



Die magische Flucht

Aarne, Antti Amatus

Helsinki, 1930

b. Die älteren, schriftlichen Varianten.

[urn:nbn:de:hbz:466:1-67772](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-67772)

in der Untersuchung berücksichtigt worden. Ausser den im Druck erschienenen Aufzeichnungen habe ich eine grosse Menge handschriftlicher Materialien verwertet. Die reichsten von diesen sind die finnischen und estnischen Märchensammlungen, in denen das Märchen von der magischen Flucht hunderte von Malen vorkommt. Aus Skandinavien habe ich etwa 40 dänische und einige schwedische Aufzeichnungen erhalten. Äusserst willkommen sind die bei den Tschuwassen in den Gouvernements Kasan und Simbirsk und bei den Tataren in Ufa gemachten Aufzeichnungen, deren Verschaffung ich jüngeren Forschern der Volkskunde an der Universität zu Kasan verdanke. Handschriftliches Material bieten ausserdem einige weiss- und kleinrussische Variantenauszüge aus der Sammlung der Russischen geographischen Gesellschaft.

Das Verzeichnis der volkstümlichen Varianten findet sich am Schluss als Anhang.

b. Die älteren, schriftlichen Varianten.

Davon, dass die „magische Flucht“ ein uraltes Märchenmotiv ist, zeugen schon die Dokumente aus der alten Literatur, die wir sowohl aus dem Orient als dem Okzident besitzen.

Von den morgenländischen Fluchtfassungen müssen zuerst die in den alten japanischen Geschichtswerken Kojiki (Geschichte des Altertums) und Nihongi oder Nihon-shoki (Japanische Annalen) befindlichen erwähnt werden. Das Kojiki, das älteste existierende, japanische Buch, aus dem Jahre 712 unserer Zeitrechnung, enthält Geschichten von den Taten der japanischen Götter und Helden sowie ihre Lieder, die von Mund zu Mund in verschiedenen Varianten unter dem Volke wanderten. Das Nihongi, die erste chinesisch geschriebene, offizielle Reichsgeschichte, wurde acht Jahre

später (720) fertig und hat teilweise denselben Inhalt wie das Kojiki.¹

In den japanischen Geschichtswerken finden wir mehrere Fluchtvariationen. Eine solche ist die Unterweltsfahrt, die Isanagi, der Vater des Susanovo unternimmt. Im Nihongi wird erzählt, wie Isanagi in das Totenreich zieht, um seine verstorbene Schwester und Gattin Isanami zurückzuholen. Die letztere kann jedoch nicht mehr die Unterwelt verlassen, denn sie hat daselbst schon Speise genossen, d. h. sie gehört schon der Unterwelt an. Isanagi zündet einen Zahn seines Kammes an und sieht Isanamis von acht Donnergöttern besetzten, faulenden Körper. Als er flieht, lässt ihn der Geist Isanamis von Furien verfolgen, die durch Hintersichwerfen des sich in eine Weintraube verwandelnden Kopfputzes, ebenso durch Bambussprossen, welche aus dem zurückgeworfenen Kamm entstehen, aufgehalten werden. Um die Trauben und Bambussprossen streiten die Furien so, dass der Held einen Vorsprung gewinnt. Nach einer anderen Version lässt Isanami die Donnergötter los, und Isanagi verscheucht sie durch Hintersichwerfen von Pfirsichen und eines Stockes. Auch wird erzählt, wie Isanagi, als ihn seine Schwester selbst am Unterweltstor erreichte, er dieses durch einen Felsen sperrte. Andere Varianten der Hindernisse sind ein Fluss, den Isanagi durch Urinlassen schafft, und weggeworfene Kleidungsstücke, über deren Verwandlung aber nichts berichtet wird.²

Eine andere alte morgenländische Fassung der „magischen Flucht“ finden wir im indischen *Kathāsarit-Sāgara*, das Somadeva im 11. Jahrhundert verfasste. Die indische Erzählung gleicht in vieler Hinsicht der in Europa am

¹ Florenz, Karl, Geschichte der japanische Litteratur 1906, S. 4, 10, 56 u. Ehrenreich, Paul, Die Mythen und Legenden der südamerikanischen Urvölker 1905, S. 77. — ² Ehrenreich, Paul, Die Mythen und Legenden der südamerikanischen Urvölker 1905, S. 83 und Anthropos VIII 1913, S. 857.

meisten verbreiteten Märchenfassung, und zwar nicht nur betreffs der eigentlichen Flucht, sondern auch in bezug auf die anderen sich an sie fügenden Teile der Erzählung. In ihr wird erzählt, wie die Söhne des Königs Vīrabhuja, um sich von ihrem Stiefbruder Çringabhuja (Sohn des Königs und seiner Lieblingsfrau) zu befreien, diesen verleiten, mit dem teuren Bogen und dem goldenen Pfeil des Vaters einen als Kranich erscheinenden Rākshasa von der Zinne des Palastes zu schießen. Der Pfeil trifft den Vogel und bleibt in ihm stecken, und der Jüngling wird von seinen Brüdern gezwungen, ihm nachzujagen, um den Pfeil zurückzubekommen. Çringabhuja langt am Schloss des Rākshasa an und verliebt sich in dessen Tochter Rūpaçikha. Die Tochter verliebt sich ebenfalls in den Jüngling und bittet ihren Vater, ihn ihr zu geben. Der Prinz muss seine Geliebte unter deren 100 Schwestern erkennen, in einem Tage so viel Ackerland bebauen, dass man darauf 100 Scheffel Sesamkörner aussäen und wieder einsammeln kann. Er vollendet alle Aufgaben mit Hilfe seiner Braut. Das Mädchen erkennt er durch ein Perlenband auf der Stirn, und die Ameisen, die Rūpaçikha zusammengerufen hat, sammeln die Körner. Schliesslich schickt man den Prinzen, um den Bruder des Rākshasa, Dhūmaçikha zur Hochzeit einzuladen. Für diese Reise erhält er von seiner Braut ein Pferd und etwas Erde, Wasser, Dornen und Feuer, und sie gibt dem Prinzen noch den Rat, sich gleich nach Ausführung des Auftrages zu entfernen. Der Prinz folgt dem Rat, und Dhūmaçikha schickt sich an, dem Flüchtling nachzujagen. Der Jüngling wirft auf den Boden Erde, woraus ihm zum Schutz ein hoher Berg entsteht, aber der Verfolger erklimmt ihn und setzt die Verfolgung fort. Aus dem Wasser entsteht ein breiter Fluss, die Dornen schießen zu einem dichten Wald empor, und das Feuer setzt diesen in Brand. Das letztgenannte Hindernis bricht die Verfolgung ab, und der Prinz kehrt wohlbehalten zurück. Der verwunderte Rākshasa bildet sich ein,

dass der Prinz ein Gott sei, und am folgenden Tag wird die Hochzeit gefeiert. Aber der Prinz sehnt sich nach seiner Heimat. Er flieht auf einem guten Pferde mit seiner Gattin, die einen goldnen Pfeil und ein Kästchen mit Kleinodien mitnimmt. Der Rākshasa schickt sich an, ihnen nachzusetzen. Rūpaçikha macht den Prinzen und sein Pferd unsichtbar und verwandelt sich selbst in einen Holz hauenden Bauer. Auf die Frage, ob sie die Fliehenden gesehen, gibt sie eine verneinende Antwort und behauptet, sie beweine Agniçikha, den Prinzen der Rākshasa, der an demselben Tag gestorben sei, und haue nun Holz zu einem Scheiterhaufen für ihn. Der einfältige Dämon kehrt nach Hause zurück, um sich nach der Sache zu erkundigen. Nachdem man ihn vom Leben des Prinzen überzeugt hat, fängt er die Verfolgung von neuem an. Nun verwandelt sich das Mädchen in einen Boten, der erzählt, dass Agniçikha tödlich verwundet sei und dass man nach seinem Bruder gesendet habe, um die Regierung anzunehmen. Der Dämon kehrt wieder nach Hause zurück, und nachdem man ihn wieder vom Wohlbefinden des Prinzen überzeugt hat, gibt er die Verfolgung auf. Die Erzählung endet damit, dass die Mutter Çringabhujā's aus dem Gefängnis befreit wird, wohin böse Mitfrauen sie gebracht haben, und die mitschuldigen Stiefbrüder aus dem Lande vertrieben werden.¹

In der indischen Erzählung richtet sich die Aufmerksamkeit besonders auf die zweimalige Flucht, die es möglich gemacht hat, die beiden Fassungen des Fluchtmotivs in der Erzählung unterzubringen. Beim Fliehen vor Dhūmaçikha wirft der Prinz Zaubergegenstände hinter sich, aber bei seiner Flucht mit Rūpaçikha vor dem Dämon geschieht eine Verwandlung.

¹ Göttinger gelehrte Anzeigen 1862, S. 1219; Cosquin, Em., Contes populaires de Lorraine II, S. 23, Anmerk. zu Nr. XXXII; Köhler, R., Kleinere Schriften I, S. 173.

Etwas später als im Kathâsarit-Sâgara ist das Fluchtmotiv im Okzident in der dänischen Geschichte von Saxo Grammaticus zu finden. *Saxo Grammaticus* verfasste seine Geschichte im 12. Jahrhundert und wandte verschiedenartige Quellen, u. a. mündliche Volkserzählungen an. Das Fluchtmotiv mit den nach hinten geworfenen Zaubergegenständen verknüpft sich mit Berichten von Kämpfen und Eroberungszügen im Norden. Der schwedische Fechter Arngrimus tötet im Zweikampf Skalk aus Schonen, der ihm ein Schiff geraubt hatte. Nachher fängt er um die Tochter Frotho's, des Königs von Dänemark, zu werben an, ohne die Einwilligung des Vaters dazu zu gewinnen. Arngrimus wendet sich nun an den schwedischen König Ericus mit der Bitte um Hilfe, und Ericus gibt ihm den Rat, gegen Egtherus, den König von Biarmien, und gegen Thengillus, den König von Finnmarken, zu kämpfen; die einzigen Völker, die noch nicht der dänischen Macht untertan waren. Durch diese tapfere Tat könne er Frotho's Gunst gewinnen. Von den Finnen wird gesagt, dass sie sehr geschickte Speerwerfer und Jäger seien und eifrig Zauberei trieben. Dem Rat folgend, überfällt Arngrimus mit seinem Heer die Finnen und besiegt sie, aber als sie sich nach dem Kampf zerstreuen, werfen sie 3 Steinchen hinter sich und bewirken, dass diese den Feinden als ebenso viele Berge erscheinen. Arngrimus nimmt die Trugbilder für wahr, und da er das Erklimmen der Berge für unmöglich hält, lässt er seine Heere zurückziehen. Am folgenden Tag fängt der Streit von neuem an, und die besiegten Finnen werfen Schnee auf die Erde, dem sie das Aussehen eines grossen Stromes geben. Die Schweden werden wieder irreführt, ziehen sich der eingebildeten Wellen wegen zurück, und die Finnen entkommen wieder glücklich. Der Kampf wiederholt sich noch am dritten Tag, aber die Finnen besitzen weiter kein Rettungsmittel, weshalb sie sich der Gnade des Siegers ergeben. Das folgende Ereignis gehört nicht mehr zu

unserem Interessenkreis, aber der Vollständigkeit wegen sei noch erwähnt, dass die Finnen gezwungen wurden, dem Eroberer Tribut zu zahlen, dass Arngrimus im Zweikampf den Fürsten der Bjarmen besiegte und dass er durch Vermittelung von Ericus in Frothos Gunst kam und dessen Eidam wurde.¹

Der dänische Forscher Axel Olrik stellt auch einen anderen Passus in der Geschichte von Saxo Grammaticus in Zusammenhang mit dem Märchen von der magischen Flucht. In diesem kommen die nach hinten geworfenen Gegenstände nicht vor, ebenso auch nicht die Verwandlungen, aber weil dieser Passus bei unseren späteren Vergleichen in Betracht gezogen werden muss, ist es nötig, auch ihn in den Hauptzügen zu referieren. Olrik hat die Flucht des Prinzen Jarmunrik und seines Pflegebruders Gunne vom Hof des Königs der Wenden, wo sie in Sklaverei leben, hingewiesen. Während der Abwesenheit des Königs macht Jarmunrik eine Puppe, die einer Vogelscheuche gleicht, und nachdem er einen lebendigen Hund in diese gesteckt, hängt er seine eigenen Kleider um sie. Gunne geht darauf mit der bellenden Puppe in den Palast des Königs und erklärt der Königin, dass sein Genosse geistesverwirrt geworden sei. Währenddem verbirgt Jarmunrik den Schatz des Königs und tötet die Wächter in der Wachtstube. Nachdem die Jünglinge die Königin ermordet und noch das Haus angezündet haben, in dem man das Trauerfest feiert, fliehen sie, von den Gästen verfolgt. Zuerst zu Pferde und danach zu Fuss fliehend, langten die Flüchtlinge an einem Fluss an, wo die Verfolger den Tod finden, indem die Brücke unter ihnen zusammenstürzt.

¹ Saxo Grammaticus, Danmarks Krønike, oversat af Fr. Winkel Horn 1898, S. 193 und Saxo Grammaticus, Die ersten neun Bücher der dänischen Geschichte, übersetzt und erläutert von Hermann Jantzen 1900, S. 264.

Im Anfang des 15. Jahrhunderts (1509) wird das Märchen von der magischen Flucht von dem italienischen Epiker *Francesco Bello* in seinem Werke *Mambriano* dargestellt. Aristomede, der König von Ägypten will im Blut eines edlen Jünglings baden, um vom Aussatz, der ihn plagt, zu genesen. Einige Seeräuber bringen dem König für diesen Zweck den Prinzen Lodorico von Syracus. Diesen schont jedoch der König und macht ihm Aussicht auf die Hand seiner Tochter Filenia. Die in einander Verliebten fliehen mit Hilfe eines unsichtbar machenden Edelsteins und eines der Königin ins Kleid gesteckten Schlafzettels zum Meeresufer. Als sie mit einem Schiff wegsegeln, nähert sich ihnen die Königin in einem Zauberkahn und verwünscht den Prinzen, der ihr die Hände abgeschlagen hat. Danach bewirkt ein Kuss der Mutter ein völliges Vergessen und die Verlobung mit einer anderen Braut, als der Prinz im voraus nach Syracus eilt. Die Vergessene hat drei Hofleute zum besten, von denen einer sich die ganze Nacht kämmt, ein anderer auf das Licht bläst und ein dritter die Tür zuschliesst. Der Prinz bekommt sein Gedächtnis dadurch wieder, dass Filenia vom König eingeladen an den Hof kommt, erzählt, was geschehen ist, und den Verlobungsring Lodorico zuwirft.¹

Es scheint, dass das Märchen von der magischen Flucht in Italien sehr beliebt gewesen ist. In dem 1634—36 herausgegebenen neapolitanischen *Pentamerone* haben wir davon vier verschiedene Varianten, obwohl die Fluchtepisode mit den nach hinten geworfenen Gegenständen oder den Verwandlungen nicht in allen vorkommt. Erstens finden wir eine Nachbildung der im vorhergehenden Abschnitt behandelten Variante von Bello, obwohl in einigen Zügen selbständig gebildet. Ohne hier den Inhalt der Variante zu referieren, erwähne ich nur, dass anstatt des ägyptischen Königs ein

¹ Bolte-Polívka II, S. 525.

türkischer Sultan darin vorkommt und der Name seiner Tochter, die mit dem Prinzen flieht, Rosella ist. Der Prinz haut auf Befehl des Mädchens, als er ein Geklirr von Ketten und Haken vernimmt, wie wenn man das Fahrzeug entern wolle, blindlings zu, und der nachjagenden Sultanin werden die beiden Hände abgeschlagen.¹

In der zweiten neapolitanischen Variante verwünscht eine alte Frau den Königssohn Nard'Aniello, der mit einem Stein ihren Bohnentopf zerschlagen hat, in der Weise, dass dieser sich in die Tochter einer Hexe verlieben und allerlei Plagen und Widerwärtigkeiten erleiden soll. Im Walde trifft er die Tochter der Hexe, ein schönes Mädchen, und verliebt sich in sie. Die zornige Hexe verlangt von ihm, dass er bis zum Abend ein Stück Land umgrave, sechs Stösse Holz viermal durchgespalten fertig haue und eine Zisterne von 1000 Tonnen Wasser reinige, welche Aufgaben er alle mit Hilfe der Zauberkünste des Mädchens vollbringt. Die beiden Liebenden fliehen gen Neapel, und unterwegs bleibt das Mädchen in einem Wirtshaus zurück, um auf den Jüngling zu warten, der versprochen hat, sie mit Pferd und Wagen abzuholen. Inzwischen hat die Hexe die Flucht gemerkt und die Verwünschung ausgesprochen, dass bei dem ersten Kuss, den der Geliebte ihrer Tochter empfangt, er sie vergessen solle. Er vergisst das Mädchen wirklich, ihr gelingt es aber, als Mann verkleidet, Küchenjunge im Hause ihres Verlobten zu werden und eine Pastete zu backen, aus der eine Taube hervorfliegt, die ihn wegen seines Betragens gegen seine Braut tadelt. Das Gedächtnis des Prinzen kehrt wieder, und alles klärt sich.²

In den beiden anderen Varianten des Pentamerone wird die Flucht mit Hilfe der nach hinten geworfenen Zauber-

¹ Basile, G., Der Pentamerone oder: das Märchen aller Märchen. Aus dem Neapolitanischen übertragen von Felix Liebrecht, I 1846, S. 366 (III 9). — ² Dasselbst S. 219 (II 7).

gegenstände bewerkstelligt. Die erste fängt mit der Sage vom Erraten der Laushaut (hier des Flohes) an. Ein wilder Mann löst das Rätsel und führt die als Belohnung versprochene Königstochter Porziella mit sich in einen tiefen Wald, wo er ihr nur Menschen- und Wildschweinfleisch als Nahrung reicht. Das Mädchen weint und klagt ihren Hunger einer alten Frau. Diese verspricht mit Hilfe ihrer 7 Söhne, von denen ein jeder eine besondere Zauberkraft besitzt, sie aus den Händen des wilden Mannes zu retten. Der erste von den Söhnen hört alles, wenn er sein Ohr an den Boden hält; aus dem Speichel des Zweiten entsteht ein grosses Seifenmeer; wenn der dritte ein Stückchen Eisen auf die Erde wirft, erscheint ein Feld von geschliffenen Schermessern; wenn der vierte ein Spänchen wirft, bildet sich ein dichter Wald; wenn der fünfte einen Wasserstrahl auf die Erde spritzt, entsteht ein gewaltiger Strom; wenn der sechste einen Stein auf die Erde wirft, ein fester Turm; der siebente ist ein geschickter Scharfschütze. Am folgenden Morgen entführen die Söhne Porziella in ihrer Mitte, und ein jeder benutzt seine Fähigkeit zur Abwehr gegen den verfolgenden wilden Mann. Der Scharfohrige vernimmt sein Nahen. Über das Seifenmeer kommt er auf die Weise hinüber, dass er von Hause einen Sack mit Kleie holt und sie sich so lange vor die Füße streut, bis er das Hindernis überwunden hat. Vor den Messern rettet er sich, indem er sich von Kopf bis zu Fuss mit Eisen bedeckt, den Wald haut er mit seinem Jagdmesser nieder, und über den Fluss schwimmt er mit den Kleidern auf dem Kopf. Da die Flüchtlinge Schutz in dem Turm suchen, eilt der wilde Mann nach Hause zurück, um eine Winzerleiter zu holen, aber der letzte Bruder erschießt ihn mit dem Bolzen, und sein Kopf wird mit dem Messer abgeschlagen. Das Mädchen langt glücklich bei ihrem Vater an, und dieser belohnt die Frau und ihre Söhne.¹

¹ Basile, G., Der Pentamerone u. s. w. I, S. 66 (I 5).

In der letzten von den neapolitanischen Varianten fordert die Hexe von einem schwangeren Weib, die Petersilie aus ihrem Garten stiehlt, das Kind, das sie gebären werde. Sie sperrt das Mädchen in einem einsamen Turm ein, in welchen man nur vermitteltst der langen Haare Petrosinellas gelangen kann. Der Sohn eines Königs verliebt sich nun in das Mädchen und besucht sie, indem er an den Haaren in den Turm hinaufklettert. Die Flucht wird durch drei Galläpfel ermöglicht, die sich in dem Loche eines Küchenbalkens befinden. Dem Rat Petrosinellas gemäss sucht der Jüngling die Äpfel und flieht zusammen mit ihr von der Hexe verfolgt. Aus dem ersten auf den Boden geworfenen Apfel entsteht ein entsetzlicher Bullenbeisser, den die Hexe jedoch mit einem Brötchen bändigt, und aus dem zweiten ein furchtbarer Löwe, der durch die Eselshaut erschreckt, in die die Hexe sich steckt, sogleich die Flucht ergreift. Die Alte ist noch in die Eselshaut gekleidet, als der aus dem dritten Apfel entstehende Wolf über sie herfällt und sie frisst. Wie gewöhnlich endet die Flucht auch in diesem Falle mit der Hochzeit der Fliehenden.¹

Das Märchen von der magischen Flucht wird auch, sogar in einer sehr ausführlichen und entwickelten Form, von der französischen *Gräfin d'Aulnoy* erzählt, die am Ende des 17. Jahrhunderts oder zu derselben Zeit wie ihr bekannterer Landsmann Perrault schrieb. Nach d'Aulnoy sind die Flüchtlinge eine Königstochter, die aus einem Sturm gerettet zu einem Menschenfresser und dessen Frau kommt, und ihr Vetter, Prinz Vielgeliebt, der ein ähnliches Schicksal erlitten hat. Der Prinz entkommt dadurch dem Menschenfresser, dass das Mädchen in der Nacht die Krone vom Kopf eines Sohns des Menschenfressers nimmt und sie dem Prinzen aufsetzt, wodurch das Ungeheuer irregeleitet wird und seine zwei eigenen Söhne auffrisst. Die Liebenden fliehen auf

¹ Basile, G., Der Pentamerone u. s. w. I, S. 154 (II 1).

einem grossen Kamel, und die Verfolgung beginnt erst, nachdem die sprechende Bohne auf die Fragen der Frau des Menschenfressers zu antworten aufgehört hat. Als der Menschenfresser mit den Siebenmeilenstiefeln sich nähert, verwandelt das Mädchen mit einem Zauberstock das Kamel in einen See, den Prinzen in einen Kahn und sich selbst in eine alte Frau. Der Menschenfresser glaubt der Versicherung der Alten, dass sie niemand gesehen, und kehrt unverrichteter Dinge nach Hause zurück. Das zweite Mal ist der Prinz ein Bild, das Kamel ein Pfeiler und das Mädchen ein Zwerg. Da der Menschenfresser durch die Lüge des Mädchens von neuem irreführt nach Hause zurückkehrt, eilt seine Frau herbei, um die Verfolgung fortzusetzen, und trifft das Kamel als einen Kübel, den Prinzen als einen Orangenbaum und das Mädchen als eine um den Baum fliegende Biene, die sie voll Beulen sticht. Die Erzählung fährt noch mit den wunderbaren Verwandlungen des Orangenbaumes fort. Die Gegenstände können ihre ursprüngliche Gestalt nicht erhalten, bevor der Orangenbaum in den Garten einer Prinzessin gebracht worden ist und die Biene einen heilenden Balsam für den Prinzen aus Arabien geholt hat. In einem fliegenden Wagen langten die Liebenden schliesslich zu Hause an, und die Hochzeit wird gefeiert.¹

Alle bisher behandelten Erzählungen sind unzweifelhafte Varianten des Märchens von der magischen Flucht. Aber es gibt noch zwei Erzählungen, die an unser Märchen erinnern, und diese führen in viel ältere Zeiten zurück als die japanische Variante.

In Verbindung mit dem Märchen von der magischen Flucht ist auch eine alte *ägyptische Erzählung von den Zwilingsbrüdern* Bata und Anup erwähnt worden, die auf einer Papyrusrolle in einem alten ägyptischen Grab aus dem

¹ Kletke, Märchensaal I 1845 Nr. 14, S. 301; Cosquin, Em., Contes populaires de Lorraine I, S. 106, Anm. zu Nr. IX.

13. Jahrhundert vor Chr. gefunden worden ist. In diesem mehr als 3000 Jahre alten Märchen wird von den wunderbaren Schicksalen der Brüder erzählt, und zu diesen gehört u. a. die Flucht des Einen und ein Fluss als Schutz des Flüchtlings. Unsere Aufmerksamkeit richtet sich in der langen ägyptischen Erzählung vor allem auf diese für uns wichtigen Züge. Die Gemahlin des älteren Bruders Anup verliebt sich in den bei ihr dienenden jüngeren Bruder Bata und macht diesem einen Liebesantrag. Nach seiner abschlägigen Antwort erzählt die betrügerische Frau, um sich vor dem Misstrauen ihres Gemahls zu retten, dass Bata sie verführen wollte. Anup glaubt an die Beschuldigung seiner Frau und versucht seinen Bruder zu töten, aber der Bruder flieht, und Re, der Gott der Sonne, stellt auf seine Bitte einen von Krokodilen bewohnten breiten Fluss zwischen ihn und seinen Verfolger. Auf der anderen Seite des Flusses erklärt Bata hernach seinem Bruder den richtigen Sachverhalt.

Die zweite mit unserem Märchen in Verbindung gestellte Erzählung ist die griechische Fabel von dem Argonautenzug, der den Zweck hatte, das goldene Vlies aus Kolchis zu holen. Diese schwere Aufgabe hatte Pelias, der König von Jolkos, Jason zur Ausführung gegeben. Als Jason und seine Gefährten — die berühmtesten Helden jener Zeit — am Ziele angelangt waren und ihren Wunsch vorgetragen hatten, versprach der König Aietes das Fell abzutreten unter der Bedingung, dass Jason zwei feuerschnaubende Stiere anschirre, mit diesen die Flur des Ares pflüge und in die Furchen die von Kadmos übriggelassenen Drachenzähne säe. Jason besteht die geforderten Proben mit Hilfe der zauberkundigen Medeia, der Tochter Aietes', die ihm u. a. eine gegen Feuer und Eisen schützende Salbe gibt. Nachdem sie erfahren, dass Aietes die Reisenden töten will, schläfert Medeia den bei dem Fell Wache haltenden Drachen ein, worauf sie mit dem Fell fliehen. Aietes lässt jedoch die Flüchtlinge noch nicht in Ruhe, sondern folgt ihnen

nach. Als Medeia ihren Vater nahen sieht, tötet sie ihren Bruder Absyrtos und schneidet seinen Körper in kleine Stückchen, die sie hin und her streut. Die Flüchtlinge haben Zeit zu entkommen, da der König haltmacht, um die Glieder seines Sohnes zu sammeln.

Nach hinten geworfene Zaubergegenstände oder Verwandlungen werden ebensowenig in der alten, ägyptischen, wie in der griechischen Erzählung erwähnt. Der Fluss, der in der ersteren das Hindernis bildet, erinnert gewissermaßen an den aus dem Zaubergegenstand entstehenden Fluss im Märchen von der magischen Flucht.

II. Die Aufsuchung der Urform der Fluchtepisode.

Ein flüchtiger Blick auf die aufgezählten volkstümlichen Varianten des Märchens genügt, um zu beweisen, dass sie sich bedeutend voneinander unterscheiden. Einige von ihnen sind lange, vierteilige Zusammenstellungen, die zum Mittelpunkt die wunderbare Flucht haben. Das Geraten der Flüchtlinge — ihre Anzahl sei einer oder mehrere — in die Hände eines bösen Wesens wird in ihnen oft ausführlich erzählt und ebenso ihre weiteren Schicksale, nachdem sie Schutz vor der Verfolgung ihrer Gegner gefunden haben. In einigen Aufzeichnungen wird nur die Flucht und ihre Veranlassung kurz beschrieben. Die Varianten unterscheiden sich am merkbarsten in den vor und nach der Flucht stehenden Teilen, während die Flucht in den Hauptzügen dieselbe bleibt. Dass es zwei Hauptarten von ihr gibt: einerseits das nach hinten Werfen von Gegenständen und die aus ihnen entstehenden Hindernisse, andererseits die Verwandlung der Fliehenden in verschiedene Gestalten, ist schon erwähnt worden.

Wer sich näher mit dem Inhalt der Märchen in ihrem Gesamtumfang beschäftigt hat, dessen Aufmerksamkeit ent-