder mittels von Riesen gestohlenen Zauberobjekten zum Haus des Teufels, oder zur Lagune der badenden Töchter.

C. Im Palast des Teufels angekommen entweder mit Hilfe der jüngsten Tochter oder auf andere Weise wenn dem Märchen Element B fehlt, stellt ihm der Teufel verschiedene außergewöhnliche Aufgaben die unmöglich zu lösen scheinen. Doch mit der Hilfe der Zauberkräfte seiner Freundin, erfüllt er alles was von ihm verlangt wird: Berge und Wälder ebnen, Früchte oder Weizen pflanzen und am nächsten Tag die Früchte oder das fertige Brot überreichen oder wilde Bestien zähmen wie im Mythos von Jason und Medea.

C1. Die letzte und schwierigste Aufgabe besteht darin, einen Ring vom Meeresgrund emporzuholen. Dafür ist es notwendig, dass der Held seine Braut tötet, indem er sie zerstückelt und ins Meer wirft.

D. Der Teufel ist überzeugt davon, dass seine Tochter dem Helden hilft und beschließt daher die beiden zu töten. Sie flüchten auf einem Pferd, dass so schnell rennt wie der Wind. Als der Teufel im Begriff ist sie einzuholen, werfen sie magische Objekte hinter sich, welche dem Teufel dem Weg versperren. In anderen Versionen verwandeln sie sich in Objekte oder andere Personen, um vom Teufel nicht erkannt zu werden. Sie schaffen es lebendig zu entkommen.

E. Aufgrund eines Fluches des Teufels oder aufgrund nicht erwähnter Motive, außer auf Anraten der Freundin mit den magischen Kräften, kommt der Held zu Hause an, lässt sich von seiner Großmutter oder einer anderen Person umarmen oder von einem Hund liebkosten, vergisst seine Freundin und ist danach im Begriff, eine andere Frau zu heiraten.

F. Die verhinderte Hochzeit. Die ursprüngliche Braut gelangt auf verschiedene Weisen zur Hochzeit, gibt sich zu erkennen, der Held erinnert sich wieder an sie, und die beiden heiraten.

(Übersetzt nach Espinosa 1947: 472-473)

Laut Espinosa, sind die Elemente C, C1 und D in allen spanischen Versionen dieses Märchentypus vorhanden. Die Elemente C und D, die Espinosa zufolge auch zwei wichtige narrative Elemente des Mythos von Iason und Medeia darstellen, sind laut

Autor generell wichtig, da sie weltweit in fast allen Märchen die eine magische Flucht beinhalten, zu finden sind. (vgl. Espinosa 1947: 473-474)

„*Siete Rayos de Sol*“ gliedert sich in die Elemente A, B, C, C1, D, E und F. Diese Version des Märchens weist alle von Espinosa angeführten narrativen Elemente auf.

In „*Marisoles*“ sind die Elemente A, B, C, C1, D vorhanden. Die Elemente E und F fehlen.

„*El Castillo de las siete Naranjas*“ weist die Elemente A, B, C, C1, D, E auf. Element F fehlt.

In „*La hija del diablo*“ kommen die narrativen Elemente A, C, C1, D, E, F vor, wobei Elemente E und F in etwas abgewandelter Form erscheinen. Element B fehlt. In Element E darf sich der Held nicht umarmen lassen, und in dieser Version des Märchens darf sich der Held nicht küssen lassen. Generell findet in Element F die ursprüngliche Braut zum Bräutigam und in dieser Version, kommt der Held von sich aus zur Kapelle, wo sich die ursprüngliche Braut aufhält.

„*Blancaflor, la hija del demonio*“ setzt sich aus den Elementen A, C, C1, D, E, F zusammen, Element B fehlt. Die Elemente E und F kommen in abgewandelter Form vor. E: Der Prinz und die Tochter des Teufels vergessen einander aufgrund des Fluches, den die Schwester von Blancaflor ausspricht, nicht durch eine Umarmung von der Großmutter oder durch die Berührung eines Hundes. F: Blancaflor verhindert die Hochzeit nicht, sondern der Prinz sucht die Werkstatt in der sie arbeitet zufällig auf, und sie erkennen einander wieder.

Espinosa, Vater, weist in seinem Kapitel über den Märchentypus „*La hija del diablo*“ mehrmals darauf hin, dass die Handlung des Zaubermärchens „*La hija del diablo*“ der des bekannten griechischen Mythos von Iason und Medeia ähnlich ist, da einige Elemente des Märchens Parallelen zum Mythos aufweisen. (vgl. Espinosa 1947: 472, 474, 478, 479) Espinosa gibt eine kurze Zusammenfassung des Mythos *Iason und Medeia* und vergleicht einige Elemente des Mythos mit Elementen des Zaubermärchens:

Jason, der Prinz von Thessalien, macht sich auf die Suche nach dem Goldenen Vlies. Aietes, der Sohn der Sonne und Besitzer des Vlieses, verspricht Jason ihm dieses zu geben unter der Bedingung, dass er drei Aufgaben erfüllt. Es gelingt Iason die Aufgaben mit Hilfe der Zauberkräfte von Medeia, Tochter des Aietes, zu lösen. Die beiden verlieben sich und fliehen gemeinsam. In einigen Versionen nimmt Medeia ihren jüngeren Bruder mit auf die Flucht, welchen sie dann tötet und zerstückelt um ihren Verfolger Aietes abzulenken. (vgl. Espinosa 1947: 480) Espinosa meint, dass

das Zerstückeln des Bruders, um den König abzulenken, im Märchen eine weniger brutale Form angenommen hat und zwar jene des Werfens bestimmter magischer Gegenstände. (vgl. Espinosa 1947: 479)

In weiteren Versionen des Mythos verlässt Jason Medeia und heiratet die Tochter des Königs Kreon, um Medeia und ihre gemeinsamen Kinder ernähren zu können. Daraus könnte sich im Märchen „*La hija del diablo*“ möglicherweise das Vergessen der ursprünglichen Braut und die verhinderte Hochzeit mit der anderen Braut entwickelt haben.

Espinosa ist überzeugt vom Zusammenhang zwischen dem Märchen „*La hija del diablo*“ und dem Mythos von „*Iason und Medeia*“. Er nimmt zwar die Meinung von Antti Aarne an, dass der Ursprung des Märchens in Asien liegt und während seines Weges nach Europa vielen Einflüssen unterlegen ist, er ist aber dennoch überzeugt davon, dass das Märchen in seiner endgültigen Fassung stark vom Mythos „*Iason und Medeia*“ beeinflusst wurde. (vgl. Espinosa 1947: 481)

Metzeltin stellte die Hypothese auf, dass Mythen nichts anderes als alte Zaubermärchen sind. (vgl. Metzeltin 2009: Seminar „Märchen und ihre Interpretationsmöglichkeiten“) Es ist also laut Espinosa ein narrativer Zusammenhang zwischen dem Märchentypus „*la hija del diablo*“ und dem Mythos „*Iason und Medeia*“ zu erkennen, und nach Metzeltin lässt sich auch ein literarischer Gattungszusammenhang herstellen.

Inspiziert von den Aussagen dieser beiden Wissenschaftler möchte ich im folgenden Kapitel untersuchen, ob der Märchentypus „*La hija del diablo*“ und der Mythos von „*Iason und Medeia*“ wirklich so große narrative Parallelen aufweisen wie Espinosa behauptet und welche es sind. Daher werde ich versuchen die von Metzeltin/Thir erarbeiteten narrativen Kodierungsschemata einer rituellen Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung, wie zuvor beim Zaubermärchen, auch auf den Mythos von „*Iason und Medeia*“ anzuwenden, um zu untersuchen, ob sich die narrativen Elemente beider Texte ähneln, und ob sie eine vergleichbare narrative Grundstruktur aufweisen.

Kapitel 5

Analyse des Mythos von Iason und Medeia

5.1 Ritualität, Textualität und Mythos

Metzeltin/Thir haben aufgezeigt, dass traditionelle Zaubermärchen zu den ältesten narrativen Texten gehören und daher alte Grundriten enthalten, die in Form von kodierten Geschichten zu den ältesten Erzählstoffen der Welt zählen.

Ich habe im vorherigen Kapitel anhand der von Metzeltin/Thir entwickelten systematischen Erklärungsmodelle (Schemata) einer prototypischen pubertären Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung aufgezeigt, dass das Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ eine kodierte Initiations- und Herrscherersetzungsgeschichte ist.

Mythen stehen wie Zaubermärchen im Zusammenhang mit alten Riten, weil Mythen und Riten den Menschen seit jeher umgeben und gemeinsam existieren. Auffarth schreibt dem Mythos sogar die Funktion zu, Riten verständlich zu machen. (vgl. Auffarth 2005: 515)

Kerényi beschreibt Mythen als *unverkennbare Grundtexte* (Kerényi 2000: 13), die auf verschiedenste Weise erzählt werden (vgl. Kerényi 2000: 13), Metzeltin/Thir zählen Zaubermärchen zu den ältesten narrativen Texten der Menschheitsgeschichte.

Es können somit Zaubermärchen und Mythen als narrative Grundtexte der Menschheitsgeschichte gesehen werden.

Karl Kerényi nennt eine Erzählung, welche eine mythologische Stoffmasse enthält, Mythologem. Mythologeme erklären laut Kerényi, in erzählerischer Form die mythologische Stoffmasse und betten sie in ihre Erzählungen ein. (vgl. C.G. Jung, K. Kerényi 1951: 16-17)

Metzeltin/Thir betten die konstanten Momente der wichtigsten Grundriten, Initiation, Herrscherersetzung und Verehelichung, in narrative Grundschemata/Kodierungsschemata und entwickeln somit *systematische Erklärungsmodelle*, bestehend aus Narratemen (distinktiven Erzählmomenten). (vgl. Thir 2010: 37) Diese Erklärungsmodelle (Kodierungsschemata) gelten für alle narrativen Texte, was Metzeltin/Thir an verschiedensten Formen narrativer Texte veranschaulichen, wie zum Beispiel an Zaubermärchen, Romanen, Theaterstücken, Filmen.

Diese Schemata gelten deshalb auch für die verschriftlichten Mythen des alten Griechenlands, da diese ebenfalls narrative Texte sind. Außerdem gehören Mythen wie auch Zaubermärchen zu den narrativen Grundtexten der Menschheit. Es ist daher anzunehmen, dass Mythen, ebenso wie Zaubermärchen, alte Grundriten wie die pubertäre Initiation, die rituelle Herrscherersetzung und die rituelle Verhelichung, die in Form von kodierten Texten zu den ältesten Erzählstoffen der Welt zählen, in Form von kodierten Geschichten enthalten sind. (vgl. Kap. 3)

Um dies zu beweisen, werde ich den Mythos von „*Iason und Medeia*“, wie zuvor die fünf Versionen des Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ anhand der von Metzeltin/Thir entwickelten narrativen *Kodierungsschemata* einer rituellen Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung, Narratem für Narratem erarbeiten und somit analysieren.

Des weiteren haben mich die Überlegungen, die Aurelio M. Espinosa in seinem Sekundärliteraturwerk „*Cuentos populares españoles, tomo 2*“ (1947) bezüglich eines Zusammenhangs zwischen dem Märchentypus „*La hija del diablo*“ und dem Mythos von „*Iason und Medeia*“ anstellt, zur textlinguistischen Untersuchung der beiden Texte angeregt.

Espinosa sieht einen narrativen Zusammenhang zwischen diesen beiden Texten, da er davon überzeugt ist, dass das Märchen „*La hija del diablo*“ in seiner endgültigen Fassung stark vom Mythos „*Iason und Medeia*“ beeinflusst wurde. (vgl. Espinosa 1947: 481)

Ich werde anhand der Analyse dieser beiden Texte untersuchen ob die Annahme von Espinosa zutrifft.

5.2 Der griechische Mythos „*Iason und Medeia*“

Der Stoff von Iason und Medeia ist weltweit bekannt und wurde medial auf unterschiedlichste Weise in Form von Theaterstücken, Opern, Filmen, Mythensammlungen, etc. wiedergegeben und erzählt.

Ich werde für meine Textanalyse die Version des Mythos aus der griechischen Mythensammlung „*Die Mythologie der Griechen*“ von dem angesehenen ungarischen Philologen, Religionswissenschaftler und Mythenforscher Karl Kerényi heranziehen. Diese Mythensammlung besteht aus zwei Bänden (1) „*Die Götter und Menschheitsgeschichten*“ und (2) „*Die Heroen-Geschichten*“, wobei der Mythos von „*Iason und Medeia*“ im zweiten Band zu finden ist.

Kerényi hat in seiner Mythensammlung verschiedene Versionen der einzelnen Mythen zusammengetragen, er gibt die Mythen als eine sukzessive Narration wieder, macht den Leser aber dennoch auf die verschiedenen erzählerischen Ausschmückungen der unterschiedlichen Versionen aufmerksam. Sein Quellenmaterial bezieht er nicht nur aus geschriebenen Werken, sondern auch aus Vasenmalereien. Er gibt somit, so weit möglich, ein ganzheitliches Bild der einzelnen in seinem Werk beschriebenen Mythen.

5.2.1 Inhaltsangabe nach Karl Kerényi

In dieser Arbeit analysiere ich nur den ersten Teil des Iason und Medeia - Mythos, daher wird die Inhaltsangabe des Mythos mit der Rückkehr von Iason nach Ioklos enden.

Iason, der Protagonist und Heros, der aufbrach, das Goldene Vlies nach Ioklos zurück zu holen, ist der Sohn des Aison, Gründer der Stadt Aison in Thessalien. Das Goldene Vlies war ursprünglich im Besitz der Familie des Aison, doch kam es in den Besitz des Aietes, dem Sohn des Sonnengottes Helios. Iason sollte das Goldene Vlies von Aietes zurückholen. (vgl. Kerényi 2001: 197)

Pelias, dem Halbbruder des Aison, Onkel des Iason und Herrscher der Stadt Ioklos, der Nachbarstadt von Aison, wurde von einem Orakel prophezeit, dass ihn ein Mann bekleidet mit nur einer Sandale ums Leben bringen werde. Als Pelias nun die ganze Stadt Ioklos zu seinem Opfer versammelt hatte, kam Iason, der eine Sandale verloren hatte, mit nur einer Sandale bekleidet zum Opfer. Pelias erinnerte sich sofort an die Prophezeiung und bestellte Iason am nächsten Tag zu sich. Er fragte ihn, was er mit einem Mann tun würde, von dem ihm vorhergesagt wurde, dass er ihn töten werde. Iason antwortete, dass er ihn beauftragen würde, das Goldene Vlies zurückzuholen. Daraufhin schickte Pelias Iason das Goldene Vlies zu holen. (vgl. Kerényi 2001: 198)

Laut einer anderen Version der Erzählung hatte Pelias die Herrschaft über Ioklos, die eigentlich Iasons Eltern gebührte, unrechtmäßig an sich gerissen. Daraufhin ließen Iasons Eltern ihren Sohn aus Sorge um dessen Leben für tot erklären und gaben ihn in die Obhut des Kentauren Chiron. Pelias wurde nach dieser Erzählung ebenfalls prophezeit, dass er von einem Mann, der nur eine Sandale trage, getötet werde. Als Iason zwanzig Jahre alt war, machte er sich auf den Weg nach Ioklos um die Würde seines Vaters zu erlangen. So trat er, mit nur einer Sandale bekleidet vor Pelias. Danach traf Iason auf seinen Vater Aison und eröffnete ihm und der ganzen Familie,

dass er den Thron von Pelias zurückerobern wolle. Daraufhin trat er nochmals vor Pelias und bot ihm eine friedliche Lösung an: Pelias solle die Herden und Felder, die er Aison genommen, behalten, im Gegenzug dafür aber den Thron zurückgeben. Pelias willigte unter der Bedingung ein, dass Iason an seiner Stelle das Goldene Vlies von Aietes zurückhole, wie es die Unterirdischen verlangten, da er schon zu alt sei, um diese Aufgabe zu erfüllen. (vgl. Kerényi 2001: 199)

Aietes, ein Sohn des Helios und der Sonnengattin Perse oder Perseis, herrschte über die Stadt Aia, die ein Ort für göttliche, unsterbliche Wesen war. Die Gemächer des Aietes, in denen sich das Goldene Vlies bewacht von einer Riesenschlange befand, wurden mit dem Haus der Sonne verglichen und galten auch als Ort des Hades. Es wurde gesagt, dass sich in Aietes Gemächern die Sonnenstrahlen nächtlich ausruhten.

Iason nahm den Auftrag an, das Goldene Vlies aus der jenseitigen Welt zurückzuholen. Um den Auftrag erfüllen und in die andere Welt gelangen zu können, brauchte er ein schnelles Schiff und eine Schar an Gefährten, die ihn begleiteten. Es hieß, das Schiff müsse so besonders schnell sein, da das Felsentor zum Jenseits aus zwei beweglichen Felsen bestand, die beim Verlassen des Hades (Unterwelt) zusammenprallten und somit den Weg aus der Unterwelt versperrten. (vgl. Kerényi: 2001: 200-201)

Das Schiff, das Iason zur Verfügung gestellt wurde, trug den Namen ‚Argo‘. Es war ein besonderes Schiff, denn es stand unter dem Schutz der Göttin Athene, es war das schnellste Schiff weit und breit. (vgl. Kerényi 2001: 200)

Die Argo hatte Platz für fünfzig Ruderer. Frühe Erzählungen berichten, dass die ‚Minyer‘ mit Iason fuhren. An die Stelle der Minyer traten in späteren Erzählungen dann berühmte Heroen und Göttersöhne, die aus allen Teilen Griechenlands kamen um Iason zu begleiten: *Tiphys*, der böotische Steuermann, *Herakles* und *Kastor*, die Söhne des Zeus, *Euphemos* und *Periklymenos*, die Söhne des Poseidon, *Nauplios*, die messenischen Zwillinge *Idas* und *Lynkeus*, *Orpheus* und der Sänger *Phylammon* aus dem Geschlecht des Apollon, die Söhne des Hermes, die Zwillinge *Echion* und *Erythos* und *Authalides*, der König von Elis und Sohn des Helios *Augeias*, die Söhne des Boreas, *Kalais* und *Zetes*, die Wahrsager *Idmon* (Sohn des Apollon) und *Mopsos*, die Enkel des Zeus, *Peleus* und *Telamon*, *Admetos*, der Vetter von Iason und *Akastos*, der Sohn des Pelias, der angeblich gegen den Willen seines Vaters mitfuhr, sowie *Meleagros*, *Atalante*, *Theseus* und *Peirithoos*. Alle gemeinsam wurden sie ‚die Argonauten‘ genannt, die mit Iason die heilige ‚Argonautenfahrt‘ bestritten. (vgl. Kerényi 2001: 202)

Die Argonautenfahrt war von vielen Hindernissen und Aufgaben geprägt.

Die erste Insel, die sie aufgrund eines Sturmes anlaufen mussten, war ‚Lemnos‘, die nur

von männerfeindlichen Frauen bewohnt wurde. Als die Argonauten an Land wollten, empfingen die Lemnierinnen sie bewaffnet, um sie zu vertreiben, doch Iason gelang es, sich mit ihrer Königin ‚Hypsipyle‘ zu einigen, und so den Fluch aufzuheben den Aphrodite über die Lemnierinnen gelegt hatte, indem er und Hypsipyle heirateten. Schon hier fand Iason die Liebe eines königlichen Weibes. Es wurden unter den Argonauten Wettkämpfe veranstaltet, und die Sieger durften der Hochzeitsfeier beiwohnen. Die Argonauten verbrachten wie einige Erzähler berichten, Tage, nach anderen Monate oder sogar Jahre auf Lemnos. Hypsipyle gebar Iason zwei Söhne, Euenos und Thoas. Auch die anderen Lemnierinnen gebaren wieder, und die Insel bevölkerte sich auch wieder mit Männern. Hypsipyle verübelte es Iason nicht, dass er sie verlassen und weiterfahren musste. Iason und die Argonauten lösten den Fluch, der auf Lemnos lastete und brachten wieder Gleichgewicht auf die Insel. (vgl. Kerényi 2001: 202, 203) Auch auf Samothrake machten die Argonauten halt, dort wurden Iason, Herakles und Orpheus von den Samothrakiern in Mysterien eingeweiht, woraufhin sie auf ihren Meer- und Heerfahrten immer Glück hatten. (vgl. Kerényi 2001: 203)

Danach kamen sie zur Insel Kyzikos, die einerseits von Menschen, ‚Dolionen‘, und andererseits von auf dem Berg Dindymon lebenden Riesen bewohnt wurde. Als sie ankamen, feierte der junge König Kyzikos gerade seinen Hönigmond mit Kleite. Kyzikos empfing die Argonauten freundlich und bewirtete sie, da ihm prophezeit worden war, falls eines Tages eine Schar Heroen auf seiner Insel landen sollte, möge er ihnen freundlich gesinnt sein. Als die Argonauten den Berg Dindymon besteigen wollten, wurde die Argo von den Riesen angegriffen. Herakles, der bei der Argo geblieben war, tötete viele Riesen und die übrigen Riesen wurden von den zurückkehrenden Argonauten besiegt. Daraufhin verließen die Argonauten sofort die Insel Kyzikos. Sie wurden jedoch in der Nacht, ohne es zu merken, vom Wind zur Insel zurückgetrieben. Die Dolionen erkannten sie nicht und nahmen an, dass es Feinde wären und griffen sie an. Sie kämpften die ganze Nacht, im Kampf musste König Kyzikos sowie viele andere Dolionen, das Leben lassen. Als die vermeintlichen Feinde einander bei Tagesanbruch erkannten, begann die Totenklage, die drei Tage andauern sollte. Auf dieses Unglück hin wehten zwölf Tage lang so starke Winde, die es den Argonauten unmöglich machten, weiterzufahren. Der Seher Mopsos, der die Stimme eines Eisvogels verstand, riet Iason am zwölften Tag die Große Mutter der Götter zu versöhnen um weiterfahren zu können. Infolgedessen bestiegen die Heroen abermals den Dindymon, und Argos, der Erbauer der Argo, fertigte aus einem Weinstock eine Statue der Göttin Rhea, der die Weinrebe heilig war. Daraufhin war die Göttin versöhnt, und die Heroen konnten

weiterfahren. (vgl. Kerényi 2001: 204)

Auf der weiteren Reise verloren die Argonauten Hylas und Herakles im Lande Mysien. Polydeukes beschützte die anderen Argonauten vor dem Herrscher des Landes der Bebryker, dem Besitzer der Quelle, der die Argonauten dran hindern wollte, aus dieser Quelle zu holen. (vgl. Kerényi 2001: 204)

Als nächstes gelangten die Argonauten nach Thrakien, zum Palast des blinden Sehers Phineus, wo, wie man sagte, sich der Eingang des Jenseits befand. Er war ein körperlich blinder Seher, der die körperliche Blindheit für die Gabe des Sehens selbst gewählt hatte. Aufgrund seiner Nachbarschaft zum Totenreich und seiner Seher-Gabe wusste er, wie man ins Totenreich gelangen und eventuell auch wieder herausfinden könne. Phineus wurde von Harpyien gequält, die ihm jedes Mal, wenn er etwas essen wollte, die Speisen aus der Hand und aus dem Mund rissen und einen übelriechenden Gestank zurück ließen. Von Zeus war ihm prophezeit worden, dass ihn die Heroen von seiner Qual erlösen würden. Er, alt und schwach, begrüßte die Heroen und klagte ihnen sein Leid. Kalais und Zetes, Phineus geflügelte Schwäger, sollten ihn von den Harpyen befreien. Sie verfolgten die Harpyen über das Meer um sie zu töten, bis die Botin des Zeus, Iris, die Brüder aufhielt, indem sie ihnen schwor, dass die Harpyen Phineus nie wieder quälen würden. Die Harpyen sollten nicht getötet werden, da sie für die Ordnung der Natur wichtig wären. In der Zwischenzeit speisten die anderen Argonauten mit Phineus, und er verriet ihnen, wie man in die jenseitige Welt gelangen und von dort wieder zurückkehren könne. An der Grenze zum Jenseits standen zwei dunkelblaue Felsen die zusammenprallten, wenn jemand durch sie hindurch kommen wollte. Phineus riet ihnen es den Tauben des Zeus, die aus dem Jenseits den Göttern die Ambrosia in die diesseitige Welt brachten, gleich zu tun. Sie sollten eine Taube mit sich nehmen und diese sollte versuchen durch die Felsen durchzufliegen. Die Felsen würden zusammenprallen um die Taube zu hindern durchzufliegen, und wenn sich die Felsen kurz danach wieder öffneten, solle die Argo schnell hindurch fahren. So geschah es auch. Die Argo wurde zwar am äußeren Heck beschädigt, blieb aber darüber hinaus unversehrt. Danach sollten sie laut Phineus zu einem schwarzen Felsen gelangen und von dort aus zu einem „Acherontischen Vorgebirge“, von dem aus ein Pfad in den Hades führe. Auf dem Weg in den Hades starben zwei Argonauten, der Wahrsager Idmon und der Steuermann Tiphys. Auf der Insel Thynias begegneten sie Apollon und bauten ihm auf dem Vorsprung der Küste einen Altar und sie wollten ihm Opfer darbringen, damit er ihnen eine glückliche Heimkehr gewähren würde. Daraufhin feierten sie ein Fest, tanzten im Reigen und sangen. Am Ende des Festes

schworen sie einander Treue und verließen die Insel. (vgl. Kerényi 2001: 205-208) Phineus hatte ihnen den Weg bis nach Aia, dem Land des Königs Aietes beschrieben, an welchen Küsten sie ankern und an welchen sie vorbeifahren sollten. Sie kamen an einigen Inseln und Küsten vorbei, sie mussten sich auf der Aresinsel mit einer List vor gefährlichen Vögeln schützen, die scharfe Federn auf sie fallen ließen. Dort stießen dann auch auf die Söhne des Phrixos, Cousins des Iason, Argos, Kytissoros, Phrontis und Melas zu den Argonauten, die Iason bei der Einfahrt nach Aia behilflich sein konnten, da Aietes ihr Großvater mütterlicherseits war. In der ältesten Erzählung von „Iason und Medeia“ trat Iason ohne Begleiter vor den bösen König Aietes, um das Goldene Vlies zurückzufordern. Auch die schöne Königstochter Medeia, die über Zauberkräfte verfügte, erblickte den schönen Iason. Aietes antwortete auf Iasons Forderung, ihm das Vlies auszuhändigen, er müsse zuvor in den Rachen der Riesenschlange kriechen, die das Fließ bewache. In anderen Erzählungen hing das Vlies in einem Dickicht aus dem Maul eines Drachen. Dieses Dickicht wurde „*Hain des Ares*“⁵² genannt und als „*Ort des Todes*“⁵³ betrachtet. In anderen Versionen hing das Vlies vom Gipfel einer Eiche und wurde von einem Drachen bewacht, oder es lag auf einem Felsen und wurde von einer Schlange behütet.

Nach einer alten Vasenmalerei, gelang es Iason, mit dem Vlies aus dem Leibe des Ungeheuers zu entkommen, er hing ohnmächtig aus dessen Maul. Seine magische Helferin Medeia musste ihn aus der „*Todestrunkenheit*“⁵⁴ wiedererwecken. (vgl. Kerényi 2001: 208-210)

Andere Erzähler bevorzugten es, statt von diesem zeitweilig erlittenen Tod und der Wiederauferstehung, von drei Proben zu erzählen, die Aietes Iason auferlegte und bei deren Lösung Medeia half. Die erste Probe bestand ursprünglich aus der Tötung eines Drachen. Die Zweite Probe war ein Wettkampf mit Aietes im Pflügen. Diese Probe wurde bei einigen Erzählern später an erste Stelle gesetzt. Aietes besaß zwei besondere Stiere, die Feuer spien und einen Pflug aus Stahl, mit dem er eine tiefe Furche ziehen konnte. Iason sollte Aietes dies gleich tun. Medeia schenkte ihm eine Zaubersalbe, die ihn vor dem Feuer schützte, und so gelang es ihm, die Stiere zu bändigen und eine tiefe Furche zu ziehen. Die dritte Probe bestand darin, dass Iason „*die Aussaat mit den Zähnen des getöteten Drachen besorgen und die entsprossenden*

⁵² Kerényi 2001: 210

⁵³ Kerényi 2001: 210

⁵⁴ Kerényi 2001: 210

riesigen Krieger töten“ (Kerényi 2001: 210) musste.

Nach einer weiteren Erzählung befand sich das Goldene Vlies im Hause des Aietes von wo es Iason nach bestandener Prüfung, nur der des Pflügens, holen musste. Aietes lud alle Argonauten zu einem Mahl ein, er wollte die Argo, während sie aßen, in Brand stecken. Doch Aphrodite kam den Argonauten zu Hilfe, sie erweckte im König die Lust nach seiner Frau. So konnte der Wahrsager Idmon die Argonauten warnen, und sie flüchteten zum Schiff, Medeia floh mit Iason und den Argonauten. (vgl. Kerényi 2001: 209-211)

Der Erzählung Apollonios nach führte Medeia Iason, nach den bestandenen Prüfungen, in der Nacht zum heiligen Hain des Ares, wo eine riesige Schlange das Goldene Vlies bewachte. Medeia bespritzte die Augen der Schlange mit einem Zaubermittel, woraufhin diese einschlief und Iason ungehindert das Vlies an sich nehmen konnte. Nach einer alten Erzählung vereinten sich Iason und Medeia sogleich am Ufer des Phasis. Nach jüngeren Erzählungen folgte Medeia Iason noch lange als jungfräuliche Braut, ihre Hochzeit wurde erst auf der Insel der Phaiaken gefeiert. (vgl. Kerényi 2001: 211) Medeia zerstückelte ihren Bruder Apsyrtos, der auch Phaeton genannte wurde, auf der Argo oder noch im Haus des Vaters, um diesen und seine Krieger davon abzuhalten, sie und Iason zu verfolgen. Sie warf die Körperteile ihres Bruders nach einer Version vor die Füße der Verfolger, nach einer anderen in den Phasis, während die Verfolger damit beschäftigt waren, die Körperteile aufzusammeln und zusammenzufügen, konnten die Argonauten entkommen. Nach einer anderen Erzählung war der Bruder von Medeia der Befehlshaber des Heeres, welches die flüchtenden Argonauten verfolgte und einholte. Medeia lockte ihren Bruder in einen Hinterhalt, indem sie ihm anbot, sich für die Freiheit der Argonauten zu opfern. Ihr Bruder stimmte zu und Iason war es somit möglich, ihn zu töten. Da Iason und Medeia durch den hinterhältigen Mord an Medeias Bruder eine Sünde begangen hatten, riet ihnen das Schiff selbst, zu Medeias Tante, der Zauberin Kirke zu fahren, um sich von ihr entschöhnen zu lassen. Kirke erkannte ihre Nichte am goldenen Glanz ihrer Augen und entschönte Medeia und Iason durch ein Tieropfer. Danach schickte sie die beiden fort, weil Medeia ihren Vater hintergangen hatte. (vgl. Kerényi 2001: 211-213)

Die Argonauten konnten den Sirenen entkommen, da Orpheus ihren gefährlichen Gesang mit seinen Liedern überstimmte. (vgl. Kerényi 2001: 213)

Die Argonauten gelangten nach Korfu, wo Medeia Schutz bei der Königin Arete erbeten hatte. Ihre Verfolger, die Kolcher, gelangten auch dorthin und forderten vom König Alkinoos er solle ihnen Medeia übergeben. König Alkinoos wollte ihnen Medeia

nur übergeben, wenn diese noch nicht Iasons Frau geworden war. Seinen Entschluss erfuhr Arete von ihrem Mann und teilte ihn den Argonauten sofort mit, woraufhin noch in der selben Nacht die Hochzeit von Iason und Medeia in der Höhle der Nymphe Makris gefeiert und auf einem Bett, bedeckt mit dem Goldenen Vlies, vollzogen wurde. (vgl. Kerényi 2001: 214)

Durch starke Stürme wurden die Argonauten nach Lybien getragen, wo sie aussteigen und die Argo tragend, zwölf Tage lang durch die Wüste wandern mussten. Sie litten an quälendem Durst, doch die Hesperiden, die sich in Bäume verwandeln konnten, wiesen ihnen den Weg zu der Quelle, die Herakles zuvor hatte entspringen lassen. (vgl. Kerényi 2001: 214)

Den Weg ins freie Meer zeigte ihnen Triton. Damit die Argo nach Kreta gelangen konnte, musste Medeia den Riesen Talos mit ihren Zauberkräften überlisten, der daraufhin starb. Nun näherten sie sich nachts der Griechischen Inselwelt, die sie durch das „*Hadestor*“⁵⁵ verlassen hatten. Es war so dunkel, dass sie nicht wussten, ob sie durch den Hades oder durch das Meer fuhren. Es erschien ihnen wieder Apollon. Durch den Glanz des Gottes erblickten sie bald Land, und als sie es betraten, brach schon der Morgen an. Sie erbauten Apollon zu Ehren wieder einen Altar und feierten ihm zu Ehren wieder ein Fest. Kurz drauf kamen sie in Ioklos, Iasons Heimat an. (vgl. Kerényi 2001: 215-216)

Als Iason, Medeia und die Argonauten in Ioklos ankamen, war Iasons Vater Aison schon zu alt und zu schwach, um an den Begrüßungsfeierlichkeiten teilzunehmen. König Pelias war bei der Ankunft schon nicht mehr am Leben. Nach einer anderen Erzählung war er noch am Leben, und Medeia brachte ihn dann im Zuge einer vermeintlichen Verjüngungszeremonie um. Medeia wurde nachgesagt, sie könne Wiedergeburt und Verjüngung bewirken, indem sie die Personen zerstückelte und danach in einem Kessel kochte. (vgl. Kerényi 2001: 215-216) Sie zerstückelte und kochte Pelias, und ließ ihn nicht wieder auferstehen. Nach der Rache an Pelias überließ Iason Akastos, dem Sohn des Pelias, die Herrschaft über Ioklos und trat mit Medeia deren Erbe in der Stadt Korinthos an, wo Medeia den Thron mit Iason teilte und die beiden gemeinsam herrschten. (vgl. Kerényi 2001: 216-217)

Hier endet der erste Teil des Iason und Medeia - Mythos.

⁵⁵ Kerényi 2001: 215

Ich führe den weiteren Verlauf der Geschichte an dieser Stelle nicht aus, da für meine Analyse, im Hinblick auf den Vergleich mit dem Zaubermärchen „La hija del diablo“ nur der erste Teil des Mythos relevant ist. Den zweiten Teil zu analysieren überschreitet den Rahmen dieser Arbeit und würde von der Forschungsfrage und dem Forschungsinhalt dieser Arbeit abweichen. Die Analyse des zweiten Teils wäre für eine weiterführende Betrachtung dieser Arbeit oder für eine eigene wissenschaftlichen Arbeit, die sich einzig mit dem Mythos von Iason und Medeia beschäftigt, interessant.

5.3 Analyse nach den *systematischen Erklärungsmodellen* von Metzeltin/Thir

Ich werde nun den Mythos von „Iason und Medeia“ anhand der von Metzeltin/Thir entwickelten systematischen Erklärungsmodelle narrativer Kodierungsschemata einer pubertären Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung Narratem für Narratem untersuchen.

Ich vermute, dass es sich bei dem Mythos, wie zuvor beim Zaubermärchen, um den speziellen Fall der Überlagerung von Momenten des narrativen Schemas der rituellen Initiation mit dem der rituellen Herrscherersetzung handelt.

Diese Annahme möchte ich im Laufe der Analyse beweisen. Da beim Mythos, im Gegensatz zum Zaubermärchen, von Anfang an sowohl Merkmale einer Initiation als auch einer Herrscherersetzung zu erkennen sind, werde ich diesmal die Narrateme der Initiationssequenz gleich zu Beginn denen der Herrscherersetzungssequenz gegenüberstellen.

Narratem 1

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Weggang: Der Initiand verlässt sein Elternhaus		Schwachheit des Königs

Der Initiand muss im Zuge der Initiation das Elternhaus verlassen, um zum Initiationsort zu gelangen. Zu diesem Ort wird er oft hingeführt, oder er geht von sich aus dort hin. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 57, 58)

Iason muss seinen Heimatort verlassen, weil ihn sein Onkel Pelias, König von Ioklos, beauftragt, das Goldene Vlies zurückzuholen, welches ursprünglich Iasons Familie

gehörte und jetzt unrechtmäßig im Besitz von Aietes, dem Sohn des Sonnengottes Helios ist. (Narratem 1 der Initiationssequenz)

Nach einer anderen Erzählung hatte sich Pelias die Herrschaft über Ioklos, die eigentlich Iasons Eltern gebührte, unrechtmäßig angeeignet. Iasons Eltern erklärten ihren Sohn aus Sorge um sein Leben für tot und gaben ihn in die Obhut des Kentauren Chiron. Dieser zog Iason auf.

Ein Kind konnte schon bei seiner Geburt *„einem Männerbund für die Initiation überschrieben werden“* (Metzeltin/Thir 2012: 58). Die Überschreibung kann narrativ unterschiedliche Formen annehmen. Das Weggeben des Kindes gleich nach der Geburt in die Obhut eines „Erziehers“ kann für eine solche Überschreibung stehen. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 58)

Iasons „besondere“ Geburt, er wurde für tot erklärt und musste gleich nach der Geburt fortgebracht und versteckt werden, ist ein weiteres Zeichen dafür, dass Iason eine Initiation bevorsteht. Initianden galten als spezielle Jünglinge, diese Besonderheit ist beispielsweise durch *„spezielle Umstände bei der Geburt“* (Metzeltin/Thir 2012: 58) kodiert.

Als Iason zwanzig Jahre alt ist, macht er sich auf den Weg nach Ioklos, um die Würde seines Vaters Aison wiederherzustellen. Er wird als besonders schön und kräftig beschrieben, was wiederum als Zeichen dafür gilt, dass Iason ein besonderer Jüngling ist, dem eine Initiation bevorsteht. Nach dieser Erzählung wird der Weggang von Iason (Initiand) durch einen Pakt mit dem König Pelias eingeleitet. Pelias verlangt im Gegenzug für die Rückgabe des Thrones, dass Iason die an Pelias gerichtete Forderung der Unterirdischen erfüllt und das goldene Vlies zurückholt. Iason nimmt den Auftrag an das Goldenen Vlies aus der jenseitigen Welt zurückzuholen. Um den Auftrag erfüllen zu können und um in die andere Welt zu gelangen, werden ihm ein besonders schnelles Schiff namens „Argo“ und eine Schar an Gefährten, Heroen und Göttersöhne, zur Seite gestellt, die aus allen Teilen Griechenlands kommen und als „Argonauten“ bezeichnet werden.

Es ist möglich, dass der Initiand auf dem Weg zum Initiationsort auf andere Initianden stößt, die mit ihm gemeinsam den Weg der Initiation beschreiten. Die Heroen und Göttersöhne, die mit Iason die Reise auf der Argo wagen, könnten als seine „Mitinitianden“ betrachtet werden. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 58)

Die „Argo“ könnte daher auch als „Männerhaus“ gelten, zu dem Frauen und Kinder keinen Zutritt haben.

Die zweite Version der Abreise kann auch als Narratem eins der Herrscherersetzungssequenz gedeutet werden. Der Herrscher hat seine Zeit regiert, aufgezeigt an bestimmten Merkmalen wie zum Beispiel fortgeschrittenes Alter, Krankheit, Blindheit des Königs oder an Katastrophen, die über das Land hereinbrechen, und die zu lösen der König nicht mehr im Stande ist.

Pelias verlangt von Iason, im Gegenzug für die Übergabe des Thrones, dass Iason an seiner Stelle der Forderung der Unterirdischen nachkommt, und das Goldene Vlies zurückholt, weil er schon zu alt ist, um diese Forderung zu erfüllen. (vgl. Kerényi 2001: 199)

Narratem 2

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Widerstand: Der Initiand wehrt sich gegen den Weggang		Erscheinen von Prätendenten

In der Erzählung des Mythos von „Iason und Medeia“ ist Narratem zwei der Initiationssequenz nicht zu erkennen. Das zweite Narratem der Herrscherersetzungssequenz hingegen schon.

Man könnte fälschlicherweise annehmen, dass die Argonauten, die von überall aus Griechenland nach Ioklos kamen um mit Iason die Reise zu unternehmen, ebenfalls Prätendenten wären, doch ist dies meiner Meinung nach nicht der Fall, denn sie sind nicht auf der Suche nach einem Thron oder einer Prinzessin. Sie sind eher wie Iason zu initiiierende Jünglinge.

Da in diesem Mythos aber nur die Initiation von Iason beschrieben wird und nicht wirklich die seiner Begleiter, und diese auch keinen bestimmten Auftrag verfolgen, außer Iason zu begleiten und ihm hilfreich zur Seite zu stehen, würde ich sie eher als Iasons Helfer bezeichnen, die ihm helfen, den schweren Weg der Initiation zu beschreiten. Sie stellen in dem Sinne die personifizierten Eigenschaften Iasons dar. Die Argonauten unterstützen Iason somit seinen Weg in die neue Lebensphase zu finden. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 67) Dies würde aber bedeuten, dass die Argonauten keine Initianden mehr, sondern bereits initiierte Männer sind.

Iason hingegen kann sehr wohl nicht nur als Initiand, sondern auch als Prätendent gesehen werden. Er macht sich zwar nicht vordergründig auf die Suche nach einer Prinzessin, doch ist er in gewisser Hinsicht auf der Suche nach einem Thron. Er ist aus seinem Versteck nach Ioklos gekommen, um für seinen Vater den Thron zurückzuerobern. Aus diesem Grund erklärt er sich auch bereit das Goldene Vlies zu holen. Er will den Thron für seinen Vater zurückerobern und die Herrschaft seiner Familie sichern, also tut er dies auf lange Sicht gesehen auch für sich selber, da er einmal den Thron seines Vaters erben wird.

Narratem 3

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Überschreitung einer Grenze/Gang zum und Aufenthalt im Initiationsbezirk		Initiationsbeweis

Der Weg zum Initiationsort verläuft meist nicht direkt, er ist oft schwierig zu beschreiten und kann auch als labyrinthisch empfunden werden. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 58) So ist auch die Argonautenfahrt bis hin zum Initiationsort von Hindernissen und Aufgaben beschwert.

Der Weg zum Initiationsort, zu den Gemächern des Aietes, aus denen Iason das Goldene Vlies zurückerobern muss, ist für Iason (Initiand) und die Argonauten sehr beschwerlich. Iason und die Argonauten müssen Hindernisse überwinden und Aufgaben lösen, bis sie zur Grenze zwischen dem Diesseits und dem Jenseits gelangen, hinter der sich der Initiationsort in der jenseitigen Welt befindet. Sie gelangen zu dieser Grenze nur, indem sie das Meer durchqueren.

Auffallend bei diesem Mythos ist, dass der Weg zum Initiationsort, also die Argonautenfahrt, lange Zeit dauert, da die Heroen an vielen Inseln anhalten und dort Abenteuer bestehen müssen. In der Argonautenfahrt sind bereits die Narrateme sieben (Belehrung) und acht (Übung) der Initiationssequenz kodiert, da Iason beispielsweise durch seine Heirat und Vereinigung mit der Königin Hypsipyle von Lemnos, mit der er zwei Söhne zeugt, die Sexualität in Form einer Probeehe (Narratem 7) erlernt. Im Aufenthalt der Argonauten auf Samothrake wo Iason, Herakles und Orpheus von den

Samothrakiern in Mysterien eingeweiht werden ist auch Narratem 7 (Belehrung) kodiert. Es ist die Einführung der Initianden in die Mythologie und in die Traditionen der Gruppe. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 78)

Beim Aufenthalt auf der Insel Kyzikos wird die Argo von Riesen angegriffen, und es ist vor allem Herakles der die Argo verteidigt, bis ihm die übrigen Argonauten zu Hilfe kommen. Es ist Herakles der die Argo verteidigt, nicht Iason. Herakles verfügt demnach über besondere Kräfte, er ist außerordentlich stark, sodass er die Argo alleine gegen die Riesen verteidigen kann. Dies ist ein Zeichen dafür, dass er kein Initiand mehr, sondern bereits initiiert ist. Er fungiert hier als Helfer Iasons, indem er die Argo beschützt und verhindert, dass sie zerstört wird. Auch der Seher Mopsos verfügt über besondere Fähigkeiten. Er besitzt die Gabe des Vorhersehens, er versteht die Sprache des Eisvogels, und versteht dadurch auch dessen guten Rat. Der Umstand, dass Mopsos eine besondere Gabe besitzt und die Sprache der Tiere erlernt hat, ist ein Zeichen dafür, dass auch er, wie Herakles, bereits initiiert ist. Mopsos verfügt über besondere Kräfte, und ist an dieser Stelle vordergründig Iasons Helfer, da er ihm, der die Sprache der Vögel noch nicht erlernt hat weil er noch nicht initiiert ist, den wertvollen Rat gibt, wie er seine Reise fortsetzen kann. Iason zeichnet sich eher durch Passivität aus, er handelt auf Rat oder Anweisung, was charakteristisch für Initianden ist. (vgl. Thir 2010: 41) Dies bestärkt meine Vermutung, dass es sich bei den Argonauten, die Iason begleiten, nicht nur um seine Mitinitianden, sondern auch um seine Helfer handelt. Auf der weiteren Reise verlieren die Argonauten Hylas und Herakles im Lande Mysien. In diesem Geschehen könnte der Umstand kodiert sein, dass es nicht alle Jünglinge wirklich wagten, den Weg der Initiation zu beschreiten und einige, die es doch wagten, diesen Schritt nicht überlebten. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 58)

Es kann also sein, dass ein Teil der Argonauten sehr wohl auch Initianden und ein anderer Teil eben schon initiierte Helfer sind.

Auf ihrer weiteren Reise landen sie als nächstes im Land der Bebryker, wo die Argonauten aus der Quelle des Amykos Wasser holen wollen, dieser sie jedoch davon abhalten will und Polydeukes ihn deshalb im Faustkampf besiegen muss. (vgl. Kerényi 2001: 204) Polydeukes beweist hier, ebenso wie Mopsos und Herakles zuvor, dass er die Fähigkeit besonderer Stärke besitzt und daher in der Lage ist, Iason und die Argonauten vor dem böswilligen Besitzer der Quelle zu schützen. Auch er dürfte demnach bereits initiiert sein und als Iasons Helfer fungieren. Die Quelle hat hier eine besondere Bedeutung. An der Grenze zur jenseitigen Welt, in der sich der Initiationsort befindet, oder auch in der Nähe dieser Grenze, kann sich ein Brunnen oder auch

eine Quelle mit reinigendem Wasser befinden. Dieses Wasser, das Regeneration und Umwandlung symbolisiert, steht für Reinigung, auch für die rituelle Reinwaschung vor der Hochzeit. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 60)

Es ist nicht verwunderlich, dass zu diesem Zeitpunkt der Geschichte schon Narrateme zu erkennen sind, die nach einer sukzessiven Ordnung erst später zu erwarten wären. Die Anordnung der Narrateme kann von Text zu Text unterschiedlich sein und muss nicht streng sukzessiv sein.

In Narratem drei der Herrschersetzungssequenz muss der Prätendent beweisen, dass er bereits initiiert ist. (vgl. Thir 2010: 41) Dies kann zum Einschub von Initiationsgeschichten führen, wie es auch in diesem Mythos der Fall ist. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 145)

Die Aufgaben, die Iason und die Argonauten auf ihrem Weg zum Initiationsort bewältigen müssen, können als Versuche von Iason angesehen werden, sich als Prätendent beweisen zu wollen. Doch da er noch nicht initiiert ist, muss er erst die Initiation durchlaufen um als Prätendent die Königswürde für sich beanspruchen zu können.

Die Grenze, die der Initiand überwinden muss um zum Initiationsort zu gelangen, *„stellt eine Barriere dar, die schwierig zu überwinden ist.“* (Metzeltin/Thir 2012: 59)

Die schwierig zu überwindende Grenze, die Iason überwinden muss um in die jenseitige Welt und zum Initiationsort zu gelangen, sind zwei dunkelblaue Felsen, die zusammenprallen, wenn jemand versucht, durch sie hindurch zu kommen.

Diese Grenze kann bewacht werden, zum Beispiel von Tieren, und es kann auch einen Wachposten geben. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 59) Im Mythos wird die Grenze von böartigen Vogelmischwesen, so genannten Harpyien bewacht. Es gibt einen Wächter der Grenze, den blinden Seher Phineus, dessen Palast sich an der Grenze zur Unterwelt befindet und der den Wachposten darstellt. Phineus ist ebenfalls magischer Helfer der Argonauten, da er ihnen als ihr Überführer in die andere Welt den Trick verrät, wie sie die Grenze zum Jenseits, die dunkelblauen Felsen, überwinden können. Sie sollen eine Taube mit sich nehmen und versuchen, sie vor ihnen durch die Felsen durchfliegen lassen. Die Felsen werden zusammenprallen, um die Taube am durchfliegen zu hindern, und in dem Moment, indem sie sich wieder öffneten sollten die Argonauten schnell hindurchfahren. Die Argonauten folgen dem Rat des Phineus und können somit die Grenze zur jenseitigen Welt überschreiten. Die Taube

kann als tierischer Helfer angesehen werden, da die Argonauten ohne ihre Hilfe die Felsen nicht überwunden hätten und die Initiation somit gescheitert wäre.

Die Initiation findet an einem besonderen Ort, jenseits der irdischen Welt statt an dem die Initiationsrituale vollzogen werden. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 60) Die Initiationsrituale erfolgen meist in einem besonderen Gebäude am Initiationsort, im Märchen ist dieses besondere Gebäude oft ein Schloss oder ein Palast, im Mythos von Iason und Medea sind es die Gemächer des Aietes, des Sohnes des Sonnengottes Helios. *„Da die Initiation grundsätzlich auf einer Verwandlung aufbaut, die im Laufe der Zeit als symbolisches Sterben und Wiederauferstehen aufgefasst wird,“* wird der Initiationsort *„zu einem sakralen Jenseits“*. (Metzeltin/Thir 2012: 60)

Die Gemächer des Aietes, der Initiationsort, in dem sich das Goldene Vlies befindet, werden mit dem Haus der Sonne verglichen und gelten demzufolge als Ort des Hades, der Unterwelt. Auch der Ort Aia, über den König Aietes herrscht, wird als Ort für göttliche unsterbliche Wesen beschrieben. Da die Farbe Gold oder goldfarbige Gegenstände ein typisches Symbol des Jenseits sind, kann auch das Goldene Vlies als Symbol der jenseitigen Welt gedeutet werden. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 66)

Iason befindet seit Zeitpunkt des Überschreitens der Grenze nicht mehr in der irdischen Welt. Doch der Initiationsort ist an dieser Stelle der Geschichte noch nicht erreicht. Der Weg zum Initiationsort setzt sich in der jenseitigen Welt fort.

Die Argonauten begegnen Apollon, dem sie auf dem Vorsprung der Küste einen Altar bauen und ihm Opfer darbringen, damit er ihnen eine glückliche Heimreise beschert. Die Argonauten feiern ihm zu Ehren ein Fest, sie singen, tanzen und schwören sich ewige Treue. Apollon kann ebenfalls als Helfer gesehen werden, das Tanzen und Singen als rituelle Zeremonie des bevorstehenden Übergangsmoments, der ein wichtiger Teil der Initiation ist. Initiationen wurden fast immer von Musik und Tanz, also rhythmischen, wiederkehrenden Bewegungen begleitet, auch mit dem Ziel einen tranceartigen Zustand hervorzurufen (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 61, 69)

Die Argonauten kommen noch an einigen weiteren Inseln und Küsten vorbei, an denen sie sich bewähren müssen. Auf der Aresinsel gelangen dann die Cousins des Iason, Argos, Kytissoros, Phrontis und Melas zu den Argonauten. Sie sind Iason bei der Einfahrt nach Aia behilflich, da Aietes ihr Großvater mütterlicherseits ist.

Auch seine Cousins sind Iasons Helfer, da sie ihm helfen, zum Initiationsort zu gelangen, der Aietes Reich ist.

Durchführung von Initiationsritualen an einem bestimmten Ort

- **Narratem 4:** Tranceversetzung /Isolierung des Initianden
- **Narratem 5:** Symbolischer Tod
- **Narratem 6:** Metamorphose/Markierung des Initianden

Iason befindet sich nun am Initiationsort, in den Gemächern des Aietes, in denen die Initiationsrituale stattfinden.

Iason fordert von Aietes das Goldene Vlies zurück und dieser antwortet auf Iasons Forderung mit einer Gegenforderung, er müsse dafür in den Rachen der Riesenschlange kriechen, die das Vlies bewacht. Aietes verkörpert hier den Initiator, der als Gegenspieler agiert und durch das Auferlegen schwieriger Aufgaben oder Proben die Reifung des Initianden Iason ermöglicht. Dass Iason in den Rachen der Riesenschlange kriecht, er also durch einen Tierkörper geht, ist Zeichen seiner Metamorphose oder Markierung (Narratem 6), da „*die Initiation grundsätzlich auf einer Verwandlung aufbaut (...)*“ (Metzeltin/Thir 2012: 60), in der der Jüngling zu einem erwachsenen Mann wird. Die Metamorphose ist ein zentraler Moment der Initiation. Nach anderen Erzählungen hängt das Vlies in einem Dickicht aus dem Maul eines Drachen. Dieses Dickicht wird als „*Ort des Todes*“ betrachtet. Der Initiand muss scheinbar zeitweilig sterben, um dann als neuer erwachsener Mensch wiedergeboren zu werden. Es handelt sich hier um den „symbolischen Tod“ (Narratem 5) des Initianden.

Eine weitere Kodierung für den „symbolischen Tod“ ist die Überlieferung einer alten Vasenmalerei, nach der es Iason gelingt mit dem Vlies aus dem Leibe des Ungeheuers zu entkommen, dann jedoch ohnmächtig aus dessen Maul hängt (Narratem 5). Seine magische Helferin, die Tochter des Aietes, Medeia, muss ihn aus der „*Todestrunkenheit*“ wiedererwecken. Der Initiand erhält im Zuge der Initiation besondere Kräfte, die durch die Gegenwart besonderer Helfer und durch deren besondere Kräfte kodiert sind. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 78) Die Kräfte der Helferin Medeia werden zu den Kräften des Initianden Iason.

Andere Erzähler bevorzugen es, den erlittenen Tod und die Wiederauferstehung in Form von Proben, generell drei an der Zahl, zu kodieren. Es sind Proben, die Aietes Iason auferlegt und bei deren Lösung Medeia hilft. Diese sind jedoch eher den Narratemen sieben (Belehrung) und acht (Übung) zuzuordnen, daher werde ich auf die Proben erst im nächsten Punkt der Analyse eingehen.

Das vierte Narratem, die Tranceversetzung oder Isolierung des Initianden, ist in diesem Text nicht eindeutig zu erkennen. Iason muss weder Hunger noch Durst ertragen, und

ihm werden auch keine berauschenden Substanzen gegeben. Dennoch kann der Aufenthalt des Initianden im Initiationsbezirk an sich als Isolierung interpretiert werden.

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Narratem 7: Belehrung		Narratem 3: Initiationsbeweis
Narratem 8: Übung		Narratem 4: Beweis der Absicherung des Landeswohls (Proben)
		Narratem 5: Bereitschaft die Gruppenkontinuität abzusichern

Wie bereits erwähnt, stellt Aietes Iason drei schwierige Aufgaben, bei deren Lösung Medeia Iason hilft.

Durch diese Aufgaben wird Iason der Initiand, von Aietes dem Initiator, aber auch Iason der Prätendent von Aietes dem zu ersetzenden König auf die Probe gestellt: Initiationsproben, in denen der Initiand seine erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellen muss (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 77), und Proben, die im Zuge der Herrscherersetzung durchgeführt werden, in denen der Prätendent beweisen muss, dass er bereits initiiert ist und das Wohl der Gemeinschaft garantieren kann, sind einander sehr ähnlich. Da im Mythos von Iason und Medeia sowohl eine Initiations- als auch eine Herrschersetzungsgeschichte kodiert sind, sind die Proben sowohl Initiations- als auch Herrscherersetzungsproben.

Die Figur des bösen im Jenseits lebenden Herrschers Aietes verkörpert also den Initiator und den zu ersetzenden König.

Die Initiation geht nur schrittweise voran, und da das Erlernte auf die Probe gestellt werden muss, resultieren daraus drei Proben oder Aufgaben. (vgl. Metzeltin/Thir 1998:79)

Die erste Aufgabe die Aietes Iason auferlegt, besteht aus der Tötung eines Drachen. Als Initiand lernt Iason sich gegen Feinde zu behaupten (Narratem 7), als Prätendent beweist er durch den Sieg über den Drachen, dass er über besondere Stärke verfügt und somit imstande ist, das Wohl des Landes abzusichern. (Narratem 4)

Die zweite Probe beinhaltet einen Wettkampf mit Aietes im Pflügen. Aietes besitzt zwei besondere Stiere, die Feuer speien und einen stählernen Pflug, mit dem er tiefe Furche ziehen kann. Iason soll es ihm gleich tun. Um die Probe bestehen zu können, schenkt Medeia Iason eine Zaubersalbe, die ihn vor dem Feuer der Stiere schützt. So gelingt es ihm, die Stiere zu bändigen und eine tiefe Furche zu ziehen. In dieser Aufgabe ist das Erlernen der Nahrungsbeschaffung enthalten (Narratem 7). Weiters zeigt er als Prätendent, dass er durch seine Zaubershelferin Medeia über besondere Kräfte verfügt, also bereits initiiert ist (Narratem 3) und somit das Wohl der Gemeinschaft garantieren kann (Narratem 4).

Die dritte Aufgabe lautet, Iason muss „*die Aussaat mit den Zähnen des getöteten Drachen besorgen und die entsproßenden riesigen Krieger töten*“ (Kerényi 2001: 210). In dieser Aufgabe sind das Üben der Nahrungsbeschaffung (Narratem 8) und das Bezeugen seiner besonderen Kräfte als Initiationsbeweis (Narratem 3) kodiert.

Der Erzählung Apollonios nach führt Medeia Iason nach den bestandenen Prüfungen in der Nacht zum heiligen Hain des Ares, wo eine riesige Schlange das Goldene Vlies bewacht. Medeia bespritzt die Augen der Schlange mit einem Zaubermittel, woraufhin diese einschläft und Iason ungehindert das Vlies an sich nehmen kann. Medeia ist hier wieder als Iasons Zaubershelferin, nur durch ihre magischen Kräfte, die die seinigen symbolisieren, erlangt er das Vlies.

Nach einer alten Erzählung vereinen sich Iason und Medeia sogleich am Ufer des Phasis. Hier sind Narratem sieben (Belehrung) und acht (Übung) kodiert. Eigentlich erlernt der Initiand die Sexualität im Zuge der Initiation. Doch da Iason sich schon mit der Königin Hypsipyle von Lemnos vereinigte und so mit ihr die Sexualität erlernte (Narratem 7), ist hier eher die Übung kodiert. Hypsipyle ist eine Königin, also eine erfahrene Frau, die Iason in die Sexualität eingeweiht hat. Da Medeia noch keine Frau ist, sondern ein Mädchen an der Schwelle zum Frauwerden, symbolisiert die Vereinigung mit Iason ihre eigene Initiation. Iason ist ihr Initiator, das beweist, dass er bereits initiiert ist. (Narratem 3)

Als Prätendent erfüllt Iason hier die Bedingungen von Narratem 5, indem er die Gunst einer Frau, der Königstochter Medeia, gewinnt. Er zeigt damit seine Bereitschaft, die Gruppenkontinuität abzusichern. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 145)

Nach jüngeren Erzählungen folgt Medeia Iason noch lange als jungfräuliche Braut, ihre Hochzeit wird erst auf der Insel der Phaiaken gefeiert. (Narratem 5) Dieser Ver-

sion nach wird Medeia also erst später, jenseits ihrer Heimat initiiert. Das Verlassen ihrer Heimat (Narratem 1: Weggang) leitet ihre Initiation ein. Sie muss den Weg der Initiation, der mit der Begegnung mit Iason begonnen hat, erst noch gehen.

Nach einer anderen Erzählung befindet sich das Goldene Vlies im Hause des Aietes, von wo es Iason nach nur einer bestandenen Prüfung, der des Pflügens, holen muss. Aietes lädt alle Argonauten zu einem Mahl ein, und will die Argo, während sie speisen, in Brand stecken. Doch Aphrodite kommt ihnen zu Hilfe indem sie im König die Lust nach seiner Frau weckt. So können die Argonauten und mit ihnen Medeia per Schiff flüchten.

Aphrodite als Helferin ermöglicht den Argonauten und Medeia die Flucht.

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Narratem 9: Rückkehr aus dem Initiationsbezirk		Narratem 7: Beseitigung des Königs in Form eines Wettkampfs

Iason, Medeia und die Argonauten befinden sich auf der Flucht vor König Aietes und seinem Heer.

Um die Initiation erfolgreich abschließen zu können muss dem Initianden Iason die Rücküberschreitung der Grenze aus der jenseitigen in die diesseitige Welt gelingen. Doch die Rückkehr als neuer, erwachsener Mensch ist nicht einfach. Das Jenseits ist ein gefährlicher Ort in dem böse Mächte regieren. Im Zaubermärchen hat sich aus der Schwierigkeit die jenseitige Welt zu verlassen die magische Flucht entwickelt. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 74)

Die Flucht und die Verfolgung durch König Aietes symbolisieren auch den „*physischen Wettkampf zwischen dem alten König und dem Prätendenten.*“ (Metzeltin/Thir 1998: 141). (Narratem 7 der Herrscherersetzungssequenz)

Während der Flucht oder noch im Haus des Vaters zerstückelt Medeia ihren Bruder Apsyrtos, auch Phaeton genannt, um ihren Vater und seine Krieger davon abzuhalten, sie und Iason zu verfolgen. (Narratem 9) Sie wirft die Körperteile ihres Bruders nach einer Version der Geschichte vor die Füße der Verfolger, nach einer anderen in den

Phasis. Während die Verfolger damit beschäftigt sind, die Körperteile aufzusammeln und zusammenzufügen, können Iason, Medeia und die Argonauten entkommen. (Narratem 9 und Narratem 7)

Nach einer anderen Erzählung ist der Bruder von Medeia der Befehlshaber des Heeres, welches die flüchtenden Argonauten verfolgt und schließlich einholt. Medeia lockt ihren Bruder in einen Hinterhalt, indem sie ihm anbietet, sich für die Freiheit der Argonauten zu opfern. Ihr Bruder stimmt zu und Iason ist es somit möglich, ihn zu töten. Wieder ist es Medeia, die Iason mit ihren magischen Kräften die Flucht ermöglicht. Da Iason und Medeia durch den hinterhältigen Mord an Medeias Bruder eine Sünde begangen haben, rät ihnen die Argo selbst, zu Medeias Tante, der Zauberin Kirke zu fahren, um sich entschützen zu lassen. Kirke entschützt Medeia und Iason durch ein Tieropfer. Hier agiert die Zauberin Kirke als Helferin. Somit hat auch Medeia als Initiandin über eine Helferin. Die Zauberkräfte der Kirke symbolisieren die besonderen Fähigkeiten die Medeia während ihrer Initiation erwirbt. (Narratem 6)

Auf ihrer weiteren Fahrt können die Argonauten den Sirenen entkommen, da Orpheus ihren gefährlichen Gesang mit seinen Liedern überstimmt. Orpheus agiert als Helfer beider Initianden (Iason und Medeia), indem er sie bei der Rücküberschreitung der Grenze unterstützt.

Die Argonauten gelangen nach Korfu, wo Medeia Schutz bei der Königin Arete erbittet. Ihre Verfolger, die Kolcher, gelangen auch dorthin und fordern vom König Alkinoos, er solle ihnen Medeia ausliefern. König Alkinoos will ihnen Medeia nur übergeben, wenn diese noch nicht Iasons Frau geworden ist. Seinen Entschluss teilt er Arete mit, diese übermittelt ihn sofort den Argonauten, woraufhin noch in derselben Nacht die Hochzeit von Iason und Medeia in der Höhle der Nympe Makris gefeiert und auf einem Bett, bedeckt mit dem Goldenen Vlies, vollzogen wird. Hier ist nochmals die Initiation von Medeia durch Iason kodiert. Sie wird in die Sexualität eingeführt. (Narratem 7 der Initiationssequenz). Es ist ebenfalls das Narratem 10 der Initiationssequenz kodiert, weil die beiden heiraten. Da Iason schon eine Probeehe mit Königin Hypsipyle von Lemnos gelebt hat ist anzunehmen, dass diese Hochzeit die des initiierten, erwachsenen Iason mit seiner richtigen Frau darstellt.

Durch starke Stürme werden die Argonauten nach Lybien getrieben, wo sie die Argo tragend, zwölf Tage lang durch die Wüste wandern müssen. Sie leiden an quälendem Durst, doch die Hesperiden, die sich in Bäume verwandeln können, weisen ihnen den

Weg zu der Quelle, die Herakles zuvor hat entspringen lassen.

Sowohl die Quelle als auch die Bäume, in die sich die Hesperiden verwandeln, deuten an, dass sich die Grenze zum Diesseits in der Nähe befindet. Der Baum symbolisiert die Kraft zur Erneuerung und das Wasser der Quelle symbolisiert die Reinigung. (vgl. Metzeltin/Thir 2012: 59-60) Beides unterstreicht die bestandene Initiation von Iason und Medeia und ihre Bereitschaft, als verwandelte, neue Menschen in die Gemeinschaft aufgenommen zu werden. Der Garten der Hesperiden, der ein Symbol des Jenseits ist, zeigt aber, dass sie das Jenseits noch nicht verlassen haben. (vgl. Metzeltin/Thir 1998: 65) Sie stehen jedoch kurz vor der Grenze zum Diesseits.

Den Weg ins freie Meer zeigt ihnen Triton. Damit die Argo nach Kreta gelangen kann, muss Medeia den Riesen Talos mit ihren Zauberkraften überlisten, der daraufhin stirbt. Der Gott Triton ist ein weiterer Helfer von Iasons und Medeia. Hier zeigt sich erneut, dass beide als Initiierte über besondere Kräfte verfügen.

Die Argonauten nähern sich nachts der Griechischen Inselwelt, die sie durch das „Hadesstor“⁵⁶ verlassen haben. Es ist so dunkel, dass sie nicht wissen, ob sie durch den Hades oder durch das Meer fahren. Es erscheint ihnen ein weiteres Mal Apollon. Durch den Glanz des Gottes erblicken sie bald Land, und als sie es betreten, bricht schon der Morgen an. *„Die Tageszeit der Initiation ist die Abenddämmerung. Es ist ein Moment des Übergangs zwischen Tag und Nacht, zwischen Licht und Dunkel. Ähnliches gilt für die Morgendämmerung.“* (Metzeltin/Thir 2012: 71) Dass sie in der Morgendämmerung im Diesseits ankommen symbolisiert, dass sie die Dunkelheit des Jenseits und die der Initiation hinter sich gelassen haben, sie sind nun Wiedergeborene, neu und hell, wie auch jeder neu anbrechende Tag.

Daraufhin erbauen Iason, Medeia und die Argonauten Apollon zu Ehren wieder einen Altar und feiern ihm zu Ehren wieder ein Fest. Sie zelebrieren ihre erfolgreiche Rückkehr.

Kurz drauf kommen sie in Ioklos, Iasons Heimat an.

⁵⁶ Kerényi 2001: 215

Initiation	vs.	Herrscherersetzung
Narratem 10: eventuelle Heirat des Initiierten		Narratem 8: Inthronisierung

Als Iason, Medeia und die Argonauten in Ioklos ankommen, ist Iasons Vater Aison schon zu alt und zu schwach, um an den Begrüßungsfeierlichkeiten teilzunehmen. Die Initiierten werden feierlich in die Gemeinschaft aufgenommen (Narratem 9 der Initiationssequenz). Iasons Vater, der rechtmäßige König, ist alt und schwach und muss demnach ersetzt werden. (Narratem 8 der Herrscherersetzungssequenz)

König Pelias ist bei der Ankunft nicht mehr am Leben. Nach einer anderen Erzählung lebt er noch, und Medeia bringt ihn schließlich im Zuge einer vermeintlichen Verjüngungszeremonie um. Nach der Rache an Pelias überlässt Iason Akastos, dem Sohn des Pelias, die Herrschaft über Ioklos und tritt mit Medeia deren Erbe in der Stadt Korinthos an, wo Medeia ihren Thron mit Iason teilt und die beiden gemeinsam herrschen. (Narratem 8 Inthronisierung)

Iason und Medeia, die ihre Initiation erfolgreich bestanden haben, werden feierlich als neue Mitglieder in die Gemeinschaft aufgenommen und integriert. Sie genießen alle Rechte und Pflichten als mündige Gesellschaftsmitglieder. (Narratem 9) Da sie sich zuvor vermählt haben (Narratem 10), dies auch bleiben und nun gemeinsam in Korinthos leben, ist die Initiationssequenz zur Gänze abgeschlossen.

Iason hat erfüllt, weswegen er seine Heimat verließ. Er hat das Goldene Vlies vom bösen König Aietes zurückgeholt, er hat seinen Vater gerächt und konnte somit die Ehre seiner Familie wiederherstellen. Indem Iason König Aietes entkommt, ihn also besiegt und dessen Tochter mit sich nimmt und sie heiratet, entthront er ihn symbolisch. (Narrtem 8) Er kann Aietes Thron nicht wirklich übernehmen, da sich dieser im Jenseits befindet, er aber muss, um seine Initiation zu beenden, ins Diesseits zurückkehren (Narrtem 8). Die Tatsache, dass er nicht den Thron seines Vaters besteigt, sondern Medeias Erbe antritt, zeigt noch einmal verstärkt, dass er Aietes inthronisiert hat. Er herrscht nun mit Media über ein Reich, das vormalis Aietes Familienbesitz war.

Die Möglichkeit Iasons, sowohl den Thron seines Vaters als auch das Erbe Medeias anzutreten, kann als eine Verdoppelung der Inthronisierung, also als eine Verstärkung derselben betrachtet werden.

Somit ist auch die Herrscherersetzungssequenz komplett und abgeschlossen.

6. Conclusio

Ich habe in dieser Arbeit mittels einer textlinguistischen und textanthropologischen Analyse aufgezeigt, dass sich sowohl das spanische Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ als auch der griechische Mythos von „Jason und Medeia“ nach den von Metzeltin/Thir entwickelten systematischen Erklärungsmodellen narrativer Kodierungsschemata einer prototypischen pubertären Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung analysieren und erklären lassen. Dem Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ und dem Mythos „Jason und Medeia“ liegen Grundriten der Menschheit, eine rituelle pubertäre Initiation und eine rituelle Herrscherersetzung zugrunde, sie lassen sich nach den für den jeweiligen Ritus spezifischen Narratemen aufschlüsseln und sind folglich kodierte Initiations- und Herrscherersetzungsgeschichten.

Es wird somit deutlich, dass diese Geschichten trotz ihrer magischen und unrealistischen Elemente in ihrer Struktur logisch, nämlich hinsichtlich der den Menschen seit jeher begleitenden Riten, aufgebaut sind.

Weiters habe ich aufgezeigt, dass es sich bei beiden Texten um den speziellen Fall der Überlagerung von Momenten des narrativen Schemas der rituellen Initiation mit dem der rituellen Herrscherersetzung handelt.

Aurelio M. Espinosa, dessen Überlegungen mich zu dieser vergleichenden Analyse angeregt haben, sah einen narrativen Zusammenhang zwischen den beiden Texten, er war davon überzeugt, dass das Märchen „*La hija del diablo*“ in seiner endgültigen Fassung stark vom Mythos „*Jason und Medeia*“ beeinflusst wurde.

Ziel meiner Arbeit war es, nach der Methode von Metzeltin/Thir herauszufinden, ob die zwei Texte tatsächlich so große narrative Parallelen aufweisen, wie Espinosa annahm, ob sich die narrativen Grundelemente beider Texte ähneln und ob sie eine vergleichbare narrative Grundstruktur haben.

Die narrativen Kodierungsschemata einer rituellen pubertären Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung ließen sich bei beiden Texten anwenden. Ich konnte nachweisen, dass das Zaubermärchen „*la hija del diablo*“ und der Mythos von „*Jason und Medeia*“ vergleichbare narrative Grundstrukturen aufweisen, nämlich jene der Riten, und dass sich ihre narrativen Grundelemente ähneln. Die narrative Ausschmückung und die Gewichtung der einzelnen narrativen Elemente variieren jedoch.

Im Zaubermärchen macht sich der Prinz aufgrund eines Paktes mit dem Teufel allein auf den Weg der Initiation und begegnet dort den magischen Helfern (Adler und Tochter

des Teufels), die ihm helfen, den Weg ins Jenseits, zum Initiationsort, zu beschreiten.

Im Mythos begibt sich der Heros und Prinz Iason, auch aufgrund eines Paktes, den er mit dem König Pelias geschlossen hat, auf den Weg der Initiation. Iason hat jedoch, im Gegensatz zum Prinzen im Märchen, einen Auftrag zu erfüllen. Er muss das Goldene Vlies zurückholen. Iason wird, anders als im Märchen, gleich zu Beginn seiner Reise von einigen seiner Helfer, den Argonauten, begleitet.

Im Mythos dauert der Weg bis zur Grenze, die in die jenseitige Welt führt, viel länger als im Märchen und wird auch viel ausführlicher beschrieben. Der Weg wird durch die Argonautenfahrt, die fast schon eine eigene Geschichte ist, beschrieben.

Im Märchen wie im Mythos sind im Herrscher des Jenseits (Teufel und König Aietes), die Figur des Initiators und die des zu ersetzenden Königs enthalten. Sie stellen dem Initianden jeweils drei Aufgaben. In beiden Texten hilft die Tochter des Herrschers (Initiators) dem Initianden die schwierigen Aufgaben zu lösen und im Märchen wie im Mythos verlieben sie sich in einander. Auch wird in beiden Texten die Tochter des Königs vom bereits initiierten Protagonisten initiiert. Im Zaubermärchen wird die Initiation der Tochter des Teufels jedoch viel deutlicher und ausführlicher beschrieben als im Mythos. Die Tochter des Teufels und Haupthelferin des zu Initiierenden hat im Zaubermärchen generell eine viel tragendere Rolle. Sie ist in den meisten Versionen des Zaubermärchens diejenige, die den Prinzen in die jenseitige Welt führt, sie steht ihm fast von Anfang an zur Seite und hilft ihm jegliche Hürde zu überwinden.

Im Mythos hingegen erscheint die Figur der Medeia (Helferin) erst am Initiationsort im Reich ihres Vaters. Im Mythos wird Medeias Funktion als Zaubershelferin, die Iason befähigt, die Proben zu bestehen, nicht so ausführlich beschrieben wie im Märchen. Die Argonauten haben eine ebenso tragende Helferrolle wie Medeia.

Auch die magische Flucht vor dem bösen Herrscher des Jenseits wird im Märchen viel ausführlicher beschrieben als im Mythos. Im Mythos hingegen dauert der Rückweg ins Diesseits länger als im Märchen, da Iason, Medeia und die Argonauten, wie beim Hinweg ins Jenseits viele Hindernisse bewältigen müssen.

Im Diesseits angekommen, vergisst der Prinz in einigen Versionen des Märchens die Tochter des Teufels und heiratet eine andere Frau, oder er vergisst sie nur zeitweilig. In diesen Versionen erinnert er sich dann wieder an seine ursprüngliche Braut und sie bleiben verheiratet, genau wie „Iason und Medeia“.

Im Mythos von „Iason und Medeia“ vergessen die beiden einander nicht. Die Möglichkeit des einander Vergessens oder des sich Trennens wird, zumindest im ersten Teil des Mythos, nicht erwähnt.

Im Mythos wird die Herrscherersetzung und ihr Ende deutlicher als im Zaubermärchen beschrieben. Im Zaubermärchen wird die Inthronisierung nur implizit ausgedrückt, sie kann lediglich erahnt werden. Im Mythos hingegen wird die Thronbesteigung von Iason und Medeia explizit beschrieben.

Mit meiner Arbeit habe ich ausführlich gezeigt, dass trotz dieser unterschiedlichen narrativen Ausschmückungen und Gewichtungen das Märchen „la hija del diablo“ und der Mythos „Iason und Medeia“ viele eindeutige narrative Parallelen aufweisen, wie es schon Aurelio M. Espinosa 1947 in seinem Werk *„Cuentos populares españoles, tomo 2“* beschrieb.

7. Ausblick

Ein Thema oder auch Texte können von verschiedensten Blickwinkeln und nach unterschiedlichsten Disziplinen betrachtet und analysiert werden. Es bleiben aber in den meisten Fällen am Ende einer Analyse Punkte offen die nur angeschnitten oder gar nicht erwähnt werden. Diese bieten die Grundlage zu weiteren wissenschaftlichen Betrachtungen.

Auch das in dieser Arbeit behandelte Thema *„Vom Zaubermärchen „la hija del diablo“ zum Mythos von „Iason und Medeia“* könnte noch ausgeweitet werden. Der Rahmen einer Diplomarbeit ist jedoch begrenzt.

Ich habe für die Analyse meiner Arbeit nur den ersten Teil des Iason und Medeia – Mythos herangezogen. Es wäre interessant, in einer weiterführenden Arbeit zu untersuchen, ob auch im zweiten Teil des Mythos die Analyse anhand der von Metzeltin/Thir entwickelten narrativen Kodierungsschemata weiterzuführen wäre. Weiters könnte man selbst verschiedene Versionen des Iason und Medeia - Mythos zusammentragen, um eine eigene vergleichende Studie der Versionen des Mythos anzufertigen. Diese könnten dann wiederum in Vergleich zu den verschiedenen Versionen des Zaubermärchentypus *„La hija del diablo“* gesetzt werden.

Es bestünde ebenfalls die Möglichkeit den Zaubermärchentypus *„La hija del diablo“* mit anderen Zaubermärchen zu vergleichen, die eine ähnliche narrative Struktur haben und in denen eine magische Flucht kodiert ist.

Auch könnten noch andere Mythen nach der textanthropologischen Methode von Metzeltin/Thir analysiert werden.

Interessant wäre es auch, die Figuren der Medeia und der Tochter des Teufels genauer zu betrachten und hinsichtlich ihrer Frauenrolle zu analysieren.

8. Resumen en castellano

En este trabajo lingüístico-textual analizo y comparo cinco versiones del cuento de encantamiento „*La hija del diablo*“ con el mito griego de „*Iason y Medeia*“ mediante el método de la „*antropología textual*“ desarrollado por los científicos Metzeltin/Thir para descubrir si estos dos tipos de textos narrativos presentan estructuras narrativas y rituales similares, como ya lo describió el famoso investigador de cuentos tradicionales Aurelio M. Espinosa en su obra „*Cuentos populares españoles, tomo 2*“, del año 1947.

Para poder entender mejor el método de la „*antropología textual*“ de Metzeltin/Thir hay que empezar en la base teórica de este método que es la lingüística textual. Es importante describir un poco la historia de la investigación sobre cuentos tradicionales, lo que nos llevará directamente hacia el método de la antropología textual que forma la base de este trabajo.

En el sector de la lingüística podemos encontrar la disciplina de la lingüística textual, que fue desarrollada en la década de los años sesenta del siglo XX y se desarrolló a causa de la demanda de que la comunicación natural debería ser asunto investigable del sector.

La lingüística textual se dedica a la comunicación que esta construida naturalmente sin la voluntad de querer producir un texto. Esta disciplina define cada acto comunicativo sea oral o escrito como texto. Por consiguiente se ocupa , tal como la lingüística, de textos, pero se fija especialmente en la comunicación natural en forma de comunicación verbal.

El objetivo de la lingüística textual es definir y analizar el concepto de la comunicación natural con sus estructuras lingüísticas más allá de las oraciones. Su definición de texto no se basa en las oraciones ni en la coherencia o en la cohesión sino en las estructuras lingüísticas verbales. La comunicación verbal juega un papel muy importante en cuanto a la definición del concepto „texto“.

Ha sido necesario explicar el concepto de la lingüística textual porque analizo en el presente trabajo dos tipos de textos literarios, cinco versiones de un cuento de encantamiento y un mito griego, desde un punto de vista lingüístico y porque se trata de comparar y analizar textos. Analizo estos textos mediante un método lingüístico textual ya que no me preocupan demasiado las oraciones en sí, ni la gramática, sino la función comunicativa y social de los textos. Cuentos y mitos surgieron de la tradición

oral, fueron difundidos oralmente antes de haber sido puestos por escrito. Así que son, ante todo productos verbales que transmiten estructuras sociales. Éstos son los primeros textos narrativos de la humanidad, fueron narrados y recitados con el fin de crear interacción comunicativa entre los seres humanos para transmitir estructuras sociales. Finalmente fueron apuntados con el fin de llegar a un público internacional y generar así una comunicación extensa.

Ya que los cuentos son los primeros productos narrativos y comunicativos de la humanidad, siempre fueron de interés humano. Consecuentemente se desarrolló de ello una disciplina científica dedicándose a los cuentos y sobre todo a los cuentos populares. Esta disciplina está investigando científicamente sobre los éstos, presentando resultados y conclusiones sobre este género literario existente y reconocido por todo el mundo.

A raíz de la duda de cómo pueden existir cuentos con características comunes en países geográficamente muy lejanos surgieron varias teorías del origen y de la difusión de los cuentos.

Una de ellas es la llamada “escuela mitológica” o “teoría indogermánica o europea”. Representantes famosos de esta corriente científica son por ejemplo Johann Gottfried Herder y los Hermanos Grimm. Esta corriente sostiene la opinión de que los mitos forman la base para el entendimiento de los cuentos.

Además existen las teorías monogenéticas, también llamadas teorías de migración. Estas teorías estiman que el cuento nació en un lugar determinado y se extendió por otras partes del mundo. Varias teorías sostienen la opinión de que el país de origen de los cuentos es la India, de donde se difundieron por los otros continentes hasta llegar a Europa. Para otras teorías, el origen de los cuentos está en las regiones de la Asia central ya que hacen frontera con la India.

Otra teoría de origen y difusión se llama “método geográfico-histórico”. Esta teoría nació a base de la “escuela finesa”, su fundador se llama Julius Krohn. La base de esta teoría es un método comparativo. Se buscan y coleccionan todos los registros de un texto o cuento, se estudian y se comparan para finalmente poder reconstruir la versión más primitiva (primera) con su lugar y época de origen. A base de esta teoría el folclorista finés Antti Aarne y más tarde, el folclorista estadounidense Stith Thompson desarrollaron su famoso catálogo de tipos y de motivos de cuentos, “el Índice de Aarne-Thompson” (AaTh).

Además existen las teorías „polygenéticas“ que estiman que los mismos motivos y temas narrativos de los cuentos nacieron al mismo tiempo en distintos lugares del mundo pero de manera independiente. Estas teorías buscan el origen de las características comunes de los cuentos procedentes de distintos países. Sostienen la opinión de que en todo el mundo surgieron ciertos elementos narrativos básicos similares y de ahí se desarrollaron en distintos países cuentos con características similares.

En el siglo veinte se desarrolló el método estructuralista a partir del famoso folclorista ruso Vladimir Jakovlevič Propp. Con su famosa obra *“Morfología del cuento”* que se publicó en 1929, originó esta disciplina. Propp analizó en su obra famosa cuentos populares rusos, centrándose en el argumento en vez de dedicarse a los personajes o a los motivos. Así pudo identificar los elementos narrativos más simples del argumento denominándolos “funciones”, de los cuales pudo enumerar 31. Estas funciones formaron una estructura narrativa constante a partir de la cual se dejaban analizar todos los cuentos populares. No se encuentran todas de ellas en cada cuento, pueden variar. Pero estas 31 funciones forman una base esquemática a partir de la cual se pueden analizar casi todos los cuentos populares.

En el año 1946 se publicó la segunda obra de Propp *“Las raíces históricas de cuento”*. En esta segunda obra, que es la continuación o también se podrá decir que es la segunda parte de su primera obra *“Morfología del cuento”*, Propp hace un estudio histórico-etnográfico relacionando cuentos de encantamiento con ritos antiguos como ritos de iniciación y el totemismo. Propp demuestra que los cuentos y sobre todo los cuentos de encantamiento contienen conceptos del mundo muy antiguas, es decir que se basan en estructuras rituales y mitológicas antiguas.

Como ya explicado, Propp demostró la relación existente entre cuentos de encantamiento y estructuras antropológicas muy antiguas como por ejemplo ritos y así se pudo explicar el sentido de los cuentos. Sin embargo, Propp solo analizó componentes de los textos y no los analizó en su totalidad textual. Además basó su análisis en el género de los cuentos de encantamiento y no tomó en cuenta otros géneros de textos u otros productos narrativos como por ejemplo películas u obras de teatro. Tampoco formuló, a partir de sus investigaciones, esquemas de análisis de validez general. A partir de estas ausencias Metzeltin/Thir desarrollaron su método de la *“antropología textual”*, la que forma la base metodológica de este trabajo. Metzeltin/Thir formularon su enfoque de la *“antropología textual”*, que une la lingüística-textual con la antropología, por primera vez en su obra *“Erzählgenese. Ein Essai über Ursprung und Entwicklung der Textualität”* del año 1996. Hace poco, a finales del año 2012 publicaron la versión ampliada y revisada

de la *“Erzählgenese”* bajo el título *“Antropología textual”*.

Metzeltin/Thir explican el funcionamiento de estructuras textuales lo que incluye explicar su origen y su uso práctico. Analizan textos en su contexto sociohistórico y a base de sus funciones sociales. Para Metzeltin/Thir todos los textos narrativos se basan en ciertas estructuras sociales y narrativas antiguas, como por ejemplo ritos, entonces no centran su análisis en la gramática, la cohesión, o la coherencia de los textos sino en sus estructuras sociales arquetípicas. Así que opinan que los viejos textos como mitos y cuentos narrativizan estas estructuras sociales arquetípicas en forma de ritos de paso, además están convencidos de que *“(…) todo texto esconde un entramando iniciático”* (Metzeltin/Thir 2002: 13). En consecuencia desarrollaron esquemas narrativos básicos generadores de tres importantes ritos de paso, de una iniciación de adolescencia, de una sustitución del rey y de un matrimonio como *“secuencias prototípicas de determinados momentos constantes”* (Metzeltin/Thir 2002: 71). (véase Metzeltin/Thir 2002: 13, 71, 110) La secuencia iniciática prototípica, donde un/una adolescente se transforma simbólicamente en un hombre/una mujer adulto/a es uno de los ritos de paso más importantes en la vida de un ser humano y al mismo tiempo es igual de importante para la sociedad ya que asegura la continuidad del grupo. (véase Metzeltin/Thir 2002: 70) Este tipo de iniciaciones *“han existido y siguen existiendo, de una forma u otra, más violenta o más suave, más larga o más breve, prácticamente en todas las sociedades humanas.”* (Metzeltin/Thir 2002: 70)

El esquema iniciático narrativo se compone de las siguientes *“determinados momentos constantes”* (Metzeltin/Thir 2002: 71):

- Salida de la casa paterna/materna a una determinada edad
- Cruzamiento de una frontera con un espacio cuyo acceso está permitido sólo a los iniciados y a los iniciandos (espacio sagrado, generalmente un bosque, guardado por seres especiales, por lo tanto no accesible a los niños ni a las mujeres en el caso de la iniciación varonil)
- Aislamiento de iniciando en un determinado lugar de espacio sagrado (por ejemplo, la casa de los hombres)
- Realización de los rituales iniciáticos en ese mismo lugar: el iniciando, tonsurado, debe vencer el hambre, la sed, el sueño y el miedo a las operaciones y mutilaciones corporales (como la circuncisión) que en cierto momento se le practican; para soportar estas pruebas al iniciando pueden dársele sustancias alucinógenas que producen un estado de trance (con esta fase se quiere simbolizar la muerte del adolescente y su renacimiento como adulto); además, el

iniciando debe, de una forma u otra, identificarse con los animales que cazaba o los animales que eran considerados como sus progenitores, sus tótemes, para adquirir sus facultades, para poder dominarlos o comunicar con ellos

- Enseñanza y práctica en el bosque durante cierto período de tiempo para aprender sobre todo dominar la caza y la sexualidad
- Vuelta a casa cruzando en sentido inverso la frontera entre espacio sagrado y espacio profano
- Acogida festiva de los regresados, considerados ahora iniciados y adultos, en la sociedad y en la familia
- Eventual casamiento y establecimiento de una familia

(Metzeltin/Thir 2002: 71)

El segundo rito de paso, la sustitución del rey, también se puede narrativizar esquematizándolo en “*secuencias prototípicas de determinados momentos constantes*” (Metzeltin/Thir 2002: 71). (Véase Metzeltin/Thir 110):

- El gobernante ha gobernado su tiempo (lo que es reconocible por los siguientes indicios: el gobernante está viejo y débil; el gobernante tiene una o más hijas casaderas; su reino es asolado por epidemias y carestías)
- Un joven pretendiente aparece como posible sucesor (lo que es reconocible por el hecho de buscar una mujer casadera)
- El pretendiente debe demostrar que es un iniciado
- El pretendiente tiene que demostrar su aptitud para gobernar (para asegurar el bien de la comunidad) pasando una serie de pruebas
- El pretendiente debe conquistar a una mujer para garantizar la continuidad de grupo
- El pretendiente debe luchar contra el gobernante o contra otros pretendientes y vencerles
- El gobernante predecesor es vencido, eliminado o cede el poder al pretendiente vencedor
- El pretendiente se casa
- El pretendiente es investido nuevo gobernante

(Metzeltin/Thir 2002: 110-111)

El presente trabajo presenta un análisis comparativo de cinco versiones del cuento de encantamiento del tipo *"La hija del diablo"* con el mito griego *"Iason y Medeia"* mediante los esquemas narrativos de una iniciación adolescentera y una *"sustitución regia"*. (Metzeltin/Thir 2002: 111)

Ante todo y para una comprensión mejor hay que explicar y definir los términos y conceptos cuento, cuento de encantamiento, mito y rito, ya que forman la base de este trabajo.

El cuento es una narración proveniente de la tradición oral, que fue transmitido y traspasado oralmente durante siglos hasta que finalmente, en la Edad Moderna, fue puesto por escrito en papel.

Las características típicas del cuento son por ejemplo que no está situado ni en cierto lugar ni en cierto tiempo determinado, tanto como la inexistencia de leyes de la causalidad y la naturaleza. Es decir que existen por ejemplo embrujos o animales, plantas y objetos que hablan. Además existen seres fabulosos como brujas, enanos, gigantes, dragones y hadas. El cuento transcurre por un esquema estereotipo es decir por ejemplo que el argumento transcurre por momentos constantes estereotípicos, el final tiene ciertas salidas estereotípicas (normalmente lo bueno gana a lo malo), los escenarios se limitan a ciertos lugares estereotípicos (un bosque, un castillo o un palacio, ...), y los personajes y protagonistas aparentes son también estereotipos (Reyes, príncipes y princesas, héroes y heroínas, madrastras malas, ...) y normalmente no tienen nombre o tienen nombres muy comunes como Pedro o María. El lenguaje de los cuentos es muy propio y reconocible, se habla de manera estereotipada y también en rima.

En su famoso índice de cuentos, Aarne y Thompson clasificaron los cuentos según 6 categorías principales entre los que existen varios subgrupos.

Los cuentos de encantamiento pertenecen al grupo dos, que se llama "cuentos originales". Los cuentos de encantamiento se dividen otra vez en subgrupos.

Como ya mencionado, el famoso folclorista ruso Vladimir J. Propp se dedicó en sus obras *"Morfología del cuento"* y *"Las raíces históricas de cuento"* al grupo de los cuentos de encantamiento. Para Propp, los cuentos de encantamiento forman un grupo especial entre los cuentos. Este punto de vista le lleva hasta decir que los cuentos de encantamiento se deberían mirar separados del resto de los cuentos, como género

propio. Propp formuló un esquema narrativo típico generador de determinados momentos narrativos constantes que forma la base de cualquier cuento de encantamiento: Al principio de cada cuento de encantamiento tiene que haber algún daño, alguna pérdida o el deseo de poseer algo, eso es lo que motiva al héroe de partir de casa, en su camino se encuentra con un ser fabuloso que le regala un medio mágico, y con ese medio mágico se soluciona la pérdida o el daño. El héroe tiene que superar pruebas y tareas, además ocurre un duelo entre el héroe y un adversario, una fuga y una persecución y el regreso a casa. Al final el héroe adviene al trono y se casa.

Para Metzeltin/Thir, los cuentos de encantamiento, que existen en casi todas las etnias del mundo, representan los primeros textos narrativos de la humanidad.

Cambiando de término, tenemos el “mito”, que es bastante difícil de definir, ya que el concepto del termino mito fue acuñado en el decurso de los siglos por varias disciplinas científicas. En consecuencia no existe una definición uniforme del término y concepto “mito”. Hoy en día existen mas bien varias ideas del mito dependiendo del punto de vista científico.

Sin embargo se pueden identificar algunas características generales del mito. Es un texto narrativo, como cuento narra la vida y las relaciones entre dioses – semidioses y seres humanos y así se pasaron conocimientos importantes de una generación a la otra. El mito también se puede ver como uno de los primeros modelos de racionalidad. Mitos explican cuestiones del origen del mundo, de la humanidad y de fenómenos naturales.

Mitos son narraciones de acontecimientos y personajes de las que los hombres creían que habían pasado y existido de verdad. Así que la mitología influía en la vida y en los pensamientos de los seres humanos así como una religión. La mitología no fue solo un conjunto de narraciones que se contaban, sino una creencia que se vivía. Consecuentemente la mitología con sus mitos tenía una función social porque influía en la manera de vivir y dominó la vista del mundo de los humanos.

El famoso filólogo, teólogo e investigador de la mitología griega Karl Kerényi, define mitos como textos básicos y iniciales de la humanidad. Kerényi publicó unas de las antologías de mitos más apreciadas. La versión del mito de Iason y Medeia que analizo en este trabajo proviene de la famosa antología de mitos “*Die Mythologie der Griechen – Band 2: Die Heroen Geschichten*” (La mitología de los griegos – tomo 2: Los cuentos de los heroes) de Karl Kerényi.

Kerényi relaciona mitos con ritos y ceremonias diciendo que los mitos y los ritos existen desde los principios de la humanidad y estructuran la vida humana. Los mitos tienen la función de describir y explicar ritos y ceremonias.

Ritos provienen por un lado de la religión, son actos religiosos.

Ritos son actos estereotipos y repetitivos que acompañan un culto. Un culto es la vida ritual de una religión.

Las características de ritos son que se ejercen en grupo, son estructurados, estereotipizados, repetitivos, tienen un comienzo y un final y no son de carácter espontáneo. Con ellos se quiere alcanzar una regularidad, y tienen estructuras fijas y rígidas pero solo así pudieron sobrevivir siglos tras siglos.

La ejecución y el sentido de los ritos puede variar de una cultura a otra o de una época a otra pero el significado básico/la idea fundamental y la estructura básica no cambian.

Un grupo importante de ritos son los ritos de paso que introducen al individuo a una nueva etapa de la vida. *“Estas ‘iniciaciones’ (...) se organizan en general de manera ritualizada como pasos a una nueva forma de vida (...)”* (Metzeltin/Thir 2002: 61)

El iniciado debe despedirse de su forma de vida anterior; aprende a dominar sus instintos o sus pasiones, a aceptar y resolver conflictos, sigue un aprendizaje, debe aprobar un examen, después de lo cual es admitido como nuevo miembro de grupo respectivo, del cual comparte derechos y deberes. (Metzeltin/Thir 2002: 61)

Estos ritos de paso son por un lado de gran importancia para el individuo porque le introducen a y preparan para la nueva fase de vida. Cada fase de vida, y cada comunidad nueva demandan determinados conocimientos y cierto comportamiento. Por otra parte son también muy importantes para la sociedad y las comunidades porque garantizan la continuidad de la sociedad. (véase Metzeltin/Thir 2002: 62)

El rito de paso más importante tanto para el individuo como para la sociedad es el paso del ser adolescente al ser adulto.

La importancia de este tipo de iniciaciones debía provenir de las sociedades del hombre cazador donde la supervivencia del grupo dependió del hombre, del cazador ya que era el responsable de traer lo fundamental para sobrevivir, la carne. Así que los muchachos tenían que aprender la práctica de la caza para más adelante poder asegurar la supervivencia y la continuidad del grupo. (véase Metzeltin/Thir 2002: 64)

(...) cuando llega la pubertad, son iniciados por hombres experimentados en el arte de la caza, en el dominio de la sexualidad y en las tradiciones del grupo para que puedan, así preparados y legitimados, actuar en la comunidad de los adultos. (Metzeltin/Thir 2002: 64)

Este tipo de iniciaciones se ejercen y ejercían en muchas maneras diferentes dependiendo de la cultura de la época y existen para muchachos y muchachas en todos los países y sociedades hasta la actualidad. (véase Metzeltin/Thir 2002: 64)

En nuestras sociedades modernas y industrializadas la iniciación dura más tiempo que en las sociedades antiguas y primitivas. En nuestro mundo industrializado la iniciación de un muchacho y una muchacha al mundo de los adultos esta terminada al terminar la carrera universitaria o una formación profesional.

Otro rito de paso importante que ya he mencionado es la sustitución del rey.

Los seres humanos necesitan grupos y sociedades para sobrevivir y existir. Los grupos y sociedades solo funcionan si están bien organizados y dirigidos “*por un Poder central*” (Metzeltin/Thir 2002: 105). Este Poder central esta personificado por un rey, un jefe un presidente o un gobernador. “*De él, de su poder, depende el bienestar del pueblo*”(Metzeltin/Thir 2002: 105), de la sociedad o del país. Estos reyes y jefes fueron protegidos, respetados por la sociedad y tratados de manera especial. Así que cuando el jefe, rey o presidente era viejo, y ya no podía garantizar el bienestar del pueblo había que sustituirlo por un pretendiente más joven valiente, inteligente iniciado es decir calificado para este cargo/puesto importante. La “*entronización*” (Metzeltin/Thir 2002: 105), del viejo gobernador “*es sacralizada*” (Metzeltin/Thir 2002: 105) y implementada ritualmente. (véase Metzeltin/Thir 2002: 105)

En conclusión, estos dos ritos de paso importantes han sido narrativizados en textos narrativos como por ejemplo cuentos, cuentos de encantamientos o mitos. Como anteriormente mencionado, Metzeltin/Thir han desarrollado esquemas narrativos básicos generadores a partir de estos dos ritos de paso con el fin de aclarar sus estructuras básicas y facilitar el reconocimiento de sus estructuras en textos narrativos.

Los términos y conceptos cuento, cuento de encantamiento, mito y rito están relacionados y tienen funciones muy importantes al nivel del individuo, del grupo y de la sociedad. Estos cuatro conceptos son productos de la humanidad producidos por los seres humanos para la identificación social, es decir que tienen funciones sociales,

ayudaron y aún ayudan a formar y mantener sociedades con una identidad social. Así que transmiten reglas, tradiciones, cultura, comportamiento y informan sobre intereses públicos y sociales.

En la parte práctica de este trabajo he hecho un análisis comparativo de cinco versiones del cuento de encantamiento del tipo *"la hija del diablo"* con el mito griego de *"Iason y Medeia"* mediante los esquemas básicos generadores de una iniciación adollescenera y una sustitución del rey desarrollados por Metzeltin/Thir.

Con este análisis he podido demostrar que tanto las cinco versiones del cuento de encantamiento como el mito se dejan analizar mediante los esquemas de Metzeltin/Thir y que consecuentemente llevan narrativamente codificadas una iniciación y una sustitución del rey. En consecuencia pude también demostrar que estos dos tipos de textos narrativos presentan estructuras narrativas y rituales similares, como ya lo describió el famoso investigador de cuentos tradicionales Aurelio M. Espinosa en su obra *"Cuentos populares españoles, tomo 2"* del año 1947.

A pesar de que presentan estructuras narrativas y rituales similares el aderezo narrativo y la importancia de los elementos y momentos narrativos varían en los dos textos.

9. Bibliographie

- Althaus**, Hans Peter, Henne, Helmut, Wiegand Herbert Ernst 1973: *Lexikon der Germanistischen Linguistik*. Max Niemeyer Verlag: Tübingen
- Auffarth**, Christoph 2005: *Metzler-Lexikon Religion: Gegenwart – Alltag – Medien*. Band 2. Metzler: Stuttgart
- Espinosa**, Aurelio M. 1946: *Cuentos populares españoles*, Consejo superior de investigaciones científicas; Inst. „Antonio de Nebrija“, de filología: Madrid
- Espinosa**, Aurelio M. 1947: *Cuentos populares españoles*, tomo 2; Consejo superior de investigaciones científicas; Inst. „Antonio de Nebrija“, de filología: Madrid
- Espinosa**, Aurelio M., hijo 1987: *Cuentos populares de Castilla y León*, Consejo superior de investigaciones Científicas: Madrid
- Heilmann**, Ulrike 1991: *Strukturwandel im Märchen?* Analyse ausgewählter Basilescher und Grimmscher Märchen. Dissertation an der Johann Wolfgang Goethe-Universität: Frankfurt am Main
- Holtus**, Günther/ Metzeltin Michael/ Schmitt Christian 2001: *Lexikon der Romanistischen Linguistik (LRL)*: Methodologie; Band 1. Max Niemeyer Verlag: Tübingen; Artikel 37: „Textlinguistik“, Meyer-Hermann, Reinhard
- Jensen**, Ad. E. 1992: *Mythos und Kult bei Naturvölkern*: Religionswissenschaftliche Betrachtungen. Deutscher Taschenbuch Verlag: München
- Lüthi**, Max 1979: *Märchen*. Metzler: Stuttgart
- Metzeltin** Michael; **Thir**, Margit 1998: *Erzählgenese*: Ein Essai über Ursprung und Entwicklung der Textualität. 3 Eidechsen: Wien
- Metzeltin**, Miguel; **Thir**, Margit 2002: *El arte de contar: Una iniciación*. Un ensayo metodológico y antropológico acerca de la textualidad. Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones: Murcia
- Metzeltin**, Michael 2006: *Diskurs – Text- Sprache*: Eine methodenorientierte Einführung in die Sprachwissenschaft für Romanistinnen und Romanisten. Praesens: Wien
- Metzeltin**, Michael 2007: *Theoretische und angewandte Semantik*: Vom Begriff zum Text. Praesens: Wien
- Metzeltin**, Michael; **Thir**, Margit 2012: *Textanthropologie*. Praesens: Wien

- Nünning**, Ansgar 2004: *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*: Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Metzler: Stuttgart
- Pöge-Alder**, Kathrin 2007: *Märchenforschung*. Theorien, Methoden, Interpretationen. Gunther Narr Verlag: Tübingen
- Powell**, Barry B. 2009: *Einführung in die klassische Mythologie*. Metzler: Stuttgart, Weimar
- Propp**, Vladimir Jakovlevic 1987: *Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens*; aus dem Russ. v. Martin Pfeiffer, Hanser: München, Wien
- Ranke**, Kurt 1977: *Enzyklopädie des Märchens*: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Band 1. De Gruyter: Berlin/ New York
- Ranke**, Kurt 2002: *Enzyklopädie des Märchens*: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Band 10. De Gruyter: Berlin/ New York
- Ranke**, Kurt 2010: *Enzyklopädie des Märchens*: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Band 13. De Gruyter: Berlin/ New York
- Schwärzler**, Julia 2008: *Die Initiatorinnen und Initiatoren im spanischen Zaubermärchen*. Diplomarbeit: Universität Wien
- Schweikle** Günther; Schweikle Irmgard 1990: *Metzler-Literatur-Lexikon*: Begriffe und Definitionen. Metzler: Stuttgart
- Thiel**, Josef, Franz 1984: *Religionsethnologie*: Grundbegriffe der Religionen schriftloser Völker. Dietrich Reimer Verlag: Berlin
- Thir**, Margit 2010: *Herrscherersetzung*. Praesens: Wien
- Jung**, Carl, G.; Kerényi, Karl 1951: *Einführung in das Wesen der Mythologie*: „Das göttliche Kind“ - „Das göttliche Mädchen“. Rhein. Verl.: Zürich
- Kerényi**, Karl 2000: *Die Mythologie der Griechen*: Band I: *Die Götter- und Menschheitsgeschichten*. Dt. Taschenbuch Verl.: München
- Kerényi**, Karl 2001: *Die Mythologie der Griechen*: Band II: *Die Heroen- Geschichten*. Dt. Taschenbuch Verl.: München

9.1 Internetquellen

Homepage *Europäische Märchengesellschaft e.V.*

<http://www.maerchen-emg.de/index.php/ueber-uns.html>

(letzter Zugriff 25.12.2012)

Anhang

B. LA HIJA DEL DIABLO

122

Siete Rayos de Sol.

Éste era un rey que no tenía hijos y echó una promesa pa que su mujé la reina tuviera un hijo. Y Dios le dió un hijo tan hermoso que no había en to el mundo otro más hermoso que él. Y además era tan jugaor que siempre staba jugando y a to el mundo le ganaba. Y cuando les había ganao a toos y ya no le quedaba nel mundo con quien jugá puso su sombrero a un lao e la mesa y él se sentó al otro lao y se puso a jugá con su sombrero.

Pero vamo, que al dale las cartas, su sombrero se gorvió una paloma que empezó a jugá con él. Y le ganó la paloma too sus intereses y too su dinero. Y entonces es cuando dijo él:

—Pu, güeno, ya m'has ganao toos mis intereses y mi dinero, ahora vamo a jugá los vetidos.

Conque empezaron otra vez a jugá y le ganó la paloma los vetidos. Y dijo entonces él:

—Pu, güeno, ya que m'has ganao los intereses y los vetidos, vamo ahora a jugá mi vida.

Y otra vez jugaron y ganó la paloma otra vez. Y va la paloma y le dice entonces:

—Mira, ya que t'he ganao la vida la vamo a gorvé a jugá.

Y jugaron otra vez la vida y otra vez se la gorvió a ganá la paloma. Pu entonces le dice la paloma:

—Ya me voy. Quéate viendo por onde yo me voy y me sigues depués y llegarás al Castillo de Siete Rayos de Sol, qu'es onde yo vivo. Si no, vengo yo a buscarte y sacarte d'aquí y despedazarte.

Y en eso dió un güelo y se fué.

Y va entonces el muchacho y le cuenta al rey su padre lo que l'ha pasao. Y el padre le dice:

—Pu na, hijo mío; no hay más que cojas un güen caballo y te vayas a buscá el Castillo de Siete Rayos de Sol.

Y cogió él el mejó caballo que tenía su padre y se marchó. Y en el

LA HIJA DEL DIABLO

259

camino onde iba se encontró con una almita y se apeó y ató el caballo y vido a un almitaño que le daba la barba al estógamo. Y le dijo en seguía:

—Mal te quieren los que te envían aquí. Ya sé que vienes a buscá el Castillo de Siete Rayos de Sol. Aquí está cerca y vienen tres paloma toc los días a bañarse al río. Hoy van a vení y las dos mayores entrarán en seguía y la menó no va a queré entrá. Pero por fin entrará y tú vas y te escondes en una junquera y cuando la menó entre a bañarse vas y le quitas sus vetidos. Y ésa, la menó, es Siete Rayos de Sol, la princesa menó de las tres hijas del diablo, que es el rey del Castillo de Siete Rayos de Sol.

Con que vamo que fué el muchacho y se escondió en una junquera qu'estaba ai cerca el río. Y vido que llegaron las tres palomas. Y al llegar a la orilla del río se gorvieron tres hermosas princesas. Y en seguía las dos mayores se desvistieron. Y fué primero la mayó y dijo:

—Yo, mujé —y se tiró en el agua—.

Y entonce fué la segunda y dijo:

—Yo mujé —y se tiró tamié en el agua—.

Y las dos entonce es cuando le dijieron a la menó:

—Vamo, ¿que tú no entras en el agua?

Y ella dijo:

—No pueo ahora porque vengo retentaílla de un dolol.

Y era que sabía que aquél estaba allí escondío, y tenía miedo que le robara la ropa. Y ya le dice la mayó:

—Pero siempre vienes con nosotras. No sé por qué hoy no quieres.

Y ya dijo ella:

—Güeno, pu pa no dales a utés un digusto vi a entrá.

Y al momento que se quitó las ropas y entró en el agua salió aquél y le robó sus vetidos.

Depué salieron las dos mayores y se vistieron y se gorvieron palomas y se fueron volando pa su casa. Y la menó salió y le dijo al muchacho:

—Dame mis ropas. Ya sé que vienes en busca del castillo de mi padre Toma este anillo.

Y el joven entonce le dió sus vetidos y se vistió ella y se gorvió paloma y le dijo:

—Móntame y vamo ahora mismo al castillo.

Y llegaron al castillo y salió el diablo, que era la paloma qu'había jugao con él y le había ganao la vida, y el muchacho lo saluda y le dice:

—Dios guarde a usté. Ya stoy yo aquí.

Y el diablo le contesta:

—Hombre, m'alegro, que ya staba poniéndome el calzao pa í a buscarte.

Y ya lo coge aparte y le dice:

—Pu na; te vi a quitar la vida porque te la he ganao. Pero, mira te la perdono si haces una cosa. Toma este azadón y estas varillas. Vas ahora a aquella sierra de piedra y plantas toas las varillas y pa medio día me traes frutas de toos esos álboles.

Conque coge el pobre muchacho las varillas y el azadón y se va a la sierra y al vela toa de piedra se pone a llorá. Y asina llorando como staba se restregó los ojos con el anillo y se acordó de Siete Rayos y dijo:

—Siete Rayos de Sol, ayúdame.

Y se le presentó al momento Siete Rayos y le preguntó qué le pasaba. Y él le dijo:

—¡Qué m'ha de pasá! Que tu padre m'ha dao este azadón y estas varillas y m'ha mandao que vaya y las plante en aquella sierra de piedra y que pa medio día le lleve las frutas de los álboles.

Y le dice ella:

—Échate en mi falda y no te apures.

Y s'echó en su falda y se durmió, y cuando ispertó ya staban los álboles en la sierra de piedra llenos de fruta. Y cogió él la fruta y se la llevó al diablo y le dijo:

—Señó, aquí stá la fruta ya.

Y el diablo al verla le dijo:

—Güeno, hombre, está bien. Pero máteme Dios si mi hija Siete Rayos no anda en esto.

Y él le dijo:

—Yo no conozco a su hija ni a uté, y a mi casa me voy.

Pero el diablo le dijo entonce:

—Güeno; eso está mu bien. Pero ahora tienes que hacerme un molino con siete piedras moliendo a la pal, que al ruido de las piedras me ispierte yo de la siesta. Si haces eso tienes perdoná la vida.

Conque otra vez salió el pobre muchacho llorando. Y se restregó otra vez con la mano y se acordó de Siete Rayos al ver el anillo y dijo:

—Siete Rayos de Sol, ayúdame.

Y en seguía se presentó Siete Rayos y le dijo:

—Pero ahora, ¿por qué lloras? ¿Qué te pasa?

—¡Qué m'ha de pasá! —dice el muchacho—. Le llevao a tu padre las frutas y ahora dice que tengo que hacele un molino con siete piedras moliendo a la pal y que al ruido de las piedras se ispierte él de la siesta.

Y le dijo ella:

LA HIJA DEL DIABLO

261

—Toma estas cenizas y vas y las echas por ai y verás cómo saldrá el molino.

Y cogió él las cenizas y las echó por ai cerca del diablo y en seguida salió un molino con siete piedras moliendo a la pal. Y tanto era el ruido qu'hacían las piedras que se ispertó el diablo de su siesta. Y el muchacho le dijo:

—Señó, aquí tiene úté el molino con las siete piedras moliendo a la pal.

Y dijo el diablo:

—Está mu bien. Pero máteme Dios si mi hija Siete Rayos de Sol no anda en esto.

Y él le dijo:

Ya l'he dicho a uté que yo no conozco a su hija ni a usté, y a mi casa me voy.

Pero el diablo le dijo:

—No, señó, que tavía farta lo prencipá. Una vez que pasaron mis tata-ragüelos por el estrecho e Gibrartá se les cayó en el mar una sortija, y quiero ahora que vaya uté y la saque y me la traiga.

Se salió el joven entonces del palacio y dijo:

—Ahora sí m'ha cogío. Porque ¿cómo voy a sacá el anillo del mar?

Y se restregó una mijilla y vido el anillo y se acordó de Siete Rayos y dijo:

—Siete Rayos de Sol, ayúdame.

Y llegó en seguida Siete Rayos y le dijo:

—¿Qué te pasa ahora?

—¡Qué m'ha de pasá! —dice él—. Ahora m'ha dicho tu padre que tengo que sacá del mar y llevale un anillo que se les cayó a sus tataragüelos cuando pasaban por el estrecho e Gibrartá.

Y ella le dijo entonces:

—Pu, toma este puñal y me matas y coges bien toa la sangre y me echas en el mar.

Y él le dijo:

—Pero yo ¿cómo te voy a matá?

Y ella le dijo que si él no la mataba, el diablo los mataría a los dos, y que cuando él la echara al mar ella saldría con la sortija del fondo del mar. Y va él y coge el puñal y la mata y la echa en el mar. Pero se le cayó una gota e sangre en la tierra. Y en unos momentos salió ella viva y con el anillo. Y si hermosa estaba antes, más hermosa salió del fondo del mar. Pero como se le había caído una gota e sangre salió ella manca de un deo.

Pu güeno; se fué el muchacho y le entregó al diablo el anillo. Y el diablo le dijo:

—Mu güeno, mu güeno, hombre. Pero máteme Dios si mi hija Siete Rayos no anda en esto.

Y él le dijo:

—Ya l'he dicho que no conozco a su hija ni a sté, y que a mi casa me voy.

Pero el diablo le dijo:

—Ahora te vas a casá con una de mis hijas.

Y quería casalo con una pa matalo. Y fué y lo llevó al palacio y les mandó a sus tres hijas que metieran un deo por debajo e la puerta y que él escogiera una pa que se casara con él. Y Siete Rayos metió el deo que tenía manco y asina la conoció él.

—¿Quién es? —preguntó el diablo—.

—Siete Rayos.

—Ya yo mu bien lo sabía.

Con que arreglaron las bodas y se casaron el joven y Siete Rayos. Y esa noche el diablo tenía intención de matalos a los dos.

Se fueron a acostar y Siete Rayos le dijo a su marío:

—Mi padre nos quiere matá. Ahora vas tú a la cuadra y verás dos caballos. El más flaco es el del pensamiento y ése traes y nos vamos. No vayas a escogé el gordo, que ése es el del viento.

Y mientras él fué por el caballo echó ella tres salivazos en un vaso pa que hablaran cuando se fueran. Y subió él con el caballo gordo, y le dice ella:

—¡Ay, Dios mío! ¿Qué has hecho? ¡Ahora semos perdíos! Pero vamo pronto.

Y se montaron en el caballo y echaron a corré.

Y el padre dijo:

—Ya aquéllos estarán dormíos. Voy ahora a matalos.

Y llegó a la puerta y dijo:

—¡Siete Rayos! ¡Siete Rayos!

Y uno de los salivazos contestó:

—Mande uté, padre.

Y se retiró él y dijo:

—Caramba, queavía stán ispiertos.

Y poco después llegó otra vez a la puerta a vé si staban dormíos y dijo:

—¡Siete Rayos! ¡Siete Rayos!

Y el segundo salivazo ya poco seco contestó en voz baja:

—Mande uté, padre.

LA HIJA DEL DIABLO

26:

Y dijo él:

—Ya se van durmiendo —y se retiró—.

Y ya a la media noche llegó otra vez y llamó:

—¡Siete Rayos! ¡Siete Rayos!

Y entonces el tercer salvazo, que ya estaba casi demasiado seco, dijo, que apenas se oía:

—Mande usted, padre.

Y él dijo:

—Ya están casi bien dormidos.

Y entró en la habitación y no encontró a nadie, y dijo:

—Ya me lo figuraba. Ya se han escapado. Pero los seguiré y los mataré.

Y fue y se subió en el caballo del pensamiento y se marchó a alcanzarlos.

Y cuando ya iba alcanzándolos se gorvió un bicho para matarlos. Y gorvió el muchacho la cara y lo vido venir y le dijo a Siete Rayos:

—¡Mira, allá viene una fiera que nos agarra!

Y tiró ella un peine y se gorvió un montarral de peines que se tardó mucho tiempo para pasar. Y poco después gorvió el muchacho la cara otra vez y vido venir otra vez a la fiera y dijo:

—¡Allá viene una fiera que nos agarra!

Y le dijo ella entonces:

—Toma esta navaja y tírala por la cola del caballo.

Y la tiró él y se gorvió un montarral de navajas que el pobre diablo salió hecho pedazos de las heridas que llevaba. Pero todavía iba siguiéndolos y cuando ya se acercaba lo vido el muchacho y dijo a Siete Rayos:

—¡Allá viene una fiera que nos agarra!

Y le dió ella un puñal y sal y le dijo:

—Tira esa sal por la cola del caballo.

Y la tiró y se gorvió un montarral de sal y al pasar se le metió al diablo en todas las heridas y daba unos gritos que temblaba la tierra. Pero todavía iba siguiéndolos. Y cuando ya los iba alcanzando otra vez lo vido otra vez el joven y le dijo a Siete Rayos:

—¡Allá viene una fiera que nos agarra!

Y le dió ella entonces un sombrero y le dijo que lo tirara por la cola del caballo. Y lo tiró y se gorvió una sima y allí cayó el diablo y ya no pudo salir. Y se marcharon ellos y él le gritó a Siete Rayos:

—¡Premita Dios que te orvide tu marío!

Y ya llegaron al pueblo donde vivía el joven y la dejó a ella en una fuente y él llegó primero. Y ella le dijo:

—Que no te abraze nadie, porque si alguno te abraza me orvidas.

Y llegó y salieron sus padres y les dijo él:

—No me abrace naide. Apañá las carrozas que voy por mi mujé.

Y en esa media llega la agüela y corre y dice:

—¡Ay, nieto mío!

Y le abrazó y al momento orvidó a su mujé. Le dió el sueño e San Juan y no se gorvió ya a acordar de ella.

Con que ya Siete Rayos, cansá de esperar, se dió cuenta de lo que pasaba y les dijo a las criás del palacio que iban a la fuente que preguntaran si querían una criá en el palacio. Y fueron las criás y le dijeron al rey qu'había una moza en la fuente que quería servi, y él le dijo que viniera. Y se puso a servi en el mismo palacio onde staba su marío, pero él ni se acordaba de ella.

Y ya con el tiempo fué él y se echó una novia y echaron torneos pa casase. Y era la costumbre en esos tiempos regalales alguna cosa a los criaos del palacio el que se casaba. Y a too les daba lo que pedían. Y ya le preguntó el príncipe a Siete Rayos:

—A ti, ¿qué quieres que te regale?

Y ella le dijo:

—A mí una piedra de tusón y un cuchillo sin honor.

Conque ya estaba pa casase el príncipe cuando hizo un viaje a una capitar pa comprar too los regalos. Y too encontró menos los regalos pa Siete Rayos. Y andando y buscando llegó ande staba un viejo y le dice:

—Diga uté, señó, ¿tiene uté pa vendé una piedra de tusón y un cuchillo sin honor?

Y le contesta el viejo:

—Me quedan los úrtimos.

Y se los compró y se fué pa su palacio. Y llegó y les dió a toos sus regalitos.

Y como no comprendía pa qué quería aquella criá la piedra de tusón y el cuchillo sin honor, dijo:

—Cuando le dé a la criá aquella sus regalos me voy a escondé pa vé qué hace con ellos.

Y fué y la llamó y le dió sus regalos y se hizo él que s'iba, pero se metió detrás de la puerta. Y vido que cogió ella los dos regalos y los puso en la mesa. Y entonce es cuando le dijo a la piedra:

—Piedra de tusón, ¿no fui yo quien plantó las varillas en la sierra de piedra que salieron logo los álboles pa que llevara el príncipe la fruta a mi padre pa medio día?

Y la piedra contestó:

LA HIJA DEL DIABLO

265

—Sí, sí, tú fuíste.

Y entonces ya aquél comenzaba a recordá argo. Y dijo entonces Siete Rayos:

—Piedra de tusón, ¿no fuí yo quien hizo un molino de siete piedras moliendo a la pal que del ruido que hacían se ispertó el rey, mi padre?

Y la piedra contestó:

—Sí, sí, tú fuíste.

Y ya aquél ya iba recordando. Y dijo entonces Siete Rayos:

—Piedra de tusón, ¿no fuí yo quien sacó el anillo del mar después que el príncipe me mató y m'echó en el mar?

Y la piedra contestó:

—Sí, sí, tú fuíste.

Y el príncipe ya iba recordando too, y dijo:

—¡Dimoño, si eso m'ha pasao a mí!

Y entonce dijo Siete Rayos:

—Cuchillo sin honor, ¿qué me merezco yo?

Y el cuchillo le contestó:

—Que te des la muerte connigo, Siete Rayos.

Y al oí el nombre de ella se acordó de too. Y entonce es cuando cila cogió el cuchillo y se iba a dar la muerte con él cuando salió él de onde staba escondío y la sujetó y le dijo:

—Siete Rayos, perdóname, que yo soy tu marío y t'había orvidao.

Y entonce salió y les dijo a toos que Siete Rayos era su mujé. Y la ora novia se quedó con el rabillo arzao y él se quedó con su mujé.

GRANADA, GRANADA.

124

Marisoles.

Éstos eran un ray y una raina que se casaron y estuvieron mucho tiempo casaos sin tener fruto de bendición. Y cogió ese ray y esa raina y se fueron a vivir a un monte a matar fieras el ray. Y se fué el ray al campo y vido tantas fieras ai que le dijo a su mujer que iba a cazar fieras todos los días. Y cazaba tantas fieras que un día vino y le dijo a su mujer:

—El primer fruto de bendición se lo prometo al demonio.

Y al poco tiempo la raina tuvo un niño con un letrero en las costillas que decía que a los quince años era del demonio. Y tan fuerte era el niño que a los tres años ya iba con su padre a matar fieras y mataba más fieras que el padre. Y al volver a casa se saltaba la veleta de la torre de un brinco.

Y el padre se sorprendía mucho y decía:

—Pero ¡qué muchacho éste, que se salta la veleta de la torre de un brinco! Si a la edá que tiene hace eso, ¿que no hará cuando sea hombre?

Y a los quince años de edá cogió un caballo y le dijo a su padre:

—Padre, usted me ha entregao al demonio. Me voy camino adelante.

Y se fué y caminando, caminando le cogió la noche en una casa y llamó en la puerta. Y salió una señora y le dijo:

—¿Quién te ha traído por acá?

Y él le dijo que andaba por el mundo a ver quién le podía dar razón de ande estaban las piedras del Nifo. Y la señora le dijo:

—Ésta es la casa de las águilas. Espere usted que vengan mis águilas y les preguntaré.

Y llegaron las águilas, todas las más pequeñas, y ninguna lo sabía. Y dijo la señora:

—Espere que venga el águila maestra, que ella lo ha de saber.

Y esperaron un rato hasta que llegó el águila maestra y dijo que sí, que ella lo sabía, pero que pa llegar de un lao al otro de la mar tenía él que matar su caballo pa llevar que comer. Y él dijo que sí, que mataría su caballo y que aunque le hiciera falta carne se cortaría él una pierna. Y mataron al caballo y con las piernas del caballo se subió el joven encima del águila y salió ella volando. Y siguió volando por muchos días hasta que se les remató la carne. Y entonces ya el águila le dijo que ya le faltaba poquitico pa llegar. Y no quiso llevarle ya más, le dejó allí y se volvió.

Y el joven comenzó a andar hasta que llegó a la orilla y se encontró con

LA HIJA DEL DIABLO

271

un pastor y le preguntó ande estaban las piedras del Nifo. Y el pastor le dirigió ande era y le dijo que al llegar saldrían de allí tres palomas, que eran las tres hijas del demonio y que se convertían en personas pa ir a bañarse.

Cogió él y se fué a esperar a que salieran las tres palomas a bañarse. Y se escondió cerca del río y las vido salir del palacio del demonio. Y llegaron las tres palomas al río y se volvieron tres muchachas muy hermosas y se desnudaron y entraron a bañarse. Y cuando ellas estaban bañándose fué el joven y le cogió a la menor un zapato y una media. Y cuando salieron a vestirse la menor no encontró un zapato y una media y dijo:

—Hermanas, me se ha perdido un zapato y una media. Esperadme a que los encuentre.

Y las dos mayores dijeron:

—No, no, que nos pega nuestro padre.

Y se fueron en seguida pal palacio.

Y como la más pequeña se quedó buscando su zapato y su media salió el joven y le dijo:

—Yo tengo tu zapato y tu media. Cuando los ganes te los daré.

—¿Y qué tengo de hacer pa ganarlos?

—Que te cases conmigo.

—Pues ya los tengo ganaos. Dámelos.

Y entonces él le dió el zapato y la media, y le dijo:

—Bueno, pues ahora tú vas a casa de mi padre y llamas a la puerta, que ya él sabe quién eres, y cuando estés adentro te mandarán que toques esto y que toques lo otro, pero tú no toques nada, porque si tocas algo te mueres.

Y fué y llamó en la puerta y salió el demonio y le dijo que entrara. Y luego empezó a traerle flores pa que las tocara. Pero el joven no quiso tocarlas. Y le trajeron otras cosas, pero nada quiso tentar el joven. Y cuando el demonio vido que nada quería tentar le dijo:

—O con Marisoles andas o eres más demonio que yo.

Y después le dijo el demonio:

—Ahora voy a mandar que te pongan en la mesa dos copas de vino, una encarnada y otra amarilla pa que te bebas una de ellas.

Y fué él y llegó ande estaba Marisoles y le dijo lo que iba a hacer el demonio con él. Y le dijo ella que bebiera de la amarilla, porque si bebía de la encarnada se ardía por las cuatro puntas. Y fué ande dijo el demonio y le pusieron las dos copas y él escogió la amarilla. Y el diablo cuando vido que bebía de la amarilla le dijo:

—O con Marisoles andas o eres más demonio que yo.

Y salió el demonio y volvió con un puñado de trigo y se lo dió al joven y le dijo:

—Siembra ese trigo y pa las doce tienes que traerme pan caliente de ese trigo.

Y el pobre ya se puso triste y se fué ande Marisoles y le contó lo que le había mandao su padre. Y ella le dijo:

—No te asustes que yo te lo arreglo.

Y ella fué y sembró el trigo y vino con el pan caliente pa las doce y se lo dió al joven. Fué él y se lo dió al demonio, y cuando lo vido dijo otra vez:

—O con Marisoles andas o eres más demonio que yo.

El demonio fué y cogió luego un sarmiento y se lo entregó y le dijo:

—Toma este sarmiento y pa la cena me traes vino de su uva.

Y fué otra vez llorando y triste ande Marisoles y le dijo lo que le mandaba su padre. Y ella le dijo:

—No te asustes por nada que te digan que hagas, que yo te lo arreglo.

Y ella fué y sembró el sarmiento y pa la cena ya estaba el vino. Se lo llevó él al demonio, y el demonio, que ya empezaba a sospechar lo que pasaba, le dijo más enfadao que antes:

—O con Marisoles andas o eres más demonio que yo. Pero ahora tienes que hacer otra cosa. Tienes que ir a buscarme un anillo que se le perdió a mi tataragüelo en el mar.

Se fué el joven muy triste y llorando ande Marisoles, y le dijo:

—¿Sabes tú lo que quiere ahora tu padre? Pues quiere que vaya a buscarle un anillo que se le perdió a su tataragüelo en el mar.

Y ella le dijo:

—No te asustes por nada. Yo te lo arreglo. Anda ahora a casa y sube y pídele un bareñón y un cuchillo, el más afilao que tenga en la casa, y con ése me matas. Y cuando me mates que no se te caiga ni una sola gota de sangre en el suelo, que toda me la has de echar en el bareñón. Y después me tiras a la mar sin cuidao ninguno.

Y el joven comenzó a llorar y le dijo:

—Pero, ¿cómo quieres que te mate? No me atrevo yo a matarte.

Y ella le dijo que volvería a verlo.

Y cogió y se fué a la casa del demonio y le pidió el bareñón y el cuchillo afilao. Y se los dieron y cogió y mató a Marisoles y echó la sangre en el bareñón. Pero se le cayó una gotita de sangre en el suelo. Y poco después salió ella con el anillo en el dedo. Y salió con un dedo curro y le dijo que

LA HIJA DEL DIABLO

273

era porque se le había caído una gotita de su sangre en el suelo. Y fué él y le dió al demonio el anillo de su tataragüelo, y el demonio le dijo, más enfadado que nunca:

—O con Marisoles andas o eres más demonio que yo. Vete de aquí con doscientos mil demonios.

Y se fué el pobre huyendo ande Marisoles y le contó lo que le había pasao al entregarle el anillo al demonio. Y ella le dijo:

—Mira, ahora estamos perdidos si no haces como te digo. Vamos a ir los dos a la casa y cuando yo dé un culazo en la pader se abrirá un boquete, y por ai nos escapamos, y bajas tú a la cuadra y ai verás dos caballos, uno gordo y muy bonito y otro malo y flaco. Escoges el flaco, que es el caballo del pensamiento, y dejas el gordo, que es el del aire. Y en el flaco nos escapamos. Cuidao que escojas el flaco. Lo conocerás porque también está lleno de mataúras desde la clin hasta la cola.

Con que cogieron y se fueron pa la casa del demonio y cuando entraron dió ella un culazo en la pader y se abrió un boquete y por ai se escaparon. Y bajó él a la cuadra y cuando vió los dos caballos dijo:

—Pero y este caballo flaco para nada sirve. Voy a sacar el gordo que vale más.

Y cogió el del aire, que era el gordo, y salió con él a encontrar a Marisoles. Y ella cuando vido que había llevao el gordo le dijo:

—Estamos cogidos. Este caballo es el del aire. El otro era el del pensamiento. ¿Qué vamos a hacer? Subámonos pronto.

Y se subieron en el caballo y salieron volando por el aire.

Pero el demonio los vido salir y se subió en el caballo del pensamiento y salió a cogerlos. Y cuando ya los iba alcanzando tiró ella un pañuelo y se volvió el caballo una ermita y ella la Virgen y él el campanero. Y llegó el demonio y preguntó:

—¿No han visto ustedes pasar por aquí a una muchacha y a un joven en un caballo muy gordo y muy bonito?

Y ellos contestaron que no. Y el campanero repicó la campana y dijo al demonio:

—A misa tocan, si usté quiere entrar.

Y el demonio contestó:

—¡Ai sos quedáis con mil demonios!

Y se fué el demonio. Y entonces ellos siguieron su camino. Pero el demonio iba ya siguiéndoles otra vez y ya los iba alcanzando. Y tiró ella un paine que llevaba y entre ellos y el demonio se apareció un monte muy espeso que nadien lo podía pasar, ni las fieras siquiera. Y llegó la noche y

274

Cuentos Populares Españoles

se marcharon a un corral a dormir. Y ai se pusieron a dormir arrodeaos de botes de vino hinchaos de aire. Y llegó el demonio y empezó a puñaladas con los botes de aire. Y salía el aire y gritaba Marisoles:

—¡Ay, padre! ¿Qué ha hecho usted conmigo? ¡Ahora si me ha matao!
¡Ay de mí! ¡Ay de mí!

Y el demonio les gritó:

—¡Morir, que ai sos quedáis sin osilios de nadien!

Y el diablo creyó que los había matao y ai los dejó.

SORIA, SORIA.

125

El Castillo de las siete Naranjas.

Éste era un rey que tenía un hijo que era muy jugador. Un día salió el hijo para buscar con quien jugar. Se encontró con un caballero que resultó que era el diablo. Se pusieron a jugar y el diablo le dejó ganar todo lo que quiso. El diablo se quedó ese día sin dinero. Y ya que el diablo no tenía más dinero le dijo que otro día volvería al mismo sitio, y así quedaron desafiados para jugar otra vez.

Se llegó el día y ese día el diablo le ganó al hijo del rey todo el dinero que llevaba. Y viéndole que se quedaba sin dinero le dijo el diablo que si quería jugar el alma y el hijo del rey le dijo que sí. Se pusieron a jugar y le ganó el alma. El alma le pertenecía al diablo cuando el joven muriera, pero le dijo que si quería restituirla antes que tenía que ir al Castillo de las siete Naranjas a cumplir tres mandatos que le mandaría. El príncipe le dijo que él no sabía ande estaba dicho castillo pero le dió palabra de ponerse en camino.

El príncipe entonces fué a su casa y se despidió de sus padres y les dijo que no esperaba volver. Echó a andar, preguntando por el camino pero nadie le daba razón. Al fin llegó a un caserío donde venían a parar todas las aves del mundo y preguntándole al dueño de la casa éste le respondió que nunca había oído nombrar a semejante castillo. Pero le dijo que esperara un momento y que él recogería las aves en su casa para preguntarles si sabían onde estaba el Castillo de las siete Naranjas. Ninguna de las aves le daba razón. Faltaba que venir sólo una ave, un águila. Llegó el águila y el

LA HIJA DEL DIABLO

275

amo la preguntó que cómo venía tan tarde. Y el águila dijo que venía tarde porque había estao al Castillo de las siete Naranjas. El amo le preguntó:

—¿Está muy lejos?

Y el águila respondió:

—Sí, señor, está bastante lejos.

—¿No te puedes comprometer a llevar a este señor que hay aquí en casa?

—Sí, señor, pero se necesita mucho alimento para llegar allá.

Y el amo le preguntó:

—¿Y cómo nos lo arreglamos para llevarlo?

—Pues yo me comprometo a llevarlo, y al caballero también, encima de mis alas. Y el príncipe, cuando yo le diga "Príncipe, carne", que corte un cacho de carne y me la ponga al pico.

Echaron a volar para el Castillo de las siete Naranjas. Cuando el águila tenía hambre decía, "Príncipe, carne", y el príncipe cortaba un cacho de carne y se lo ponía al pico. Seguían su camino, y el águila quería volver a comer. Y volvía a decir "Príncipe, carne", y el príncipe volvía a cortar un cacho de carne y se lo daba. Siguieron otra vez volando y el águila otra vez tenía hambre y volvió a decir, "Príncipe, carne", y esta vez el príncipe la contestó:

—Se ha concluído la carne, pero no estante no deje usted de volar, que yo me cortaré aunque sea un cacho de mi cuerpo.

Y el águila respondió:

—No se corte usted nada que enque sea con trabajo yo le llevaré.

Llegaron cerquita, que ya se veía el palacio, y dijo el águila al príncipe:

—Mira, que lo que se ve allí es el castillo. Yo ya te dejo aquí y me voy a volver poquito a poco.

Se fué el águila y el príncipe se quedó allí solo.

Después de verse solo se puso el príncipe en marcha y llegó a una laguna. En esta laguna había tres palomas bañándose y éstas eran las hijas del diablo. Él se estuvo quieto hasta que dos de las palomas salieron y se vistieron, y de la otra recogió la ropa antes de que saliera. Se acercó entonces ande ella estaba y le llevó la ropa para que se vistiera. Y entonces ella le dijo que qué viaje llevaba por allí. Y él le dijo que había venido al castillo a cumplir tres mandatos que le había mandado el rey del castillo. Ella le respondió:

—Ya sé yo los mandatos que te tiene que mandar. El primero tiene que ser domar tres caballos, y el primero de éstos será mi padre que saldrá muy

furioso, y los otros dos serán mis hermanas. Pues para cumplir ese mandato te subes al desván y coges una cachiporra de las más antiguas y más feas que hay, y al primero que será mi padre le pegas con la cachiporra lo más fuerte que puedas en la cabeza.

Se llegó el día cuando salieron los tres caballos y el príncipe le dió tan fuertes cachiporrazos al primero que le tiró al suelo. Los otros dos, que eran las dos hermanas, ya no salieron de miedo.

Otro día por la mañana llamó el diablo al príncipe a la cama porque estaba malo, y le preguntó que si había domado los caballos. Y el príncipe le contestó:

—Sí, señor, ya bien domados están.

Y entonces el rey le dijo:

—Bueno, pues para mañana tienes que allanar aquella ladera, sembrarla de trigo y traerme el pan del producto.

Se encontró el príncipe al dejar al diablo con la hija y ésta le preguntó que si qué le había mandado, y luego que le dijo ella le aconsejó que subiera otra vez al desván y cogiera una pala y un picachón y que los pusiera en mitá de la ladera y que se tumbara él a la larga, al pie de ellos, sin mover ni pie ni pierna ni nada, porque si se movía lo partían. Fué el príncipe ande le dijo la hija del diablo y se acostó en la ladera y se durmió. Y cuando se despertó ya las piedras del molino estaban moliendo el trigo. Cogió la harina, hizo la masa y la torta y se la presentó al diablo.

El diablo entonces le dijo al príncipe:

—Bueno, pues ahora tienes que ir a buscar en el mar un anillo que hace trescientos años que se le cayó a mi abuelo. Fué el príncipe y se lo dijo a la hija, y ésta le dijo:

—Cógete una palangana y una botella y te vienes conmigo a orilla del mar.

Llegaron al mar y le dijo ella:

—Ahora pínchame y recoge la sangre para echarla en la botella.

Pero él no quería pincharla, y entonces se pinchó ella misma. Y él viendo que no tenía más remedio puso la palangana y recogió la sangre. Llenaron la botella de sangre y la taparon bien y la tiraron al mar. Cuando le sacaron la sangre la hija cayó desmayada.

Al poco tiempo venía la botella saltando por el mar con el anillo metido en el vocico. Entonces la hija del diablo le dijo al príncipe que le metiera la sangre por el mismo sitio por donde había salido. Y iba volviendo la hija del diablo y le dijo:

LA HIJA DEL DIABLO

277

—Échala con cuidado, no sea que me vaya a quedar coja o manca.

Por fin se le cayó al príncipe una gota de sangre en el suelo y la hija se quedó manca del dedo pequeño de la mano derecha.

—Me he quedado manca —dice la hija del diablo—, pero no importa, y para que mi padre no lo vea me pondré los guantes.

Se marcharon al palacio y el príncipe le presentó al diablo el anillo. El diablo le dijo entonces:

—Está muy bien. Pero no dimana de usted, dimana de mi hija que se lo dice. Y por eso los voy a matar esta noche a los dos.

Y para eso los mandó dormir en una misma habitación a los dos. ¿Qué hicieron ellos? Pues cogieron un vaso de cristal y le llenaron de saliva. Y si el diablo decía: "Príncipe, princesa", respondía el vaso que allí estaban.

En ese medio tiempo ellos dispusieron el viaje para caminar. La hija del diablo mandó al príncipe a la cuadra donde estaban los caballos y le dijo que cogiera el caballo más seco que hubiera porque ése era el caballo del pensamiento. Y él, por hacerse malo el del pensamiento, cogió el del viento. Echaron a andar y el diablo gritaba:

—Príncipe, princesa.

Y respondía el vaso con la saliva, y según se iba acabando la saliva respondía con menos fuerza. Y el diablo esperaba para cuando no respondieran ir a matarlos porque entonces ya estarían dormidos. Cuando ya el vaso no respondió, porque se había acabado toda la saliva, bajó y entró al cuarto y vio que no había nadie. Entonces se bajó a la cuadra y vio que estaba allí el caballo del pensamiento. Le cogió y salió en busca de ellos. Ya les alcanzaba. Y la hija que llevaba un peine en el bolso tiró el peine y se formó un pinar y allí no pudo pasar en buen rato. Y ellos continuaron su viaje. Vieron otra vez que ya el diablo se acercaba. Entonces el caballo se hizo una ermita y ella una imagen y el príncipe el ermitaño. Llegó el diablo allí y le preguntó al ermitaño que si había visto una señora y un señor. Y el ermitaño le decía:

—¡Dinguilindán, dinguilindán, a misa tocan, si quiere usted entrar! ¡Dinguilindán, dinguilindán, a misa tocan, si quiere usted entrar!

El diablo se aborreció y se volvió pa casa y le contó a la mujer lo que le había pasado. Y le dijo la mujer que el caballo era la ermita y la hija era la imagen y el ermitaño era el príncipe. Y entonces el príncipe y la hija del diablo continuaron en su viaje al palacio del rey, el padre del príncipe. Ya llegando cerquita dijo el príncipe a la hija del diablo:

278

Cuentos populares españoles

—Aguárdate aquí un momento, que yo no quiero que entres así, sin grandeza y sin nada.

Y ella le dijo que hacía muy mal en dejarla, que ella estaba más contenta con dir así, y que en cuanto que le tocaran en la ropa que la iba a olvidar.

Pero el príncipe dejó allí a la hija del diablo y entró en el palacio a decirle al rey que traía a una princesa. Y con espada en mano les dijo a todos que no se acercaran a él ni le tropezaran siquiera porque traía a la princesa, su novia, y la iba a olvidar si le tocaban en la ropa. Por tonto según estaba en el barullo se le atravesó un perro de lanas y se le metió entre las piernas. Y el príncipe así olvidó a la hija del diablo.

VILLAMEDIANA, PALENCIA.



CUENTOS POPULARES DE CASTILLA Y LEÓN

139

70

BLANCAFLOR, LA HIJA DEL DEMONIO

Éste era un rey que tenía muchos deseos de tener un hijo. Y ya le tuvo, y salió muy jugador. Y jugaba tanto que les dejaba arruinados de tanto juego. Y una noche perdió todo el dinero que tenía y ofreció el alma al demonio, diciendo que si ganara tanto dinero como había perdido, que le daría el alma.

Apenas había dicho estas palabras cuando salió un caballero y le dijo:

—¿Qué ha dicho usted?

—Pues, si ganase tanto dinero como he perdido, daría el alma al demonio.

—Pues, tome usted esta bolsa de dinero y esta baraja —le dice el caballero—, y juegue usted con ella. Y después me las lleva usted a las tres torres del Oro.

El muchacho aceptó la bolsa de dinero y la baraja, y empezó a ganar mucho dinero todas las noches en la banca. Y sus padres muy contentos. Pero él se ponía muy triste al pensar que tenía que ir a llevar el dinero y la baraja a las tres torres del Oro.

Ya se puso en camino, con su caballo y su merienda, en busca de las tres torres del Oro. Iba andando, andando... y ya se terminó la comida que llevaba y tuvo que comer de las ancas del caballo. Iba andando, andando..., y se encontró a un águila. Y la dijo:

—Águila, tú que corres tantas tierras, ¿sabrás dónde están las tres torres del Oro?

—No, no —dice.

Y siguió el muchacho caminando, caminando... Ya vino otro águila, y la preguntó:

—¿Sabes dónde están las tres torres del Oro?

—Sí —dice—. Mira, por aquella carretera, andando, andando, andando, llegarás.

Siguió pues, caminando, caminando..., y cuando ya iba llegando, salió el caballero.

—¡Hola, hombre!

—¡Hola!

—¡Qué tal! ¿Has ganado mucho dinero?

—Sí —dice.

—Bueno, pues ahora tienes que quedarte aquí y casarte con una de las tres hijas que tengo.

Ya al otro día le llamó y le dijo:

—Mira, tienes que ir a aquel cerro y plantar viñas. Ahora son las once. A las once y media tienes que traerme una botella de vino.

—¡Hombre, eso es imposible, porque las viñas no dan hasta los tres o cuatro años!

—Pues no hay más remedio. Si no lo haces, te mataré.

Se marchó el pobre muchacho muy triste. Y en el camino se encontró a una de las hijas del demonio, a Blancaflor, y le dice:

—¿Qué te pasa? ¿Por qué estás tan triste?

—Pues, mira lo que me ha dicho tu padre —le dice—. Que tengo que ir a aquel cerro y plantar viñas y llevarle una botella de vino a las once y media. Y ahora son las once.

—No te asustes —le dijo Blancaflor—, que yo haré todo eso.

Y en un momento fue y plantó las viñas y le trajo la botella con el vino. Y va el muchacho con la botella al padre y al ver la botella de vino le dice:

—Ah, esto no lo haces tú, que lo hace Blancaflor.

Y el demonio le dice entonces:

—Pues, bueno, ahora tienes que hacer otra cosa. Mañana, a

CUENTOS POPULARES DE CASTILLA Y LEÓN

141

las once, tienes que ir al mar y sacar un anillo que se le cayó a mi tatarabuela.

—¡Hombre, eso es imposible!

—Pues no hay más remedio. Si no, te mataré.

Al otro día se marchó el muchacho muy triste hacia la orilla del mar, y salió Blancaflor al encuentro. Y le contó lo que le había dicho su padre.

—Pues, mira —le dice Blancaflor—. Hazme tajaditas y méteme en esta botella y tírame al mar. Y con esta guitarra estáte tocando, porque si no tocas, seremos perdidos.

Así lo hizo el muchacho. La hizo tajaditas, la metió en la botella y la tiró al mar. Y empezó entonces a tocar la guitarra. Tocó y tocó, y ella no salía, y por fin se quedó dormido. Y ella, muy asustada, se asomó del mar y le dijo:

—¡Toca, toca!

Y salió con el anillo. Y fue el muchacho y se lo llevó al diablo. Y entonces, de que se lo llevó, le dijo el diablo:

—Ah, esto no lo haces tú, que lo hace la Blancaflor. Bueno, pues mañana te vas a casar con una de mis tres hijas y tienes que elegir.

Y al otro día le metió en un sótano a oscuras con las tres chicas y le tapó los ojos y le dijo que eligiera una. Y empezó a elegir:

—Ésta no. Ésta no. Ésta sí.

Y era Blancaflor. Como había visto al picarla que tenía un hoyito en la mano, la conoció, y por eso dijo, «Ésta sí». Ya celebraron las bodas, y por la noche se fueron los dos a su gabinete. Y ellos, como sabían que el diablo les quería matar, pusieron dos pellejos de vino en la cama, con una saliva encima de ellos. Y si el diablo decía, «Blancaflor», respondía la saliva por ella.

Entonces se marcharon en uno de los caballos del diablo. Y empezó su padre a llamar:

—Blancaflor, Blancaflor, ¿duermes bien?

Y la saliva contestaba:

—Sí, señor.

Y luego allá al rato volvió:

—Blancaflor, Blancaflor, ¿duermes bien?

—Sí, señor (más bajito).

Y luego volvió otra vez:

—Blancaflor, Blancaflor, ¿duermes bien?

No contestó, porque se terminó ya la saliva. Entonces entró

142

AURELIO M. ESPINOSA

en el gabinete y vio que no había nadie. Y del enfado que les dio, fue la mujer del diablo a buscarlos. Ya los iba alcanzando cuando el muchacho volvió la cabeza y dijo:

—Oye, Blancaflor, que viene tu madre.

—Déjala que venga —dijo Blancaflor.

Y tiró una toalla, y se hizo un monte muy espeso, muy espeso. Tan espeso era que la diablo les perdió de vista y tuvo que volver a casa. Llega a casa, y le dicen las hermanas de Blancaflor:

—¡Ay, tonta, que estaban ellos entre el bosque, que no les has visto!

Y una de las hermanas dijo:

—Ahora voy yo a buscarles. ¡Verás cómo les encuentro!

Echó a correr o a volar, y ya los alcanzaba. Y entonces volvió la cabeza el muchacho y la dice:

—Blancaflor, que viene tu hermana.

—Déjala que venga.

Y tiró una palancanita que llevaba, y se hizo un río caudaloso. Y no lo pudo pasar la diablo. Y se volvió a casa desesperada. Y luego dice la otra hermana:

—¡Ay, tonta, que tampoco les has hallado tú! Pues, ahora voy yo.

Y ya echó a volar también. Y ya les iba alcanzando cuando volvió él la cabeza y dice:

—Blancaflor, que viene tu hermana.

—Déjala que venga.

Y ya, cuando llegaba la diablo a ellos, dice Blancaflor:

—Mira, yo soy la ermita y tú el ermitaño.

Y ella se hizo una ermita y él el ermitaño. Y llegó la diablo y preguntó:

—Buen hombre, buen hombre, ¿ha visto usted un recién casado y una recién casadita?

—Tindilindín, dilindindán, ¿que si quiere usted entrar a misa?

—¿Que si ha visto usted un recién casadillo y una recién casadilla?

—Que voy a tocar a misa, que si quiere usted entrar. Tilindindín, dilindindán.

Pues ella, ya enfadada, les echó la maldición:

—¡Sigún habís sido de queridos, seáis olvidados!

Pues ya se separaron el muchacho y Blancaflor a la primera población. Y ella se metió de sastra, y él se puso a servir. Y él ya

CUENTOS POPULARES DE CASTILLA Y LEÓN

143

se iba a casar con otra. Pero un día fue a hacerse la ropa a casa de Blancaflor, y entonces se conocieron y se casaron. Y fueron muy felices.

Sepúlveda, Segovia.

Narrador XII, 25 de marzo, 1936.

71

LA HIJA DEL DIABLO

Era un hombre muy jugador, que siempre que se ponía a jugar perdía. Y era muy rico y perdió todo su capital. Y una noche estaba pensando en la cama que si se le presentara el diablo y le diera una baraja que siempre que jugara, ganaba, que le entregaba el alma. Y estando pensando, se le presentó el diablo. Y le dijo:

—Toma esta baraja. Siempre que juegues con ella, ganarás. Pero dentro de dos meses, me tendrás que entregar el alma. Tienes que ir a la tierra del diablo.

Y dice el chico:

—Está bien. Acepto a lo que me manda.

Tomó la baraja. Y luego ya después, siempre que jugaba, ganaba. Hasta que se hizo otra vez millonario.

Pero ya se le cumplían los dos meses, y ya tenía que ir a entregar el alma al diablo. Y se despidió de toda la familia. Y al día siguiente emprendió la marcha. Y se hizo de noche. Y fue a parar a una casa donde había todas las aves del mundo. Y le preguntó al aguilero, al que las cuidaba:

—¿Cuál es el ave que vuela más?

Y le dijo:

—La paloma.

Llegó la paloma y la preguntó él si se llegaba a la tierra del diablo. Y le contestó que no, que la que pasaba era el águila. Y llegó el águila. Y la dijo el aguilero que si se comprometía a llevar al chico hasta la tierra del diablo. Y le contestó que sí. Y le dijo el aguilero al chico:

—Tiene usted que matar a una res grande para que cuando vaya montao en el águila, siempre que mire hacia atrás, la tiene que dar un cacho de carne. Si no, le matará.

Y al día siguiente, cuando emprendieron la marcha, miraba el águila hacia atrás y le daba un cacho de carne. Pero ya se le

terminó la carne. Miró el águila, y ya no le pudo dar nada. Y pensando en si le mataría, se cortó un cacho de carne de la pierna. Volvió a mirar pa atrás el águila, y le dio un cacho de carne.

Pero ya llegó al palacio del diablo. Y al bajarse el chico del águila, le vio que echaba sangre. Y le preguntó que qué le había pasao. Y la contestó que se le había terminao la carne y no tuvo más remedio que cortarse un cacho. Y fue el águila y le devolvió la carne. Y se le puso igual que estaba antes.

Y ya el águila se marchó. Y el chico llamó a la puerta del diablo. Salió el diablo a la puerta. Y le dice el chico:

—¿No me conoce? Soy aquel jugador de la baraja, que me dijo que dentro de dos meses que tenía que venir a entregar el alma.

Y le contestó el diablo que estaba bien. Y le dijo:

—Te voy a mandar tres oficios. Si me las haces, te perdono la vida.

Se asomaron al balcón.

—Mañana vas a ir a ese monte de leña y me le tienes que cortar todo y traerme la leña a casa.

Y entonces el chico, viendo que era imposible, se echó a llorar.

Pero el diablo tenía tres hijas, dos judías y una santa. Y la santa, al verle que lloraba, le preguntó que qué le pasaba. Y la dijo que porque el diablo le había mandao cortar todo el monte y llevarsele a casa. Sacó un alfilerero y le dijo:

—Extiéndeles por todo el monte y te tiendes a dormir. Cuando despiertes, ya estará todo en casa.

Fue el muchacho al día siguiente y extendió los alfileres. Y se tendió a dormir. Y cuando despertó, ya estaba todo en casa. Se lo fue a contar al diablo. Y le dijo el diablo que cómo se apañaba, que hacía cosas imposibles. Y le dijo:

—Ya na más te faltan dos oficios. Mañana tienes que segar todo ese campo de trigo, trillarle, limpiarle y traer el pan cocido a casa.

Y otra vez empezó a llorar el chico. Y decía que a él no le podría salvar nadie de ese oficio. Pero se le presentó la hija santa del diablo y le dijo:

—Toma este diablillo y tírale al campo. Y échate a dormir. Cuando despiertes, ya estará todo en casa.

Fue el muchacho al día siguiente y le tiró al campo. Y se echó a dormir. Y cuando despertó, ya estaba todo en casa. Y cuando se lo fue a contar al diablo, le quería matar. Pero ya le dijo:

CUENTOS POPULARES DE CASTILLA Y LEÓN

145

—Nada más te falta un oficio; pero éste es el peor. Mañana tienes que ir al mar a buscar el anillo de mi cacarabuela.

Y empezó otra vez a llorar el muchacho. Pero antes de salir, le dijo la hija santa:

—Lleva un recipiente grande y un cuchillo.

Y fue el chico y lo cogió y lo llevó a la orilla del mar. Y nada más llegar, se le presentó la hija santa del diablo y le dijo:

—Toma esta novela para que no te duermas —para que no te duermas. Y me tienes que hacer tajadas y no me ties que dejar caer ni una gota de sangre, que si me dejas caer una gota de sangre estamos perdidos. Pero antes te voy a repetir que no te duermas, porque si te llamo por tercera vez y no me has contestado, me ahogo.

Y así lo hizo el chico. La hizo tajadas y las extendió por todo el mar. Y el chico, al ver que nadie le llamaba, se echó a dormir. Y ya la hija del diablo le llamaba. Y ya le había llamao por dos veces; pero a la tercera, despertó, echó a correr y la sacó. Y le dijo ella:

—Toma el anillo; pero me has dejado caer una gota de sangre, y he perdido el dedo corazón. Pero es igual. También te voy a decir que cuando llegues, estaremos convertidas en palomas las tres, y te dirá mi padre que escojas una, y tú escogerás la que ande con el ala caída, que aquélla soy yo.

Y se despidieron y desapareció la santa. El chico volvió y le entregó al diablo el anillo. Y entonces le dijo el diablo:

—Ahí tengo tres palomas. Escoge de ellas la que quieras y con ella te casarás.

Y entraron en una habitación, y, al ver el chico a las palomas, escogió a la del ala caída. Y le dijo el diablo:

—No cojas a ésa, que ésa está manca. Ésa no vale para nada. Ésa no la cojas.

Y el chico le dijo que si no era con ésa, que no era con ninguna. Y dijo el diablo que bueno, que con ésa sería. Y le hizo asomar a un agujero, y vio a tres manos. Y le dijo el diablo:

—Escoge de ellas la que quieras.

Y al ver a la manca, la de la santa, dijo que con aquélla. Y dijo que a no ser con ésa, que con ninguna. Y le dijo el diablo:

—Tú siempre te tiras a la peor. ¿No ves que ésa es manca?

Le dijo el chico que no siendo con aquélla, que no quería a

146

AURELIO M. ESPINOSA

ninguna. Entonces le dijo el diablo que con ésa sería, que se casaría con ella.

Y se casaron. Pero ya se hizo de noche, y la hija santa le dijo al chico:

—Esta noche nos querrá matar mi padre.

Y se acostaron. Se acostó el diablo antes con su esposa. Y ellos —el chico y la santa— llenaron dos pellejos de saliva, que metían mucho ruido. La santa le dijo al chico:

—Ahí en la cuadra hay dos caballos. Escoge de ellos el más delgao, que es el Pensamiento. El otro es más gordo; pero es el Aire: corre doble menos.

Pero el chico llegó a la cuadra y, al ver el caballo delgao, dijo que él no lo llevaba y cogió el otro, el Aire. Y dijo la santa:

—Vamos. Ya no tenemos tiempo; pero has cogido el caballo peor, porque con el otro nos pillarán muy pronto.

Y echaron a andar. Y la saliva ya dejó de meter ruido. Y se levantó el diablo creyendo que ya estarían dormidos, para matarlos con un puñal. Y al ver a los pellejos encima de una mesa, como estaba oscura la habitación, pegó una puñalada a cada pellejo, creyendo los habría matao. Y estallaron los pellejos, y le llenaron todo de agua. Y el diablo se enfadó y fue corriendo a la cuadra a ver qué caballo habían llevao. Y vio que habían llevao el Aire. Y dijo que pronto les cogería.

Montó en el otro caballo y echó a andar. Y ya llegaba cerca de ellos cuando miró la santa para atrás. Y al ver a su padre, sacó un diablillo del bolso, y le tiró. Y se convirtió en una huerta. Y cuando llegó el diablo allí, él se puso de hortelano y le dijo al diablo:

—¿Ha visto usted pasar por aquí a un hombre y una mujer?

Y le contestó que si quería puerros, berzas y zanahorias. Y el diablo le contestó que no le preguntaba eso, que si había visto a un hombre y una mujer. Y le contestó lo mismo. Y ya se enfadó el diablo y se marchó. Y se lo contó a la mujer. Y le dijo la mujer que aquéllos eran. Y dijo:

—Ahora voy yo.

Y ya llegaba cerca de ellos la mujer del diablo cuando la santa miró para atrás. Y entonces escupió, y se formó allí un mar —ellos de un lado y la mujer de otro. Y ya la mujer del diablo les echó la bendición para no volverles a seguir más.

Y el chico y la santa siguieron andando. Y encontraron una

CUENTOS POPULARES DE CASTILLA Y LEÓN

147

ermita cerca de un pueblo. Y la santa se quedó allí, y el chico dijo que se marchaba al pueblo, que volvería de seguida. Y la santa le dijo que no se dejase besar de ninguna vieja, que si se dejaba besar, no se volvería a acordar de ella.

Él se marchó para el pueblo; pero fue una vieja por detrás y le dio un beso. Y no se volvió a ocupar de la mujer. Pero ya, cuando se había pasao una semana, fue por la ermita y le dijo la mujer que si no la conocía, que era aquella santa, que le hizo tantos favores. Y entonces él la conoció y fue a su pueblo y llamó a toda su familia para que la fueran a reconocer. Y la llevaron con ellos. Y se terminó.

Vega de Valdetronco, Valladolid.
Narrador XVI, 1 de mayo, 1936.

II. Iason und Medeia

Der Heros, der auszog, das Goldene Vlies zu holen, wurde aus jenem Geschlecht geboren, zu dem auch Phrixos, der Sohn des Athamas, gehörte. Den hatte der goldene Widder nach Kolchis am Kaukasos gebracht. Außer Athamas, dem Vater des Phrixos, waren auch Salmoneus und Kretheus Söhne des Aiolos, von dem dieses große Geschlecht abstammte. Die Ahnin des Zweiges, von dem jetzt die Rede sein wird, Tyro, die Tochter des Salmoneus, gebar dem Poseidon die Zwillinge Neleus und Pelias, dann aber auch ihrem Oheim Kretheus mehrere Söhne: als ersten den Aison, der die Stadt Aison in Thessalien gründete. Sein Sohn, Iason, war der Heros des Goldenen Vlieses. Nachdem Phrixos, der Vetter seines Vaters, als Eidam des Königs Aietes in Kolchis gestorben war, blieb das Vlies im Besitz des eben genannten Sohnes des Helios. Von ihm sollte es in die Familie zurückgeholt werden.

Die Städte Aison und Iolkos, diese letztere eine Gründung des Kretheus, lagen benachbart am großen thessalischen Meerbusen, der Bucht von Pagasai, dem heutigen Golf von Volo. In Iolkos herrschte der Stiefsohn des Kretheus, der Poseidonsohn Pelias, Aisons Halbbruder: zur gemeinsamen Mutter hatten sie, wie gesagt, Tyro. Allen Brüdern wurden Söhne geboren: dem Pelias Akastos, dem Neleus, der in Pylos an der südwestlichen Spitze des Peloponnesos herrschte, sogar zwölf Söhne, unter ihnen Nestor. Auch ihre Halbbrüder Aison, Pheres und Amythaon hatten Söhne: Amythaon den Wahrsager Melampus, der die Töchter des Proitos heilte, Pheres den Admetos, den Liebling des Apollon und Gatten der Alkestis, Aison, wie gesagt, Iason. Die Mutter dieser berühmtesten Gestalt der ganzen Sippe ist unter verschiedenen Namen bekannt oder vielmehr verborgen: als Polymede⁶²¹, die eine Tochter des Autolykos⁶²² gewesen wäre, oder als Alkimede⁶²³, eine Minyade, um andere Namen nicht zu nennen. Erzogen wurde er vom weisen Kentauren Chiron⁶²⁴, dessen Behausung, das Peliongebirge, beide Städte, Aison und Iolkos, überragt. Das göttliche Waldtier soll als erstes ihn Iason genannt haben⁶²⁵ und der Name einen Heilenden oder Heilung Bringenden bedeuten⁶²⁶.

Dem Namen nach mag Iason freilich auch mit Iasios oder Iasion, dem Geliebten der Demeter⁶²⁷, etwas Gemeinsames gehabt haben. Nur war er ein Liebling der Hera⁶²⁸ und nicht der Mutter der Persephone. Von beiden großen schwesterlichen Göttinnen wurde es erzählt, daß sie auf der Erde herumwanderten: Demeter auf der Suche nach ihrer Tochter, Hera, indem sie sich von Zeus zürnend zurückzog oder zu ihm zurückkehrte, wobei sie, wie man es aus den Heraklesgeschichten weiß, auch von frechen Silenen angegriffen wurde. Iason begegnete ihr auf der Jagd, wie wohl auch Iasios oder Iasion,

197

der kretische Jäger, der Demeter. Allein diese Begegnung fand an einem Fluß statt, der Hochwasser führte, ob dieser der thessalische Anauros⁶²⁹ oder Enipeus war⁶³⁰ oder irgendein anderer Strom⁶³¹. In der alten Frau, deren Gestalt Hera angenommen hatte, erkannte Iason die Göttin nicht, er nahm sie aber auf den Rücken und setzte sie über das Wasser hinüber. Es heißt auch⁶³², daß er bei dieser Gelegenheit die eine Sandale verlor. So erschien er mit einem Schuh bei dem Opfer⁶³³, das Pelias in Iolkos dem Vater Poseidon und den übrigen Göttern darbrachte, nicht aber der Götterkönigin⁶³⁴. Denn man weiß schon aus der Geschichte der Tyro, daß er kein Verehrer der Hera war. Auch dafür sollte er bestraft werden.

Eine Sandale verlor Iason in allen Erzählungen, und unheimlich war das Erscheinen des *monosandalos*, des »Mannes mit einem Schuh«, nicht allein in den Geschichten um diesen Heros. Der Betreffende machte – und mochte er ein Gott wie Dionysos sein – immer den Eindruck, als käme er aus einer anderen Welt, möglicherweise aus der Unterwelt, und hätte den anderen Schuh dort gelassen als Pfand und Zeichen, daß er mit dem einen Fuß dorthin gehört. Zudem soll Pelias das Orakel erhalten haben⁶³⁵, er werde von der Hand eines Mannes mit *einer* Sandale sterben. Als er nun die ganze Stadt Iolkos zu seinem Opfer geladen hatte, befand sich der Heros auf dem Feld am anderen Ufer des Anauros. Die von ihm nicht als von einem Jäger, sondern als von einem Pflüger erzählten⁶³⁶, behaupteten, er hätte seinen Pflug am Anauros gelassen, wäre barfuß durch den Fluß geschritten und hätte die linke Sandale wieder anzubinden vergessen. Im anderen Fall verlor er sie im Fluß⁶³⁷. Wie er also vor die Augen des Pelias trat, fiel diesem sofort das Orakel ein. Er sagte an jenem Tag nichts, schickte aber am nächsten Tag wieder nach Iason und stellte die Frage, was er wohl tun würde, wenn ihm geweissagt worden wäre, er sollte von einem bestimmten Mann unter seinen Mitbürgern ermordet werden. »Das Goldene Vlies zu holen«, so antwortete Iason, »würde ich den Mann schicken.« Und Pelias: »Geh und hol es!«

Nach einer anderen Erzählung⁶³⁸ hatte Pelias sogar zwei Orakel erhalten. Das eine drohte, er werde durch einen Nachkommen des Aiolos sterben. Am meisten sollte er sich aber, so lautete das andere Orakel, vor dem in acht nehmen, der von den hochgelegenen Stalungen her mit einer Sandale nach Iolkos herabsteige. Und als die Zeit da war, kam der furcht- und staunenerregende Mann daher. Zwei Speere trug er. Gekleidet war er wie die Bewohner der nahen Halbinsel Magnesia. Ein Pantherfell bedeckte außerdem die Schultern, um ihn vor dem Regen zu schützen. Nie hatte er noch das Haar geschoren, flammend lag es auf seinem Rücken. Als wollte er seine eigene Ruhe erproben, blieb er auf dem Markt von Iolkos im Gewühl des Volkes stehen. Niemand kannte ihn, alle versuchten zu erraten, wer er wohl wäre. Sie dachten an Apollon, an Ares, an die Aloiden und Tityos, dann verwarfen sie wieder den Gedanken. Während die Leute dies untereinander besprachen, fuhr mit seinem Gespann von

Maultieren auch König Pelias herbei. Starr blieben seine Augen auf die Sandale geheftet, die der junge Mann auffallend nur am rechten Fuß trug. Seinen Schreck verbarg er und befragte den Fremden, wo seine Heimat, wer seine Eltern wären.

Fest und mild antwortete jener: »Die Lehre von Chiron bring ich mit mir. Aus der Höhle komme ich, wo ich mit Chariklo und Philyra, der Gattin und der Mutter des Kentauren, gewohnt, die reinen Kentaurentöchter haben mich großgezogen. Zwanzig Jahre bin ich geworden, ohne eine unziemliche Tat ihnen gegenüber begangen oder ein nicht geziemendes Wort zu ihnen gesprochen zu haben. Heimgekehrt bin ich jetzt, um die alte Würde meines Vaters zu erlangen, welche Zeus einst dem Fürsten Aiolos geschenkt und die heute von einem anderen nicht rechtmäßig getragen wird.« So sprach er noch weiter, mit größter Offenheit, nicht ahnend, vor wem er stand. Nach dieser Erzählung hatte sich Pelias unrechtmäßig die Herrschaft, die Iasons Eltern gehörte, angeeignet und daher hatten sie das Kind, aus Furcht für sein Leben, öffentlich, als wäre es nach der Geburt sogleich gestorben, betrauert, im geheimen indessen dem Chiron zugeschickt. Jetzt fragte der Jüngling nach dem Haus seines Vaters Aison und nannte sich mit dem Namen, den ihm der weise Kentaure gegeben.

Diese Geschichte hatte also zur Voraussetzung, daß rechtmäßig Aison, der älteste Sohn des Kretheus, in Iolkos herrschen sollte, nicht Pelias, den Tyro dem Poseidon vor ihrer Ehe mit Kretheus geboren hatte. Aison empfing den Sohn, so lautet die Erzählung weiter⁶³⁹, mit Tränen. Es kamen auch seine Brüder und deren Söhne, um den Neffen und Vetter zu begrüßen: Pheres und Admetos aus dem thessalischen Pherai, Amythaon und Melampus aus Messenien. Fünf Tage und Nächte lang bewirtete sie Iason festlich im Hause seines Vaters. Am sechsten Tag legte er ihnen seine Absicht vor, die Herrschaft von Pelias zurückzuerlangen. Sie erhoben sich sogleich und begleiteten ihn in den Palast des Pelias. Mild und weise sprach Iason vor dem König. Er berief sich auf den gemeinsamen mütterlichen Ursprung und bot eine friedliche Teilung an: die Herden und Felder, die Pelias dem Aison weggenommen hatte, sollte er behalten, Zepter und Thron, die einem Sohn des Kretheus zukamen, sollte er zurückgeben. Ruhig antwortete ihm auch Pelias: er würde dies tun, nur beunruhigte ihn eine Forderung der Unterirdischen. Er wäre schon zu alt, ihr zu entsprechen, Iason aber in voller Blüte seiner jugendlichen Kraft. Phrixos wäre ihm im Traum erschienen und wünschte, daß man ins Haus des Aietes führe und von dorthier seine Seele und das Goldene Vlies holte. Er befragte darauf das Orakel in Delphi, und auch jenes befahl, das Schiff zu schicken. Das wäre der Preis der Herrschaft für Iason. Pelias bekräftigte dies mit Eid.

In den goldenen Gemächern des Aietes, so hieß es in einer alten Erzählung⁶⁴⁰, ruhten sich die Sonnenstrahlen nächtlich aus. Er war sicher nicht als ein Ort für Menschen gedacht, der Sitz des Aietes an

den Ufern des Phasis, der nach den Berichten der Seefahrer vom Kaukasos aus ins Schwarze Meer mündete. Aia hieß die Stadt – von »Aia« hatte Aietes seinen Namen –, so hieß auch das Land, das mit Kolchis am Kaukasos gleichgesetzt wurde, ursprünglich aber wohl das Land des Morgens, der Eos, bedeutete. Für eine königliche Totenseele auf dem Wege der Vergöttlichung – denn Pelias log sicher mit der Erzählung seines Traumes oder er sprach doch die Auffassung einer jüngeren Zeit aus – war dieses Land des Frühlichts in der Ferne der geeignete Ort. Es muß ein Platz für unsterbliche, göttliche Wesen gewesen sein. Man weiß⁶⁴¹, daß Aietes ein Sohn des Helios und der Sonnengattin, der Perse⁶⁴² oder Perseis⁶⁴³, war, ein Bruder der kretischen Königin Pasiphae und der Kirke, deren Insel, die Aiaia, zu Aia gehörte, ob im Osten oder Westen jenem Land vorgelagert, in dem die Sonnenstrahlen schliefen und wieder erwachten. Wie das Haus der Sonne, zugleich aber ein Ort der Unsichtbarkeit, des Hades, so waren auch die Gemächer des Aietes zu denken. Sie bargen das Goldene Vlies, wohlbewahrt in der Hut einer Riesenschlange. Ähnliches wie Perseus hatte Iason zu unternehmen und ähnlich wie Kadmos mit einem Drachen zu kämpfen. Und er sollte auch, wie Kadmos die Harmonia, Perseus die Andromeda, eine Braut finden, um die er nicht ausgegangen war und in der ihm wie dem Theseus in Ariadne eine Helferin erstand: eine zweite Enkelin der Sonne, die ihn in die Welt der Menschen begleiten sollte, doch nicht zu seinem bleibenden Glück.

Nach allen Erzählungen nahm Iason nur das auf sich, was er gewissermaßen herausgefordert hatte: den Auftrag zur Rückgewinnung des Goldenen Vlieses aus jenem Haus jenseits der Welt der Sterblichen. Es hieß⁶⁴⁴, daß diese Aufgabe wie ein Fluch auf dem Geschlecht des Aiolos lastete, seitdem Athamas seinen Sohn Phrixos opfern wollte und ihn zum Entfliehen in das jenseitige Reich des Aietes zwang. Das Opfer des krausen Königssohnes ist dadurch gewissermaßen doch vollzogen worden, der Zorn des Zeus gegen die Opferer wurde erweckt und die Sühne notwendig. Eine Folge davon war die Versammlung der Schar, die Iason begleiten sollte. Er brauchte, um zu Aietes gelangen und zurückkehren zu können, ein außerordentlich schnelles Schiff und todesbereite Gefährten als Bemannung. Dieses Schiff, das so bewundert wurde⁶⁴⁵, als wäre es das erste Schiff gewesen⁶⁴⁶, wurde ihm mit der Hilfe der Göttin Athene⁶⁴⁷, wenn nicht von ihr selbst⁶⁴⁸ gebaut. Es hieß die »Schnelle«: Argo⁶⁴⁹, und ihr irdischer Erbauer Argos. Pinien wurden auf dem Pelion gefällt⁶⁵⁰ und stiegen in die Bucht von Pagasai hinunter⁶⁵¹. Das Schiff, das aus ihnen entstand, besaß in den ältesten Erzählungen die Fähigkeit zu reden⁶⁵² – weil, so behauptete man später⁶⁵³, Eichenholz aus Dodona mit eingebaut war. Die erste Mannschaft bildeten Minyer⁶⁵⁴, die Bewohner mancher Städte in den Landschaften, über die einst Athamas herrschte, nach einer Überlieferung⁶⁵⁵ ein Sohn des Minyas. Orchomenos in Böotien, Minya in Thessalien waren solche Städte.

200

In Orchomenos haben die Minyer Zeus Laphystios verehrt, dem Phrixos geopfert werden sollte. Sie bestiegen mit Iason das Schiff Argo und ruderten es, wenn es nicht mit dem Winde flog, nach der fernen Aia.

Besonders schnell mußte Argo wegen der Rückfahrt sein. Das äußerst wenige, was aus der ältesten Geschichte von den Argofahrern – den Argonauten, wie sie dann immer hießen – zu erzählen ist, wird von Kirke dem Odysseus berichtet⁶⁵⁶. Nicht ganz genau, da sie doch das ganze Geheimnis des Weges nicht preisgeben wollte. Odysseus weilte damals auf der Insel Aiaia, auf dem Rückweg aus dem Totenreich, und in der ältesten Argonautengeschichte gefährdete wohl das Felsentor, das ins Jenseits führte, nur die Zurückkehrenden. Kirke verriet den Namen, wie es bei den Menschen hieß. Sie nannten es Planktai, die »bewegten Felsen«. Kirke erzählte weiter, bei diesen Felsen wären die Tauben vorbeigeflogen, die dem Vater Zeus die Ambrosia brachten. Doch sogar von ihnen wäre jeweils eine verlorengegangen. Der Vater mußte ihre Zahl immer ergänzen. Er tat dies – es ist nicht schwer zu erraten –, damit der Taubenschwarm bleibe, wie man ihn am Himmel erblickt: als Pleiaden. Das Land, aus dem die Tauben mit der Ambrosia kamen, ist sicherlich nur mit dem Garten der Hesperiden zu vergleichen. Die letzte Taube fiel aber zum Opfer, weil die bewegten Felsen zusammenprallten. Daher hießen sie genauer Plegades⁶⁵⁷ oder Symplegades⁶⁵⁸, weniger genau Planktai⁶⁵⁹. Außer den Tauben wäre da nur die von allen geliebte Argo, von Hera geleitet, als einziges Wesen heil vorbeigefahren, auf dem Rückweg von Aietes. So berichtete die Zauberin⁶⁶⁰, zu der die Argonauten auf jener Rückfahrt gelangten.

Wie uns die Fahrt von späteren Dichtern, vor allem von Apollonios dem Rhodier, erzählt wird, nahmen daran nicht nur Minyer, sondern, wie an der Jagd von Kalydon, Helden aus dem ganzen Griechenland teil. Iason soll⁶⁶¹, nachdem er den mühevollen Auftrag, der einer ganzen Reihe von schweren Aufgaben gleichkam⁶⁶², von König Pelias erhalten hatte und nachdem ihm Argos – wessen Sohn er auch war⁶⁶³ – die Argo unter Athenes Leitung fertigstellte, Herolde zur Werbung ausgesandt haben. Die Argo wurde, nach der herrschenden Überlieferung⁶⁶⁴, für fünfzig Ruderer gebaut. Mindestens so viel Männer sollten sich zum Unternehmen zusammenfinden. An erster Stelle sei Tiphys, der böotische Steuermann, genannt, der mit der Argo wohl schon in jener Zeit verbunden war, in der sie nur Minyer trug. Er mußte dem Tode anheimfallen, obwohl es Athene selbst war, die ihn zum Mitfahren veranlaßt hatte⁶⁶⁵. Iason verlor ihn unterwegs⁶⁶⁶ wie Aeneas seinen Palinurus. Von den Göttersöhnen trafen vor allem⁶⁶⁷ die Söhne des Zeus in Iolkos ein: Herakles, Kastor und Polydeukes. Dann die Söhne des Poseidon: Euphemos vom Tainaron und Periklymenos von Pylos, der sonst als Sohn des Neleus galt, Nauplios, der Sohn der Amymone⁶⁶⁸, und die messenischen Zwillinge Idas und Lynkeus⁶⁶⁹. Aus Apollons Geschlecht kam Orpheus⁶⁷⁰,

mit dem auch der Sänger Philammon⁶⁷¹, ein Sohn des Apollon⁶⁷², an der Fahrt teilnahm. Söhne des Hermes waren Echion und Erytos, die Zwillinge⁶⁷³, und Authalides⁶⁷⁴, der Herold der Argonauten. Es folgten Augeias, der König von Elis, den man als Sohn des Helios⁶⁷⁵ aus den Heraklesgeschichten kennt, und die Söhne des Boreas: Kalais und Zetes. Ferner zwei Wahrsager: Idmon, ein Sohn des Apollon auch er⁶⁷⁶, und Mopsos, den Apollon unterrichtet hatte⁶⁷⁷, Peleus und Telamon⁶⁷⁸, die Söhne des Aiaikos und Enkel des Zeus, Admetos⁶⁷⁹, der Vetter des Iason, und sogar Akastos, der Sohn des Pelias, von dem es hieß⁶⁸⁰, daß er gegen den Willen des Vaters kam.

So sind wir bereits über die Göttersöhne hinausgelangt, und doch waren nicht alle genannt, die Anspruch auf eine göttliche Abstammung hatten. Zuletzt wurden sogar Meleagros und Atalante⁶⁸¹, ja Theseus und Peirithoos⁶⁸² der glänzenden Schar hinzugefügt: der größten Versammlung der Heroen vor dem Trojanischen Krieg, welche nun an die Stelle der namenlosen oder der Vergessenheit geweihten Minyer trat. In den späteren Erzählungen von der Fahrt wird daher auf viele berühmte Namen Rücksicht genommen. Die besonderen Abenteuer jener Heroen bildeten indessen nicht das Schicksal des Iason: nur die Begebenheiten der Argo und der Schar der Argonauten gehörten dazu. Es waren wohl Wagnisse, doch sie gingen in den bekannten Erzählungen nicht mehr über die Welt der Sterblichen hinaus. Sie traten nicht in eine jenseitige Welt hinüber, sondern sie füllten eine Fahrt von Iolkos zu den Küsten des Schwarzen Meeres. Mit einem Altarbau und Opfer an Apollon Embasios, den Gott der Einschiffung, wurde aber die Reise eröffnet⁶⁸³ und präludiert von Orpheus⁶⁸⁴, der unter allen Sterblichen am besten den Weg nach der Unterwelt und von dorthier zurück zu den Lebenden kennen sollte. Er sang in der Nacht vor der Abfahrt vom Anfang der Dinge und der Götter. Es war die Vorbereitung zu einer besonders heiligen Fahrt.

Die Unternehmung erhielt tatsächlich schon auf der ersten Insel, auf der die Argonauten landeten, einen besonderen, wenngleich nicht eindeutigen apollinischen Zug. Auf der Insel lastete ein Fluch: das lemnische Übel, das größte, das in Griechenland noch in späteren Zeiten bekannt war⁶⁸⁵. Die Frauen der großen Insel Lemnos hatten wohl ähnliche männerfeindliche Neigungen wie die Töchter des Danaos und die Amazonen: sie zollten nicht die gebührende Verehrung der Aphrodite⁶⁸⁶ und wurden daher von der Göttin mit einem unaphrodisischen Geruch bestraft. Ihre Männer entfremdeten sich ihnen, wandten sich den Sitten der thrakischen Küste zu⁶⁸⁷, raubten sich thrakische Mädchen und lebten mit ihnen. So brach die amazonische Wut der Lemnierinnen gegen die Männer und deren Kebsen aus. Sie verschworen sich untereinander und rotteten nicht nur die Sündigen, sondern das ganze männliche Geschlecht auf der Insel aus: Väter, Gatten und Söhne. Hypsipyle, die nun die Königin auf Lemnos wurde, rettete ein einziges männliches Wesen: ihren Vater, Kö-

202

nig Thoas, den »Schwärmenden«, einen Sohn des Dionysos. Sie setzte ihn in einer Truhe aufs Meer, wie dies mit Perseus und nach den Erzählungen der Bewohner von Prasiai⁶⁸⁸ mit Dionysos selbst geschah. Mit ihm verließen die Kabiren Lemnos⁶⁸⁹, die männlichen Götter der Insel. Die Frauen herrschten da allein, aber Männer konnten sie nicht mehr bekommen.

Das war das erste große Übel auf Lemnos: der Männermord und seine Folgen. Später erzählte man noch von einem andern⁶⁹⁰, dem Mord von attischen Kebsweibern der Lemnier: doch das gehört nicht mehr in diese Geschichte. In dieser brachten Iason und die Argonauten die Heilung: und eben darin liegt der apollinische Zug. Zwei große Tragödiendichter erzählten auf der Bühne ihre Ankunft: Aischylos und Sophokles⁶⁹¹. Ein Sturm soll sie zur Landung gezwungen haben. Die Lemnierinnen liefen bewaffnet an die Küste⁶⁹² und wollten die Männer abwehren, bis es zwischen Iason und Hypsipyle doch zu einer Vereinbarung kam, welche Aphrodite befriedigen sollte. Die Vereinbarung wurde nicht Herakles verdankt, der sich von den Lemnierinnen fernhielt⁶⁹³, sondern dem Heros, der um das Goldene Vlies auszog und schon hier die Liebe eines königlichen Mädchens fand; und verdankt der Liebesehnsucht der Frauen. Wettkämpfe wurden veranstaltet. Die Sieger unter den Argonauten erhielten prächtige Gewänder und feierten so das Beilager⁶⁹⁴. Den früh ergrauten Erginos lachten die Frauen aus, als er noch in voller Rüstung am Wettlauf teilnahm. Er aber zeigte mit seinem Sieg, daß sich Jugend mit weißem Haar verträgt⁶⁹⁵. Zum großen hochzeitlichen Schmaus erschienen wieder die Kabiren auf der Insel und füllten die Weingefäße⁶⁹⁶. Mehrere Tage⁶⁹⁷, nach späteren Erzählern⁶⁹⁸ monate- und jahrelang, dauerte die hohe Zeit auf Lemnos. Aphrodite war versöhnt⁶⁹⁹, und Hypsipyle, die durch Euripides in ihrer Verlassenheit zu einer Tragödienheldin werden sollte, grollte Iason nicht, als er weiterfahren mußte⁷⁰⁰. Sie gebär ihm zwei Söhne: Euenos⁷⁰¹ und den kleinen Thoas⁷⁰². Auch die Lemnierinnen gebaren wieder, und die Insel bevölkerte sich aufs neue mit beiden Geschlechtern.

Samothrake liegt nicht weit entfernt von Lemnos, und die Samothrakier erzählten später⁷⁰³, Iason und die Dioskuren, Herakles und Orpheus wären bei ihnen in die Mysterien eingeweiht und der Erscheinung der großen Götter teilhaftig geworden. Daher hätten diese Heroen auf ihren Meer- und Heerfahrten immer Glück gehabt. Sie zeigten auch die Gefäße⁷⁰⁴, die die Argonauten gestiftet, nachdem sie auf der Insel gelandet und die Weißen erhalten hatten⁷⁰⁵. Auch dadurch sollte die Fahrt geheiligt werden.

Eine ältere Erzählung darüber, wie die Argonauten durch den Hellespontos fuhren und ein Abenteuer bei der Bärenquelle Artakia bestanden, vielleicht ebenda, wo Odysseus und seine Gefährten von den riesigen Laistrygonen mit Steinwürfen angegriffen werden sollten⁷⁰⁶, ist uns nicht erhalten geblieben. Die Bürger der Stadt Kyzikos, die nachher an der gleichen Stelle an der Propontis – dem später so-

genannten Marmarameer – lag, wußten es so⁷⁰⁷, daß sechsarmige Söhne der Erde in ihrer Nachbarschaft wohnten: auf der Bäreninsel oder vielmehr Bärenhalbinsel, auf der sich der Berg Dindymon erhob. Sie selbst, die Dolionen, hatten von ihnen nicht zu leiden, da sie von Poseidon herstammten. Ihr König Kyzikos, ein junger Mann im Alter des Iason, hatte einmal die Warnung erhalten, der Schar der Heroen, wenn eine solche ankommen sollte, freundlich zu begegnen. Er feierte damals gerade seinen Honigmond mit Kleite, der »Berühmten«, der Tochter des Königs von Perkote, als die Argonauten da landeten. Er eilte ihnen dennoch entgegen und bewirtete sie üppig. Nur als die Heroen den Berg Dindymon besteigen wollten, wurde die Argo von den erdgeborenen Riesen angegriffen. Indessen: Herakles war dabei. Er tötete die meisten, die zurückkehrenden Argonauten die übrigen. Damit begann das Unglück, das die Heroen den Dolionen bringen sollten. Diesen Hafen verließen sie mit der Argo sogleich und merkten nicht, daß sie in der Nacht vom Wind zurückgetrieben wurden, an eine Stelle der Küste, die später der Heilige Fels, doch in der düsteren Bedeutung des Wortes »heilig«, heißen sollte. In der Dunkelheit erkannten sie die Dolionen und die Dolionen sie nicht, sondern diese glaubten, ihre Feinde wollten sie angreifen, und begegneten den Ankommenden feindlich. Wieder verließ König Kyzikos seine junge Frau, und er kehrte zu ihr nicht mehr zurück. Er fiel mit vielen seiner Männer durch die Hand der Argonauten. Diese erhoben als erste bei Tagesanbruch, als die vermeintlichen Feinde sich gegenseitig erkannten, die Totenklage über die Gefallenen. Drei Tage lang dauerte das Wehklagen. Die Nymphen beklagten die junge Frau, die sich erhängte, als sie die Nachricht vom Tode des Gatten vernahm. Aus den vielen Tränen entsprang die Quelle Kleite. Zwölf Tage lang wehten danach noch widrige Winde und hinderten die Argonauten an der Weiterfahrt. Am zwölften wurde der Seher Mopsos auf die Stimme des Eisvogels aufmerksam und verstand sie. Er gab Iason den Rat, die große Mutter der Götter zu versöhnen. Wieder bestiegen die Heroen das Dindymon. Sie fanden im Wald einen außerordentlich dicken, wild gewachsenen Weinstock. Der Zimmermann Argos, der Erbauer der Argo, schnitzte daraus eine Statue der Rhea, der Göttin, der unter allen Göttinnen wohl die Weinrebe heilig war⁷⁰⁸. Nach diesem und nach anderen Bergen gleichen Namens hieß sie auch Dindymene.

Auf der Weiterfahrt, im Lande Mysien, verloren die Argonauten den schönen Hylas an die Wassernymphen⁷⁰⁹ und mit ihm Herakles, der zu seinen Arbeiten zurückkehrte⁷¹⁰, nachdem er den geliebten Knaben lange umsonst gesucht hatte. Im Lande der Bebryker, dem späteren Bithynien am Marmarameer, bewies Polydeukes, daß er der beste Faustkämpfer war. Er besiegte den Herrscher der Gegend und den Besitzer der Quelle, aus der die Heroen Wasser holen wollten, Amykos mit Namen, einen Sohn des Poseidon und der bithynischen Nymphe Melia⁷¹¹. Vielleicht hat ihn Polydeukes nicht einmal getötet⁷¹²,

204

sondern er hieß ihn nur bei seinem Vater schwören, daß er nie wieder die Fremden, die da vorbeifahren, belästigen werde. Nach dieser Erzählung hatten die Argonauten damals schon den Bosporus hinter sich. Nach der bekannteren Fassung der Geschichte landeten sie vor der letzten Meerenge noch einmal an der europäischen Küste gegenüber Bithynien, bei den Thyniern in Thrakien.

Zu diesem Volk versetzten die Erzähler den Palast des Phineus, dessen Ort ursprünglich dort war, wo das Reich der Dunkelheit begann. Daher begegnete schon Perseus einem Phineus, der – wie Hades die Persephone – seine Nichte Andromeda zur Gattin haben wollte. Die Genealogen⁷¹³ rechneten ihn zu den Nachkommen des Agenor ungefähr auf die gleiche Weise wie den Kadmos: entweder als Sohn oder als Enkel, wenn sie nicht gar einen Bruder des Agenor und Sohn des Belos⁷¹⁴ oder einfach einen Poseidonsohn⁷¹⁵ aus ihm machten. Die ältesten Erzähler gaben ihm wohl, wie ein alter Vasenmaler, zur Gattin Erichtho – ein Name, der Phineus zugleich zum Gatten der Unterweltkönigin und dem einer Tochter des Boreas stempelt: sowohl jene als auch diese waren unter dem Namen Chthonia (die deutlichere Form von Erichtho) bekannt. Doch in den Erzählungen, die zu uns gelangt sind, ist Phineus viel mehr das Opfer als der Herr der Unterwelt, welche ihn in vielfacher Gestalt quält: in der der Blindheit und in der der Harpyien. Aber auch in seiner Blindheit wußte er, der wie kein anderer die Abscheulichkeit des Totenreichs in dessen Nachbarschaft erleiden mußte, wie man da so eindringen konnte, daß man vielleicht auch die Möglichkeit der Rückkehr hatte. Die Männer, die ebendazu fähig waren, sollten auch ihm die Erlösung von seinen Qualen bringen.

So erzählte man von ihm wie von einem Seher, der im Besitz der Gabe, alles zu sehen, das lange Leben mit der körperlichen Blindheit selbst gewählt hat⁷¹⁶: die Blindheit wäre die Strafe für diese übermütige Wahl gewesen oder dafür, daß er schon dem Phrixos den Weg dahinüber gewiesen hatte. Für andere Erzähler⁷¹⁷ – denn alle wollten die Vereinigung der Blindheit des Phineus mit seiner Scharfsicht in der Dunkelheit des Totenreiches irgendwie begründen – war die Sehergabe ein Geschenk des Apollon an ihn, die Blendung und das langwierige Greisenalter soll aber von Zeus über ihn verhängt worden sein. Der Götterkönig nahm ihm übel, daß er den Menschen die Zukunft bis zum letzten Ende offenbarte. Die Harpyien soll Helios deswegen gegen ihn geschickt haben⁷¹⁸, weil er überheblich darauf verzichtete, das Sonnenlicht zu sehen. Sie kamen immer, wenn Speisen vor Phineus gesetzt wurden, und rissen sie ihm aus Hand und Mund. Was sie übrigließen, war mit einem Gestank behaftet, den niemand aus der Nähe ertragen konnte⁷¹⁹.

Blind, mit eingesunkenen Wangen wie ein Toter, erscheint er auf dem berühmten Vasenbild, auf dem einst auch der Name der am Kopfende des Bettes sitzenden Frau als Erichtho zu lesen war. Und so schildert ihn auch der Erzähler⁷²⁰: wieder waren die Harpyien da,

sie raubten ihm das Essen, er hörte aber dennoch das Herannahen der Heroen, von denen er durch die Weisung des Zeus wußte, daß sie ihm den Genuß der Speisen wiedergeben würden. Wie ein lebloser Schatten erhob er sich vom Lager, tastete, gestützt auf seinen Stock, mit zusammengeschrumpften Füßen der Wand entlang zur Türe. Es zitterten ihm beim Gehen vor Schwäche und Alter die Glieder. Wie eine starre Kruste lag der Schmutz an seinem ausgetrockneten Leib, nur die Haut hielt die Knochen zusammen. Er verließ den Saal, doch die Knie trugen ihn nicht weiter. Auf die Schwelle des Hofes mußte er sich setzen. Dunkelrot umhüllte ihn der Schwindel, wegzulaufen schien ihm unter den Füßen der Boden. Er brach in Ohnmacht zusammen. Die Argonauten umstanden ihn in Staunen. Schwer fand der Alte den Atem wieder und begrüßte die Helden, alles wissend von ihnen, und ließ sie auch sein eigenes Schicksal wissen. Seine zwei Schwäger, die Söhne des Boreas, Kalais und Zetes, die mit den Argonauten kamen, sollten ihn von den Harpyien befreien.

Die Zwillinge taten dies, nachdem Phineus ihnen geschworen, daß sie keinen Gott erzürnen werden – ein Beweis dafür, daß die Harpyien nicht von einer Gottheit erst dorthin geschickt wurden, wo Phineus hauste: am Eingang der jenseitigen Welt, welche für die Argonauten da begann. Die jüngeren Heroen setzten dem leichen-gleichen Alten Speise vor, zum letzten Raub der Harpyien. Diese stürzten sich kreischend darauf. Es schrien die Männer, doch die zwei geflügelten Söhne des Boreas standen mit gezücktem Schwert da und flogen den Raubvögeln nach, die in einem Nu alles verschlungen und nur ihren Gestank zurückgelassen hatten. Die Verfolgung ging über das Meer, wie man aus den Göttergeschichten weiß⁷²¹, bis zu jenen Inseln, die seit dieser Begebenheit Strophades, die Inseln der Wende, hießen. Dort kehrten Verfolger und Verfolgte um, nachdem Iris, die geflügelte Botin des Zeus, die Brüder zurückgehalten und geschworen, daß die Harpyien Phineus nie wieder belästigen würden. Sterben konnten sie nicht, denn auch sie gehörten zur Ordnung der Natur; zur Behausung wählten sie aber die Tiefen der Erde unter der Minoischen Insel Kreta⁷²².

Die ganze Nacht, bis zur Rückkehr von Kalais und Zetes, schmaus-ten die Argonauten mit Phineus, und dieser belehrte sie nun darüber, worüber Kirke den Odysseus: über den Weg, wie man aus der einen Welt in die andere gelangt. Ursprünglich erfuhren wohl die Argonauten von Phineus, wie sie zurückkehren, und nicht, wie sie da eindringen konnten. Denn sie sollten, nach dem Rat des blinden Sehers, die Tauben des Zeus nachahmen, die die Ambrosia von der anderen Welt den Göttern auf dem Olymp in unsere Welt brachten. An den »Dunkelblauen Felsen«, die sich am Bosporus, ursprünglich aber an der Grenze des Jenseits befanden, sollten sie eine Taube durch die Öffnung fliegen lassen. Wie sie durchkommen würde, so konnten auch sie durchkommen. Die Felsen prallten zusammen, um den durchfliegenden Vogel zu erschlagen. Dann öffneten sie sich wieder –

206

und siehe da! Wie sie von den Tauben des Zeus immer nur die letzte erwischen konnten, ebenso hatten sie auch jetzt nur einige Federn vom Schwanz der Taube abgeschnitten, die die Argonauten auf den Rat des Phineus mit sich genommen hatten. Und zwischen den Felsen, die sich eben wieder zurückgezogen hatten, flog Argo durch wie ein gefiederter Pfeil: nur das äußerste Ende des Hecks wurde fortgerissen, sonst ist sie heil geblieben. Von jener Zeit an standen die Felsen so nah beieinander, wie dies später vom Bosphorus mit einer gewissen Übertreibung behauptet wurde: in der Wirklichkeit erweitert sich die Meerenge nach dem Schwarzen Meer hin. Ursprünglich schloß sich dieser Weg zum Jenseits, nachdem es einmal sterblichen Helden doch gelungen war, durch ihn zurückzukehren, wahrscheinlich endgültig. Dann aber wurde die gleiche Geschichte so erzählt, daß die Felsen sich für immer trennten, nachdem da Iason mit Medeia durchgekommen war⁷²³. Noch der späte Erzähler, den wir lesen, der Dichter Apollonios, läßt die Heroen der glücklich hindurchgeflogenen Argo sich sagen, sie seien aus dem Hades gerettet⁷²⁴.

Nach der Offenbarung des Phineus⁷²⁵ sollten sie indessen, nachdem sie den »Dunkelblauen Felsen« entkommen waren, zu einem »Schwarzen Felsen« gelangen und vom »Schwarzen Felsen« zu einem »Acherontischen Vorgebirge«, wo ein jäher Pfad in den Hades führt und der Acheronfluß in das Meer mündet. Den Namen des Königs Lykos, des »Wolfes«, der da die Argonauten mit Gastfreundschaft empfing⁷²⁶, erwähnte Phineus nicht. Sie verloren aber in diesem scheinbar so freundschaftlichen Lande zwei Gefährten, die dem Tode anheimfielen: den Wahrsager Idmon und den Steuermann Tiphys. Und auf der verlassenen Insel Thynias⁷²⁷ – einer »Thunfischinsel« –, die der kleinasiatischen Küste ebenda vorgelagert ist, wo Bithynien an das Land der Mariandyner, des Volkes des Lykos, grenzt, begegneten sie Apollon.

Es wurde auch überliefert⁷²⁸, daß die Göttin Athene den »Dunkelblauen Felsen« mit der Linken zurückstieß, während sie mit der Rechten die Argo vorwärtsschob. Als aber die Argonauten in der kleinen Bucht des öden Eilands ankamen, war es die Zeit der Morgendämmerung: die Zeit, in der der nächtliche Gott sich in den Gott des Tages verwandelt, und in diesem Augenblick erscheint er ganz. Aus Lykien kam er, der Sohn der Leto, und zu den Hyperboreern eilte er hin, so wurde erzählt⁷²⁹. Die goldenen Locken bewegten sich wie hängende Trauben zu beiden Seiten an den Wangen des Gottes, wie er dahinschritt. In der Linken hielt er den silbernen Bogen. Am Rücken hing ihm von der rechten Schulter der Köcher herab. Unter seinen Füßen erbebte die ganze Insel, die Wogen erhoben sich hoch am Strande. Ein ratloses Staunen ergriff die Argonauten. Niemand wagte dem Gott in die schönen Augen zu schauen. Sie standen nur da, zu Boden blickend. Jener indessen schritt übers Meer durch die Luft. Erst viel später fand Orpheus das Wort, und er sagte den Helden: »Laßt uns das Eiland dem Morgendlichen Apollon heilig nennen.

207

Denn morgendlich erschien er uns allen. Wir opfern ihm, was wir hier finden, und bauen den Altar auf einem Vorsprung der Küste. Wenn er uns einmal die glückliche Heimkehr gewährt, werden wir ihm Ziegen gehörig opfern. Jetzt bringen wir ihm Fett und Getränke dar. Indessen sei du gnädig, o Herr, sei gnädig, der du erschienen!»

Apollon schenkte den Heroen Glück bei der Jagd. So konnten sie ihm das Opfer doch reichlich darbringen. Ihr Ruf galt dem Heos, dem »Morgendlichen Apollon«, ihm sangen sie den Paian und tanzten dazu im Reigen. Den Gesang eröffnete Orpheus mit dem Hymnus auf den göttlichen Knaben, der am Parnass den Drachen erschoss. Und sie schlossen das Fest, indem sie, die Opfer berührend, einander Treue schworen und ein Heiligtum weihten der Homonoia, der Eintracht, ein Heiligtum, das in den späteren Zeiten noch dastand. Am dritten Tage verließen die Argonauten die Insel Thynias.

Phineus hatte ihnen vorausgesagt, welche Küsten und Völker – beginnend bei den Mariandynern – sie besuchen und an welchen sie vorbeifahren sollten, ehe sie auf dem breiten Strom Phasis im Lande Kolchis nach Aia, dem Sitz des Königs Aietes, hinauf ruderten. Am Grab des Sthenelos⁷³⁰, der mit Herakles gegen die Amazonen gekämpft hatte, und an der Küste, nicht weit von dem Acheron und dem dionysischen Fluß Kallichoros⁷³¹, fiel, opferten die Argonauten. Denn Persephone erlaubte der Seele des Helden, auf seinem Grabhügel zu erscheinen, in voller Rüstung, und die Männer zu sehen, mit denen er gelebt. Bei Sinope⁷³² stießen drei andere Gefährten des Herakles zu den Argonauten, die da zurückgeblieben waren. Im Land der Amazonen, an der Mündung des Thermodon, schlug auch Iason sein Lager auf⁷³³, doch zu einem Kampf mit den Einwohnerinnen kam es nicht, da Zeus rechtzeitig einen günstigen Wind schickte. Am Land der elenden Chalyber, die in Rauch gehüllt das Eisen bearbeiten⁷³⁴, sind die Heroen nur vorbeigefahren, ebenso an dem der Tibarener und der Mossyner: zwei verkehrt lebenden Völkern. Denn bei den Tibarenern⁷³⁵ liegen die Männer im Bett, wenn die Frauen gebären, und bei den Mossynern⁷³⁶ wird all das öffentlich getan – auch die Werke der Liebe –, was bei anderen heimlich, und heimlich, was bei den anderen öffentlich.

Dem Rat des Phineus folgend, landeten aber die Argonauten auf der Aresinsel, auf der sich die Vögel vom Stymphalos-See, von Herakles aus Griechenland vertrieben, niedergelassen hatten. Sie gefährdeten die Helden mit ihren scharfen Federn, die sie auf sie fallen ließen. Dies bekamen die Argonauten zu spüren, als sie der Insel nahten⁷³⁷. Da teilten sich die Heroen so, daß nur die eine Hälfte von ihnen an den Rudern blieb, die andere Hälfte mit den Schildern ein Dach über dem Schiff bildete und ein Getöse mit den Waffen erhob, das die tödlichen Vögel verscheuchte. So konnten auf der Insel des Ares, an Balken geklammert, gleichzeitig auch die vier Söhne des Phrixos landen: Argos, Kytissoros, Phrontis und Melas, die sich aus einem Schiffbruch gerettet hatten. Es war der Wille ihres verstorbenen

208

Vaters, daß sie die Fahrt nach dem böotischen Orchomenos unternehmen sollten, um die Schätze ihres Großvaters Athamas zu holen. Und da Athamas und Kretheus, Iasons Großvater, Brüder waren, konnten sie jetzt ihrem Vetter von Nutzen sein: mit den Argonauten zurückkehren nach Aia, um dort die Heroen bei ihrem mütterlichen Großvater, Aietes, einzuführen.

Das Eiland, an dem die Argonauten nach diesem Abenteuer vorbeifuhren⁷³⁸, hieß die »Insel der Philyra«, nicht nach dem Lindenbaum, der ebenso genannt wird, sondern nach der Geliebten des Kronos⁷³⁹, einer Tochter des Okeanos, die ihm den weisesten der Kentauren, Chiron, gebär. Dort hatte die Göttermutter Rhea das Liebespaar überrascht⁷⁴⁰. Wie ein Hengst sprang der Göttervater aus der Umarmung der Nymphe. Beschämt floh auch diese – bis nach Thessalien, in das Peliongebirge, wo der Kentaur geboren wurde. Dies geschah zur Zeit der Titanengeschichten, da Zeus noch als kleines Kind auf Kreta in einer Höhle verborgen lag. Von dieser einstigen Insel des Kronos gelangten aber die Argonauten bald in die Sichtweite des Kaukasos. Sie erblickten den Adler des Götterkönigs, der mit mächtigerem Flügelschlag als die gewöhnlichen Vögel dem höchsten Gipfel zusteuerte. Und sie vernahmen bald auch den Klageruf des gequälten Titanen, an dessen Leber der Adler zehrte. Der Retter des Prometheus war noch nicht erschienen, als die Argo in den Phasisstrom am Fuß des Kaukasos einbog.

Bei den ältesten Erzählern spielten die Söhne des Phrixos in der Geschichte der Argonauten kaum eine Rolle. Sie waren vielmehr schon früher nach dem Vaterland ihres Vaters zurückgekehrt. Auch bei dem Dichter Apollonios, dem wir bis hierher gefolgt sind, reizten sie dadurch, daß sie Iason mit zwei Gefährten im Palast des Aietes einführten, den Sohn des Helios eher, als daß sie ihn beschwichtigten. Von seinem Vater soll er gewußt haben⁷⁴¹, daß die Gefahr ihm vom eigenen Geschlecht her drohte. Doch er hegte weder gegen seinen eigenen Sohn Apsyrtos, den die Kolcher auch mit dem Sonnenamen Phaethon riefen⁷⁴², noch gegen seine Tochter Medeia Verdacht, sondern nur gegen die Söhne des Phrixos und der Chalkiope, die nun mit den fremden Kriegern ankamen. Bei den älteren Erzählern hatte Aietes wohl auch nicht zwei Töchter – Chalkiope, »die mit dem Erzgesicht«, und Medeia, »die mit dem guten Rat« –, sondern nur diese, die ihm seine Frau Idyia⁷⁴³, die »Wissende«, oder, mit einem anderen Mondnamen: Neaira⁷⁴⁴, die »Neue«, geboren hatte. Argwöhnisch und böse war der Herrscher von Aia in allen Erzählungen – voll des helfenden und schadenden Zaubers, doch selbst von der Liebe zu Iason bezaubert, von schönem, aber bald auch sich verdüsternden Angesicht war seine Tochter Medeia.

In der ältesten Geschichte trat Iason ohne Vermittler – und die Argo blieb mit der Schar der Minyer wahrscheinlich nicht im Schilf des Phasis versteckt wie bei Apollonios – vor den König des Landes Aia und forderte das Goldene Vlies für sein Geschlecht zurück. Den

Jüngling, der wie der Sirius strahlte, so lautet nun die bekannte Erzählung⁷⁴⁵, erblickte die Königstochter durch den silbernen Schleier, der sie umhüllte⁷⁴⁶. Die Antwort des Königs war, daß er den Heros in den Rachen der Riesenschlange schickte, die das Goldene Vlies bewachte. Es wurde auch erzählt⁷⁴⁷, daß das Vlies in einem Dickicht aus dem Mund des Drachen hing, der ein ganzes Schiff wie die Argo mit ihren fünfzig Ruderern leicht hätte verschlingen können. Man nannte den dichten Busch »Hain des Ares«, der in allen Erzählungen – nicht anders als in der thebanischen Geschichte von Kadmos und Harmonia – einen Ort des Todes, einen Bezirk des Hades bedeutet. Und wenn nicht aus dem Mund des Ungeheuers, so hing das Vlies da, ausgebreitet an den Zweigen, vom Gipfel einer Eiche⁷⁴⁸, die vom Drachen bewacht wurde, oder es lag, wie Vasenbilder zeigen, auf einem Felsen, um den sich die Schlange wand.

Durch einen Vasenmaler erfahren wir dann auch, wie Iason aus dem Rachen der Riesenschlange wieder hervorkam: in demselben Zustand wie Herakles aus der Höhle des Löwen von Nemea und wie es wohl auch natürlich war, wenn die Unterwelt je einen Sterblichen der Welt der Lebenden zurückgab. Ohnmächtig hing er aus dem Mund des Drachen. Das Vlies am Baum ist sichtbar, und die Gegenwart der Göttin Athene mit der Eule bezeugt, daß der Heros doch nicht tot ist. Zu Tode erschöpft kehrte er aus dem Bauch des Ungeheuers zurück und brauchte die Retterin, die ihn aus der Todes-trunkenheit wiedererwecken sollte. Das tat nach dieser Darstellung Athene, sonst aber Medeia, die auf den Vasenbildern mit ihren Zauberkräutern dem Heros folgt. Das Schwierigste für die späteren Erzähler war dieser scheinbare und gewissermaßen doch erlittene Tod des Iason, durch den er das Goldene Vlies gewann.

Man erzählte lieber, daß Iason von Aietes drei Proben ausgesetzt wurde⁷⁴⁹ und daß er mit Medeias Hilfe alle drei bestand⁷⁵⁰. Die Tötung des Drachen stand auch in dieser späteren Form der Geschichte ursprünglich sicher an erster Stelle. Die zweite Probe war ein Wettkampf im Pflügen mit Aietes, und diese wurde schließlich sogar an die erste Stelle gesetzt. Dem Sohn des Helios hatte Hephaistos zwei Stiere geschenkt, mit ehernen Füßen und ehernem Maul, aus dem sie Feuer schnaubten, und einen stählernen Pflug, der aus einem einzigen Stück bestand⁷⁵¹. Mit diesem vermochte Aietes eine tiefe Furche zu ziehen, und Iason sollte nun das gleiche tun. Er warf das Kleid von sich⁷⁵²; seine Glieder waren durch eine Salbe, Geschenk der Medeia, gegen das Feuer gefeit. So zwang er die Wundertiere unter das Joch und zog die befohlene Furche.

Zu dieser Probe wurde noch eine weitere hinzugefügt⁷⁵³. Nach dem Wettpflügen mußte der Heros noch die Aussaat mit den Zähnen des getöteten Drachen besorgen und die entsprossenden riesigen Krieger töten. Diejenigen, die die Drachentötung des Iason erst an dritte Stelle setzten, behaupteten⁷⁵⁴, Pallas Athene hätte die Hälfte der Drachenzähne von der thebanischen Aussaat des Kadmos zu-

rückbehalten und zu diesem Zweck dem Aietes gegeben. So blieb auch dem Iason nichts anderes übrig, als den Kadmos weiter nachzuahmen⁷⁵⁵ und einen großen Stein zwischen die Erdentsprossenen zu werfen, die darauf begannen, einander gegenseitig umzubringen. Das übrige tat er selbst mit den Argonauten.

Doch nach allen Erzählungen – nach der alten, sinnvollen, in der Iason das Goldene Vlies aus der tödlichen Finsternis, aus dem Bauch der Schlange, holte, und der neuen, müßigen Erdichtung, die von den Proben berichtete – wären die Taten umsonst gewesen, wenn es den Heroen nicht gelungen wäre, der Wachsamkeit des Aietes zu entgehen, der sie vernichten wollte. Der finstere Sohn des Helios und sein Wohnsitz waren doch dem Hades und seinem Haus ähnlich. In einer der älteren Erzählungen hieß es so⁷⁵⁶, daß das Goldene Vlies im Haus des Aietes lag. Nachdem Iason die Probe – in diesem Fall wohl nur den Wettkampf im Pflügen – bestanden hatte, lud der König die Argonauten zu einem Gastmahl ein. Während die Heroen da schmausten, wollte er die Argo in Brand stecken. Doch als es schon fast so weit war⁷⁵⁷, erweckte Aphrodite das Verlangen in Aietes nach der Liebe der Eurylyte, seiner Frau. Der König lag bei der Königin. Der Wahrsager Idmon rief die Argonauten zur Flucht. Das Geräusch ihrer Schritte war das Zeichen für Medeia. Sie stand ebenfalls auf und floh mit Iason.

Der Dichter Apollonios schildert dies anders⁷⁵⁸. Medeia stand auf, während sich Aietes, nach den zwei Proben, die Iason bestanden hatte, dem Wettpflügen und der Tötung der erdentsprossenen Riesen, mit seinen Mannen beratschlagte, wie sie die Argonauten vernichten könnten. Die Titanin der Nacht⁷⁵⁹, die Mondgöttin, sah das königliche Mädchen durch die Nacht eilen, als wäre es sie selbst: ihre Doppelgängerin⁷⁶⁰, die Iason von der Argo zu sich rief. Sie betraten den heiligen Hain des Ares, wo die riesige Schlange das Vlies bewachte. Mit dem Zweig eines frischgeschnittenen Wacholders, den sie zuvor in ein Zaubermittel getaucht, bespritzte Medeia singend die Augen des Drachen. Das Ungeheuer schlief ein, und Iason nahm das Vlies von der Eiche. Nach dieser Erzählung tötete er die Schlange nicht, sondern entfernte sich nur, hinter sich blickend, bis das Mädchen wieder bei ihm war. Wie eine Jungfrau den Schein des aufgehenden Vollmondes in ihrer Kammer mit dem dünnen Schlafgewand aufzufangen versucht und sich darüber freut, so freute sich jetzt Iason, das große goldene Fell hochhebend, dessen Glanz von seinem Haupt widerstrahlte⁷⁶¹. Nach einer älteren Erzählung⁷⁶² liebten sich die beiden sogleich, am Ufer des Phasis: nach der bekannten jüngeren Dichtung folgte Medeia noch lange als jungfräuliche Braut des Iason den Argonauten, bis ihre Hochzeit auf der Insel der Phaiaken doch gefeiert werden mußte.

Mehr als einmal schildert uns Apollonios Medeias Besuch bei Hekate. Sie war die kundige Priesterin der nächtlichen Göttin, die den Eingang zur Unterwelt, ja, in geheimer Identität mit Persephone,

unter dem Namen der nachtwandelnden Brimo, der Unterirdischen, der Herrin der Toten⁷⁶³, das Totenreich selbst beherrschte. Es gab Genealogen⁷⁶⁴, die behaupteten, Hekate wäre die Mutter beider zauberkundiger Frauen gewesen: sowohl der Kirke, die als Schwester des Aietes galt, als auch der Medeia. Im Tempel der Hekate hatte diese zum erstenmal mit Iason gesprochen⁷⁶⁵, die Salbe aus ihrer Brustbinde entnommen⁷⁶⁶ und dem Heros gereicht, damit er gegen das Feuer der Stiere gefeit sei. Es war die »Prometheische Salbe⁷⁶⁷«, der Saft der Blume, die in den Schluchten des Kaukasos aus dem Blut des gequälten Titanen entsproß: ellenhoch, an Farbe gleich dem korykischen Krokus, doch mit fleischroter Wurzel. Die Erde brüllte und bebte, als sie aus dem Boden herausgeschnitten wurde. Zum zweitenmal⁷⁶⁸ geschah es an der Mündung des Halys in Paphlagonien, daß Medeia, am dritten Tag ihrer Flucht mit Iason, der Hekate opferte. Die schauerliche Begehung zu schildern, wagt der Dichter nicht.

Andere haben die schauerhafte Tat erzählt⁷⁶⁹, die Medeia beging, um Aietes und die Kolcher von der Verfolgung zurückzuhalten. Mit der Tat des Tantalos oder der Zerstückelung des unterirdischen Dionysoskindes, des Sohnes der Persephone⁷⁷⁰, ist diese schreckliche Handlung zu vergleichen. Nur war hier nicht die Verspeisung, sondern die Zusammensetzung der Glieder beabsichtigt. Es wurde schon gesagt, daß Medeia einen Bruder mit dem Namen Apsyrtos oder Phaethon besaß⁷⁷¹. Dessen Mutter hieß Asterodeia⁷⁷², »die auf der Sternbahn« – ein Name für die Mondgöttin⁷⁷³. Ein kleines Kind war nach den älteren Erzählern⁷⁷⁴ Apsyrtos und vielleicht den Sternen ähnlich, die am Himmel immer wieder verlöschen. Medeia hob ihn aus der Wiege und nahm ihn auf die Argo mit. Es wurde auch behauptet⁷⁷⁵, daß sie den Bruder noch zu Hause, im Palast des Aietes, schlachtete und nicht erst unterwegs, als die Verfolgung begann. Denn dazu diente hier das Opfer des Kindes: es wurde zerstückelt und die Glieder vor die Füße der Verfolger oder in den Phasis geworfen. Bis Aietes sie auflas und zusammenfügte, waren die Argonauten entkommen.

Für Apollonios war Apsyrtos der erwachsene Sohn des Aietes. Als die Argo von der Halys-Mündung aus das Schwarze Meer durchquerte und in den einen Arm des Istros – der Donau, von der geglaubt wurde, daß sie auch eine andere Mündung, in das Adriatische Meer, hatte – einlief, soll Apsyrtos durch einen anderen Flußarm den Heroen zuvorgekommen sein. Es wurde von einer Insel des Istros im Ionischen Meer – der Erweiterung des Adriatischen – erzählt, mit einem Tempel der Artemis⁷⁷⁶. Mit diesem wurde wohl jenes Heiligtum der Göttin in Istrien gemeint, wo auch Herakles in der Verfolgung der kerynetischen Hindin angeblich hingelangt ist. Hier fanden sich die Argonauten von einem kolchischen Heer umkreist, dessen Befehlshaber Apsyrtos war. Eine andere Flotte der Kolcher umschiffte Griechenland und nahte von der anderen Seite her dem Ionischen Meer. Medeia sollte ihrem Schicksal im Heiligtum der

Artemis überlassen werden und die Heroenschar mit dem Goldenen Vlies unbehelligt weiterziehen. Das wäre die Vereinbarung gewesen, mit der Medeia ihren Bruder in den Hinterhalt lockte. Iason schlachtete ihn wie einen Stier nahe dem Tempel ab⁷⁷⁷. Das kolchische Heer zerstreute sich, und die Argo lief wieder in ein griechisches Meer ein, in das Ionische, vom Adriatischen her kommend, nicht nur mit dem Goldenen Vlies, sondern auch mit einem blutbefleckten Mörderpaar beladen. An der »Schwarzen Kerkyra«, der heutigen Insel Korčula, fuhr sie vorbei⁷⁷⁸, schwer gefährdet, weil sie die beiden Sünder trug. Da erhob das Schiff selbst die Stimme⁷⁷⁹ und mahnte die Heroen, die Richtung zum Sitz der Zauberin Kirke zu nehmen, die Iason und Medeia vom Mord des Apsyrtos entsöhnen könnte.

So wählten die Argonauten einen Weg nördlich um die Apenninische Halbinsel herum, von der geglaubt wurde, daß sie eine Insel sei, von zwei mächtigen Strömen vom Norden her begrenzt: vom Eridanos, dem Po, und vom Rhodanos, der Rhône. Die Heroen fuhren auf dem einen hinauf, bis sie in den anderen Strom gelangten, von dem erzählt wurde, daß er außer dem Eridanosfluß noch zwei weitere Arme hatte und mit dem einen in den Okeanos, mit dem anderen in das Tyrrhenische Meer mündete⁷⁸⁰. Fast verfehlten sie den tyrrhenischen Arm. In der Erzählung des Apollonios stand ihnen indessen Hera in jedem Augenblick bei. Kirke hauste nach dieser Erzählung nicht im Osten, sondern im Westen: ebenda, wo sich der Monte Circeo erhebt, heute nicht mehr auf einer Insel, sondern auf einer Halbinsel der Tyrrhenischen Küste. Sie erkannte ihre Nichte am goldenen Glanz der Augen, einer Eigenheit aller Kinder und Enkel des Sonnengottes⁷⁸¹. Und sie entsöhnte nun das Paar⁷⁸², indem sie über die beiden ein neugeborenes Ferkel hielt und nachher mit den vom Blut des Tieres triefenden Händen zu Zeus, dem reinigenden Gott, betete. Dann wies aber Kirke die Medeia dennoch aus ihrem Haus, da sie den Vater verraten hatte⁷⁸³.

Das Haus der Kirke haben die Argonauten – außer Iason – nicht betreten, und an den Felsen der Sirenen konnten sie vorbeifahren, weil Orpheus mit einem munteren Lied den gefährlichen Gesang übertönte. Zwischen Skylla und Charybdis und zwischen den Plankten, welche diese Erzählung von den Symplegaden – den »Dunkelblauen Felsen« am Bosporus – unterscheidet, half Thetis mit den Nereiden der Argo hindurch⁷⁸⁴. Die Heroen sahen die Rinder des Helios und hörten ihr Brüllen auf Trinakria⁷⁸⁵, und nachdem sie Sizilien schnell hinter sich gelassen, landeten sie bald auf der Insel der Phaiaken⁷⁸⁶. Mit dem Namen Makris oder Drepane – »die Sichel« – wurde Korfu gemeint. Gleich nach den Argonauten gelangte auch das andere Heer der Kolcher dorthin und forderte von König Alkinoos die Herausgabe der Medeia, die Schutz von der Königin Arete erfleht hatte: so paßte sich die Geschichte in ihrer späten Form an die Abenteuer des Odysseus an, welche sich in der Reihenfolge der Heroengeschichten da später ereignen sollten.

Es heißt dann⁷⁸⁷, daß Alkinoos den Entschluß faßte, die kolchische Königstochter ihrem Vater nur dann zurückzugeben, wenn sie noch nicht die Frau des Iason geworden. Den Entschluß erfuhr Arete in einem nächtlichen Gespräch vom König. Sie teilte ihn im geheimen den Argonauten mit. Noch in derselben Nacht feierten sie die Hochzeit, in der Höhle der Makris, der Inselnymph. Dort wurde das Bett bereitet und auf dem Bett das mächtige Vlies ausgebreitet⁷⁸⁸. Hera, die Iason lieb hatte, die Ehe wollte und als Ehegöttin Medeia auch in der Zukunft beschützen sollte, entsandte eine Schar von Nymphen zur Hochzeit, mit bunten Blumen in ihren weißen Busen. Der Glanz des Goldenen Vlieses, der auch sie umstrahlte, entfachte das Feuer der Sehnsucht in ihren Augen. Doch sie schämten sich, mit der Hand das Vlies zu berühren. Die Heroen sangen bekränzt das Hochzeitslied zu den Tönen der Leier des Orpheus. Iason und Medeia sollten glauben, ihre Ehe würde, wie es sich eigentlich ziemte, nicht da in einer Höhle, sondern zu Hause, in Iolkos, im Palast des Aison, vollzogen.

Aber sie waren damals noch weit entfernt von der Ankunft im Vaterland des Iason. Die Stürme warfen die Argo von Drepane in neun Tagen und Nächten⁷⁸⁹ nach Libyen, in die seichte und gefährliche Syrtis, wo ihnen nichts anderes übrigblieb, als auszusteigen und durch die Wüste zu wandern. In der Mittagshitze erschienen da drei gespensterhafte göttliche Frauen⁷⁹⁰, die Töchter der Libye⁷⁹¹, dem Iason und gaben ihm den Rat, sie sollten der Mutter, die sie so schwer im eigenen Leibe getragen, diese Wohltat mit Gleichem vergelten. Daraufhin geschah es⁷⁹², daß die Heroen die Argo auf ihre Schultern nahmen und das Schiff zwölf Tage und Nächte lang durch die Wüste trugen. Entsetzlich litten sie während dieser Zeit unter der Qual des Durstes. Als sie endlich ihre Last auf den Spiegel des Tritonissee abladen, rannten sie, um eine Quelle zu finden. So gelangten die Argonauten auf den heiligen Boden⁷⁹³, wo die Schlange Ladon bis zum vorhergehenden Tage die Äpfel der Hesperiden gehütet hatte. Denn nur um einen Tag früher war Herakles da und tötete den Drachen. Er hatte die Äpfel mit sich genommen. Vor den Augen der Heroen verwandelten sich die trauernden Hesperiden in drei Bäume. Doch sie konnten sich auch zurückverwandeln⁷⁹⁴, und sie zeigten ihnen die Quelle, die Herakles mit einem Fußstoß⁷⁹⁵ aus einem Felsen hatte entspringen lassen. Den Sohn des Zeus konnten die Männer nicht mehr einholen. Nur Lynkeus währte, ihn in endloser Ferne das Land durchschreiten zu sehen⁷⁹⁶.

Den Ausgang aus dem Tritonissee ins freie Meer hätten sie auch nicht gefunden, wenn der Triton ihnen nicht begegnet wäre, zuerst in Menschengestalt⁷⁹⁷, dann als Gott mit dem Schwanz eines Seetieres. In Menschengestalt schenkte er den Argonauten eine Scholle, die der Heros Euphemos, Poseidons Sohn, dankbar entgegennahm. In seiner eigenen Gestalt führte und schob er dann die Argo ins Meer hinüber. Auf Kreta konnten die Helden nur landen, nachdem Me-

deia mit ihrem Zauber den ehernen Talos⁷⁹⁸, der täglich dreimal die große Insel umschritt, zu Fall brachte. Sie behexte mit feindlichen Blicken die Augen des Riesen⁷⁹⁹: er ritzte sich unversehens mit einem spitzen Stein den Knöchel, an der Stelle, die seine verwundbare Ader barg, und stürzte verblutend mit großem Getöse zu Boden. Die Argonauten errichteten damals, wie vorhin Altäre dem Poseidon und seinem Sohne Triton⁸⁰⁰, ein Heiligtum der Minoischen Athene⁸⁰¹.

In tiefster Nacht nahten sie endlich der griechischen Inselwelt, die sie einst durch das Hadestor der »Dunkelblauen Felsen«, auf dem Wege durch den Hellespontos und den Bosporus, verlassen hatten. Diese Nacht war so tief, so böß und so finster, daß die Argonauten nicht mehr wußten, ob sie durch den Hades oder über Gewässer fuhren⁸⁰². Iason erhob die Hände und rief mit lauter Stimme den Phoibos. Da erschien der Gott, wie einst, als die Heroen durch die »Dunkelblauen Felsen« gedrunken waren, wieder auf einer einsamen Insel. Bei der ersten Epiphanie, auf der Insel Thynias, glänzte Apollons Bogen silbern in seiner linken Hand⁸⁰³. Jetzt hielt er den goldenen Bogen mit der Rechten⁸⁰⁴ hoch und stand auf dem einen der beiden Melantischen Felsen, die angeblich nach einem Menschen namens Melas, dem »Schwarzen«, erst später so benannt wurden⁸⁰⁵. Im Glanz des Gottes erblickten die Argonauten ein winziges Eiland, und als sie da landeten, erhob sich das frühe Morgenlicht. Sie bauten da in einem schattigen Hain einen Altar, nannten Apollon nach seinem Glanz *aigle*, Aigletes, und die Insel Anaphe: ein Name, in dem für griechische Ohren das Wort für »aufleuchten«, aus *anapto*, enthalten ist. Ein Fest des Apollon Aigletes wurde da fortan gefeiert⁸⁰⁶.

Als die Heroen nach dem Fest Anaphe verließen, erinnerte sich Euphemos eines Traumes, den er in derselben Nacht gehabt, und erzählte ihn Iason. Es träumte ihm⁸⁰⁷ von der Scholle, die er als Geschenk des Triton immer noch bewahrte. Er hielt sie im Traum an der eigenen Brust, und es schien ihm, als wäre die Scholle ganz durchtränkt von seiner Milch. Dann wäre sie aber zu einer Jungfrau geworden, und er vereinigte sich mit ihr. Es reute ihn diese Tat, da er das Mädchen doch selber gestillt hatte. Die junge Frau tröstete ihn und gab sich als eine Tochter des Triton und der Göttin Libye zu erkennen. Er solle sie den Nereiden gesellen, damit sie im Meer bei Anaphe wohne und bald wieder zum Sonnenlicht auftauche als Wohnsitz für seine Nachkommen. Auf Iasons Weisung warf Euphemos die Scholle ins Meer. Da erhob sich aus der Tiefe die Insel Kalliste, die »Allerschönste«, die nachher Thera, der »Jagdgrund«, hieß und von einem Geschlecht, das von Euphemos abstammte, bewohnt wurde.

Das war wohl eine Erzählung der Bewohner von Thera, dem späteren Santorin. Auch die Aigineten hatten eine Geschichte von der Landung der Argonauten auf ihrer Insel⁸⁰⁸: um den günstigen Wind nicht zu verfehlen, hätten sie im Wettlauf das Wasser auf die Argo getragen und so das Fest der Hydrophoria gegründet⁸⁰⁹. Doch die große Erzählung von Iason und Medea, die nicht mehr auch die

Geschichte der Argonauten war – diese endete mit der Ankunft der Argo im Golf von Pagasai –, sollte in Iolkos eine neue Wendung nehmen. Man sieht schon das Gemeinsame und den Unterschied im Schicksal des Iason und in dem des Theseus. Beide Heroen waren in einen Bezirk der Unterwelt eingedrungen – Iason in den Rachen der Schlange von Aia, Theseus in das Labyrinth –, und beide hatten da im göttlichen Mädchen jenes Bereiches eine gnädige Helferin gefunden: Theseus in Ariadne, der »Herrin des Labyrinthes«, die für ihn den Vater verriet und den Bruder dem Tode überlieferte, Iason in Medeia, die das gleiche tat. Den Weg nach der heimatlichen Welt des Heros hatte auch Ariadne angetreten, doch sie wurde zurückgeholt. Medeia, die gleichfalls da drüben, in der jenseitigen Welt zu Hause war und zur Sippe des Helios gehörte, hielt ihren Einzug mit Iason in dessen Heimat, und die Menschen bekamen nun bald die Macht einer Herrin des Jenseits zu spüren.

Man erzählte von ihr, sie vermochte durch Tötung und Zerstückelung Neugeburt und Verjüngung zu bewirken: etwas Ähnliches, wie jenes war, was Dionysos angeblich durch die Titanen erlitten hatte⁸¹⁰. Es war eine düstere, unterweltliche Handlung, die man im Kultus mit einem Opfertier unternahm: in früheren Zeiten wohl öffentlich, später im geheimen. Medeia hatte schon ihren Bruder auf solche Weise geopfert. Noch schauerlicher mußte es erscheinen, wenn die Körperteile des zerstückelten Opfers, das den Gott darstellte, in einem Kessel, nach einem ausführlicheren Ritus, gekocht wurden⁸¹¹. Es war aber dann doch tröstlich, wenn erzählt wurde⁸¹², daß die Sonne selbst an jedem Abend in einen Kessel – die Dichter nannten ihn zuweilen einen »goldenen Becher« – einging, mit ihm über den nächtlichen Okeanos fuhr und am Morgen verjüngt aus ihm hervortrat. Man kennt die Geschichte, wie Helios seinen Kessel dem Herakles für die Fahrt zu Geryoneus überlassen hatte. Die Geschichten vom Zauberkessel der Medeia schließen sich an die Reihe der Erinnerungen an ein solches Gefäß an: ein Opfergefäß im Kult, ein Wundergefäß für die Erzähler, aus dem einst Pelops und vor ihm sicher schon ein göttlicher Knabe⁸¹³ lebendig hervorsprang.

Als Iason mit den Argonauten in Iolkos ankam, war sein Vater Aison schon so alt, daß er nicht einmal am großen Fest teilzunehmen fähig war, mit dem das Volk und die übrigen Väter und Mütter die Heroen empfingen⁸¹⁴. Da soll Medeia zuerst ihre Kunst gezeigt haben, mit der sie – so wurde es von Dichtern und Erzählern behauptet⁸¹⁵ – später auch Iason verjüngte. Es ist möglich, daß Pelias zur Zeit der Ankunft der Heroen schon tot war und sein Sohn Akastos, der doch mit Iason fuhr, eben rechtzeitig kam, um die gern dargestellten⁸¹⁶ und besungenen⁸¹⁷ Leichenspiele zu veranstalten, an denen dann auch die Argonauten teilgenommen haben, ehe sie sich zerstreuten. Es wurde aber auch erzählt, daß Pelias noch lebte, doch schon ein Greis war, der der Verjüngung bedurfte. Ihm gegenüber zeigte nun Medeia ihr anderes Gesicht. Denn umsonst war es, daß Pelias, nach-

dem er – so hieß es in dieser Erzählung⁸¹⁸ – Aison und seine Frau und einen jungen Bruder des Iason in den Tod getrieben hatte, jetzt noch das Goldene Vlies erhielt. Auch nach dem Orakel vom Mann mit der einen Sandale sollte es so werden, daß Iason mit Medeia das Verderben für Pelias brachte⁸¹⁹. Die fremde Frau betörte die Töchter des Königs, daß sie den Verjüngungszauber am Vater vornehmen wollten. Nur eine von den Töchtern des Pelias – es waren nach einer Erzählung⁸²⁰ fünf an der Zahl –, nur Alkestis, wollte Medeia keinen Glauben schenken, und sie wandte sich auch nach den Darstellungen als einzige ab von der Tat. Die übrigen vier – oder waren es doch nur zwei?⁸²¹ – ließen sich dazu verführen, als die Zauberin zuerst einen alten Widder zerschnitt, die Stücke in einem Kessel kochte und ein Lamm aus dem Gefäß hervorspringen ließ. Sie zerstückelten und kochten den Vater, der nie wieder auflebte.

Nach diesem Akt der Rache überließ Iason die Herrschaft in Iolkos dem Akastos, und er zog mit seiner Frau dorthin, wo die Enkelin der Sonne in Griechenland selbst eine ererbte Heimat hatte, wo sie die Königin war und den Thron mit dem Gatten teilen konnte⁸²². Korinthos gehörte von allen Stätten des Festlandes als Besitz dem Helios an. Die Korinther verehrten ihn, den Sonnengott, unter allen Göttern als den höchsten. Sein heiliger Bereich war der hochragende Gipfel Akrokorinthos⁸²³, den der Gott der Aphrodite überlassen hatte⁸²⁴. Seine Frau trug da den Namen Antiope wie die sonst als Gattin des Zeus geltende Mutter der thebanischen Dioskuren. Sie hatte dem Helios den Aietes geboren⁸²⁵ und den Aloeus, der vom Vater der Aloaden⁸²⁶ kaum verschieden war und als Geschenk des Sonnengottes das Land unten am Asoposfluß erhielt. Aietes bekam Korinthos bei der Teilung. Seinen Statthalter nannte man nach einer Anhöhe von Akrokorinth Bunos. Auf der Anhöhe stand – nicht so hoch wie das Heiligtum der Aphrodite Urania – der Tempel der Hera Akraia⁸²⁷ oder mit dem korinthischen Beiwort: Bunia⁸²⁸. Dorthin schickten die Korinther ebenso viele Kinder zum Tempeldienst⁸²⁹ wie die Athener in das Labyrinth von Knossos: sieben Knaben und sieben Mädchen, die das ganze Jahr im Heiligtum verbringen mußten, wie in der Verbannung oder im Tode. Man beweinte sie und brachte ihnen wie zürnenden unterirdischen Göttern Opfer dar.

Von Medeia wurde zwar berichtet, daß sie das Aphroditeheiligtum auf der höchsten Spitze gegründet hatte⁸³⁰. Ihr Tempel war indessen, auf die gleiche Weise wie in Aia der Hekatetempel, hier der Tempel der Hera. Es hieß⁸³¹, daß Zeus ihr Gatte werden wollte; da sie aber der Hera treu blieb, versprach die Göttin ihren Kindern die Unsterblichkeit. An dieser Unsterblichkeit nahmen die Söhne und Töchter der Korinther im Heraheiligtum teil. Daß nach der bekannten Erzählung die Kinder der Medeia dennoch sterben mußten und die sieben Knaben und sieben Mädchen an ihrer Statt den Tod in einer gemilderten Form zu erleiden hatten, daran war ursprünglich wohl nur der Kreislauf des Mondmonats schuld, in dem vierzehn Tage

Abstract

In der vorliegenden Arbeit werden anhand der von Metzeltin/Thir entwickelten text-anthropologischen Methode, fünf Versionen des spanischen Zaubermärchentypus „*La hija del diablo*“ und der griechische Mythos von „*Iason und Medeia*“ verglichen.

Mittels dieser Analyse konnte aufgezeigt werden, dass diese beiden narrativen Texte vergleichbare narrative Strukturen aufweisen, indem sie sich nach den von Metzeltin/Thir entwickelten systematischen Erklärungsmodellen narrativer Kodierungsschemata einer prototypischen pubertären Initiation und einer rituellen Herrscherersetzung entschlüsseln und erklären lassen. Beide Texte sind demzufolge kodierte Initiations- und Herrscherersetzungsgeschichten.

Das Zaubermärchen „*La hija del diablo*“ und der Mythos von „*Iason und Medeia*“ sind auf vergleichbare narrative Grundelemente zurückzuführen, die narrative Ausschmückung und die Gewichtung der einzelnen narrativen Elemente beider Texte variieren jedoch teilweise.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name Kira Lina Liebsch

Geburtsdatum 07.07.1986

Nationalität Österreich

Ausbildung

Oktober 2009 bis Jänner 2013 Bachelorstudium Transkulturelle Kommunikation (Sp-E) Universität Wien

März 2007 bis April 2013 Diplomstudium Romanistik Spanisch
Universität Wien

Februar 2011 bis Juni 2011 Erasmus Auslandsstudiensemester in Romanistik
Universitat de València/Spanien

September 2005 bis Mai 2006 Sprachschule „Kingsbrook – Languages and Services“
Barcelona/Spanien

September 2001 bis Juni 2005 Akademisches Gymnasium, Matura abgeschlossen
1010 Wien

September 1997 bis Juni 2001 HIB Höhere Internatsschule des Bundes Wien
1030 Wien, Boerhaavegasse

Berufliche Tätigkeiten

September 2012 bis dato	Mobile Nachhilfe Mag. Kügerl Bildungsmanagement GmbH Spanisch Nachhilfe Lehrkraft
August 2011 bis Jänner 2012	LernQuadrat OG und Bildungsmanagement GmbH Spanisch Nachhilfe Lehrkraft
Juni 2006 bis November 2006	Quevel S.L (Querol)
Juli 2007 bis September 2007	Barcelona/Spanien
Juli 2008 bis August 2008	Verkauf, Kundenberatung
September 2005 bis Mai 2006	Au Pair Barcelona/Spanien

Fremdsprachen

Deutsch

Muttersprache

Sonstige Sprachen

	Hören	Lesen	Sprechen	Schreiben
Spanisch	sehr gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Englisch	gut	gut	gut	gut
Französisch	genügend	gut	genügend	genügend
Katalanisch	gut	gut	genügend	genügend

