

*Lautlehre*

I

LAUTLEHRE<sup>1</sup>

für die fremdsprachlichen Texte und die im deutschen Text vorkommenden indianischen Namen.

## VOKALE :

*a, e, i, u* — wie im Deutschen.

*o* — gewöhnlich offen, ähnlich dem portugiesischen *o*.

*æ* — zwischen *a* und *o*, ähnlich dem englischen *a* in *walk*.

*ɤ* — zwischen *u* und *o*.

*ɛ* — reduziert, am vorderen Gaumen hervorgebracht; zu *i* hinneigend, besonders im Auslaut.

*ɛ̃* — offen, ähnlich dem deutschen *ä*, dem französischen *è*.

*ɛ̃* — dumpf, ähnlich dem englischen *u* in *hut*, bisweilen von deutschem *u* kaum zu unterscheiden.

*ai, au, oi* — beide Vokale werden getrennt gesprochen.

*ai, aĩ, eĩ, oĩ, uĩ, au, ɛu* — diphthongische Laute; ebenso, wenn der zweite Laut den Akut hat, z. B. *aĩ, aĩ̃*.

*ou* — fast wie *u*.

*á* — Wortakzent.

*ā* — Länge. Wo der Längsstrich fehlt, werden die Vokale mehr oder weniger kurz ausgesprochen.

*ǎ* — sehr kurz; nur in Ausrufen und im Refrain der Tanzgesänge.

*ã* — nasalisiert. Alle Vokale kommen nasalisiert vor.

*w* — konsonantisches *u*, wie das englische *w* in *water*.

*y* — konsonantisches *i*, wie das englische *y* in *youth*.

( ) — eingeklammerte Vokale sind stark reduziert, bisweilen kaum hörbar.

## KONSONANTEN :

*b, p, k, m, n, s, t* — wie im Deutschen.

*d* — im Inlaut wie im Deutschen, im Auslaut sehr weich; als leichter Vorschlag (*d*) vor *ž*.

*f* — zwischen *f* und *h*; kommt nur in Interjektionen vor.

*g* — im Inlaut wie im Deutschen, im Auslaut sehr weich.

*h* — deutsches *h* in *haben*.

*x* — gutturaler Reibelaut; ähnlich dem spanischen *j* oder einem leichten deutschen *ch*, z. B. in *nach*; findet sich nur als leichter Vorschlag (*x*) vor *p*.

<sup>1</sup> Die Lautlehre folgt im Wesentlichen dem von P. W. Schmidt im „Anthro-

pos“ Bd. II (1907) aufgestellten Lautsystem.

*x* — ähnlich dem deutschen *ch* in *ich*; kommt selten vor: vor *p* (nach *i*) und nach *t*.

*l* — zwischen *l* und *r*; ähnlich dem rollenden polnischen *ł*.

*r* — rollend; vom rollenden *l* kaum zu unterscheiden.

*z* — weicher *s*-Laut.

*ʒ* — ähnlich dem englischen *th*, aber weicher; zwischen engl. *th* und *y*.

*ʒ* — französisches *j* in *jeter*.

*ñ* — deutsches *ng* in *Engel*.

( ) — eingeklammerte Konsonanten sind stark reduziert, bisweilen kaum hörbar.

' — der Apostroph bezeichnet ein eigentümliches Stocken im Wort, wie wenn der vorhergehende Laut in der Kehle stecken bliebe. Es ist ein laryngaler, stimmloser Explosivlaut, der bald als Pause, bald als stark reduziertes *e* empfunden wird. Er ersetzt wohl vielfach einen ausgefallenen Vokal; z. B. *Piaï'mã* = *Piaï-imã*.

Die Akzentuierung schwankt bisweilen bei demselben Wort und ist verschieden je nach der Rolle, die das Wort im Satz spielt. Gewöhnlich liegt der Ton auf der letzten Silbe.

### BEMERKUNGEN:

Ein Zeichen für die Lebhaftigkeit der Sprache sind die zahlreichen Interjektionen.

Die Worte in den Texten sind, soweit es irgend möglich war, für die Interlinearübersetzung durch Teilungsstriche in ihre grammatischen Bestandteile zerlegt. Dabei sind bisweilen infolge Abtrennung des Verbalstammes Diphthonge scheinbar auseinander gerissen, was durch das Diphthongzeichen *~* ausgeglichen ist, z. B. *t-akítuka-ïd* = zerschlagend.

Die aus dem Portugiesischen übersetzten Erzählungen werden mit arabischen Ziffern zitiert, die Urtexte mit großen lateinischen Buchstaben A—L.

Bei der Reihenfolge der Urtexte, die eine andere ist, als die der entsprechenden aus dem Portugiesischen übersetzten Sagen, waren sprachliche Gründe maßgebend.<sup>1</sup>

Manche Erklärungen von Tier- und Pflanzennamen usw. sind in den Fußnoten mehrfach wiederholt, um dem Leser das Verständnis zu erleichtern.

<sup>1</sup> Die sprachlichen Ergebnisse werden im           hang behandelt.  
IV. Bande dieses Werkes im Zusammen-

## EINFÜHRUNG

Die vorliegende Sammlung umfaßt Naturmythen und Heroensagen, Märchen, Tierfabeln und humoristische Erzählungen.

Manche Heroensagen sind auf Naturmythen zurückzuführen, die im Laufe der Zeit verblaßt sind und heute in fremdem Gewand erscheinen. Aus gewissen Zügen der Heroen lassen sich die Naturvorgänge erkennen, die zu der Mythe die Veranlassung gegeben haben.

Die Märchen handeln von Zauberern und Zauberkünsten, Verwandlungen mannigfachster Art von Menschen in Tiere, von Menschen und Tieren in Objekte des gewöhnlichen Lebens und umgekehrt. Sie handeln von magischen Geräten, von Menschenfressern und Ungeheuern in Gestalt von Menschen und Tieren.

Eine besondere Klasse von Märchen bezieht sich auf die Entstehung der heutigen Tänze, deren sonst unverständliche Gesänge erst durch die Sagen ihre Erklärung finden.

Die Tiersagen tragen zum Teil explanatorischen Charakter, indem sie Eigenschaften, Farbe und Gestalt der Tiere aus Vorgängen der Urzeit erklären.<sup>1</sup> Sie finden sich dann meistens episodisch in den Mythen und Märchen. Andere sind eigentliche Tierfabeln, in denen Schlaueit und Dummheit, Geschicklichkeit und Tölpelheit, Stärke und Schwäche einander gegenübergestellt werden.

Dieselbe Tendenz wie die Tierfabeln haben die *Kong'wó*-Erzählungen. Der Held ist ein schlauer und furchtloser Mann, der besonders die Jaguare überlistet und tötet, schließlich aber, wie viele tapfere Leute, an einer Kleinigkeit zu Grunde geht. Ein Mistkäfer tötet ihn. Es sind humorvolle Anekdoten, manche von derber Komik, die aus sehr verschiedenen Zeiten stammen und noch heute der Lust am Fabulieren ihre Entstehung verdanken, wie man an ganz modernen Zügen erkennen kann.

Noch harmloser sind die kurzen Geschichten von *Kaláwunség*, dem Lügner, einer an Münchhausen erinnernden Gestalt der Arekuná, von dem unzählige Aufschneidereien erzählt werden. Sie passen sich ganz den modernen Verhältnissen an und werden auch bei gemütlichem Zusammensein ad hoc erfunden, wobei ein Erzähler den anderen zu übertrumpfen sucht. Zum Teil sind diese Schwänke so obszön, daß sie sich nicht zur Wiedergabe eignen.

<sup>1</sup> Paul Ehrenreich: Die Mythen und Legenden der südamerikanischen Völker und ihre Beziehungen zu denen

Nordamerikas und der alten Welt. Berlin 1905. S. 9.

Abgesehen von diesen modernen Erzeugnissen indianischer Phantasie enthalten diese Sagen viel primitives Material. Sie zeigen alle Merkmale, die Ehrenreich als Urformen bezeichnet, „als mythologischen Allgemeinbesitz, der auf primitiver Stufe den Bestand der Mythologie erschöpft und daher als Ureigentum der Menschheit anzusehen ist“,<sup>1</sup> so namentlich die zahlreichen explanatorischen Motive, die teils in die Mythen eingestreut sind, teils selbständig bestehen und die Eigenart der Tiere und der leblosen Natur, geologischer Formen, Felsbildungen usw. erklären, ferner die Entstehung der Himmelskörper und ihr Verhältnis zu der irdischen Welt.

Über die Schöpfung der Welt konnte ich nichts in Erfahrung bringen. Die Welt ist von Anfang an fertig da mit Menschen, Tieren und Pflanzen. Nur einmal wird nebenbei erwähnt: „*Makunaíma* (der Stammesheros) hat alle Jagdtiere und Fische gemacht.“ (4)

Die Sage von einer großen Flut steht in engem Zusammenhange mit der Sage von einem Weltbaum, der alle guten Früchte trug, und bildet einen Bestandteil der Heroensage. Die Heroen fällen den Baum, aus dessen Stumpf viel Wasser hervorquillt und alles überschwemmt.

Über den weiteren Verlauf der Flut habe ich nur eine von christlichen Ideen überwucherte Sage aufgezeichnet, die mir ein alter Makuschí-Häuptling am Uraricuéra erzählt hat. Ich gebe sie am Schluß dieses Bandes wieder, um zu zeigen, wie die Mission, wenn sie nur vorübergehend wirkt, die Köpfe der Indianer verwirrt und Ursprüngliches ins Grotteske verzerrt.

**Heroen:** Von der Sage vom „Weltbaum und der großen Flut“ habe ich durch meine beiden Erzähler zwei Fassungen erhalten, die beweisen, daß auch die Heroensage der beiden nahe verwandten Stämme in manchen Punkten voneinander abweicht.

Die Arekuná-Sage (1) erwähnt ganz im Anfang „*Makunaíma* und seine Brüder“, gibt aber von diesen nicht die Namen an. In der Handlung erscheinen nur *Makunaíma* und sein ältester Bruder *Žiqí*. *Makunaíma* ist der jüngste der Brüder, aber der verschlagenste und zauberkräftigste. Er fällt den Weltbaum, obgleich ihn der verständige *Žiqí* daran zu hindern sucht.

In der Taulipáng-Sage (2) werden neben *Makunaíma* vier Brüder mit Namen aufgeführt: *Ma'nápe*, *Anžikłai*, *Wakalámbe* und *Anike*. *Žiqí* kommt in dieser Sage nicht vor. An seiner Stelle steht *Ma'nápe*. Er ist der älteste der Brüder, aber nichts wert. Alle fünf Brüder werden nur im Anfang der Sage erwähnt. Im weiteren Verlauf treten nur *Makunaíma* und *Ma'nápe* handelnd auf, später noch *Anžikłai*. *Ma'nápe*, „der Verfluchte“, wie der

<sup>1</sup> Paul Ehrenreich: Die allgemeine Mythologie und ihre ethnologischen Grundlagen. Leipzig 1910. S. 61.

*Einführung*

5

Erzähler bekräftigte, fällt den Baum, obgleich ihm der kluge *Akúli* (ein Nagetier), der den Baum gefunden hat, davon abrät. *Akúli* prophezeit die große Flut. Wie in der Arekuná-Sage *Žigé*, so sucht hier *Anžikílan*, der in keiner anderen Sage erwähnt wird, durch magische Worte das Fällen des Baumes zu verhindern.

Von den Namen der Brüder wurden mir erklärt: *Žigé* = Sandfloh, *Wakalámbe* = Windhose, *Anžikílan* = Rebhuhn, *Ma'nápe* = Kürbiskern.

Der Name des obersten Stammesheros *Makunaíma* enthält offenbar als Hauptbestandteil das Wort *máku* = schlecht<sup>1</sup> und das Augmentativ-Suffix *ima* = groß. Danach würde der Name etwa bedeuten: „der große Böse“, was dem ränkesüchtigen, unheilstiftenden Charakter dieses Heros wohl entspricht. Umso merkwürdiger wirkt es daher, wenn die englischen Missionare in ihren Bibelübersetzungen in der Sprache der den Taulipáng und Arekuná benachbarten und nahe verwandten Akawoío dem Christengott diesen anrühigen Namen „makonaíma“ beilegen.

In allen Sagen, die von den Heroen handeln, ist *Makunaíma* der bedeutendste unter den Brüdern. Ihm gesellt sich bald *Ma'nápe*, bald *Žigé* zu. Durch seinen Vorwitz gerät *Makunaíma* häufig in schlimme Lagen, aus denen er teils durch seine eigene Schlaueit, teils durch die Hilfe seines besonneneren älteren Bruders befreit wird.

*Makunaíma* ist, wie alle Stammesheroen, der große Verwandler. Er verwandelt Menschen und Tiere, bisweilen zur Strafe, meistens aber nur aus Lust an bösen Streichen, in Steine. (4) Er ist auch Schöpfer. Er hat, wie schon bemerkt, alle Jagdtiere und Fische gemacht. Nach dem Sinbrand, der alles menschliche Leben vernichtet, schafft er neue Menschen. Auch dabei benimmt er sich anfangs recht ungeschickt. Er formt sie aus Wachs, sodaß sie an der Sonne zerfließen. Dann erst formt er sie aus Lehm und „verwandelt sie in Menschen“. (3)

Zahlreich sind die kleinen Erzählungen, die den tückischen und schadenfrohen Charakter *Makunaímas* kennzeichnen: Bei einer großen Trockenheit ist Überfluß an Fischen. *Makunaíma* macht zuerst in seiner Dummheit Angelhaken aus Wachs, die natürlich nichts taugen. Dann stiehlt er mit Hilfe seines Bruders *Žigé* einem fischenden Menschen die Angel, indem er sich in einen großen Raubfisch verwandelt und sie ihm nach mehreren vergeblichen Versuchen abreißt. Beide verwandeln sich nun in Grillen und verbergen sich in der Kiepe des Mannes, der auf die andere

<sup>1</sup> Taulipáng: *i-máku-yipe* = der, die schlechte; Akawoío: *mahgoe* (englische Schreibweise) = schlecht, böse.

Seite des Gebirges geht, um sich „in dem Lande der Engländer“<sup>1</sup> durch seine Arbeit eine neue Angel zu verdienen — ein ganz moderner Zug. Auf dem Marsch über das Gebirge zaubert sich *Makunaíma* Wunden an den Körper und wirft sie dann auf den Weg, wo er sie in Steine verwandelt, die noch heute den dort Wandernden Wunden machen. (5)

Eine weitere Sage der Arekuná handelt von hinterlistigen Streichen des Knaben *Makunaíma* gegen seinen „älteren Bruder“, der nicht mit Namen genannt wird. Wahrscheinlich ist es wieder *Žigé*. Er tut der Frau seines Bruders Gewalt an und zaubert dann das Haus mit allen Pflanzungen auf den Gipfel eines hohen Berges. Der Bruder, der auf der Erde zurückbleibt, stirbt fast Hungers, bis sich endlich *Makunaíma* seiner erbarmt. Er verspottet ihn aber noch wegen seiner Magerkeit. Den Verkehr mit seiner Schwägerin setzt *Makunaíma* nun ungestört fort. (6)

In einer anderen Sage (7) wird erzählt, wie *Makunaíma* den Stachelrochen aus einem Blatt schafft, um seinem Bruder *Žigé* zu schaden, mit dem er wegen dessen Frau verfeindet war. Dies bezieht sich wahrscheinlich auf die vorhergehende Sage, den unerlaubten Verkehr *Makunaímas* mit der Frau seines älteren Bruders. Um sich zu rächen, macht *Žigé* die Giftschlange aus einem Stück Schlingpflanze.

Diese beiden kleinen Sagen bilden die Einleitung zu zwei Zaubersprüchen „gegen Rochenstich“ und „gegen Schlangenbiß“. Nach dem letzteren aber hat *Makunaíma* auch die Giftschlange geschaffen.

Die Zaubersprüche hängen eng mit den Mythen zusammen. Die meisten gehen von einer kurzen mythischen Erzählung aus, die auf den Spruch hinleitet. Es gibt böse und gute Sprüche; böse, um einem anderen Krankheit anzuzaubern, gute, um ihn davon zu befreien. Während in den guten Sprüchen hilfreiche Tiere und Pflanzen und Naturgewalten eine Rolle spielen, treten in den bösen Sprüchen wieder die Stammesheroen, besonders *Makunaíma* und neben ihm seine Brüder *Ma'nápe* und *Žigé*, als Unheilstifter auf, die viele Leiden in die Welt gebracht haben, um die Menschen, vor allem die Frauen, zu strafen, die ihnen nicht zu Willen waren.<sup>2</sup> Sexuelle Motive sind bei vielen schlechten Handlungen dieser Stammesheroen maßgebend. So schaffen sie auch aus verschmähter Liebe die häßlichen kegelförmigen Brüste, die heute manche Indianerinnen haben. (8)

<sup>1</sup> Britisch Guayana.

<sup>2</sup> Die Zaubersprüche, sämtlich im Urtext mit Interlineartübersetzung, werden in Band III dieses Werkes im Zusammenhang mit dem Zauberglauben veröffentlicht. Vgl. auch Th. Koch-Grün

berg: Zaubersprüche der Taulipáng-Indianer, im Luschan-Heft: Archiv für Anthropologie. Neue Folge, Band XIII, Heft 4, S. 371—382. Braunschweig 1915.

*Einführung*

7

Mehrere Taulipáng-Sagen handeln von den Abenteuern *Makunaímas* mit dem menschenfressenden Riesen *Piaí'má*, der in der Mythologie dieser Stämme eine wichtige Rolle spielt. Die Gestalt des obersten Stammesheros trägt hier bald solaren, bald lunaren Charakter. Er gerät in die Jagdschlinge des Ogers, der ihn in seiner Kiepe mit sich schleppt. Durch einen Zauberspruch, den er dem Riesen abgelauscht hat, befreit sich *Makunaíma*. (9 und G)

Der Fang der Sonne in der Schlinge bezieht sich offenbar auf den Stillstand der Sonne an den Wendepunkten und ist ein so verbreitetes Motiv, daß wir darin wohl, wie Ehrenreich betont, eine Äußerung des menschlichen Elementargedankens sehen dürfen.<sup>1</sup>

Auf Sonnen- oder Mond-Eklipsen beziehen sich offenbar die beiden Sagen 10 und 12. In der ersten rettet sich *Makunaíma* vor *Piaí'má* in einen hohlen Baum und entrinnt dann unversehrt aus seinem Versteck. In der zweiten Sage wird er durch eigene Schuld von einer riesigen Eidechse verschluckt und von seinem besonnenen Bruder *Ma'nápe*, der mit Hilfe der anderen Brüder das Tier tötet und ihm den Bauch aufschneidet, noch lebend befreit. Die tölpelhafte und prahlerische Natur *Makunaímas*, die auch in anderen Sagen hervortritt, wird hier noch deutlicher durch die törichten Worte, die er zu seinen Rettern spricht: „Habt ihr gesehen, wie ich mit einem solchen Tier kämpfe?“

Auch die Sage 11 (H) betont die entgegengesetzten Charaktereigenschaften der beiden Brüder. Trotz der Ermahnungen *Ma'nápes* ahmt *Makunaíma* auf der Jagd den Ruf *Piaí'más* nach und wird von diesem mit einem Giftpfeil erschossen und mitgeschleppt. *Ma'nápe* folgt den Spuren, gelangt durch die Mitwirkung hilfreicher Tiere zur Wohnung des Ogers und tötet diesen und seine Frau mit ihrem eigenen Zaubergift. Dann fügt er den zerstückelten Bruder wieder zusammen und belebt ihn; ein weit verbreitetes Motiv, das deutlich auf die wechselnden Phasen des Mondes hinweist.

Die bald freundschaftlichen, bald gespannten bis feindseligen Beziehungen zwischen den beiden Brüdern *Makunaíma* und *Žigé* oder *Makunaíma* und *Ma'nápe* lassen vermuten, daß auch diese Brüdersage, wie ähnliche Sagen bei anderen Völkern, auf einen Naturmythos zurückgeht, der das Verhältnis von Sonne und Mond zueinander, ihren gemeinsamen und wieder getrennten Lauf zum Gegenstand hat.<sup>2</sup>

**Unholde und Dämonen:** Die Gestalt des *Piaí'má* weist verschiedenartige Züge auf. In mehreren Sagen ist er der menschenfressende Riese, der alles

<sup>1</sup> Ehrenreich: Mythen und Legenden S. 97. Allgemeine Mythologie. S. 210.

<sup>2</sup> Ehrenreich: Mythen und Legenden. S. 52.

mögliche Unheil anrichtet, schließlich aber in seine eigene Falle gerät und von einem tapferen Manne getötet wird. (26 und I) Er ist zugleich der erste Zauberarzt, der „große Zauberer“, worauf schon sein Name hindeuten scheint, der sich zusammensetzt aus *piai* = Zauberarzt und dem Augmentativsuffix *-ima* = groß. Er schafft durch seinen Unterricht die ersten Zauberärzte unter den Menschen und gibt ihnen die zauberkräftigen Pflanzen, besonders den Tabak, der bei den Krankenkuren eine so große Rolle spielt. (21) *Piaï'mã* gilt endlich als der Stammvater der Ingarikó, die nordöstlich vom Roroíma im dichten Walde hausen. Obwohl sprachlich nahe Verwandte der Taulipáng und Arekuná, waren sie in früheren Zeiten ihre Todfeinde und werden noch heute von ihren Nachbarn als „Kanaimé“, heimliche Mörder und böse Zauberer, gefürchtet. Es ist in der Mythologie nicht selten, daß die Erinnerung an einen feindseligen Stamm zur Bildung der Gestalt eines Unholdes beigetragen hat. Seine Menschenfressereigenschaft deutet auf frühere tatsächliche oder angebliche kannibalische Wohnheiten des betreffenden Stammes hin.

In den meisten Sagen tritt *Piaï'mã* zusammen mit seiner Frau auf, die die schlimmen Eigenschaften ihres Mannes teilt. Einmal wird *Piaï'mã* mit seinem Ingarikó-Namen *Atátaï* genannt. (26 und I) Alle Worte, die *Piaï'mã* und seine Leute in den Sagen sprechen, gehören angeblich der Ingarikó-Sprache an und konnten von meinen Erzählern nicht genau übersetzt werden.

*Piaï'mãs* Ende wird verschieden erzählt. In einer Sage wird er nebst seiner Frau von dem Stammesheros *Ma'núpe* getötet (11); in einer anderen Sage fällt er der List eines Mannes zum Opfer, der nicht benannt ist, und wird dann von seiner eigenen Frau aus Versehen vollends erschlagen. (26) Diese ganz verschiedenen Berichte über seinen Tod, verbunden mit seinem schwankenden Charakterbild, das ihn bald als gütigen Helfer, bald als Vernichter zeichnet, deuten darauf hin, daß der Ursprung dieser mythischen Gestalt nicht einheitlich ist. Wahrscheinlich haben verschiedene Sagen-elemente zu ihrer Bildung beigetragen. Verschiedene Figuren sind infolge verwandter Züge im Laufe der Zeit zu der Gestalt des *Piaï'mã* verschmolzen.

Seine Beziehungen zu dem Sonnen- oder Mondheros *Makunaíma* lassen in *Piaï'mã* auch eine Personifizierung der Nacht oder Finsternis vermuten, die das Gestirn verschlingt, bis es wieder zu neuem Leben erwacht. Darauf scheint die Wohnung des *Piaï'mã* hindeuten, die als ein finsternes Haus geschildert wird mit einem tiefen Loch im Boden, in das er seine Opfer fallen läßt, um sie dort mit seinem Weibe zu verzehren. (26 und I)

In einem merkwürdigen Gegensatz zu dem bössartigen Charakter des Ogers steht seine Vorliebe für zahme Vögel, von denen er viele in der Um-



*Einführung*

9

gebung seiner Wohnung hält. (21, 26 und I) In der Sage 21 sind diese zahmen Vögel zugleich seine Sklaven, *Kelépiga*, die seine großen Tabakpflanzungen bestellen.

Auch einige der *Kong'wó*-Erzählungen werden mit *Piaï'má* in Beziehung gebracht. (49 XVI, XVII, XVIII) Diese drei Erzählungen gehören offenbar zu den ältesten der *Kong'wó*-Sammlung, wie ich am Schluß dieses Bandes näher auseinandersetzen werde. Der furchtlose und ränkereiche *Kong'wó*, der alle Jaguare und andere gefährliche Tiere überlistet und tötet, schreckt auch vor diesem Unhold nicht zurück. Er tut ihm und seiner Frau allen möglichen Schabernack an, schießt sie mit dem Blasrohr wider empfindliche Körperstellen und entgeht ihnen durch einen Trick, der auch in einer anderen Sage (28) vorkommt. Auf der Flucht schreckt er einen Hirsch auf und springt dann rasch zur Seite, wo er ruhig stehen bleibt, während seine Verfolger an ihm vorbei rennen und statt seiner den Hirsch ergreifen. Er skalpiert später den dummen *Piaï'má* und reibt ihm den nackten Schädel mit zerstoßenem Pfeffer ein, so daß jenem, als ihm *Kong'wó* wieder begegnet ein Pfefferstrauch auf dem Kopfe wächst. Selbst als ihn *Piaï'má* nun entlarvt, weiß sich *Kong'wó* seiner Rache zu entziehen.

*Piaï'má* ist in diesen drei Erzählungen und in gewissem Sinne auch in der Sage 26, die von seinem Tode handelt, eine komische Figur. Schon die Worte, die *Piaï'má* spricht, werden von dem Erzähler durch eine besondere Betonung und ungewöhnliche Ausdrücke ins Lächerliche gezogen. Der primitive Mensch verspottet auch den tapferen Feind im Kampfe. *Piaï'má* spielt hier dieselbe Rolle, wie der gefährliche Jaguar, der in allen Sagen als der Dumme hingestellt wird. Dies ist in der natürlichen Neigung des Menschen begründet, den Feind lächerlich zu machen, um dadurch die Furcht vor ihm zu verbergen und den eigenen Mut hervorzuheben.

Eine weitere furchtbare Gestalt in diesen Mythen, die mit *Piaï'má* eine gewisse Ähnlichkeit hat, ist *Kasána-podole*, der „Vater des Königsgeiers“. Er wohnt mit seinem Stamm, den Königsgeiern und gewöhnlichen Aasgeiern im Himmel, wo er und seine Leute nach Ablegen des Federkleides Menschen werden.<sup>1</sup> Er ist ein großer Zauberarzt. In dem Märchen vom

<sup>1</sup> Vultur papa Lin., *Sarcorhamphus papa* Sw. Über seine eigentümliche Stellung gegenüber den anderen Aasgeiern vgl. Richard Schomburgk: *Reisen in Britisch-Guiana in den Jahren 1840 bis 1844*. Leipzig 1847, 1848. Bd. I, S. 464 ff., Bd. II, S. 500—501. „Die höchst merkwürdige und auffallende Erscheinung, daß der Geierkönig nicht

allein königliche Würde und königliches Ansehen von den Cathartes (gewöhnlichen Aasgeiern) fordert, sondern daß ihm auch die tiefste Ehrfurcht von der ganzen Familie gleichsam nach einem zwingenden Instinkt gezollt wird“, erklärt es, daß er auch in der Mythe als mächtiger Herrscher auftritt.

„Augenspiel“ (46 und E) setzt er dem Jaguar neue Augen ein, die viel klarer und glänzender sind, als die alten Augen, die ein Fisch verschluckt hat. Zu *Kasána-podole* steigt der Schatten des irdischen Zauberarztes während der Krankenkur empor, um sich in schwierigen Fällen Rat zu holen; ein Besuch, der mit beträchtlichen Gefahren verknüpft ist.<sup>1</sup>

Wie *Piaï'má*, ist *Kasána-podole* ein Menschenfresser. Er nimmt zuerst den Schwiegersohn, den ihm seine Tochter von der Erde mitbringt, gut auf, sucht ihn aber dann zu töten, um ihn zu fressen. (27)

*Kasána-podole* hat zwei Köpfe. Der rechte Kopf heißt *Méžimē*, der linke *Etetó*. *Méžimē* oder *Méžimā* wird von diesen Indianern ein großer Adler genannt, der in den Gebirgen Guyanas selten vorkommt und größere Tiere, bisweilen auch Menschen mit sich tragen soll.<sup>2</sup> Von ihm handelt die Sage 36, in der er von dem tapferen *Eméžimatipu* erschlagen wird.

In der Sage 28 wird am Schluß erzählt, wie *Kasána-podole* seinen zweiten Kopf erhielt. Der Held der Sage, *Etetó*, wird durch den Genuß verzauberter Bananen in *Wewé*, einen mythischen „Allesfresser“, verwandelt. Er verschlingt seinen Bogen und seine Pfeile, Feuerbrände, seine Frau, seine Schwiegermutter und seinen Schwager. Einem anderen springt er auf die Schulter und nimmt ihm alles Essen vor dem Munde weg, sodaß dieser fast verhungert. Durch eine List befreit sich der Mann von dem Gespenst. *Wewé* setzt sich nun auf die Schulter eines Tapirs, bis dieser Hungers stirbt. Als der Königsgeier kommt, um von dem Aas zu fressen, springt ihm *Wewé* auf die Schulter. So wird *Wewé*, der „Allesfresser“, zum zweiten Kopf des Königsgeiers, der noch heute alles verschlingt.

Die Zweiköpfigkeit des Königsgeiers, die auf seinen Mondcharakter hinzudeuten scheint, spielt auch in der Mythe 27 eine Rolle. *Kasána-podole* befiehlt seinem Schwiegersohn, eine Bank zu verfertigen, die zwei Köpfe habe, wie er selbst.<sup>3</sup>

Eine ganze Familie von Ungeheuern wird in der Sage 31 erwähnt. Es ist die Wassermutter *Rató* mit ihrer großen Sippe, riesige Wasserschlangen, die sich in den Stromschnellen und Katarakten aufhalten und mit ihrem

<sup>1</sup> Vgl. Bd. III: Zauberarzt.

<sup>2</sup> Während meiner Reise am oberen Rio Negro (1903—1905) sah ich, wie ein riesiger Raubvogel einen großen Brillaffen mit sich in die Höhe nahm. Eine Kralle, die ich von dort mitgebracht habe, hat die ansehnliche Länge von 11 cm.

<sup>3</sup> Einen Holzstempel, der einen doppelköpfigen weißen Aasgeier, also offenbar einen Königsgeier, darstellt, hat die H. Steinen'sche Expedition aus dem Quellgebiet des Ningú mitgebracht. Vgl. Karl v. d. Steinen: Unter den Naturvölkern Zentral-Brasiliens. Berlin 1891. S. 287—288, Abb. 84.