

## Reinhard Ebner: Jenseitige und Tote in den „Volksmärchen aus Kakasd“

### Der helfende Ahne / der Tierhelfer

Wie Vladimir Propp in seinen „Historischen Wurzeln des Zaubermärchens“ anmerkt, sind im Märchen Tier und Toter oft identisch. Der Ahne verwandelt sich mit seinem Tod in ein Tier, oder der Übertritt in die andere Welt geht mit dem Erwerb der Fähigkeit der Verwandlung in ein Tier einher. Es gab also eine Phase in der Entwicklung menschlichen Denkens und Vorstellens, in der Totenreich und Tierreich zwei gleichbedeutende Begriffe waren. Das Jenseits war dasjenige Reich, das von Tieren und von in Tiere verwandelten Toten bewohnt wurde. Es war das Reich, in das sich der Herr der Tiere mit seinen Tieren vor dem Zugriff des Jägers zurückziehen konnte. In den Märchen drückt sich die Verwandlung in ein Tier oft durch ein stellvertretendes Verschlingen durch ein Tier aus, manchmal sogar ein rituelles, mehrmaliges Verschlingen, dem ein Ausspeien des Verschlungenen folgt.

Der Stammesvater, der allererste Ahne in totemistischen Gesellschaften, ist ein Tier, das verehrt und mit Tabus belegt wird. Der Stamm führt seine Ahnenreihe auf ein Tier zurück und sieht sich selbst als in direkter Linie von diesem abstammend und daher von seinen speziellen Kräften profitierend. Vor den Ahnen empfindet man keine Furcht mehr, wie vor den anderen Toten, denen man in einer Mischung aus Schmerz, Trauer und Angst gegenübersteht. Die Wiederkehr, die Erscheinung des Ahnen ist nicht nur nicht gefürchtet, sondern sogar erwünscht. Vor allem die verstrichene Zeit ist es, die aus einem gewöhnlichen Toten einen Ahnen macht. „Im Ahnenkult pflegt man also die Verbindung zu jenen Toten, deren länger zurückliegender Tod keine Angst mehr vor einer Rückkehr auslöst [...]. Wenn die Weichteile am Skelett verwest sind, scheint die Ahnenwerdung gelungen zu sein [...]. Die Ahnen wachen über Sitte und Brauch, über den Kreislauf allen Lebens, sie gelten als Schiedsinstanz und bestimmen selbst das Schicksal der Nachkommen. Sie sind verantwortlich für Unglück und Krankheit, ihr Groll gilt als Ursache vielen Leidens.“<sup>1</sup>

Die Ahnen sind also nicht nur hilfreiche, gute Geister, sie können auch zürnen und dem Menschen Leid zufügen und müssen daher mit Opfern und Dienstleistungen bei Laune gehalten werden. Im Märchen sind sie jedoch üblicherweise dienstbare Jenseitige, die dem Helden im Gegenzug und als Dank für eine Leistung desselben, manchmal auch ohne jeglichen augenscheinlichen Anlass, zur Seite stehen.

Die Manifestationen des hilfreichen Ahnen sind vielfältig; manchmal ist es der tote Vater oder die tote Mutter, öfter noch ein tiergestaltiger Ahne. Häufig übt ein Pferd oder Fohlen diese Funktion aus, das so genannte *táltos ló* (Schamanenpferd). Häufig auch die hilfreiche Schlange, die vielleicht den antiken und teilweise auch im Mittelalter wieder zu findenden Glauben spiegelt, dass sich das Rückenmark eines Toten in eine Schlange verwandeln. Andere Helfer wie Vogel oder Fisch, zugleich Symbol oder Hilfsmittel für den Übergang in die andere Welt, die oft jenseits eines Meeres oder über der unsrigen zu finden ist, treten ebenfalls regelmäßig auf. Wie bei den Jenseitsfiguren im Allgemeinen ist auch für die Ahnen eine gewisse Vertauschbarkeit zu konstatieren.

Die Macht der Ahnen rührt wie die Macht der Toten und Jenseitigen im Allgemeinen daher, dass sie an der Macht der anderen Welt teilhaben. Auch der Märchenheld kann sich durch seinen zeitweiligen Aufenthalt im Jenseits ein Quäntchen dieser Macht erwerben. Für den Schamanen ist die Jenseitsreise und die Gewinnung von jenseitigen Helfern Voraussetzung für die Ausübung seines Amtes. Der Ahne verfügt

<sup>1</sup> Streck, Bernhard (Hg.), Wörterbuch der Ethnologie: Artikel Ahnen, Köln, 1987, p. 16

nicht nur über besondere Kräfte, er ist auch der Inhaber von Wissen, das den Diesseitigen vorenthalten ist; er weiß um die Geheimnisse von Leben und Tod und um die Mittel, das Erstere zu verlängern und dem Letzteren den Stachel der Endgültigkeit zu nehmen. Er erfreut sich – um in der christlichen Terminologie zu sprechen – an der *visio beatifica*: “Wir werden den letzten Sinn des ganzen Schöpfungswerkes und der ganzen Heilsordnung erkennen.”<sup>2</sup>

Gleich zwei Helfer braucht der Schweinehirt im Märchen vom “Égig érő fa” (Der himmelhohe Baum), um die Aufgabe der Rückführung der entrückten Königstochter aus dem Reich am Wipfel des himmelhohen Baumes zu bewerkstelligen. Ungewöhnlich – wenn auch zur Profession unseres Helden passend – ist vor allem die Wahl des ersten Helfers: Ausgerechnet ein Ferkel fordert ihn auf, die Rettung der Prinzessin zu wagen, und erklärt ihm, wie diese zu bewerkstelligen wäre. Der Schweinehirt János verlässt sich voll und ganz auf die Ratschläge seines tierischen Freundes, obwohl ihm in jeder Hinsicht der Tod droht beim Versuch der Bewältigung der Aufgabe: Fällt er, so wird er zu Staub zerschmettert, scheitert er auf andere Weise, lässt ihn der König töten. Nach Überwindung des gefahrenvollen Aufstiegs gelangt der Held schließlich in die andere Welt und wird Knecht und Pferdehirt beim 24-köpfigen Drachen, der die Prinzessin in Form oder mit Hilfe eines Windstoßes entführt hat. Dort betreut er ein mageres Fohlen, das weiß, wie der Drache besiegt werden kann, und sich, nachdem es Feuer zu fressen bekommen hat, in ein starkes Ross mit goldenem Fell und fünf Beinen verwandelt. So störend ein fünftes Bein (ebenso wie ein fünftes Rad am Wagen) auch wirken mag, es ist neben einer Auszeichnung des Pferdes zum *táltos ló* (Schamanenpferd) – vergleichbar mit dem überschüssigen Finger, durch die ein künftiger Schamane neben anderen körperlichen “Mängeln” erkennbar ist – vermutlich auch Symbol seiner besonderen Schnelligkeit und seiner Möglichkeit zu einer besonderen, nämlich fliegenden Fortbewegungsart. Ein Indiz für die von Propp gemachte Bemerkung, dass der Tierhelfer manchmal vielleicht nichts weiter ist als eine Verkörperung und “Ausgliederung” der besonderen Kraft desjenigen, der mit diesem Tierhelfer in Verbindung steht, liefert die verschachtelte Lokalisierung der Kraft des Drachen, die ebenfalls durch Tiere verkörpert wird bzw. in solchen zu finden ist. Mit der Vernichtung dieser Tiere verliert der Drache seine Kraft und kann durch das Abtrennen seiner Köpfe vernichtet werden.

Ott van az én erőm, ott van az erdőn egy ezüstmedve, s mindén délkor itt s itt van egy patak, ahhoz a patakhoz jár vizet inni. Azt a medvét, ha valaki meglőné, s a fejét kettéhasítaná, abba van egy vaddisznyó, akkor kiugrik egy vaddisznyó belüle, s azt a vaddisznyót ha valaki lelőné, s a fejét kettéhasítaná, abból kiugrik egy nyul, s azt a nyulat, ha valaki lelőné, s a fejét kettéhasítaná, abból kiugrik egy skatulya. Azt a skatulyát hogyha valaki ésszetörnő két kövel, hát abba van kilenc darázs, az az én erőm. Ha ezeket a darázsakat elpusztítják, még annyi erőm se lesz, mint egy beteg légynek. Azétt van ez a nagy titokba, nem szabad megtudja sənki, hogy én hol tartom az erőmet.<sup>3</sup>

Man sollte meinen, mit all diesen Sicherheitsvorkehrungen wäre dem Drachen ein langes Leben beschieden. Zu seinem Unglück erzählt er diese Dinge seiner unfreiwilligen Gattin, die sie an den Schweinehirten weitergibt.

Der Märchentyp, in dem der tote Vater oder die tote Mutter persönlich ins irdische Geschehen eingreifen, um dem Märchenhelden hilfreich zur Seite zu stehen, ist in den Märchen aus Kakasd nicht auszumachen. Es lässt sich nur vermuten, dass mit

<sup>2</sup> Katechismus der katholischen Kirche (KKK), München/Wien, 1993, p. 297

<sup>3</sup> Dégh, Linda, Kakasdi népmesék. Bd. I, Budapest, 1955, p. 190f

den manchmal auftretenden alten Männern oder Frauen ein Ahne gemeint sein könnte. So zum Beispiel in den "Tizenkét rabló" (Zwölf Räuber): Nachdem die ihrer Arme und Beine beraubte Märchenheldin gemeinsam mit ihrem neugeborenen Kind ein zweites Mal im Wald ausgesetzt wird (die erste Hälfte des Märchens spare ich hier aus) und ihr Schicksal beklagt, taucht ein alter Mann auf, der bisher im betreffenden Märchen nie vorgekommen ist. Er bittet sie um einen kleinen Dienst und sorgt im Gegenzug dafür, dass ihre Arme und Beine wieder wachsen. Als sie ihn fragt, wem sie dieses Wunder zu verdanken habe, gibt er sich als Gesandter des Urhebers aller Wunder im christlichen Kosmos, als Botschafter Gottes, zu erkennen. Die Tatsache, dass er unmittelbar auftaucht und hilft, deutet jedoch darauf hin, dass von Anfang an eine Verbindung zwischen ihm und dem Mädchen bestanden hat, auch ohne dass sie im Rahmen eines Abenteuers oder einer Hilfeleistung einander begegnet wären. Er verhält sich wie ein Ahne, der sich um seine Nachkommen sorgt und ihnen in der Not beisteht.

### Der Tierbräutigam/der jenseitige Bräutigam

Auf die – innerhalb bestimmter Grenzen – mögliche Vertauschbarkeit von Tieren und Toten wurde bereits hingewiesen, weshalb auch hier beide in einem einzigen Abschnitt behandelt werden sollen. Zudem haben die Tiere ebenso wie "[d]ie Toten, die den Lebenden erscheinen, [...] meist zauberhaft gesteigerte Kräfte."<sup>4</sup> Der Charakter des Tierbräutigams und seine Funktion innerhalb des Märchens ist nicht immer die gleiche. "A hosszabb-rövidebb ideig állatalakban élő emberrel vagy természetfeletti lényel kapcsolatos képzetek nem egyértelműek. Rosszindulatú lény, *tündér*, *boszorkány* vagy szülőanyjuk átka folytán kell meghatározott ideig állatalakban élniük [...]."<sup>5</sup>

Für die Toten- oder Jenseitigenhochzeit gibt es mehrere historische Belege auf den verschiedensten Ebenen der Glaubensvorstellung: Aus dem Umkreis des Schamanismus ist bekannt, dass der Schamane im Jenseits einen speziellen Helfer des anderen Geschlechts hat, mit dem er in einer Art ehelicher Beziehung steht. Zum anderen existiert auch die wohl symbolisch aufzufassende Vorstellung vom Tod als einer Ehe mit der Todesgottheit. Drittens gab es noch die "Scheinhochzeit am Grabe Lediger [...]" Manchmal werden zwei tote Ledige so im Jenseits verbunden, manchmal erhält das [sic] Tote einen lebenden Gatten oder eine Gattin. Sie gehören also in die Klasse der vorzeitig Gestorbenen, sie haben das ‚Ziel des Lebens‘ nicht erreicht."<sup>6</sup> Der Sinn eines derartigen Ritus liegt darin, eine Wiederkehr der Toten, die unverheiratet und damit verfrüht verstorben sind, zu verhindern. Der Tote soll nicht zum Nachzehrer werden, der zurückkommt, um eine Gattin oder einen Gatten zu sich in die jenseitige Welt zu holen.

Solche Tote können aber auch zurückkehren, um ein Eheleben oder ein Liebesverhältnis in unserer Welt zu unterhalten, sie können mit Frauen verkehren und sogar Kinder zeugen. Oft ist der jenseitige Bräutigam oder die Braut Tier und Mensch in einem, mit der generellen oder nur zu bestimmten Zeiten bestehenden Möglichkeit, von einer Erscheinungsform in die andere zu wechseln.

Als Beispiel sei das Märchen von "Vas Laci" (Eisenlaci) angeführt, der seine Helferfigur im Verlauf der Erzählung ehelicht. Zunächst rettet Vas Laci eine Schlange aus einem brennenden Heuhaufen. Diese führt ihn zum Schloss ihres Vaters und rät

<sup>4</sup> Bächtold-Stäubli, Hans (Hg.), Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens: Artikel Tote (der), Berlin/New York, 1987, p. 983

<sup>5</sup> Ortutay, Gyula (Hg.), Magyar Néprajzi Lexikon (MNL). Bd. 1: Artikel állatvőlegény, Budapest, 1979-82, p. 90

<sup>6</sup> Bächtold-Stäubli, Handwörterbuch: Artikel Totenhochzeit, p. 987

ihm, das schlechteste Pferd, das rostigste Schwert und das dreckigste Hemd zur Belohnung zu verlangen. Das Verhältnis zwischen dem Helden und dem an sich gefürchteten und in der Bibel gar verfluchten Tier ist von Anfang an ein vertrauliches: "Félvette a kégyócskát, bétette a kebelibe, s ményen vele."<sup>7</sup> Um seine Geschwister zu befreien, die in der Selchkammer eines 24-köpfigen Drachen und dessen Gattin, einer Hexe, aufgehängt wurden, begibt er sich zu diesem, lässt sich jedoch von der Hexe dahingehend bereden, das Panzerhemd und das Schwert in ihre Obhut zu geben, damit der Drache die Brüder gehen lasse. Dies ist natürlich eine List, auf die der Held gutgläubig hereinfällt. Auf den Rat seines Pferdes bittet er den Drachen, ihn, nachdem er ihn getötet hat, in Stücke zu schneiden und diese in die Satteltasche seines Pferdes zu geben. Der Drache willigt in diesen kuriosen letzten Wunsch ein.

Das Pferd, bei dem es sich, wie man jetzt erst erfährt, aber bereits ahnte, um ein *táltos ló* handelt, galoppiert mit der makabren Fracht zum Schlangenkönig, wo der Junge ein Bad in *élő-haló víz* (Wasser des Lebens und des Todes) und eine Behandlung durch Heilkräuter erhält, die zu seiner Wiedererstehung und Verschönerung führen. Aber nicht nur er hat eine Verwandlung durchgemacht, auch die Schlange, die er gerettet hat, hat sich nunmehr in ein wunderschönes menschliches Wesen verwandelt. Für sie als Jenseitige, für die kein Tod existiert, hat der Junge nur geschlafen, wenn auch beinahe ewig: "Imán elaludtál te jól, örökre. De felébredtél. Ne mēnj el, fiam, innet, maradj itt!"<sup>8</sup>

Das Bad bewirkt nicht nur eine Wandlung des Jungen, es verleiht ihm auch die Gabe der Metamorphose; er und das Mädchen stehen nun auf einer Stufe. In weiterer Folge verwandelt er sich in eine goldene Ente, überlistet in dieser Gestalt den Drachen und bemächtigt sich wieder seines Panzerhemds und des Schwertes. Er tötet den Drachen, der zugleich gewissermaßen die personifizierte Kraft der Hexe ist (die beiden funktionieren in einer Art Symbiose), woraufhin diese auf ihren Besen steigt und in die Hölle fährt.

Die geselchten Geschwister Lacis werden durch ein Bad wiederbelebt, das in ihrem Fall zwar eine Verschönerung, aber keine Erlangung zauberischer Fähigkeiten zur Folge hat. Es folgt die Heirat mit der Tochter des Schlangenkönigs, durch die der Held zum künftigen Thronfolger in der anderen Welt wird. Während seine befreiten Geschwister die Heimreise antreten, entscheidet er sich bewusst für den Verbleib im jenseitigen Reich seiner Braut.

Akkor szépēn elvitte ökēt [die Geschwister] a vízig, s ott kérésztül a hídōn, s imán az öregasszon ott állott a ládával. Beléűtek a ládába, s elvitte a félvilágba, félhozta arrul a fődrül, s így hazakerűtek a fiú és, a három léány és. De ő ottmaradott. Mēgkérte a kégyókirály léányát, elvette feleségül, és máig és élnek, ha mēg nem hóttak.<sup>9</sup>

## Der Herr der Tiere

"Der Herr der Tiere ist der übernatürliche Eigentümer der natürlichen und kreatürlichen Welt und nimmt im jägerischen Denken eine hervorgehobene Stellung ein: Er ist der Besitzer der jagdbaren Tiere; er ist es, der das Jagdwild schützt und leitet."<sup>10</sup> Beim Herrn der Tiere handelt es sich unzweifelhaft um die Vorstellung einer

<sup>7</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 21

<sup>8</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 25

<sup>9</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 27

<sup>10</sup> Röhrich, Lutz, Der Herr der Tiere, in: Esterl, Arnica/Solms, Wilhelm (Hg.), Tiere und Tiergestaltige im Märchen. Veröffentlichungen der Europäischen Märchengesellschaft. Bd. 15, Regensburg, 1991, p. 30

Jägerkultur, die im Märchen ein Eigenleben entwickelt hat. Das Wohlwollen und die tatkräftige Hilfe des Herrn der Tiere oder *der* Herren der Tiere (manchmal gibt es Tierherren für die einzelnen Tierarten oder für Tiere des Landes, des Wassers und der Luft) sind dem Märchenhelden unentbehrlich und müssen meist durch einen vorangegangenen Dienst erworben werden. Dabei handelt es sich nur selten um Jagdglück und auch nicht immer um die Gabe der Verwandlung in das betreffende Tier oder der Verwandlung im Allgemeinen; oft hilft der Herr der Tiere dem Helden durch die Mitteilung einer Information, die er über seine zahlreichen Untertanen, die nahezu jeden Ort beider Welten bewohnen, erlangt hat, oder er betätigt sich als Schenker und überreicht der Hauptfigur des Märchens den magischen Gegenstand. In der archaischen Vorstellung war der Herr der Tiere der Hüter des jagdbaren Wildes. Er konnte Jagdglück gewähren oder verwehren, indem er sich mit dem Wild in eine Welt zurückzog, in die ihm der Jäger nicht nachfolgen konnte. Durch die Verschmelzung zweier Vorstellungskreise, jenem, der den Tod als die Verwandlung in ein Tier betrachtet, und dem von einem Herrn der Tiere, ist wohl die Vorstellung vom Herrn der Tiere als dem Wächter und Bewohner des Totenreichs entstanden. Den Herrn der Tiere umgibt eine gleichsam sakrale Aura: Felix Karlinger berichtet von einem sardischen Erzähler, der bei seiner Erwähnung stets den Hut zu lüften pflegte, "wie es sonst beim Nennen des Namens Gottes üblich ist"<sup>11</sup>. Seine Eigenschaften und Fähigkeiten zählt er folgendermaßen auf: "Der Herr der Tiere kennt Zahl und Namen der Tiere. [Er] ist der ursprüngliche Besitzer aller jägerischer [sic] Zaubermittel. [...] Die gegessenen Tiere belebt er aus den vollständig zusammengetragenen Knochen wieder. [...] Seine Gestalt ist entweder anthropomorph, oder er tritt als ganz- oder halbtierisches Wesen auf."<sup>12</sup> Häufig ist die Figur des Schlangenkönigs, der auch im Märchen "A vereshasú kégyó" (Die Schlange mit dem roten Bauch) auftritt: Ein armer Schäferjunge, der keine potenzielle Gattin findet, rettet eine Schlange aus einem Feuer. Es handelt sich um den Sohn des Königs der Schlangen, der ihn über mehrere Grenzen hinweg, durch die deutlich wird, dass es sich um eine Reise in die andere Welt handeln muss, zu seinem Vater führt, damit dieser ihn belohne. Der Junge trägt die Schlange dabei furchtlos an der Brust, ein Bild, das uns nun bereits bekannt ist. Der Schlangenkönig, der eine diamantene Krone am Haupt trägt, begrüßt ihn freundlich:

- Na, fiam - aszondja - akkor üjj bé mellém az asztal mellé, s igyál, egyél amennyi a bőrdöbe fér!

Mégvendégélte a király. Akkor aszondja neki:

- Fiam, mit kívánsz, amétt hazahoztad a fiamat?

- Nem kívánok egyébét, felségös király, csak tanyíts még az állatok beszédjire.

Aszondja a király: [...]

- Na, fiam, nekem mindégy, ha erre van kívánságod, én mégtészem ezt és.

Kikött az asztal mellől a kégyó, rëalehelt a legénre, csak ennyit tett:

<sup>11</sup> Karlinger, Felix, Vom Austausch der Jenseitsgestalten und Wandel der Funktion in der Volksprosa, in: Gehrts, Heino/Janning, Jürgen/Ossowski, Herbert (Hg.), Gott im Märchen. Veröffentlichungen der Europäischen Märchengesellschaft. Bd. 2, Kassel, 1982, p. 64

<sup>12</sup> Röhrich, Der Herr der Tiere, p. 30f



- Imán elméhetsz.<sup>13</sup>

Ebenso wie im Fall der Hexe oder des Drachen besteht die erste Handlung des Schlangenkönigs darin, dem willkommenen Gast zu essen und zu trinken anzubieten. Wer von der Nahrung der Jenseitigen gekostet hat, wird gleichsam einer der ihren, so wie der Sterbliche der griechischen Mythologie durch den Genuss von Nektar und Ambrosia Unsterblichkeit erlangt. Der arme Schäferjunge lehnt allen Reichtum ab und verlangt das scheinbar geringere Geschenk; er möchte, dass man ihn die Sprache der Tiere lehre. Zwar versucht der König dem Jungen seinen Wunsch auszureden, aber was soll der Junge mit einer Handvoll Gold, wenn ihm durch die Kenntnis tierischer Sprache sämtliche Schätze dieser Welt zugänglich werden? Das Schatzheben nämlich hatte mit dem Jenseits und mit Jenseitigen zu tun. Die Jenseitigen und insonderheit die Tiere sind daher in der Lage, Schätze zu lokalisieren. Von dieser Gegebenheit macht der Schäfer – in seine Welt zurückgekehrt – Gebrauch: Aus dem Gespräch seines Widders erfährt er von einem in einem Baumstamm versteckten Schatz, den er hebt, zu Reichtum gelangt und nun endlich eine Frau gewinnt. Sein Arbeitgeber bietet ihm die eigene Tochter an. Eine Szene, die das Zusammenrufen der Tiere durch den Herrn der Tiere beschreibt, ist im Märchen von "Tündérszép Erzsébet" (Elisabeth Feenschön) enthalten. Der gewissermaßen "adoptierte" Sohn des Riesen begibt sich zu dessen Bruder, dem Schlangenkönig, um herauszufinden, wohin seine entrückte Feengattin verschwunden ist:

- Hát, fiam - aszondja -, kiöregédtem annyira, de én nem halltam hírit. Minnyá ésszehívom - aszondja - az állatjaimat, hátha azok valamit nem tudnak mondani, met azok az egész világot bójárják.

Elővett egy sípocskát, s kimént az ajtóba, s beléfutt abba a sípocskába. Hát jönnek úgy a kégyók, hát annyi csúszó-mászó állat, hogy teli vót a helység.

- Na - aszondja -, azt parancsolom nekték, hogy melyik hallta hírit sötét gyász országának, sötét gyász országának s Juhara várossának?<sup>14</sup>

## Der Wiedergänger und Nachzehrter

Psychologisch gesehen ist der Nachzehrter vielleicht nicht mehr als das erzählerische Pendant für die Angst des Menschen vor dem Tod, die besonders dann konkretere Formen annimmt, wenn der Mensch durch den Tod eines anderen an die Unausweichlichkeit des eigenen erinnert wird. Der Tote als die wirksamste Form des *Memento mori*. "Lassen sich die Toten blicken, stehen sie in eigentümlicher Stummheit dem seinerseits vor Entsetzen verstummten Bürger Auge in Auge gegenüber: Zerrbild des eigenen Lebens und Abbild seines baldigen Todes."<sup>15</sup> Ein Abbild seines baldigen Todes: Was für das Märchen und die Sage seine Gültigkeit hat, trifft mit Einschränkungen auch für das Horrorgenre zu, das Elemente beider Erzählformen übernommen hat und weiterführt. Bestimmte Vorstellungen belegen die Existenz des Glaubens, dass die Erscheinung eines Gespenstes oder Wiedergängers bedeutet, dass das eigene Leben bald zu Ende gehen wird.

Manchmal hat die Wiederkehr des Toten auch die übergroße Trauer eines Hinterbliebenen und den vermutlich unbewussten Wunsch, der oder die Tote

<sup>13</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. I, p. 288

<sup>14</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 39

<sup>15</sup> Brittnacher, Hans Richard, Ästhetik des Horrors, Frankfurt/Main, 1994, p. 49

möge wiederkehren, zur Ursache. Dennoch wird das Ereignis als solches, wenn es einmal eintritt, als bedrohlich empfunden. Die Toten handeln unberechenbar und sind grausam. Manchmal zerfetzen sie den Lebenden einfach, der ihre Versammlung stört. Jeder Wiedergänger ist ein potenzieller Nachzehrer. Die Mär vom Nachzehrer hat allerdings auch eine Entsprechung in der Wirklichkeit: dem statistisch häufiger auftretenden Sterben naher Angehöriger im ersten Jahr nach dem Tod eines geliebten Menschen.

Auf eher humoristische Weise behandelt "A gróf és János szolga" (Der Graf und sein Diener János) das Thema: Der Graf kehrt nach seinem Tode Nacht für Nacht in der Zeit zwischen neun und elf Uhr wieder und wirft mit Geschirr herum. Es ist deutlich zu erkennen, dass er Unerledigtes zurückgelassen hat, das ihn nun nicht zur Ruhe kommen lässt. Der schlaue János, der ahnt, was der eigentliche Grund ist, lässt sich von der Witwe eine Schüssel mit Gold aushändigen, die er im Stall vergräbt, und in einem Glassarg neben dem Grafen in die Gruft legen. Er fürchtet das nächtliche Zusammentreffen mit dem Toten nicht; dies unterscheidet die Geschichte deutlich von einer Sage oder gar Gruselgeschichte. Punkt neun Uhr erwacht der Graf aus seiner Dämmerexistenz und begibt sich mit János, den er ebenfalls für einen Toten hält, ins Haus, um wiederum mit Gegenständen um sich zu werfen. János tut es ihm gleich und wird fast enttarnt, da die Dinge, die er zu Boden wirft, zerbrechen, während jene, die der Graf schmeißt, heil bleiben; ein Hinweis auf das Schattendasein, die reduzierte Existenz des Toten. Wie sich schließlich herausstellt, hat der Graf drei Fässer mit Gold in seiner Kammer versteckt; diese sind der Grund für seine Wiederkehr. János gräbt sie aus, behält zwei davon für sich und gibt ein Fass an die Witwe weiter.

Im Anschluss an das Märchen folgen einige Bemerkungen über das Schatzheben im Allgemeinen:

Csak oan halott jár vissza, aki életibe valamit eldugott, s sënki nem teszi más helyre, kívált vasdarabot vaj pénzt. Berzebub örzi a pénzt, rátészi a kezit.

Apósom mesélte, hogy a régi világban vótak tolvajok, ellopták a pénzt, s elásták. Vót egy szinyaj, ahol nyárban főztek. Ott vót egy körtefa és, s jól termétt. Eccër apósom hazajött a fuvárból, kifogta a lovakot, s vitte az istállóba. [...] Hát ök elmétek négyen. Ásták a pénzt éjcaka. Egy berbencét értek el az ásóval. Ekkor mondták:

- No, elértük.

Ekkor egy pap behajlott a kertén, s megkérdezte:

- Adtok-ë nekëm belöle?

- De te nem segítesz ásni, nem adunk!

Ebbe a percbe eldërënducált a pénz. A pap az lehetétt, aki örzette. Részt kéllétt vóna adni belöle neki.<sup>16</sup>

Nicht nur über die Vorstellung des Wiedergängers hängt das Schatzheben mit den Toten zusammen. Als in der Erde vergrabenes Gut fällt der Schatz in den Machtbereich der Jenseitigen. Nach einem Schatz zu graben war daher mit unkalkulierbaren Risiken verbunden und konnte unter Umständen tödlich ausgehen.

<sup>16</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. I, p. 102f

Die Jenseitigen bewachen den Schatz und lassen ihn nicht freiwillig bzw. nicht ohne die Beachtung bestimmter Regeln seitens der Schatzgräber aus den Händen. Wie beliebig die Figuren mitunter sein können, beweist der obige Textausschnitt: Zu Beginn wird Beelzebub (Berzebub) als der Wächter aller Schätze genannt, am Ende taucht dann die Figur eines Pfarrers als Wächter auf.

Auch das Thema der wiederkehrenden Toten kann ins Schwankhafte absinken. Der Schwank ist die letzte Entwicklung eines Märchens bzw. einer Sage, deren Motive nicht mehr verständlich sind oder ihren Schrecken verloren haben. Die Erzählung von den "Két testvér" (Die beiden Brüder) ist zugleich die Entsprechung einer Entwicklung der Gruselgeschichte, die mit dem englischen Begriff *explained supernatural* bezeichnet wird und jenen Punkt markiert, als sich aus der klassischen Gruselerzählung die im Beginn aufklärerische Detektiv- oder Kriminalgeschichte zu entwickeln beginnt. Das Übernatürliche und Jenseitige existiert mit einem Mal nur noch als Anschein. Die Lösung des Rätsels ist zugleich eine Erlösung von jenseitigen Schrecken:

Ein reicher Mann hat zwei Söhne. Nach dem Tod der Eltern verbraucht der eine das ererbte Vermögen in kurzer Zeit bei Karten und Schnaps, während der andere sich als vernünftiger erweist. Nachdem er die Eltern begraben hat, heiratet er (eine gute Partie selbstverständlich), geht sorgfältig mit dem Erbe um und nimmt den verarmten Bruder barmherzig als Tagelöhner auf. Letzterer gibt sich jedoch nicht damit zufrieden, gräbt die tote Mutter wieder aus und sorgt durch gekonnte Inszenierungen dafür, dass Bruder und Schwägerin glauben, die Arme würde ihre posthume Ruhe nicht finden. Nachdem sie jedes Mal erneut begraben wird, kehrt sie immer wieder. Erst als der vernünftige Bruder seinen Anteil an dem Erbe mit dem Schwerenöter teilt, nehmen die Erscheinungen ein Ende. Er lässt es so aussehen, als wäre die tote Mutter seine Parteigängerin. Anstatt vom Wiedergängertum erzählt das Märchen eigentlich von der menschlichen Gier und vom Listenreichtum, den der Mensch entwickelt, um zu Geld und Besitz zu kommen.

### **Der dankbare Tote**

Propp behandelt den dankbaren Toten als einen „Schenker“ aus dem Jenseits. Der dankbare Tote ist eine Figur wie der tote Ahne, der aufgrund seiner Nähe zum Jenseits und den daraus folgenden zauberischen Fähigkeiten zu helfen vermag, indem er dem Helden entweder einen magischen Gegenstand oder seine eigenen magischen Qualitäten zur Verfügung stellt. Voraussetzung dafür ist eine Gegenleistung des Märchenhelden. Der dankbare Tote ist fast immer ein Jenseitiger, der keine Ruhe findet, der Unvollendetes im Diesseits hinterlassen hat. Meist handelt es sich dabei um monetäre Verpflichtungen, aufgrund deren Nichterfüllung seiner Leiche übel mitgespielt wird, soll heißen: sie wird verprügelt.

Eine völlige Trennung zwischen Körper und Seele, wie sie das Christentum propagiert, hat hier nicht stattgefunden. Der Tote steht immer noch in Verbindung mit seinem Körper und mit seiner Grabstelle, die er mehr oder weniger bewohnt. Deshalb ist die Leichenschändung kein rein symbolischer Akt, sie kann durchaus weitreichende Folgen für den Betroffenen haben, da nur diejenigen am Jüngsten Tag auferstehen, deren Grab unversehrt geblieben ist und die angemessen bestattet wurden. Das Schlimmste, das Achilles seinem Feind antun kann, ist, Hektors Leiche hinter seinem Wagen herzuschleifen und ihr ein Begräbnis zu verweigern.

„A feketeköpenyes“ (Schwarzmantel) ist eine interessante Mischung aus dem Märchen vom dankbaren Toten und den Sagenmotiven des Nachzehrers und der Mahrtehe: Die verwitwete Königin stellt ihrem Sohn in Verbindung mit seiner Brautsuche eine unlösbar scheinende Aufgabe: Er darf erst dann heiraten, wenn er



eine Frau wie seine Mutter gefunden hat, was in diesem Fall nichts anderes heißt, als dass die Braut über magische Fähigkeiten verfügen muss. Mit seinem Pferd macht er sich nun auf den Weg und reitet an einem Friedhof vorbei, in dem vier Männer damit beschäftigt sind, einen Toten zu verdreschen, der – wie sich herausstellt – beim ganzen Dorf verschuldet war. Der Prinz begleicht die Schuld des Toten und setzt seine Reise fort, als ihn plötzlich in völliger Dunkelheit jemand anspricht:

- Hát ki vagy, ki van itt, hogy nem látlak, s a beszédét hallom?

Aszondja hogy:

- Nem üsmeresz? Én vagyok - aszondja -, akit megváltottál a veréstül, megfizettél értem.

- Hát hogyhogy? - aszondja -, hát te még vagy halva, hát hogy jöttél te a sírból ki?

- Hát így akartam - aszondja -, hogy mënjek veled, hogy fizessém vissza nekéd, amit te adtál értem.

Aszondja az embër:

- Én nem adtam kölcsön, én így akartam, hogy megfizessék, hogy hagyják békét nekéd, hogy nyúgudjál.<sup>17</sup>

Hier ist bereits zu merken, dass die Erzählung kippen wird. Unser Märchenheld ist nicht gerade hoch erfreut über den Gewinn eines jenseitigen Helfers oder Schenkers, üblicherweise eine der Voraussetzungen für das Gelingen des ganzen Abenteuers. Er hat die Schuld beglichen, um einer armen Seele ihre Ruhe wiederzugeben, nicht um einen Wiedergänger am Hals zu haben. Der Tote lässt sich jedoch nicht abschütteln.

Der Grund, weshalb der Prinz seinen neuen Reisegefährten ablehnt, ist identisch mit jenem, aus dem er ihn mit Freuden begrüßen würde, wenn es sich hier um ein genuines Zaubermärchen handeln würde: Der gute Mann ist offensichtlich tot. Der Jenseitige weiß genau, wohin der Prinz reist und vor allem aus welchem Grund. Er war auf das Zusammentreffen vorbereitet, er ist die für den Helden – und nur für diesen – bereitgestellte Helferfigur. In den Märchen kommt den Figuren nur in Bezug auf die Hauptfigur Existenz und Existenzberechtigung zu. Der Tote findet eine als Braut geeignete Prinzessin für den Königssohn und erfüllt die mit ihrer Gewinnung verbundenen unmöglichen Aufgaben anstelle des Prinzen. Damit hätte der Tote seine Schuldigkeit getan und könnte von der Bühne abtreten. Stattdessen nimmt er nicht nur in unsichtbarer Gestalt an der anschließenden Feier sondern auch an der Hochzeit teil, wobei er – ebenso wie der Bräutigam – ewige Treue schwört. In der Folge verlangt er die Hälfte der Braut für sich.

Um ihn loszuwerden, lässt der Prinz den Unsichtbaren zunächst erfolglos verprügeln; erst einem Pfarrer gelingt es mit Weihwasser, ihn zu vertreiben. Der Pfarrer, der hier wiederum die Rolle eines mit Zauberkraften und besonderem Wissen Begabten spielt, klärt den jungen Mann schließlich über seinen Fehler auf:

<sup>17</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 59

- Királyfi, kár vót, hogy kiváltod a veréstül, met ez éggy elkárhozott lélek. El vót kárhozva. A sok ivás, a sok adósságot megcsináta, hát sose gondót lstenre, csak az ivásra, hogy rosszat tēhessēn.<sup>18</sup>

Diesem Toten war es nicht bestimmt, ausgelöst zu werden. Die christliche Lehre ist in diesem Punkt weniger barmherzig als das Märchen: Wer den Fluch Gottes trägt, dem kann nicht so einfach geholfen werden. Das junge Paar heiratet nun ein zweites Mal, frei von ungünstigen Vorzeichen.

### Hexen, Feen, alte Frauen

Im Zusammenhang mit dem Teufel wird noch darauf hingewiesen werden, dass sich seine Rolle im Märchen nicht unbedingt mit jener deckt, die er im Rahmen des christlichen Glaubens zugewiesen bekommen hat. Ähnliches ist auch für die Hexe zu bemerken. Mit der Hexe, wie sie Renaissance und Barock kennen bzw. entwickelt haben, hat sie recht wenig zu tun. Nicht nur, dass wichtige Bestandteile des Hexenglaubens wie Teufelsbund, Hexensabbat und Schadenszauber fehlen, die Hexe im Märchen ist ein zumeist jenseitiges Wesen, während es sich bei den historischen Hexen und Hexern um Sterbliche handelte, die den verderblichen Bund mit den Mächten des Bösen geschlossen hatten. Auch Biedermann meint in diesem Zusammenhang: "Hexen sind in Sagen, Märchen, Mythen und im Hinblick auf ihre Symbolgestalt zunächst nicht mit der schauerlichen Realität der mitteleuropäischen Hexenverfolgungen zu verbinden."<sup>19</sup>

Die Hexe im Märchen ist auch nicht immer eine negative Figur, d.h. eine, die dem Helden Schaden zufügen möchte. Es kann sich bei ihr gar um eine Helfer- oder Schenkerfigur handeln, wobei dieser Fall sicher seltener ist, als jener, in dem die Hexe dem Helden wider Willen hilft, weil dieser beispielsweise die mit einer Todesdrohung verbundene Aufgabe des Pferdehütens erfüllt und sich daher das zauberkräftige Fohlen als Belohnung ausbedingen kann. Dennoch ist auch im Märchen die Hexe eine vornehmlich bösertige und hinterlistige Figur, deren gesellschaftliche Rolle im Gegensatz zu jener des *táltos* (Schamane) steht; "táltos und Hexe waren einander Feind."<sup>20</sup>

Gemeinsam sind der in Hexenbulle und Hexenhammer systematisierten Hexenvorstellung und der im Märchen verarbeiteten die magischen Fähigkeiten, über die die Hexe verfügt. Man unterschied dabei zwischen *magia daemoniaca* und *magia naturalis*. Letztere ist die gewissermaßen gottgefällige Art der Magie, die meist vom *magus* (Zauberer) betrieben wurde, während die *saga* (Hexe) sich auf erstere Variante verlegte. Im Gegensatz zu alten Frauen, Hebammen und Landstreichern, die nur allzu leicht des Deliktes der Schadenszauberei, Kindstötung oder der Teufelsbuhlschaft bezichtigt wurden, um schließlich am Scheiterhaufen zu enden, wurden bekannte Gelehrte, die sich mit Magie beschäftigten und dämonologische Werke verfassten (Agrippa von Nettesheim), nie wirklich bedroht vom kirchlichen oder weltlichen Arm der Justiz. Besonders den Manipulationen, die die Hexen mit der teilweise noch ungeborenen Frucht des Leibes betrieben, wird in den einschlägigen Werken breiter Raum gewährt. Den Hexen wurden Kindsentführungen und -tötungen zur Last gelegt, da sie Blut und Glieder der unschuldigen Kleinen für ihre Inkantationen oder zur Verfertigung von Salben bräuchten. Der "Hexenhammer"

<sup>18</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 63

<sup>19</sup> Biedermann, Symbole, p. 189

<sup>20</sup> Kovács, Ágnes, Schamanistisches im ungarischen Volksmärchen, in: Gehrts, Heino/Lademann-Priemer, Gabriele (Hg.), Schamanentum und Zaubermärchen. Veröffentlichungen der Europäischen Märchengesellschaft. Bd. 10, Kassel, 1986, p. 114

von 1487, ein Handbuch der Hexeninquisition, das die Periode des Massenwahns einläutete, enthält gar ein Kapitel mit dem Titel "Daß die Hexen-Hebammen die Empfängnis im Mutterleibe auf verschiedene Weisen verhindern, auch Fehlgeburten bewirken und, wenn sie es nicht tun, die Neugeborenen den Dämonen opfern". In keiner der "Volksmärchen aus Kakasd" taucht eine Hebamme in vergleichbarer Funktion auf; dennoch übernehmen andere Figuren, die als Hexe oder hexenähnlich geschildert sind, ähnliche Rollen. Vor allem die Kindsvertauschung (Wechselbalg) ist ein gar nicht so seltenes Motiv.

Den Glauben an eine Verantwortlichkeit von Hexen für Missgeburten belegt eine der "Három csodatörténet" (Drei Wundergeschichten) des zweiten Bandes. Die Geschichte ist recht kurz und soll daher in ihrer Gesamtheit zitiert werden:

Egy asszonnak oan gyermeké született, két szarva vót, Dobondi Istánnénak. És tudja, mit mondott édesanyám? Elhítták édesanyámat, hát lássa, hogy éjfélt után áll egy virágos bekecsbe egy asszon. Köszön neki, de nem köszön vissza. Nekimégy utánna, hát néz vissza. Hát az és valami boszorkánság vót! Aztán a gyermek meghótt.<sup>21</sup>

Wie die Namensnennung beweist, haben wir es mit einer Glaubenssage mit Wahrheitsanspruch zu tun. Den Grund für die Missgeburt sieht die Mutter der Erzählerin in einer Verhexung. Nicht sie als Hebamme kommt also in Verdacht, sondern eine mysteriöse, mit Zauberkraften begabte Unbekannte.

Im Märchen vom "Kégyókirályfi" (Der Schlangenprinz) ist der Zusammenhang nicht ganz so deutlich, dennoch ist ein solcher herzustellen. Die Braut des Schlangenprinzen kann erst gebären, wenn sie ihren Gatten, der in der Jenseitswelt weilt, umarmt hat. Schuld an seiner überhasteten Abreise und damit an ihrer überlangen Schwangerschaft ist eine *ördöngös asszony*, die ihr den Rat gab, die Schlangenhaut ihres Mannes, die dieser nachts abzulegen pflegt, zu verbrennen. Dies ist die übliche Verfahrensweise, um einen Tierbräutigam in einen sterblichen Menschen zu verwandeln. In diesem Fall hat das Prozedere allerdings nachteilige Folgen. Der Gatte entschwindet in die jenseitige Welt und lässt seine schwangere Frau zurück, die nun über sieben Jahre leiden wird, in denen ihr Bauch aufs Riesenhafte anschwillt.

Die *ördöngös asszony* oder *öregasszony*, die die meist unheilvollen Ratschläge gibt, lebt oft in direkter Nachbarschaft des vertrauensvollen Helden, der sich an diese wendet. So meint auch Streck zum historischen Hexenglauben: "Die Hexen schädigen vor allem ihre nächsten Nachbarn oder auch Verwandte. [...] Hexerei geschieht meist aus Neid, Konkurrenzdenken."<sup>22</sup>

Mit einer originellen Variation des Motivs der Vertauschung haben wir es im Fall der "Tizenkét rabló" (Zwölf Räuber) zu tun. Durch die Intrigen der eifersüchtigen Gattin eines ihrer Brüder kommt es so weit, dass der Märchenheldin, die der Kindstötung beschuldigt wird, Arme und Beine abgehackt werden. Anschließend wird die Ärmste in einem Korb ausgesetzt. Ein Königssohn findet, heiratet und schwängert sie (in dieser Reihenfolge). Als der Prinz den obligatorischen Kriegszug gegen den hundsköpfigen Tartaren führt, die beiden jedoch durch einen Briefwechsel in Kontakt bleiben, entspinnt sich eine neuerliche Intrige. Die örtliche Wirtstochter, die selbst gerne in die königliche Familie eingeheiratet hätte, bezirzt den Postboten und vertauscht die Briefe. Den Königssohn machen sie glauben, seine Gattin hätte anstatt einer wunderschönen Tochter mit goldenen Haaren einen Hund geboren. Es erfolgt nun der Befehl durch die Mutter des Prinzen, die unwürdige, weil für die

<sup>21</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 232

<sup>22</sup> Streck, Wörterbuch der Ethnologie: Artikel Hexerei, p. 82

Erhaltung der Stammfolge wertlose Braut gemeinsam mit dem Kind wieder aussetzen. Dies geschieht schließlich auch. In diesem Märchen findet die Kindsvertauschung also nicht wirklich statt. An ihre Stelle tritt die Vertauschung der Motive: Das Motiv vom Wechselbalg wird ersetzt durch die Elemente Intrige und Betrug.

Vladimir Propp betont die vielfältigen Gestalten und Funktionen der Hexe:

Im wesentlichen kennt das Märchen drei verschiedene Formen der Hexe. Es kennt zum Beispiel die Hexe als Schenkerin, zu der der Held kommt. Sie fragt ihn aus, und von ihr empfängt er (oder die Heldin) ein Pferd, reiche Gaben usw. Ein anderer Typ ist die Hexe als Räuberin. Sie raubt Kinder und macht Anstalten sie zu braten, worauf dann Flucht und Rettung folgen. Schließlich kennt das Märchen noch die Hexe als Kämpferin. Sie kommt zu den Helden in das Hüttchen geflogen, schneidet ihnen einen Riemen aus dem Rücken u.ä. Jeder dieser Typen hat seine spezifischen Züge, aber darüber hinaus gibt es Züge, die allen Typen gemeinsam sind. All dies erschwert die Untersuchung außerordentlich.<sup>23</sup>

Vor allem aber erinnert ihn die Hexe "an einen Leichnam [...]. Sie ist eine Tote."<sup>24</sup> Sie ist also nicht nur – wie wir bereits bemerkt haben – eine Bewohnerin des Jenseits und damit wohl eine Jenseitige, sie ist tatsächlich auch eine Tote.

Hexe und Fee, *boszorkány* und *tündér*, können unter Umständen identische Figuren sein. Daneben übernimmt die Fee oder ein feenartiges Wesen auch die Rolle der jenseitigen Braut, die durch einen Tabubruch entrückt wird und wiedergewonnen werden muss. Ähnlich findet sich das Thema bereits in der Geschichte von Wölund, dem Schmied, und der schwanenhaften Alwit in der Älteren Edda, an die „Tündérszép Erzsébet“ von den Motiven her stark erinnert. Die Fee kann jedoch auch Gegnerin der Hexe sein. Beide sind jedenfalls Jenseitige von bevorzugt weiblichem Geschlecht, die über zauberische Kräfte verfügen. Die Fee kann sich an einen Sterblichen binden, dazu müssen aber – wie bei einem Zwitterwesen zwischen Dies- und Jenseits stets der Fall – bestimmte Tabus beachtet werden.

<sup>23</sup> Propp, Historische Wurzeln, p. 60

<sup>24</sup> Propp, Historische Wurzeln, p. 81

## Der Teufel

"Warum wurde die Gestalt des Todes in unseren Märchen sekundär mit Elementen des Teufelsglaubens übermalt?"<sup>25</sup>, fragt Bubenheimer in seiner Studie über die Figur des Gevatter Tod. Diese Frage stellt sich auch in umgekehrter Richtung: Tod und Teufel scheinen sich mitunter zu überlappen bzw. austauschbar zu sein in manchen Märchentypen, insbesondere dort, wo der unheimliche Bräutigam auftritt.

Selten ist zu erkennen, was den Teufel als solchen ausmacht. Die traditionellen Merkmale wie Horn, Schwanz oder Bocksbein sowie Requisiten wie die Gabel sind meist nicht anzutreffen, da der Teufel in seinem Äußeren gar nicht beschrieben wird.

Das klassische Thema des Teufelsbundes – eher eine Sagen- und Volksbuchthematik mit sozialen Implikationen – ist ebenso selten wie die Rolle, die er in der Vorstellung vergangener Jahrhunderte in seiner Funktion als Buhlschaft und Bündnispartner der Hexe spielte. Die beiden Figuren Hexe und Teufel treten in den Märchen zumeist getrennt auf. In christlicher Vorstellung gehören Schlange und Drache zu den Symbolen des Teufels, wodurch auch ein Zusammenhang zu diesen häufig auftretenden Märchenfiguren gegeben ist.

Was aber ist seine Funktion in den Märchen? Er ist ein Toter, ein Bewohner der anderen Welt, der seinen Aufenthalt entweder eher auf diese beschränkt oder sporadisch an bestimmten Orten und zu bestimmten Zeiten bzw. in Verbindung mit bestimmten Personen (das liebesbedürftige Mädel in der Spinnstube) in der unsrigen auftaucht; ein Auftritt, von dem eine Bedrohung ausgeht: Der Teufel ist im Wesentlichen ein Nachzehrer. Er ist gleichermaßen Herr über die Lebenden und die Toten; auch das verbindet ihn mit der Figur des Todes. Als *Dei carnifex*, als der Henker Gottes, übernimmt er die Aufgabe, die Menschheit zu bestimmten Zeiten exemplarisch zu prüfen und zu bestrafen. Daneben "ist ihm die Amtsgewalt über die Toten übertragen: es entwickelt sich zwischen ihnen und ihm eine Art Verwandtschaft. Der Friedhof ist sein Reich, eine Art Vorhof der Hölle."<sup>26</sup>

Dies bedenkend erstaunt es nun nicht mehr, dass er sich auch in der Kirche, dem Aufenthaltsort Gottes auf Erden, so wohl zu fühlen scheint: Der Friedhof war ja letztlich von Anfang an nur eine Erweiterung und Auslagerung des sakralen Raumes der Kirche. Auch die Kirchen waren einst Begräbnisstätten, und sind es noch heute, auch wenn die wenigsten Kirchgänger daran denken mögen, dass sie über die Ruhestätten der Toten schreiten.

Neben *dem* Teufel als Figur gibt es auch *die* Teufel im Plural. Dergestalt vervielfältigt verlieren sie ein wenig an Einzigartigkeit und damit an Bedrohung. So degenerieren sie zu den Teufeln der Schwänke, dumme Gesellen, die nur allzu leicht übers Ohr zu hauen sind, schwächliche und im Grunde feige Burschen, die für den Märchenhelden keine echten Gegner sondern vielmehr Watschenmänner darstellen.

Ein solcher Märchen- oder Schwankheld ist "Kilenc" (Neun), ein gefräßiger Halbweise, der beim König seinen Dienst versieht. Als Lohn hat er sich ausbedungen, dem König zwei Ohrfeigen geben zu dürfen. Eines Tages, als er vom Holzfällen zum Schloss zurückfahren möchte, fressen ihm die Wölfe die Ochsen weg. Anstatt ihrer spannt er nun die Wölfe selbst, zwei Bären sowie einen Teufel, der ihm lästig wird, vor den Wagen. Der König merkt nun, dass eine Ohrfeige des jugendlichen Kraftprotzes durchaus tödlich für ihn ausgehen könnte, und dass er es weniger mit einer billigen Arbeitskraft als mit einem Thronprätendenten zu tun hat. So trägt er ihm auf, im Wald und am Friedhof Knochen zu sammeln und diese in der von

<sup>25</sup> Bubenheimer, Ulrich, Gevatter Tod, in: Gott im Märchen, p. 88

<sup>26</sup> Ariès, Philippe, Geschichte des Todes, München, 1997, p. 606



Teufeln betriebenen Knochenmühle außerhalb der Stadt mahlen zu lassen. Die Knochenmühle mag wohl – gemäß der Märchenlogik, wonach die Zerstäubung eines Leichnams den endgültigen Tod des Menschen bedeutet – ein Symbol ewiger Verdammnis sein. Die Teufel jedoch handeln nicht, wie man es von ihnen erwartet. Sie, die nichts weiter sind als lächerliche Figuren, die jeglichen Schrecken verloren haben in diesem Märchen, fürchten sich vor Kilenc:

S ez a kapus az az ördög vót, aki a tengélyt kellött fogja, s az üsmerte Kilencet, s azétt zárta bé a malom kapuját.

Kilenc [...] rikójtó, hogy nyítsák ki a kaput. Nem hogy kinyítsák, hanem vaj tíz ördög feküdt neki, hogy ne tudjon béküdni. Hát úra kiabált nekik vaj háromszor, hogy:

Nyítsátok ki a kaput!

Hát visszaszótak, hogy:

Visszaméhetsz, met nem engedünk bé az állatjaidval, s nem lehet örölni.

Nem lehet? - aszondja - Úgy mēgrugta a kaput, hogy a kapu kétfelé nyillott, hogy az ördögök úgy vették a bukfencet, hogy majd a nyakik tört ki ...<sup>27</sup>

... und so weiter. Letzten Endes verzichtet Kilenc auf sein Recht, den König zu ohrfeigen, und erhält die Königstochter sowie die Krone.

Von einer seltsam anmutenden Bilderschändung und den Rudimenten eines Teufelpaktes erzählt das Märchen von "János kovács" (Schmied János). Dieser János hat nämlich ein Bild des Teufels über seiner Eingangstür befestigt und die Gewohnheit entwickelt, diesen bei Eintreten auf die Nase zu schlagen. Als Rache raubt der Teufel nun die Kirche aus und lässt es so aussehen, als hätte Schmied János die Tat begangen. Daran, dass sich die an sich verschlossene Kirchentür bei Herannahen des Teufels von selbst öffnet, ist einmal mehr erkennbar, dass die Kirche in den Märchen zum Machtbereich des Teufels gehört.

János wird zum Tod am Galgen verurteilt, dem er nur dadurch entkommt, dass der Teufel letztlich gegen die Zusicherung, sein Bild künftig in Frieden zu lassen, die Stelle des Schmieds als dessen Doppelgänger übernimmt. Die Tatsache, dass der Schmied im Besitz eines derartigen Bildes ist, ist sicherlich als Tabubruch zu verstehen. *Der* Teufel – nun im Singular – ist im Volksglauben eine Figur, die mit zahlreichen Verboten und Einschränkungen umgeben ist. Er ist der Unaussprechliche, ein jenseitiges Wesen, das zahlreiche uneigentliche Bezeichnungen trägt, um die Verwendung seines Namens zu vermeiden. Zugleich vermeidet man, ihn abzubilden, um nicht "den Teufel an die Wand zu malen". Der unvorsichtige Schmied, der den Teufel über seine Tür gemalt hat, wird ihn nur noch durch einen Pakt los.

## Der Riese

Der Riese ist heute in Ungarn in erster Linie in ätiologischen Sagen als Figur erhalten geblieben: "A bakonyi és az É-i felvidék, valamint Erdély hegyei között található különös alakú bemélyedést, árkot még ma is mint az óriások sarkának, talpának, öklének stb. nyomát mutogatják, vagy egy-egy furcsa formájú sziklát az ő

<sup>27</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. I, p. 279

működésük eredményének tartják.”<sup>28</sup>, wobei in diesem Zusammenhang immer wieder die Vorstellung auftritt, Riesen würden sich oder andere in Steine und Felsen verwandeln.

Der Riese hat in den Märchen zwei scheinbar gegensätzliche Funktionen: Einerseits ist er eine (Todes-)Bedrohung für den Helden und übernimmt es als eine Art Initiator, diesen zu quälen, zu prüfen und zu verprügeln, andererseits erweist er sich als väterlicher Freund, der über besonderes Wissen und außergewöhnliche Kräfte verfügt, in die er den Märchenhelden unterweist. Er ist mächtig, mitunter so mächtig, dass er Leben nicht nur zerstören, sondern neu erschaffen kann. Mit den zwar gefährlichen, aber dummen Riesen der Odyssee (Verschwankung) haben die Riesen der "Volksmärchen aus Kakasd" nur wenig gemein.

In "A három királyfi meg a vaskalapos ember" (Die drei Prinzen und der Mann mit dem Eisenhut) wird der jüngste Königssohn mehrmals von zwölf Riesen verprügelt, die Punkt elf Uhr durch den Kamin kommen und eine Stunde später wieder durch diesen verschwinden (die ungarische *Geisterstunde* zwischen elf und zwölf Uhr nachts). Nach den Prüfungen, die zur Erschwerung noch mit einem Redeverbot verbunden sind, bleibt der Junge jedes Mal wie tot bis zum Morgen liegen und wird danach verjüngt und verschönt durch das Nehmen eines Bades oder das Einschmieren mit einem selbst gekochten Gebräu. Die Prüfungen sind die Voraussetzung für die Erlösung eines verwunschenen Mädchens, das über zauberische Kräfte verfügt, und für die Gewinnung dieser zur Braut.

In "Tündérszép Erzsébet" (Elisabeth Feenschön) wird der jüngste Sohn eines armen Mannes bei einem Riesen wie ein Sohn aufgenommen:

Hát az erdő szélén ő meglátott egy nagy tüzet, az erdőbe. Mén ő a tűz felé, hát lássa, hogy három öl fa égött egy rakásba, és egy nagy óriás feküdt mellette. Az az óriás akkora vót, hogy az egész tüzet kerékbe vëtte, a tüzet, akkora vót az embër, s még a lábára reátette a fejit magának. Akkora vót, hogy a fejit még reátette, az egész tüzet karikába vëtte. [...] Nekikerút a legén, s félbútt az óriásnak a köpenye ujjába. Oda bébutt a köpenye ujjába, s ott ő elaludt. Akkor lehet gondóni mekkora vót az az óriás, hogy a köpenye ujjába bétért a legén.”<sup>29</sup>

Der Riese als Hüter des Feuers ist ein häufig anzutreffendes Thema. Auffällig ist die unbequeme Körperhaltung des Riesen, vor allem auch deshalb, weil sie in besonders redundanter Weise beschrieben wird, so als halte die Erzählerin diesen Umstand spezieller Aufmerksamkeit würdig. Das Bild erinnert stark an den *Uroboros*, ein Symbol der ewigen Wiederkehr (insbesondere von Tod und Geburt), dargestellt durch eine Schlange, die sich in den eigenen Schwanz beißt oder diesen verschlingt und damit andeutet, "daß dem Ende ein neuer Anfang in ständiger Wiederholung entspricht, daß der Abschluß eines Weges oder Prozesses einen Neubeginn bedeutet."<sup>30</sup> Erstaunlich ist die geringe Furcht des Jungen vor dem Riesen, den er zwar als tödliche Bedrohung wahrnimmt, dem er aber dennoch nicht aus dem Weg geht. Die Art der Entdeckung und die sofortige Begrüßung und Annahme als Sohn gemahnt ein wenig an die Umstände einer Geburt.

Noch deutlicher wird Letzteres anhand einer ähnlichen Episode aus dem Märchen von den "Kilenc búzaszem" (Neun Weizenkörner). Wiederum ist es der Jüngste eines armen Mannes, der, nachdem er sich im Wald verirrt hat, auf den Feuer hütenden, schlafenden Riesen stößt und sich bei diesem ins Hosenbein verkriecht. Als der Riese aufsteht, rutscht der Bursche heraus und es entspinnt sich folgender Dialog:

<sup>28</sup> MNL. Bd. IV: Artikel óriás, p. 97

<sup>29</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 33

<sup>30</sup> Biedermann, Hans, Knauer Lexikon der Symbole, Augsburg, 2000, p. 455

- Apám, ne jedjél még tőlem, met én most születtem tőled.

Akkor ésszecsapta a kezét az óriás:

- Mégës mēen gondviseleése van ennek a Teremtőnek, hogy ēen ēgyedūl vagyok ebben a roppantott nagy erdőben, és megajándékozott ēgy fiúgyermékkel, hogy ne lēgyek ēgyedūl. [...] Hát megáj - mondja -, csókojjalak még!<sup>31</sup>

Hier taucht er dann doch wieder auf, der dumme Riese, der sich überlisten lässt. Das Märchen zeigt diesbezüglich sicherlich einen Zug zum Schwankhaften. Allerdings sind die beiden keineswegs Gegenspieler, und der Riese verfügt trotz allem über das geheime Wissen, das nötig ist, um eine Fee zur Frau zu gewinnen.

### Der Drache

Ackermann sieht im Drachen die Verkörperung einer Todesgottheit: "[N]eben den anthropomorphen homerischen Göttern, die vornehmlich Himmelsgottheiten waren, blieben von alters her die Todes- und Unterweltmächte, die chthonischen Gottheiten stark theriomorph. Sie werden als Würmer, Schlangen, Drachen oder Raubtiere dargestellt, die alles verschlingen."<sup>32</sup> Unklar bleibt in den Märchen oft die Gestalt des Drachen, man weiß meist nur, dass er über große Kräfte und wie die meisten Jenseitigen über eine gute Nase verfügt, wenn es darum geht, Sterbliche aufzuspüren, dass er auch zauberische Kräfte hat und gerne Menschen verschlingt; daneben spricht er und verhält er sich jedoch oft wie ein Mensch. Das MNL meint zur Gestalt des Drachen in geschichtlicher Vergangenheit: "A középkori egyházatyák és humanista zoológusok leírása és ábrázolása szerint: pikkelyes, krokodilhoz hasonló állat, hosszú farkkal és denevérszárnyakkal."<sup>33</sup> Mitunter hat er auch Ähnlichkeit mit der Schlange; wie der Schlangenkönig als Herr der Tiere herrscht auch er meist von einem Schloss in der anderen Welt aus: "Der antike Mythos sieht den Drachen als vielgestaltiges Unwesen und gibt ihm oft einen Schlangenleib und ein menschliches Antlitz."<sup>34</sup> Ebenso wie seine Gestalt sind auch seine Funktionen nicht allzu leicht auszumachen. Zwar ist er meist Gegner des Märchenhelden, kann aber durchaus auch als Helfer auftreten. Niemals jedoch gibt er sich sanftmütig und ungefährlich wie beispielsweise der chinesische Glücksdrache.

Propp sieht in den – in synchroner Hinsicht – gleichzeitig auftauchenden Gestalten des guten und des bösen Drachen das gefrorene Bild einer diachronen Entwicklung: "Der ursprünglich wohlthätige Drache verwandelt sich später in sein Gegenteil. Und erst dann entsteht die Vorstellung von dem Drachen als Ungeheuer, dem bösen Drachen, den man töten muß, und es entsteht das Sujet des Drachenkampfes, das sich in der Geschichte nicht von sich aus, nicht evolutionär, nicht immanent entwickelt, sondern infolge eines Widerspruchs zwischen seinen ursprünglichen semantischen Formen und neuen Formen der Gesellschaft und ihrer Kultur."<sup>35</sup> Das bereits bekannte Bild also: Historische Entwicklungen, die durch veränderte Zeitumstände und Gesellschaftsstrukturen nicht mehr verständlich sind, Rituale, die

<sup>31</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 144

<sup>32</sup> Ackermann, Erich, (Un-)Tiere und Tiergestaltige in Mythos und Märchen der Antike, in: Tiere und Tiergestaltige, p. 49

<sup>33</sup> MNL. Bd. IV: Artikel sárkány, p. 400

<sup>34</sup> Ackermann, (Un-)Tiere und Tiergestaltige, p. 52

<sup>35</sup> Propp, Historische Wurzeln, p. 292

dadurch mit einem Mal grausam erscheinen, werden umgedeutet und in ihrer Bewertung verkehrt.

Auch der Akt des Verschlingens selbst – neben der Brautentführung eine der bevorzugten Handlungen des Drachen – ist nicht so einfach zu interpretieren: Einerseits ist er eine Bedrohung, die durchaus auch tödlich enden kann, andererseits ist gerade das Verschlingen durch den Drachen mit dem Erwerb magischer Fähigkeiten verbunden oder notwendig, um in die andere Welt zu gelangen. Eine besondere Verbindung hat der Drache zum himmelhohen Baum: Er residiert entweder an der Spitze, am Gipfel desselben, oder aber er nagt an dessen Wurzeln, wie der Drache Nidhögg an jenen der Weltenesche Yggdrasil in der germanischen Mythologie.

Das Märchen vom “Égig érő fa” (Der himmelhohe Baum) bietet fast ein Urbild des Drachen. Erstens den Drachen als Entführer: Wenn er auch in dieser Funktion nicht persönlich auftritt, so doch ein Windsturm, der die Königstochter auf den Gipfel des himmelhohen Baumes und in sein Schloss trägt. Die Verwandlungskünste des Drachen bedenkend, kann es sich bei dem fatalen Windstoß durchaus um diesen handeln. Die Entführung durch den Drachen ist ein symbolischer Akt, der den Tod des oder der Betroffenen märchenhaft aufbereitet. In diesem Lichte könnte einem Satz vom Beginn des Märchens (“éccére nem születtünk, s éccére nem es halunk meg”<sup>36</sup>) besondere Bedeutung zukommen, er ist praktisch eine Vorwegnahme der weiteren Handlung. Der Drache hat – wie stets – eine Vielzahl von Köpfen, die insgesamt ein Vielfaches der Zahl Drei sind. Getötet werden kann er nur durch Abtrennen sämtlicher Köpfe vom Körper. Er bemerkt sofort den fremden Geruch des jungen Schweinehirten, der gekommen ist, um die Prinzessin zu befreien, und verschlingt ihn nach seiner Entdeckung drei Mal, um ihn jedes Mal wieder auszuspeien. Nach dieser seltsamen Begrüßung fordert er ihn auf zu bleiben, mit ihm zu essen und nimmt ihn schließlich in aller Freundschaft als Knecht auf. Der Junge aber sinnt von Anfang an auf sein Verderben und schlägt ihm, nachdem er einen Weg gefunden hat, ihm seine Kraft zu nehmen, alle 24 Köpfe ab. Danach hat er die Wahl, ob er Herrscher des dies- oder des jenseitigen Reiches werden möchte. Der Drache, der in einem Schloss wohnt, ist in diesem Märchen also der Herr über die andere Welt.

Zu einer Art Zauberkampf kommt es zwischen “Vas Laci” (Eisenlaci) und den Drachen, die seine drei Schwestern entführt haben. Auch in diesem Märchen hat die Entführung nur mittelbar stattgefunden: Aufgrund eines Frevels Lacis hat die Erde die Schwestern verschluckt (vgl. das Verschlingen durch den Drachen), woraufhin sie in den Schlössern der drei Drachen gelandet sind.

- Jaj, kedves tesvérém, métt jötté ide? Jaj, minnyá hazajő a tizènkétféjő sárkán, s téged mëgöl, elnyel - aszondja [die Schwester] - elnyel.

Ne féjj sëmmit, édës tesvérém - aszondja -, érted jöttem, haza akarlak vinni. [...]

Hát amikor beszélgettek, hát úgy mëgütte a buzogány a kaput, hogy kétfelé esëtt a kapu.

- Jaj, hallod, itthon van, mán jő.

- Hadd el, hadd jöjjön!

Nahát, elkiáltta magát a sárkány:

<sup>36</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. I, p. 184

- Mit keresél te itt, hogy mertél ide jöni? - aszondja.

- Azétt jöttem, hogy hazavigyem a nénémöt.

Hëj, nagyot kacag, aszondja: Várjál előbb, s aztán gyere vissza előbb - aszondja - a vascsúrbe!

Kivitte a vascsúrbe, s az ës elövött ëgy vaskënyeret.

- Na - aszondja -, vágjál a kënyérbül. De úgy, hogy ëdd ës mëg, amit levágsz.

Elvëtte a këst, s kettöbe vágta a kënyeret. Belëharapott.

- Na - aszondja -, látom, hogy ëgyre jár az erönk, bírközzunk mëg!

Addig vágták ëgymást belé abba a vascsórbe, hogy utöbb ez gyözte le. Belévágta nyakig, s levágta mind a tizënkét fejit.<sup>37</sup>

Die etwas prahlerische Ankunft des Drachen mit der vorausgeworfenen Keule ist in den "Volksmärchen aus Kakasd" im Zusammenhang mit diesem Motiv üblich. Die Kraftmeierei der beiden, das Abschneiden einer Schnitte aus einem eisernen Brot und der Verzehr desselben, ist nicht bloßes Imponiergehabe, sondern hat seinen Sinn: Laci muss beweisen, dass er dem Drachen ebenbürtig ist, dass er über jenseitige, also zauberische Kräfte verfügt. Erst dann lässt sich der Drache zum Kampf mit ihm herab, der letztlich für diesen tödlich endet.

## Heilige und Engel

Mitunter tritt Christus, ein Engel oder Heiliger an die Stelle des Helfers oder Schenkers, ohne dass das Märchen damit die Schwelle zur Legende, zu einer märchen- oder sagenartigen Erzählung in christlicher Umdeutung, überschreiten würde. Der betreffende Heilige oder Engel übernimmt einfach die Rolle und Funktion des Jenseitigen oder des hilfreichen Tieres und verhält sich zumeist auch wie diese. Wöller meint gar in Umkehrung der Verhältnisse: "Ohne Übertreibung lässt sich sagen: *Das hilfreiche Tier ist im Christentum kein Geringerer als Christus.*"<sup>38</sup> Dass die Heiligen und Christus als Bewohner eines jenseitigen Reiches für die Ersetzung anderer jenseitiger Figuren geradezu prädestiniert sind, lässt sich nicht leugnen.

Im Märchen vom "Halász Józsi" (Fischer Józsi) besorgt das typische Gespann von Petrus und Christus gar das Geschäft der Vernichtung des Widersachers: Der faule Józsi fängt eines Tages einen goldenen Fisch, der sich in eine Frau verwandelt. Nach der Eheschließung zwischen den beiden erbaut sie ihm mit Hilfe einer Drachenschar, die sie befehligt, ein Schloss, das an den Wolken befestigt ist. Das weckt die Neugier des Landherrn, der die beiden zum Essen lädt und sich unsterblich in die schöne Gattin Józsis verliebt. Um ihn zu verderben, stellt er ihm einige unmögliche Aufgaben, die seine Frau für ihn bewältigt. Eine dieser Aufgaben besteht in dem blasphemischen Ansinnen, Petrus und Christus zum Essen einzuladen. Diese nehmen die Einladung zwar an, stellen aber ihrerseits dem Landesherrn eine unmögliche Aufgabe: Er müsse in einer Nacht Weizen säen, ernten und daraus Brot für sie backen. Die Herstellung dieses "Wunderbrotes" gelingt ihm in Ermangelung eines jenseitigen Helfers selbstverständlich nicht. Als die beiden Geladenen schließlich vor geschlossenen Toren stehen, weil die Bewohner sich

<sup>37</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 21

<sup>38</sup> Wöller, Hildegunde, Die hilfreichen Tiere, in: Tiere und Tiergestaltige, p. 151



versteckt haben, brennen sie das Anwesen mit allen, die darinnen sind, nieder. Jesus selbst meint dazu nur: "Hadd el, hogy égjenek. Ezek nem és érdemltek egyebet. Az éen irigy embër csak éet érdemël."<sup>39</sup>

Auch wenn es auf den ersten Blick so scheinen mag, als hätte die Geschichte zumindest in Rudimenten eine Art Moral zu transportieren – dem ist nicht so. Józsi, von dem es zu Beginn des Märchens heißt, er wäre abgrundtief faul, hat sein Glück und den Segen in keiner Weise verdient. Auch der Hinweis Jesu auf sein bisheriges Wohlverhalten trifft nicht zu. Er ist einfach der Märchenheld und als solchem fallen ihm diese Dinge in den Schoß. Er braucht sich nicht einmal um die Hand seiner jenseitigen Braut zu bemühen, keine Prüfungen zu bestehen. Drei Jenseitige – seine Gattin, Petrus und Christus – bieten sich als seine Helfer und Schenker an, ohne die geringsten Gegenleistungen einzufordern.

Das einzige, das in diesem Märchen neben den beiden genannten Figuren daran erinnert, dass wir uns in den Gefilden des christlichen Glaubens befinden, ist das Vorhandensein der Requisiten der Eucharistie. Diese sind in die unmöglichen Aufgaben recht diskret eingebunden: Eine der Aufgaben Józsis besteht darin, in einer Nacht einen Berg einzuebnen, *Wein* anzupflanzen und auch gleich zu keltern. Die Aufgabe, die der Landherr zu bewältigen hat, besteht dagegen in der Herstellung von *Brot* auf ähnliche Art und Weise. Der Leib Christi ist in diesem Märchen – wenn man so will – nicht nur real, sondern auch symbolisch anwesend.

Engel treten selten als Helfer auf, dafür als die Kinder der Erwählten, der Heldin in Märchen wie jenem von der "Tündérszép Ilona" (Ilona Feenschön). Die jüngste Tochter des reichen Mannes gebärt dem Sohn des Kaisers goldlockige Zwillinge, die "hasonlítottak ménnyei angyalokhoz"<sup>40</sup> Der Hinweis auf das engelhaftige Aussehen ist sicherlich nicht wörtlich zu nehmen. Da sich diese Wendung jedoch in anderen der Märchen aus Kakasd wiederholt, ist ihr schon einige Bedeutung zuzumessen. Diese Aussage bezieht sich neben der ätherischen Schönheit der Engel wohl auch auf ihre Funktion als "spirituelle Mittelwesen zwischen Gott und Welt"<sup>41</sup>. Aufgrund dieser Mittlerfunktion, die sich auch in der eines Psychopompos manifestieren kann, tragen die christlichen Engel spätestens seit dem vierten Jahrhundert Flügel, die sie – ähnlich beispielsweise dem geflügelten Pferd – zur Reise zwischen den beiden Welten befähigen. In der weiteren Folge dieses Märchens taucht ein ratgebender, ja geradezu allwissender Schafhirte auf, der sich später als "Úr Jézus" zu erkennen gibt. Der bei seiner Geburt als engelhaft geschilderte Junge, der in dieser zweiten Hälfte des Märchens zur Hauptfigur avanciert, kann dies zunächst nicht glauben: „Az nem létëzik! Jaj, azt ne monja nekëm, az Úr Jézus az égben van, de nem a juhok mellett.“<sup>42</sup> Da kennt unser Held seine Bibel aber schlecht. Bereits der Gott des Alten Testaments gibt sich als der Hirte seines Volkes zu erkennen. Im Besonderen steht der Hirte aber für Jesus Christus: "Ich bin der gute Hirt, ich kenne die Meinen, und die Meinen kennen mich, wie mich der Vater kennt, und ich den Vater kenne. Ich gebe mein Leben für die Schafe."<sup>43</sup>

## Gevatter Tod

Die ältesten, uns bekannten Aufzeichnungen, die die Figur des Gevatter Tod enthalten, stammen aus dem Island des 14. Jahrhunderts. Später hat u.a. auch Hans

<sup>39</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. I, p. 183

<sup>40</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 75

<sup>41</sup> Heinz-Mohr, Gerd, Lexikon der Symbole. Bilder und Zeichen der christlichen Kunst, München, 1998, p. 93

<sup>42</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. II, p. 81

<sup>43</sup> Johannes 10, 14f

Sachs das Thema bearbeitet, und "[h]ozzánk [nach Ungarn] hihetőleg német forrásból (forrásokból) került."<sup>44</sup> Die Märchen aus Kakasd gestalten das Motiv im "Sárgalábú halál" (Der Tod mit den gelben Beinen), wobei nur bedingt von einem Märchen zu sprechen ist: "Der Handlungsablauf mit dem überwiegend tragischen Ende entspricht nur teilweise märchenhaften Strukturen; je nach Gewichtung der Motive lägen eher Zuordnungen zu Exempel, Legende oder Schwank nahe."<sup>45</sup> Die Geschichte beginnt mit der vergeblichen Suche des armen Mannes nach einem Paten für seinen jüngsten Sohn, an deren Ende ein drastischer Entschluss steht:

- Tudod mit, feleség, csinállok egy jó botot, s a végibe egy vasat, s kiményék a császár-út mellé, s beléhúzódok az árokba s akivel megtalákozom, megszólítom komának. Hogyha nem ígérkezik, úgy megütöm fejbe, hogy azonnal meghal.

Hát el és mént a szégén embér este sötétbe. Kimént az országút mellé, s beléhúzódott egy sáncba. Hallgatózik, hogy ki jó az uton. Hát éccer hajja, hogy ketten jönnek. Mikor odaérnek, felszökött, s elükbe állott.

- Kik vagytok - aszondja - álljatok még!

Még és állott mind a két embér: - Mit akarsz velünk?

- Én azt akarom, hogy született máma egy gyermekem, s el kéne kűdjem kereszteltetni, s nem kapok keresztkomát, aki keresztvíz alá tartsa a gyermekét, hát tü kik vagytok?

Aszondja az egyik: - Én vagyok Szent Pétér, s a másik Krisztus Urunk.

Mikor ezt meghallta, hogy kivel van dóga, aszondja:

- Na, tük nem kellett komának, még ha ígérkezték, se kellett.

Azt mondja Krisztus Urunk: - Hát métt nem, te szégén embér?

[...] - Azétt, hogy nekem annyi gyermekét adtál, s azt sem tudom, melyiknek mi a neve, s vadnak urak, akik tejbe-vajba ferednek, s azoknak nincsen gyermekék. Azok pénzvel és megvénnek, s nem adsz azoknak. Nekem annyi van, hogy mindén szégéletbe öt-hat sír, hogy éhések, s a két karomból imán nem tudom tartani őket. Mënjetek imán bajotokba, nem kellett!

Aval elmént Szent Pétér Krisztus Urunkval, s a szégén embér visszahúzódott az árokba. Eccer hajja úra jön valaki. Mikor közelédett, félugrott, s elejibe állott: - Halld, ájj még!

Az még és állott. Aszondja a szégén embér: - Ki vagy?

- En vagyok a sárgalábú halál.<sup>46</sup>

Der Leser fragt sich bald, wohin die Landstraße, am Rande derer sich der arme Mann aufgebaut hat wohl führen mag. Sie scheint ausschließlich von Jenseitigen

<sup>44</sup> MNL. Bd. II: Artikel halálkoma, p. 418

<sup>45</sup> EM. Bd. V: Artikel Gevatter Tod, p. 1224

<sup>46</sup> Dégh, Kakasdi népmesék. Bd. I, p. 80f

frequentierte zu werden. Jesus höchstpersönlich marschiert mit seinem obligatorischen Begleiter, dem Heiligen Petrus, inkognito an ihm vorbei, ganz wie Harun Arraschid und sein Wesir in den Märchen aus Tausendundeiner Nacht.

Das Märchen trägt eine deutlich sozialkritische Note, auch Bubenheimer weist darauf hin, "[d]aß sich die Unterprivilegierten der Gesellschaft mit der Tendenz des Märchens am ehesten identifizieren konnten"<sup>47</sup>: Obwohl der Mann mit dem Vorsatz ausgezogen ist, den Erstbesten als den Paten seines Sohnes zu akzeptieren, ja ihn vermittels einer Todesdrohung zur Annahme der Patenschaft zu zwingen, werden ausgerechnet die beiden christlichen Figuren barsch weggeschickt, mit dem Hinweis, dass es keineswegs zum Besten bestellt sei auf dieser Welt. Der Sinn einer Taufe ist es ja, das Neugeborene Gott zuzueignen, es seiner Herde zuzufügen. Und nun wird der Sohn Gottes abgelehnt und der Tod stattdessen als Taufpate angenommen. Ein weiteres Element kommt dazu: Der Tod ist der einzige Freund des armen Mannes. Er ist der ultimative Gleichmacher; dem Wohlhabenden mag der Abschied von einem Leben im Überfluss sogar schwerer fallen.

Die gelben Beine des Todes sind wohl ein Hinweis auf die klassische Verkörperung dieser Figur, das Skelett, das nicht nur Todessymbol ist, sondern auch Symbol der Wiedererstehung. Die Skelettgestalt des Todes ist auch ein Zeichen für die vorherrschende "Gleichsetzung des Todes mit dem Toten"<sup>48</sup>. Der Tod tritt in der Gestalt seiner Opfer auf, er ist Ankündigung des Bevorstehenden.

Im gleichzeitigen Auftreten von Gott (in seiner trinitären Gestalt des Christus) und Tod in ein und demselben Märchen vom Paten sieht Bubenheimer eine sprachliche Assoziation: Sowohl "Dot" als auch "Got" sind – in phonetischen Varianten – in diversen deutschen und österreichischen Dialekten Bezeichnungen für den Paten. Der Tod tritt sein Patenamnt an und verschafft dem armen Mann in weiterer Folge Reichtum, macht einen gefeierten Arzt aus ihm, indem er ihn das künftige Schicksal seiner Patienten erkennen lässt. Steht er am Kopfende des Bettes, so muss der Kranke sterben, befindet er sich am Fußende, wird er wieder gesunden.

Eines Tages gewinnt die Gier des einst armen Mannes die Überhand über seine Vernunft. Er überlistet den Tod scheinbar, um die Lebensfrist des Königs zu verlängern. Eigentlich sind ihm ja keine wirklich heilenden Kräfte gegeben, er weiß nur um die Zukunft der ihm als Arzt anvertrauten Menschen. Er selber tritt nun an die Stelle des Moribunden, die ihm zugedachte Lebenszeit ist auf diesen übergegangen, und er erleidet einen Tod, der dem der *artes moriendi* diametral entgegengesetzt ist. Er schafft es nicht, sich in angemessener Weise vom Leben und seinen Annehmlichkeiten zu verabschieden. Als einem Menschen, der die Armut kennen gelernt hat, fällt es ihm vielleicht sogar besonders schwer, von seinen angehäuften Besitztümern Abschied zu nehmen. So erhält er letztlich das Schlechteste aus beiden Welten: Er lebt das Leben eines Armen und stirbt den Tod eines Reichen.

Der Tod selbst bleibt ungerührt darüber, er hat seine Pflicht zu erfüllen. Der Tod ist, wie es im "Ackermann aus Böhmen" formuliert ist, nicht Herr über den Tod, er verbreitet ihn nicht nach eigenem Gutdünken, sondern nach fremdem – wenn man so will – göttlichem Willen. Und Gott selbst entscheidet ja den Rechtsstreit zwischen den beiden zu Gunsten des Todes: "Darvmb, klager, habe ere! Tot, habe sigel! seit ieder mensche dem tode das leben, den leib der erden, die sele vns pflichtig ist zu geben."<sup>49</sup>

<sup>47</sup> Bubenheimer, *Gevatter Tod*, p. 79

<sup>48</sup> Bächtold-Stäubli, *Handwörterbuch*. Bd. 8: Artikel Tod, p. 974

<sup>49</sup> Johannes von Tepl, *Der Ackermann und der Tod*, Stuttgart, 1994, p. 64